

## Nakanoshima Screen

---

25th

The National Museum of Art, Osaka

第25回中之島映像劇場 記録集

現代美術と映像 | 田中功起との対話

目次

— —  
06 開催情報

— —  
09 上映会に寄せて

— —  
11 上映作品

— —  
19 田中功起との対話

[2000年-2016年に制作された短編選の上映を含む]

— —  
60 空間的なレトロスペクティブから時間的なレトロスペクティブへ  
田中功起

— —  
68 「映像」という出来事  
馬定延

— —  
73 中之島映像劇場 開催リスト

## 開催情報

第25回中之島映像劇場  
現代美術と映像 | 田中功起との対話

—  
2023年5月13日[土]  
国立国際美術館 | 地下1階講堂  
参加無料  
全席自由、先着100名  
—

主催 国立国際美術館  
協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

## プログラム

Program 1  
13:00 –  
《事後勉強会》2021年 | 日本、サウジアラビア | カラー | 48分

Program 2  
14:10 –  
《抽象・家族》(劇場版) 2020年 | 日本、シンガポール | カラー | 110分

Program 3  
16:15 –  
田中功起との対話 2000年–2016年に制作された短編選の上映を含む

進行 馬定延 [国立国際美術館客員研究員]

第25回中之島映像劇場では「現代美術と映像」をテーマに、現在京都拠点に活動している田中功起(1975年生まれ)をゲストに招いた上映と対話を行いました。本冊子は、その記録集として発行されるものです。田中は、2013年に第55回ヴェネチア・ビエンナーレにおける日本館の展示で特別表彰を受賞し、2015年にドイツ銀行が選定するアーティスト・オブ・ザ・イヤーを受賞するなど、国際的に活躍している現代美術家です。しかし田中の作品、特に映像作品の発表の場は、必ずしも現代美術の文脈だけに限られるものではありません。その一部は、展覧会の形式の中で発表された後に劇場版のシングル・チャンネルに編集され、ロッテルダム国際映画祭(2019)、釜山国際映画祭(2019)、ベルリン国際映画祭(2020)などで上映されました。さらに、コロナ禍の困難な状況の中で制作された《事後勉強会》(2021)の場合には、ディルイーヤ・コンテンポラリー・アート・ビエンナーレ(サウジアラビア、2021)での「展示」、ルートヴィヒ美術館(ドイツ、2021)での「上映」後、2022年にTHEATRE E9 KYOTOで「上映」されました。

21世紀の社会はあらゆる映像で溢れていますが、全ての映像が「展示」と「上映」という、ある意味では特権的とも言える形式を通じて観客に出会えるわけではありません。異なる鑑賞形式を横断する作品のあり方とその背後にあるアーティストの思考、オンラインで視聴可能な作品を美術館という公共の場に集まって見ることの意味など、現代美術と映像をめぐる諸問題についてみなさんと一緒に考えてみたいと思いました。

そしてもうひとつ、初期から最新作まで約20年間の田中の歩みから作品を選んで並べてみると、作品世界の変化のみならず、撮影と編集機材、データの容量や形式、保存媒体、製作体制にいたるまで、映像制作環境の変化が浮き彫りにされます。今回の上映と対話は、映像表現の軌跡に映し出された、アーティストの芸術実践のひろがり逆照射する試みでもあります。

—  
主催者

---

## 田中功起 (たなかこうき)

---

1975年生まれ。アーティスト。

映像や執筆などによって「共に生きるとは何か」をテーマに、人々の協働や共同体のあり方を問い直す芸術実践を行う。近年は、育児とケアの視点からアートを捉え直す制作、執筆活動を続けている。

参加した主な展覧会に、あいちトリエンナーレ(2019)、ミュンスター彫刻プロジェクト(2017)、ヴェネチア・ビエンナーレ(2013,2017)など。

2015年にドイツ銀行によるアーティスト・オブ・ザ・イヤー、2013年に参加したヴェネチア・ビエンナーレでは日本館が特別表彰を受ける。著作、作品集に『リフレクティブ・ノート(選集)』(アートソングエ、美術出版社、2020年/2021年)、『Precarious Practice』(Hatje Cantz、2015年)、『必然的にばらばらなものが生まれてくる』(武蔵野美術大学出版局、2014年)などがある。

## 上映会に寄せて

---

スマホなどで動画にランダム・アクセスできる時代において、映画館や美術館で映像を見る経験は不自由なもの。それでも映画館での上映や美術館で映像を展示することには、何か別の意味があるのだろうか。あるとすればどんな意味を見出すことができるだろうか。

ぼくはたくさん映像作品をつくってきたけど、実は映像をつくることそのものにはそれほど興味がなかった。それよりもぼくは、映像という方法を使って批評的な芸術を為すことにこそ興味がある。

田中功起

2023年4月11日

## 上映作品



本プログラムの上映作品は  
オンラインでも鑑賞できるものから選出されました。  
各作品はこのサイトから視聴可能です。

---

<https://vimeopro.com/kktnk/nakanoshima>

## 近年の長編

展示と上映、美術館・映画館・オンライン

### 01

#### 事後勉強会

2021年 | 日本、サウジアラビア | カラー | 48分

監督・プロデューサー・編集 田中功起

参加出演者 太田真紀、岡永遠、勝谷拓朗、北方こだち、

タカハシ'タカカーン'セイジ、立花光、中西栄妹子、

中村さやか、能政夕介、橋本清、東岡由希子、

松岡咲子、宮木亜菜、やんそる

レクチャー 吉澤弥生、都留ドゥヴォー恵美里

朗読者 呉屋直、岡永遠

撮影監督 森内康博

制作協力 THEATRE E9 KYOTO

このプロジェクトはデイルイヤー・コンテンポラリー・アート・ビエンナーレ2021の  
コミッションによって制作されています。



### 02

#### 抽象・家族 (劇場版)

2020年 | 日本、シンガポール | カラー | 110分

監督・プロデューサー・編集 田中功起

出演者 下地クラウディア、中川愛、橋本清、安田直人

インタビュアー、アドヴァイザー 下地ローレンス吉孝

アドヴァイザー 蔵屋美香

絵画制作インストラクター 佐々木健

事前勉強会レクチャー 清水知子

撮影監督 青山真也

このプロジェクトはあいちトリエンナーレ2019、  
シンガポール・ビエンナーレ2019、  
麻生グループのサポートによって制作されています。



## 作家本人や他人による行為の記録

### 非言語性、芸術作品の公共性

03

#### Eating the History, Reflecting the Present (Whose Victory?)

2016年 | デジタル | 4分30秒

制作日 2016年4月27日、5月4日

形式 ワークショップ、コレクティブ・アクト、映像記録

撮影地 ベンフォールド通り60番地、デリーホール、ザ・ショールーム(ロンドン)

