

パフォーマンスアート

コロナ禍での芸術表現に関する実践研究

稲垣ゼミ

大原 芽生 大野真依 田村めい 外谷光 前田茜 三輪仁美 鈴木都久美

1. はじめに

パフォーマンスアートとは、未来派やダダイズムなどの前衛芸術やコンセプチュアルアートにルーツを持ち、芸術家やその観客の身体及び言動自体を作品の要素とする現代美術の一つである。現代社会において人工知能（AI）技術の発展が進む中、人の手によって作られる「アート」がビジネスの世界でも注目され、中でも人間の生み出す不規則な動きそのものが作品として表現されるパフォーマンスアートは大きな関心を集めている。パフォーマンスアートについては大学のオンライン授業を通じて初めて知り、現在の新型コロナウイルスの感染拡大化における表現についての考察のためにパフォーマンスアートに焦点を当て、実制作を中心とした研究を進めることにした。

2. 作品の概要

作品は、三つのパフォーマンスアートの再現と、それらを踏まえてのオリジナル作品の四部構成となっている。また、パフォーマンスアートにとって、パフォーマンスの行われる時代や時間が重要な要素となると考えられるため、ただそっくりに写し取るのではなく現在のコロナ禍の状況を織り込むこととした。

最初に再現制作した作品は、オノ・ヨーコの「Cut Piece」（1965）である。この作品は、舞台上に座る女性の衣服を観客が次々と切っていく様子を映したものであり、参加に性別は問わず、女性としての苦悩や現代のジェンダーに対する問題にも繋がる前衛的な作品である。今回の再現では、衣服の代わりにマスクをはさみでカットしていく様子を映している。新型コロナウイルスが流行する前には口に出ることのなかった異常な言葉や台詞を BGM として使うことで、コロナ禍での再現という色を強めた。二つ目はマリーナ・アブラモヴィッチの「AAA AAA」（1978）である。彼女自身が当時のパートナーと向かい合い、互いに「アー」と叫び続ける作品で、再現ではマスクをした二人の女性が向かい合い、大きな声を出さずに電子的な声を使用した。三つ目はボクシンググローブに絵の具を付けキャンバスを殴るように絵を描く、篠原有司男の「ボクシングペインティング」である。再現では大量のマスクを繋ぎ合わせて一つの巨大なキャンバスを作った。そのマスク地のキャンバスを

殴りながら絵を描いた。

最後にオリジナル作品では、アルコール消毒をテーマにした作品を制作した。どこに外出しようと必ず消毒スプレーが設置され、「手指の消毒」という行為を当たり前のよう求められること、またそれに対する皮肉を込めた作品となっている。

以下は再現制作をしたパフォーマンス・アートの作品である。主に大学のキャンパスで撮影を行なった。



図1 オノ・ヨーコ「Cut Piece」を再現した作品。衣服の代わりに鉋でマスクを切りとっている。



図2 マリーナ・アブラモビッチ「AAA AAA」の再現制作。マスクを着け、声は出さずに電子的な声を被せてある。



図3 篠原有司男「ボクシングペインティング」の再現制作。

3. 参考となった作品

この作品を構想する際に、二つの作品のアイデアを参考とした。一つ目は Christian Marclay の「The Clock」(2010)である。これは、音楽業界でも名を馳せる Christian Marclay が第 54 回ヴェネチア・ビエンナーレ金獅子賞を受賞した映像作品で 24 時間の長さを持つ作品だ。古今東西、世界中の「時刻を表す描写」のある映画シーンやドキュメンタリー等の映像素材を集め、1 分ごとに 24 時間のそれぞれの時間に割り当てられている。また映画内の時刻は現実での時刻ともリンクしており、非常に手の込んだコラージュ作品として有名であり、既存の映像をアレンジして新しい作品を作っている同作品の基本的なアイデアを参考にした。

また、森村泰昌の「モデルヌ・オランピア」(2018)を参照したが、森村の名画を再現制作する際のオリジナル作品との距離の取り方やアプローチの方法に興味を持った。森村は主に写真作品を制作している現代美術家であり、西洋の名画に描かれる登場人物に本人自らが被写体となって演じる「セルフ・ポートレート」のシリーズが代表作である。「モデルヌ・オランピア」もその一つであり、エドゥアール・マネの「オランピア」に登場する娼婦を芸者の姿として再現している。彼は一連の「セルフ・ポートレート」作品を通して「私とは何か」という題材をテーマにしており、『現代、日本、私のすべてがさまよっていて、それを重ね合わせたときの関係性を表したい』と述べている。

4. 作品のプロセス

ここでは、制作のプロセスや工夫したポイント、またどのようにコロナ禍の現状に関する考えについて言及する。「Cut Piece」の再現作品においては、マスクを切るという行為の与える印象やマスクを切る場所や背景についてチームでアイデアを出し合った。同作品は他者からの「視線」が重要になってくると考え、駅のホームや大学の学部窓口前など目立つところを選んだ。さらに、映像と重ねて私たちのコロナ禍でのリアルな思いをセリフとして取り入れた。次に「AAA AAA」の再現作品では昨今の状況を踏まえ、原作よりお互いの距離をとり、大声で飛沫を飛ばさない演出を考え、大学に設置されているポアソナード像分のスペースを開けて電子音による音声を被せることにした。そして「ボクシングペインティング」の再現では大量のマスクを一つ一つテープで繋げ、大きなキャンバスを作り上げた。コロナ禍で欠かせないマスクを数百枚貼り合わせた。また、殴るという行為がより視聴者に伝わるよう、スローモーションで撮影するという工夫を凝らした。最後にオリジナル作品では、マスク同様今の生活に欠かせない消毒スプレーをテーマとした。今年度の学会がオンラインによる映像での作品提出になったことを利用し、場所やアングルを変えて撮影した幾つものカットを繋げ、単調ではない作品を作ることができた。これら全てを作品として一つの映像にまとめる編集作業も苦勞をしたが、新型ウィルスについての等身大のアイデアによる作品ができたと感じる。



図4 アルコール消毒をテーマとしたオリジナルのパフォーマンス作品

5. 結論

今回の試みは、絵画や彫刻などの物理的、恒久的な作品ではなく、制作の過程もその作品の一部となるパフォーマンスアートであった。そのため、その場その瞬間でしか再現することができない、この芸術様式の偶然性や儚さを感じることができた。

インターネットの普及とテクノロジーの発展により、世の中の情報はほとんど全てデータ化が可能となり、ありとあらゆる情報がネット上に溢れている。そのようなデータ社会において、瞬間の感情や行動に対して価値を置くアートというものは、時代に逆行しているようだが人間の本質であるように思われる。パフォーマンスアートはそうした意味で、現代のデータ社会とは真逆の考え方である。この時代だからこそ、もう一度人間の美しさに立ち返ることに何か意味があるのではないだろうか。

また、私たちは普段、映画や絵画、写真などの作品を鑑賞する立場であるが、今回の制作で自らが表現する側となり、芸術に対する理解がより深まったように感じる。私たちは文化や芸術を担っていく新しい世代として、パフォーマンスアートへの理解を更に深め、将来のこの分野への新しい芸術表現の探求へとつなげていきたいと考えている。