参加者 ベンフォールド・コミュニティ・ハブのメンバー、シャーロット・ノース、

エヴァ・ロウソン、ルイズ・シェリー、田中功起、ナターシャ・テップス、

「チャーチストリート・ネットワークングランチ」参加者

コーディネーター ルイズ・シェリー、ナターシャ・テップス

撮影 キャロライン・ヘロン(Video in Common)、イムラン・ペレットタ(Video in Common)

謝辞 デニス・ケイン(ベンフォールド・コミュニティ・ハブ)、

エレナ・グルビッチ(バディントン・ディベロップメント・トラスト)、

ヘレン・アップクラフト(帝国戦争博物館)、テリー・ジョーンズ(ロンドン消防署)

共同制作 ザ・ショールーム(ロンドン)



04

#### 一つのプロジェクト、七つの箱と行為、美術館にて

2012年 | デジタル | 13分33秒

制作日 未詳

形式 行為、映像記録

撮影地 東京国立近代美術館

パフォーマー 佐々木健、樹田倫広、保坂健二郎、蔵屋美香、田中功起

撮影 田中功起

このプロジェクトは東京国立近代美術館の

コミッションによって制作されています。



美術館に収蔵された初期短編

ムービング・イメージ、時間の柔軟性、空間の可変性

05

A Painting to Public (Metro Bus Line 2, Los Angeles)

2011年 | デジタル | 2分32秒

制作日 2010年12月28日

形式 行為、映像記録

撮影地 エコーパークからシルバー・レイクの区間(カリフォルニア)

撮影 ナオ・ヒロ

写真 津田久美恵

共同制作 The Box(ロサンゼルス)



16

上映作品  
05 | 06

06

123456

2003年 | デジタル | エンドレス・ループ

制作日 未詳

形式 ノンリニア編集

撮影地 自宅

撮影 田中功起



17

中之島映像劇場 記録集  
現代美術と映像 | 田中功起との対話

## 田中功起との対話

[2000年–2016年に制作された短編選の上映を含む]

07

### ムービング・スチル

2000年 | デジタル | エンドレス・ループ

制作日 未詳

形式 ノンリニア編集

撮影地 自宅

撮影 田中功起





馬定延(進行|以下JM) 本日のテーマは「現代美術と映像」ですが、先日刊行された美術雑誌『Artforum』の今月号も「スクリーンの時代: 映像の過去と未来」という特集を組んでいます<sup>1</sup>。このことは、私たちの議論が、国内外の美術界の動きと無関係ではないことを示唆しているのでしょう。その意味で、まず美術の文脈における映像表現の軌跡を簡単に振り返ることから始めてみたいと思います。2001年にアメリカのホイットニー・ミュージアムで行われた「光のなかへ(Into the Light)」という展覧会を企画したクリッシー・アイルズ(Chrissie Iles)は、アーティストによる映像作品の空間的な問題が、半世紀にわたって三つの段階を経て発展してきたと分析しました。それは「現象学的・パフォーマンス的段階」「彫刻的段階」「映画の段階」です<sup>2</sup>。例えば、2018年に京都賞を受賞したジョーン・ジョナス(Joan Jonas)の初期作品は「現象学的・パフォーマンス的段階」を、そして2021年に本館と新潟、東京を巡回する回顧展を持った久保田成子さんの作品は「彫刻的段階」を代表すると言えるでしょう。その一方で、国際展を中心にプロジェクションを用いた大規模な映像インスタレーション作品を多数目にするようになった「映画の段階」は、おおむね2000年ごろを前後とする時期からのことだとされています。そのような変化を、ビデオ・アートの終焉であると同時に、アーティストのシネマ、つまりアーティストによる映像作品の始まりだとして「映画の転回(cinematic turn)」と形容する研究者もいます<sup>3</sup>。

1975年生まれの中中さんが制作を始めたのは、こうして現代美術の文脈で映像の展示が一般化された今世紀のはじめごろのことでした。他の同世代の作家たちと同様に、

田中さんもデジタル・カメラやノンリニア編集ソフトなどを身近な日常的メディアとして制作に取り入れたかもしれません。田中さんの最新作から最初期の作品までの約20年(p.24)を遡る流れになっている今日の上映会から見えてくるのは、制作チームの構成、撮影の体制や編集、データの容量と形式、保存媒体などの変化だけではありません。最終的には、そのような映像表現の軌跡とその背後にある思考に映し出されたアーティストの芸術実践の社会的な広がりを逆照射することが、この場を企画した意図です。みなさん、田中さんに拍手をお願いいたします。

田中功起(以下KT) まず、今日の長丁場の上映会、席を立たずに残ってくださった皆さんありがとうございます。果たしてどのくらいの人が最後までいるのだろうかと思っていたんですけど、多くの人が見続けてくれて、とても安心しました。

---

## 2023—2020

### 連載「質問する」と《事後勉強会》

---

JM

お手元の配布資料の中に、オンライン・マガジン『ART iT』に田中さんが連載している「質問する」の一部が含まれています。「質問する」という連載は何年ぐらい続けられていますか？

---

KT

もう10年以上ですね。なんか知らない間に結構経ったというか、2013年のヴェネチア・ビエンナーレのころに1冊の本としてまとめたので、始まりからすると15年ぐらいですかね<sup>4</sup>。

田中功起による  
主な映像作品

映像または映像を含む形式で  
発表された作品のリスト。  
和英タイトルを持つ作品は  
それぞれ表記。

- | 上映作品
- | 対話で言及された作品

2021-2023

- 拡張されたアーカイブ/  
Everything is Everythingの場合  
Expanded Archive / case study  
of Everything is Everything

2021

- 事後勉強会  
Postevent Study Session

2020

- 抽象・家族 [劇場版]  
Abstracted / Family  
[Film Festival version]

2019

- 抽象・家族  
Abstracted / Family
- 可傷的な歴史 (ロードムービー)  
[劇場版]  
Vulnerable Histories (A Road  
Movie) [Film Festival version]

2018

- Mashiko, Arizona
- 
- Vulnerable Histories (A Road  
Movie)
- 
- Engaged Gesture

2017

- 一時的なスタディ: 活動 #8  
ツヴェンテンドルフの歌を書き直す  
Provisional Studies #8:  
Rewriting A Song For  
Zwentendorf
- 

- 一時的なスタディ: ワークショップ #7  
知らないことを共有し、いかに  
してともに生きるか  
Provisional Studies: Workshop #7  
How to Live Together, and  
Sharing the Unknown
- 

- Of Walking in Unknown

2016

- Eating the History, Reflecting  
the Present (Whose Victory?)
- 
- Provisional Studies: Action #6  
1985 School Students Strike
- 

- 一時的なスタディ: ワークショップ #4  
共にいることの可能性、その配置  
Provisional Studies: Workshop #4  
Possibilities for Being Together.  
Their Configuration

2015

- 一時的なスタディ: ワークショップ #1  
「1946年〜52年占領期と  
1970年人間と物質」  
Provisional Studies: Workshop #1  
“1946-52 Occupation Era, and  
1970 Between Man and Matter”

2014

- Versatile Distance (Five Days  
Activities)
- 
- Precarious Tasks #8:  
Going Home Could Not Be  
Daily Routine

2013

- ひとつの陶器を五人の陶芸家  
が作る (沈黙による試み)  
A Pottery Produced by 5 Potters  
at Once (Silent Attempt)
- 

- 振る舞いとしてのステイトメント  
(あるいは無意識のプロテスト)  
A Behavioral Statement (or  
an Unconscious Protest)
- 

- ひとつの詩を五人の詩人が書く  
(最初の試み)  
A Poem Written by 5 Poets  
at Once (First Attempt)

2012-2014

- Painting to the public (Toyota  
Camry 1998, Los Angeles)

2012

- 一つのプロジェクト、  
七つの箱と行為、美術館にて  
A Project, Seven Boxes and  
Movements at the Museum
- 

- Beholding Performer,  
Performing Beholder
- 

- Discussing Unknown (His  
Future Work)
- 

- 一台のピアノを五人のピアニス  
トが弾く (最初の試み)  
A Piano Played by Five  
Pianists at Once (First  
Attempt)

2011

- Horizontal and Diagonal
- 
- Untitled  
(Koki Tanaka for Postalco)
- 

- A Painting to Public  
(Metro Bus Line 2,  
Los Angeles)
- 
- Someone's Junk is Someone  
Else's Treasure

2010

- A Haircut by 9 Hairdressers  
at Once (Second Attempt)
- 
- Showing Objects to a Dog
- 

- トンカツに聴かせたい  
ミュージック (ドキュメント)  
A Music for Tonkatsu (A  
Document)
- 

- Cups on a Car
- 
- A Toilet Paper Flag
- 

- A Haircut by 3 Hairdressers  
at Once (First Attempt)

2009-2010

- Walk Through, test no.1,  
version 2

2009

- One Place to The Other, The  
Other to The One before  
(Shi Pai Village in  
Guangzhou)
- 

- Walking Through
- 
- Rooftop Walking, Going up  
and Step down
- 

- Walk Through, test no.2
- 
- Walk Through, test no.1

2008

- How to Take off Your Socks?
- 
- 24 Hours in One Minute
- 

- Approach to an Old House
- 

- Simple Gesture and  
Temporary Sculpture
- 
- Cleaning up the City Hall by  
Using Politician's Clothes

2007-2008

- そして群馬県立近代美術館  
にたくさんのたらいが落ちる  
Then, a Whole Bunch of  
Basins Crash Down to the  
Floor of the Museum of  
Modern Art, Gunma, Japan

2007

- Sound Test, etc.
- 

- Coffee and Journey  
(Renamed from "How to  
Make a Coffee")
- 

- Beer & Hoxe
- 

- Beer Factory, Bottle of Beer
- 
- Beer Factory, Case of Beer
- 
- Turning the Lights on
- 

- How to Close Car Doors
- 
- Setting up & Taking Down
- 

- How to Draw a Line on the  
Road
- 

- そして森美術館にたくさんの  
たらいが落ちる  
Then, a Whole Bunch of  
Basins Crash Down to the  
Floor of the Mori Art Museum

2006

- 飲み代を友だちにおごって  
もらうために練習をする。  
もしそれをいちばんはやくでき  
たらその夜はゴチになります  
Practice for Free Drinking  
with Friends, You are Free for  
Whole Night if You Are the  
First One to Do It
- 

- その水がなくなるまで  
見つづける  
Watch the Water Go Away
- 
- 魔法のコップに必要なものを  
を投げいれて消す  
Throw Everything You Don't  
Need Any More into the  
Magical Cup to Erase
- 

- ボールを見つつけ、道ばたの  
ゴミ箱に投げ入れる  
Find Any Ball and Throw It  
into Trash Can on the Street
- 

- 柄にトイレペーパーを  
取りつけすばやく引きぬく  
Put in Toilet Papers for a  
Broom and Pull It Out  
Quickly
- 
- ウェイターに頼み、そこにある  
テーブルを使って、いちばん  
長くなるよう、まっすぐに並べて  
もらう

- Ask a Waiter to Make a  
Straight Line as Long as  
Possible with Tables at There
-

フラックというアートセンターから  
なにかを見つけ出し、街のなか  
に持っていき、そしてノイズを  
起こす

Pick Up Something From  
FRAC Champagne-Ardenne  
and Bring It Into the City,  
Then Make Some Noise

いくつかのプラスチックのコップ  
を手に取り、それがすべて立つ  
までなんども落とす

Take Some Plastic Cups and  
Just Fall It Down Many  
Times Until All the Cups  
Standing Up

オレンジをひとつ手に取りなにも  
考えずに放り投げてみる

Take an Orange and Throw It  
Away without Thinking Too  
Much

Everything is Everything

Boot

portrait (white & black)

## 2005

動物パラダイス  
Animal Paradise

Cause is Effect, Rotary  
Motion of Chair

原因が結果  
Cause is Effect

Buckets & Balls

## 2004

Things Happen Again

All about All the Nights

PARK

One Bed Room

From Tortilla Chips to a  
Pancake

Men and Women

Floater

Caviar to Pigeons

Beer

Plastic Bags into the Sky

Sneakers

Measuring Tape

A Salad Ball Meets Water  
Falls

Trunk Blood and Light

## 2003

• 123456

By Chance

Each and Every

The WIGZWZW

## 2002-2005

Dog will Save the World

## 2002

For Every Daydreaming

Round One

Just on Time

Light My Fire

PARK

## 2001

Untitled (Trash Box)

Grace (Basketball)

Fly Me to the Moon

C' MON C' MON

• Moving Still

## 1998

タイトル不明  
Title unknown

## JM

もともとこの連載では、田中さんが「質問する」側であり、ゲストは田中さんからのお手紙を受け手になって質問される側なのですが、今回は役割を替えてゲストの私が田中さんに質問をしてみました。皆さんのお手元にあるのは、昨年から今年の春までやりとりをした6回の往復書簡です。最終回の記事が公開されたのはちょうど今週の水曜日のことで、こうして完結した形で皆さんと共有できたことを嬉しく思います。最後の手紙で研究者として私はアーティストの田中さんにちょっと攻めの質問をしています。あなたにとっての映像メディアの意味は何かとか、複数の参加者が出演するライブイベントの記録映像を編集する際に重視することはどういうことなのか、そもそもなぜ映像を見るのか、なぜ作品を見るのかななどの質問に対して、素敵な返答をいただきました。この後にゆっくり目を通していただければ幸いです。

それでは、今日見た作品について話を聞いてみたいと思います。最初の《事後勉強会》(2021)はコロナ禍と切り分けて考えることができない作品ですね。個人的には、鮮やかな舞台照明に染まるパーティションが特に印象に残っています。出口が見えなかったコロナ禍の最中、集団制作に取り組んだきっかけというのは何でしたか？

## KT

コロナが始まった2020年から次の年の前半ぐらいまでは、人を集めて撮ること自体が難しかったです。感染リスクもあるけれど、もし撮影直前に誰かがコロナだった場合、その撮影自体がキャンセルになるから経済的リスクもありました。でも、2021年の半ばぐらいになってくると少し状況が変わってき

て。映画業界ではガイドラインができたりして、どういう手順を踏めば撮影ができるかが少しずつ見えてきました。この作品を撮影した場所は京都の小劇場、THEATRE E9 KYOTOですが、その劇場で、コロナ禍下でしか撮れない、いや違うな、コロナ禍下で行われる撮影現場自体の記録も残しておきたいと思っていたんですよ。過剰なくらいパーティションが使われています。本当はあそこまでいらなくてもいいんですが、コロナ禍下ではパーティションを使って撮影していたという状況が、出演者のマスク姿も含めて——たぶんあつという間に忘れられていってしまうから——コロナの現実が後に見る人にもわかるように撮りたいなと思っていたんですね。

—  
JM

そのあたりのことが気になりました。というのも、同時期に作られたテレビドラマやハリウッド映画では、みんなマスクを外して演技していたからです。撮影の準備までは同じ手順を踏んでいたはずだけど、ある現実をなかったかのように演出する映像が消費されていた時期に、田中さんの作品は全面にその現実を打ち出していたことが興味深かったです。社会の現実を映し出すということは、今日2番目に上映された《抽象・家族》(劇場版)(2020)という作品のお話になると思うんですね。本日上映したのは劇場版ですが、当初は映像インスタレーションとして発表された作品で、いまスクリーンでご覧になっているのがその展示風景写真です。

2020—2019

インスタレーションと劇場版の《抽象・家族》

—  
KT

この中であいちトリエンナーレ 2019を見た方はいらっしゃいますか？

[観客が挙手]

—  
JM

約半分の方々。会期中のどの時点に行かれたかによって、田中さんの作品の体験も変化したはずですが、その詳細は後ほど話すことにします。まず、オープン直後の時点の展示において、インスタレーションのプランを立てるときに田中さんが心がけたことなどはありますか。

—  
KT

ざっくり「家の間取り」みたいな感じにしてみたんですね。だから、正方形の展示空間全体を四つに割って、明るい部屋は庭のような感じにして外で穴掘りした写真があったり、暗い空間は少しベッドルームのような感じだったり、テーブルが置いてある部屋はリビングやキッチンというか、そういうふうに緩やかに家屋の間取りを意識していました。

—  
JM

映像の配置はどういうふうに決めましたか。

—  
KT

展覧会オープン間際に、隣のアーティストの展示空間から音がこちらに干渉してくるなど、問題があって、オープニング期間と一般公開後で動線が変わってるんですね。ぼくの展示会場への入り口が変更され、観客の動線が真逆になりました。とはいえ、それは映像の配置にはそれほど影響がありません。



《抽象・家族》2019年 | あいちトリエンナーレ2019(愛知県美術館)での展示風景

せん。今日みなさんに見ていただいた劇場版でも同じですが、途中で1、2、3という数字が出てきます。それが三幕構成に対応してます。展覧会では、会場に入った人が最初に目にするのは二幕目で、一幕目と三幕目は回遊している中で出会うような構成になっています。そしてこの劇場版は、四幕目をプラスしています。さらに全体の編集もいじっているの、三幕目にあいちトリエンナーレの展示風景が出てきたりします。

JM

映像を撮影した後に分割して、空間に配置する。観客はその空間を回遊しながら、自分の頭の中で映像と映像をつながりながら見るということなのですね。

KT

そうですね。順番に見なくても理解できるように背景などを説明するテキストや大判の写真、撮影で使った小物なども配置しています。編集については、インスタレーション・バージョンの方が気持ち長めに会話を残し、多めにエピソードが入っていたりします。微妙に前後させているシーンもあり、細かくい



《抽象・家族》2019年 | あいちトリエンナーレ2019(愛知県美術館)での展示風景

じってるんですけども、劇場版では短めにしてる感じですかね。

JM

チャンネルが複数あるときには、それぞれのスクリーンに対して割り当てる時間、あるいは映像の呼吸が少し長いということでしょうか。

KT

そうですね、でも、そもそもどっちにしる長い映像作品なので、会場に行った人はどっちにしる見づらいついていうか、見る人は見るっていう感じなんです。見る人は最後まで見るし、見ない人は、パッと回って帰っちゃうので、まあそこはしょうがないんですけども。展示会場で見ると基本的に出入り自由な空間なので、途中から見て、映像の途中で次のスクリーンに行くことになるから、インスタレーション・バージョンでは少しゆったり目な編集の方が観客にとっては見やすいはず。でもこの劇場版、きっとみなさんが普段見る映像よりはテンポが遅いと思いますけど、実際にはそれでもインスタレーション・バージョンよりは編集でテンポをちょっと早めてるんです。上映される場所の特性に合わせてという感じですかね。

JM

本来ならば展示空間を自由に回遊するはずだった観客が、展示室の中に入れなくなった時期がありましたよね。

KT

どこからどう説明したらいいでしょうか、2019年のあいちトリエンナーレのことを。ビエンナーレ、トリエンナーレなどの国際展では、キュレーターやアーティストなどがディレクターになることが多いですが、僕が参加した2019年のあいちトリエンナーレでは津田大介さんというジャーナリストがディレクターになりました。日本のアートにおける社会政治的な表現の盛り上がりをそこに感じとることもできるかもしれません。画期的なことだったと思います。

当然それはさまざまなコンフリクトを生むことになるわけですが、台風の目となったのは、彼の肝いりの展覧会内展覧会として企画された「表現の不自由展・その後」というセクションでした。過去に展示中止、作品撤去、「検閲」などによって展示ができなかったさまざまなアーティストの作品を集めた展覧会が、2015年から断続的に開催されてきた「表現の不自由展」でしたが、これまでの活動をまとめた「表現の不自由展・その後」があいちトリエンナーレの中で展示されたんですね。その中には、キム・ソギョンさんとキム・ウンソンさんの《平和の少女像》や、昭和天皇の肖像をコラージュしたものを燃やす場面が入っている大浦信行さんの映像作品《遠近を抱えて Part II》などが含まれていました。それらを展示することが一部の観客や市民(主に右傾化した市民と言ってもいいかもしれませんが)による過剰な電凸抗議を受けたため、愛知県の大村秀章知事と津田さんの二人がその「表現の不自由展・その後」のセクションを閉鎖するという決定をします。展示閉鎖は異例の事態なので、それに対して南米の参加アーティストたちが中心になって、あいちトリエンナーレ内の自分たちの場所に抗議のステートメントを掲示し、ボイコットという形で展示を自ら閉鎖することになりました。展覧会に行くと、閉鎖された空間が複数あったので、歯抜けになっているような状態でした。

僕もそのグループにちょっと遅れて賛同し、ボイコットを行います。でもぼくの場合は、扉を閉めて完全に空間を閉鎖するのではなく、「ボイコットという抗議」が見えるようなかたちに展示し直しました。「展示のフレームを変更する」と当時は言っていました。入り口の扉を半分開けて、映像も上映した状態にして(壁があって三つの映像は見えないですが混じり合った音は聞こえます)、展示室の中の様子がある程度はわかるようにしたんですね。そして、長めの観客への手紙/テキストを持ち帰れるようにして、そこに映像をオンラインで見するためのURLを記載しました。会場に行っても「あの展示見れなかったんです」とか「あの映像が見れなかった」という人がいたけど、「いや、見れたはず」と、僕は思っていました。でもこの感覚は興味深いですね。オンラインで見

ること、展覧会で見ることは何が違うのでしょうか。作品を見るとはどのような経験か、部分的ではダメなのか、どこまで見たら「作品を見た」と言えるのか、そんなことを考えさせられる出来事でした。展示をボイコットするアーティストたちの動きも含めて、通常の展覧会だったら経験できないような異常事態の中で、「芸術とは何か」「作品とは何か」「社会とは何か」という重要な問題を考えるきっかけになれたトリエンナーレだったはず。でも結果的に、政治家の発言やメディアの反応も多きは政治的な話題に終始したので、展覧会全体が政治の場になってしまったと思います。ドクメンタ15の反ユダヤ主義をめぐる喧噪と同様の問題がここにもあったと思います。

## — JM

《事後勉強会》と《抽象・家族》を見た後に、その内容ではなく、形式の方に議論を引っ張るためにはかなりの強引さが必要ですが、この場の司会進行として、私はまさに形式のところに話を戻そうとしています。いまの話で個人的に気になったのは、オンラインで見られるということの意味です。2019年はコロナ禍の前なので、オンラインで見てもいいよというアーティストの許可が得られたとしても罪悪感があったというか、作品としての映像は「本来会場で見べきもの」だから、他の方法で見るのはアーティストに対して失礼なことだと思っていました。会場での鑑賞体験とオンラインでの鑑賞体験が置き換えられるもの、ほぼ等価なものになったのは、コロナ禍の三年が変化させた認識かもしれないと思います。

この二つの作品については、観客の皆さんからの質問を受けてまた議論することにして、先というか前、過去作に進みましょう。三つの作品を上映した後に対話に戻ります。

[作品を上映]

2009—2016

行為の記録・非言語性・芸術作品の公共性

KT

なんかすでに懐かしい感じがします。

JM

こういう環境で初期の作品を見るのは久しぶりですか。

KT

そうですね。そもそも美術館の中で見るってこと自体も久しぶりな映像も多いです。

JM

当時はモニターで展示していましたか。

KT

モニターがほとんどで、プロジェクターを使って見せるのは逆に初めてかもしれません。

JM

後半に見た2010年代の作品は、本人や他人による行為の記録という傾向を中心に選んだものでした。それぞれの作品について簡単な説明をお願いします。

KT

最初に見た《Eating the History, Reflecting the Present (Whose Victory?)》(2016)は、コミュニティベースのプロジェクトを主に行ってきた、ザ・ショールーム(The Showroom)というロンドンにあるオルタナティブ・スペースで個展をしたときのもののひとつです。映像の途中で『Wartime Recipes』と書いてある小さい本が映りますが、その本をはじめ、リサーチした戦時下のレシピをも

とに協力者たちに料理を作ってもらっています。戦時下のレシピを使うというアイデアは、後にミュンスターで行ったプロジェクト《Provisional Studies: Workshop #7 How to live together, and sharing the unknown》(2017)のときに再び登場します。戦時下における料理は、十分な素材が手に入らない中でいかに作るのか、という工夫が書かれています。例えば、アプリコット・パイが作れないからニンジンでそれを甘くしてアプリコットの代わりにする。手に入らない食材については代替物を使うことが書かれていたりします。単に料理をしているだけの映像に見えると思うんですけども、戦争という背景があります。

《一つのプロジェクト、七つの箱と行為、美術館にて》(2012)は、東京国立近代美術館のコミッションを受けて、美術館に収蔵されることを前提に、美術館を舞台に制作した作品でした。オフィスや地下空間など、普段あまり一般の人が行かない、美術館の様々な場所を撮影場所に選んでいます。最後の段ボールを解体するというか、後片付けをしているのは、収蔵庫の前です。この映像に出てくるキュレーターの二人は、いま美術館の館長に



《Eating the History, Reflecting the Present (Whose Victory?)》2016年

もなっていたりするので、なんか時の経つのは早いなって感じです<sup>5</sup>。

最後の《A painting to public (Metro Bus Line 2, Los Angeles)》(2011)は、2009年から7年ぐらいロサンゼルスに住んでいたときに作った制作のひとつです。当時、日本のアートシーンの中ではぼくはそこそこ名前が知られていたと思いますが、違う土地や国に行くと状況が変わりますよね。いま僕は関西に住んでるんですけど、ここでは「あいつ誰やねん」的な感じで。でも何者でもないという感覚はときに必要です。自由ですから。そうして何者かわからないものになるという状況の中で、自分が作品を見せる場所自体を少し考え直してみようと思って作ったもののひとつがこの作品ですね。カリフォルニアのバスは、ああいうふうにバスの前にラックがついていて、それを自分で上げ下げして自転車が載せられるようになっている。その自転車の絵をくりつければ公共空間で絵を見せることができる、そう思ったんです。他にはフリーマーケットのブースを借りて、道ばたで落ちているヤシの葉を売る、というものもありました。アメリカのギャラリーも美術館もなかなか敷居が高いので、むしろ、直にパブリックな場所で見せた方が面白いんじゃないかなと。

—  
JM

言葉の違う国に住んでみたことや、マイノリティになる経験というのも、行為による非言語的なコミュニケーションと関係があるのででしょうか。

—  
KT

最初のころがそうだったかもしれません。でも逆にカリフォルニアに住んだことによって、より言語的なものに向き合うきっかけにもなったと思います。当初感じた英語でしゃべることへのコンプレックスも、時間とともに解消されていくじゃないですか。英語で生活するようになって、英語でレクチャーする機会も増えていく中で、より対話をベースにした言語的な表現に近づいていくというか。たぶん、いま見たものは、その過渡期にあるものですね。2004年から

2008年ぐらいまでに作ったものには行為のみで非言語的なものが多いのですが、2009年にカリフォルニアに住み始めてからは、それまでに自分が作り上げたものがよりどころになって制作をしていたと思います。何者でもなくなり、別の文脈、別の土地で作るときに、まずはそれまでの制作から始めるしかない。2009–2016年の間にも、対話ベースのものもあったし、行為ベースのものもあったし、それらが混ぜ合わされたものもあったし。今回の馬さんのセレクションでは、より非言語的なものが選ばれているのかなと思いました。

—  
JM

芸術作品における公共性の問題に注目して選んだ作品ですが、セレクションによる偏りも出てくるわけですね。とはいえ、臨時的な、一時的なコミュニティの形成とその行為の記録という面では最近の作品とも通じているように見えます。また、何かのきっかけとなるアーティスト、何かの出来事を起こす触媒のような役割を果たすアーティストというのは、田中さんの制作において一貫している要素のひとつであるように思われます。それでは、最後に美術館に収蔵された最初期の短編作品《123456》(2003)と《ムービング・スチル》(2000)を見てみましょう。

—  
2003—2000

ムービング・イメージ、時間の柔軟性、空間的可変性

—  
JM

この映像は、ある意味では新作ですね。元々は別の作品だったのを、今回は左右の二画面に編集して上映しています、映像の尺はエンドレス。

KT

ループ編集をしているので、まあずっと。

JM

2000年前後のイメージは画質から時間を感じますよね。

KT

HD(High Definition)ではなく、SD(Standard Definition: 旧来のアナログ・テレビジョンに相当する画質)なので荒い感じですかね。映像からは読み取れないと思いますが、撮影場所は自分の住んでいたアパートでした。

JM

元々はこれらの映像をどういう形で見せていましたか。

KT

両方ともテレビ・モニターかな。《123456》は展覧会場の中にぽっと、当時の箱形のモニターが置いてあって、その箱の中でずっとサイコロが回り続けている、ある意味では彫刻みたいなものでした。左の《ムービング・スチル》は壁掛けの小さい液晶で見せました。ちなみに、これは2000年に僕が大学の学部を卒業した後の最初の個展のときに出したものです。

JM

《ムービング・スチル》というタイトルはどういう意味ですか？

KT

動いている絵みたいな感じですかね。静物画だけ動いている。当時はいわゆるビデオアートに対して懐疑的だったんですよ、長い映像はわかりにくい、というように。そんな映像を作るんだったら、一瞬のうちに理解されないと。だから、いま作っているのと真逆のことを考えているんです。時間をかけて映像を見るなんてありえない、とか思っていました。美術館とか展覧会会場で

映像を見るんだったら、見た瞬間にわからないといけないと。このような短いループ構造を選べば、観客は見た瞬間にそれがなんであるのかわかるわけです、これはまあずっと続いていくんだなと。映像だから途中で変化する可能性はあるけれど、基本的にはずっと続いていくんだということを見てすぐに理解してもらおう。これって絵画を見たときの感じですよ。まず全体がわかる、その後、気になれば細部を見ていく。

JM

この時期に制作された作品は、もともとは作品を展示する場所ではないところに置かれたモニターで偶然出会うように展示されることもありましたよね。

KT

2004年前後まで作ってるものに何本かループ構造の映像があるんですけど、扱いがしやすいから依頼を受けやすかったのかもしれない。展覧会のどこに置いてもいい感じなんです。例えば、でっかい彫刻があったり、絵画とかあっても、どこか空間の隅の方に適当に置ける。僕のこのビデオ群は、反映像的な意味合いがあっても一応映像作品なわけなので、展覧会の要素として絵画、彫刻、映像もあるよと、2000年代前半の展覧会では映像作品を入れることもトレンドだったので、そう言えるじゃないですか。だから需要がめちゃくちゃあって、たくさんオファーがありました。でも実はそれがだんだんいやになってしまったというところがありました。当時は若かったこともあり、展覧会のオープンギリギリのタイミング、1か月前とかそれこそ2週間前とかであれを見せたい、データを送って…… データではなくテープだったかな、いやDVDですね。当時はDVDだったので、ループといいつつも、DVDプレイヤーのオートリポート機能を使わないといけないから、一瞬そのつなぎ目で映像が静止してしまう。それが嫌だから一時間くらいの長さのDVDを作るとか。いまはデジタルなのでいまこのトークの背景で流れているように、理

想的な状態でループ構造を見せられるようになりましたね。

—  
JM

ここからは、観客のみなさんと一緒に話してみたいと思います。

## 質問 | 1

### 映像の長さをいかに設計するか

#### 質問者 1

先ほどビデオアートへの懐疑から、一瞬で見られるループ構造で映像を作られたということでしたが、そこから現在のような長めの作品を許せるようになったというか、それでいいと思うようになったのはどのような理由からですか。

—  
KT

いい質問ですね。あのころの自分は、はたして70分の映像が展示されていて、それを自分が見るのかと思っていました。しかし、展覧会で自分がそうした長い映像を見るようになったんですよ。ひとつ例を上げると、3.11の震災の後に五十嵐太郎さんが企画したあいちトリエンナーレに出品されたアノウト・ミック(Aernout Mik)の《段ボールの壁》(2013)という映像作品がありました。70分ぐらいあるこの作品を、僕は会場で2周見たんですよ。そのころの自分は、もし仮に自分が長い映像を見せていくとしたら、どういうふうに関客が反応するのかというところにも興味があったから、より長い映像を見るようにはしていたんですが。ミックのこの映像は、震災後に避難所として使われていた場所に同じように避難所を再現し、被災した人も含めてそこで過ごしてもらい、最後には段ボールの塔をみんなで作るというものでした。そこには東京電力の職員らしき人たちも訪れてきて、被災者たちが抗議する様

子も再現されています。役者も織り交ぜ、虚実ないまぜになった映像ですが、ぼくはそれをその場で見るべきだと感じ、ずっと見ていたんですね。

ちなみに僕の場合の、最終的な解決方法は、映像を分割して空間の中に配置することでした。例えば、《抽象・家族》はトータルで100分ぐらいですが、あいちトリエンナーレのときのように、三つに分割して、その中のひとつの映像が30分や40分になり、あと環境さえ整えれば、ソファとかの設置したいですが、見たい人は結構見ちゃうというのがわかってきました。

もともと初期のループの映像には、一瞬で理解できる映像を作るという意味もあったんだけど、同時に永遠に見ていられるものも作りたいという意図もありました。同時期に作っていたループでないものならば、導火線に火をつけて、その導火線をずっと追っているだけの映像とか、トイレットペーパーを扇風機で飛ばして、そのふわふわ飛んでいるところを撮影するか、そういうものもあります。最初期に、ループものとそういう自然現象もの、その二つがあって、自然現象ものは行き止まり感が僕の中であつたので、だめだと思って、ループものをしばらくやっていました。でも、あるときやっぱり複雑なものを作りたいと思って、例えばたき火でずっと見ていられるじゃないですか。複雑なものを複雑なまま見せられるような映像だったら、もしかしたら人は見るんじゃないかとも思っていたんです。自然現象とは違いますが、人間同士の関係性とか、人間の複雑さというか、複雑なものを複雑なまま見せられる映像の方に徐々にシフトしていったのかもしれない。いつの間にかめっちゃ長くなってきている感じですね。最近は一トータル4時間ぐらいのものもあります。

デジタル技術によるループ構造の制作と自然現象を撮影するもの、両方のラインがぼくの最初期の方向性にはあったんですが、後者は途中で諦めていた。でも後々になって、そうやって自分が諦めていたほうに興味に移っていく。いわば途絶えていた過去の可能性のラインを復活させたという感じですね、最近の長い映像作品たちは。

## 質問 | 2

共感の「不」可能性といかに向き合うか

### 質問者2

《事後勉強会》にはハラスメントに抗議する場面があり、《抽象・家族》では(海外にも)ルーツがあるという共通点を持っている人が集まっていました。自分はハラスメントみたいなものを経験したことも、目の前で見たこともないし、身近にそういうのを受けた人もいなく、また、自分はマジョリティといつか、ルーツがないので、どうしても共感できないところがありました。頭ではわかるんですけど、なんだろう、対話の中に自分のような存在がいなかったため、その対話にも入りこめなくて、疎外感を感じてしまいました。そこで、田中さんがどのように観客の反応を想定していたのか確認したいです。

### KT

誰かと同じ経験をした場合、確かにそこで共感の輪が広がることはあります。でも、本来、経験というものはグラデーションであって、本当に同じ経験はできません。その差を埋めていくのは、おそらく想像力だと思うのです。だから経験してないことであっても、人は想像力によって他者理解に近づこうとするんじゃないかと思うのです。知らないことにこそ、疎外感を感じることにこそ、可能性があるのかもしれない。

いま、あなたはルーツがないと言ったんですが、この世の中にはルーツがない人なんていないんですよね。すべての人には何かしらのルーツがあります。あなたが日本で生まれ育っているならば、日本がルーツですよ。そこには負の歴史もあります。自分が気づいていないだけで、自分の周りにハラスメントを受けている人もいるかもしれないですよ。あなたはまだ若いけ

れど、今後人生を重ねていく中で、差別を受けたことがある人や、ハラスメントを受けた人に会おうかもしれない。見知らぬ地域に住むことで、マイノリティとしての日本人を経験するかもしれない。「自分が無知だっただけで、あの人も実は何かしらの問題を抱えてた」ってことは結構あります。僕もそうだった、気づけなかった。気づけなかった。気づかないで過ごすことができたこの立場/その立場をまずは疑ってみることも必要だと思います。気づかないで済んだ人生を送れたということは、あなたが特権的な立場にあり、むしろ優遇されていたかもしれないということです。もちろん自分の置かれた環境に感謝してもいいと思いますけど、同時にそういう優遇されている人たちが何かを変えていかない限り、世界は変わっていかないですよ。

《抽象・家族》のアセンブリーのシーンでの出演者との対話のときに、ルーツにこだわりすぎとか、国籍こだわりすぎとか言っていた人がいます。自分はマジョリティだけど、この映像にはマジョリティが含まれていない、と言っていた人がいます。いま質問してくれた方と同じような「疎外感」を感じたんだと思います。でも、ひとりの人間にはさまざまな属性があるので、その中にはマイノリティ性もあるはずですよ。例えば女性であるということは家父長制が強い日本においてはマイノリティだと思うのです。自分の中にあるマイノリティ性と、映像の中のマイノリティ性をなぜ切り分けてしまうんだろう、とぼくは思います。実は理解できる部分があるはずなんですよね、何かしら。複数の文化的背景を持つ人たちを集めているけど、同時にひとりの人間には複数の属性がある、ということも《抽象・家族》は見せています。だって、カラオケで大塚愛を歌う人が、自分とルーツが近い人に対してある種攻撃的な振る舞いをしてしまったことを反省したりするわけじゃないですか、映像の中で。その複雑さを抱えながら誰しも生きてるわけですよ。だから、あなたのように、その疎外を感じないでほしいなというか、アセンブリーで発言していた人たちの方に共感するなんてことにならず、あっち側に行かないでほしいと思うんですよ。僕はあのパートに日本社会の暗部が記録されていると感じました。

—  
JM

いま話した疎外感というのは、とても大切なことではないでしょうか。たぶんその感覚が小さな変化の始まりになって、これからは似たような状況の人を見るときの見方が少し変わるかもしれないです。それこそ疑似家族でもない限り、誰かの家族史のように重いテーマについて長時間耳を傾けることはなかなか難しいことですね。でも、映像の形式になると、自分と被写体との間に一定の距離が担保されて、疎外感を感じながらも話の中に少しずつ入っていけることがあります。映像はそのような力を持っている気がします。

## 質問者2

美術館で映像を見ることで、その人の中に何かが変わることがあるかもしれないですけど、そもそも今回のような映像を見に来るということが難しいところがあると思います。たぶん自分ひとりだと、絶対見つけられなかった映像、YouTubeとかでも絶対たどりつけないものが、いっぱいあるじゃないですか。今日は大学の授業を通じてたどり着いたけど、そうじゃなかったら絶対出会えてなかったんです。まず美術館に来るっていう前提では、普通の人にはなかなか出会えない。

—  
KT

でもね、例えば『ナルコス』って知ってますか？

## 質問者2

すみません、ちょっとわかりません。

—  
KT

知らないですよ。Netflixで世界的に流行ったドラマ・シリーズなんですけ

ど、それだけ流行っていたものでさえも、あなたがたどりつくのは難しかったわけじゃないですか。僕だってシーズンが全て終わっていまさらになってやっとたどりついたんですよ。ということは、いま世の中にある全てのコンテンツは、どっちにしろたどりつくのが難しい。メジャーなものでもマイナーなものでも基本的にはたどりつかない。テレビでやっけていても、美術館で上映していてもそれは同じで、基本的にたどりつかない。なぜかといえば、いま、あらゆる情報は分断させられています。表示される広告も、おすすめで出てくる本も着る服も、アルゴリズムが勝手に取捨選択を先にして、自分が見たいものしか見えないような状況をどんどん作ってきます。自分が見たい情報しか見られないようになっていく。そこで何が必要かっていうと偶然の出会いです。授業がきっかけでここに来ているわけですよ。自分が求めてもいない情報を受け取るとか、そういうのが大事なんです。そこでいきなりわけのわからない映像を見せられて、疎外感を感じて、そこからしか始まらないですよ。そういうものじゃないですか、偶然に開かれるということは。質問したらいきなり『ナルコス』と言われて、何ですかって話ですよ。でも、これから家に帰って調べるかもしれないじゃないですか、『ナルコス』。見たらまっちゃうかもしれないじゃないですか『ナルコス』に。そこから麻薬戦争の問題を調べるかもしれない。それが大事だと思うんですよ。偶然出会った、ちょっとしたことからしか始まっていかないと思う。

## 質問者2

偶然出会うっていうのを、もっと一般の人でも偶然に出会える機会を増やせるためには、どんなことが考えられますか。僕の場合は大学しかなかったし、それ以外思いつかないです。これから現代アートとか、映像作品を広げていくなら、もっとそういう機会が必要なんじゃないかなって思うんですけど。

—  
KT

ぜひあなたが広げてください。

数年前に、この場所で講演会を行ったボリス・グロイス (Boris Groys) という批評家があります<sup>6</sup>。いま話を聞いて、彼がある学会の講演の中で美術館とオンラインにおける体験を本屋と Amazon にたとえて話したことを思い出しました。自分の購入履歴に合わせて次の本を勧めてくれる Amazon とは違って、本屋では自分の好みではない本にたくさん出会います。また、本屋によって本の並び方や選び方が異なり、その背後には誰かの考え方があります。美術館も同様で、他人の世界の見方を通して、普段出会えない情報に接する場所だと言えるでしょう。また、グロイスは、あるエッセイの中で、映像作品を途中から見ることになったり、最後まで見られなかったりする美術館での鑑賞と、実際の人生との類似性を指摘したことがあります<sup>7</sup>。最初から最後までを見通して全てを理解することは、実は人生でそう頻繁に起きることはありません。それに対して、たとえ不完全な形だとしても、ある偶然の出会いが、自分の中の変化のきっかけになる経験をした方はこの中にもいらっしゃると思います。

### 質問 | 3

閉じた作品をいかに開いていくか

#### 質問者 3

いまのやりとりが素晴らしかったので、何を訊こうかほとんど忘れてしまって、私も自分の学生を連れて来て疎外感を味わってもらえば良かったかと、ちょっと後悔しています(笑)。

今日の上映作品の一部を以前パソコンで見ましたが、今日改めて大きい画面で通して見て、やっぱりそれとは全然

違う体験ができてとても良かったです。私が2019年のあいちトリエンナーレに行ったのはちょうど展示室の一部が閉鎖されていたときに、田中さんの作品はちょっと覗いてみるみたいな感じで、それはそれで面白い経験でした。でももし閉鎖されていなかったら、三つのパートに分かれた映像と、彼らが共同で描いた絵と、功起さんのレディメイドも使ったインスタレーションと一緒に見られて、もう少し映像や展示とインタラクティブに関われるような鑑賞ができたのではないかと。それができなかったのはちょっと残念でしたが、その後第四のパートが付け加えられたことで、映像作品としての完成度みたいなもの、通して見るものとしての充実度が上がっているのだろうなと感じました。だから作家の中でも、そういう展開があって、作品が変わっていくわけですよね。上映形式も、内容も、長さも。なので、これからもう一回、インスタレーション形式で、例えば四つに分けて見せることがあったりするかどうか、というようなことをお聞きしたいです。

もうひとつは、作品の長さがどんどん長くなるということですが——正直あんまり長くすぎないでほしいっていうのが——観客としてはありますけれど(笑)——それはトピックがより具体的に、社会政治的なことに踏み込んできているからでもありますよね。それがとても見応えがあって面白い一方で、もう戻れないというか、「point of no return」みたいなものを感じるんですね。ひとたびそういうところに作品のテーマを持っていくと、もうコーラがたがずっと流れているみたいな映像は撮れないんじゃないかと。あれは、ほんとに前の作品ですけれど。私はああいう、軽やかなレディメイド的なものにちょっと手を加えて展示するインスタレーションもすごく好き

だったんですけど、ああいう世界に、もう同じような形では戻れないのかもしれないという局面に差し掛かってきたのかな、というような気もしました。そのあたりのことを教えてもらえますか。

—  
KT

《抽象・家族》の劇場版を踏まえた別バージョンのインスタレーションは、ありえるかもしれませんね。スクリーンは四つになり、最後の四つ目だけは別会場にするとか、展示構成の工夫が必要だとは思いますが。

二つ目の質問に関係しそうなこととして、ちょうどいま広島市現代美術館で展覧会が始まっています<sup>8</sup>。そこで、《Everything is Everything》(2005-6)というビデオ・インスタレーションを見せています。かなり前にコレクションされたものですが、今回、それをどう美術館で再展示するのかとか、作品の一部が劣化してきているので修復保存をどうするのかとか、そういう問題があって。じゃあ、それを記録してしまおうということになって、キュレーターたちとぼくが議論して展示をしてまた議論して、っていう《拡張されたアーカイブ/Everything is Everythingの場合》(2021-23)という新作パートを付け足して展示しています。

過去作とか過去のアイデアとの関係性って、この広島のケースみたいな感じでやれるんじゃないかなと思ったんですよね。今日のこの上映会もある意味ではミニ・レトロスペクティブですが、これを僕のプロジェクトとして行うこともできるわけじゃないですか。《事後勉強会》みたいに、ここに複数のパーティションを立てて、観客にもしゃべってもらって、それを僕が撮影していて、過去作も上映されて、同じことをこの会場でやってみるとか。いまの視点から過去を再編するような展示や映像制作ってありえると思うんですよね。様々なやりようがあるんだなってことを広島で感じました。身体を動かして展示していると、やっぱりフィジカルで面白いんですよね。いまの展示は、最初に僕が展示をして、キュレーターたちとルールを決めた後、一度解体して、

一か所に集めて、それからもう一度キュレーターたちの手によって再展示したものがインスタレーションの最終形になっています。つまりぼくの手が一切入ってなくても、ぼくが展示したように見える、ぼくの身体感覚が入っているように見える方法を編み出しています。なんか、何度も空間内にものを配置しながら、やっぱり、自分は体を動かしてその場の空間に合わせて展示することが好きなんだなあ、楽しいと感じるんだなあ、と改めて確認しました。これからの映像制作にフィジカルな要素をもう少し入れていってもいいのかもしれない。

ところで、《抽象・家族》は、自分の大きな手術があった後に撮っています。ヘビーな後遺症の可能性もあったから、遺言的な作品なんです。だから死についての問いかけがあったり、劇中に過去作のレファレンスがちょっと入っていたりします。例えば、ピアノを皆で弾くとか、トイレトペーパーをあちこちに置くとか。そうした自己言及的な部分が結構入り込んでいて、当時はああいう形で、なんかもっとできるかもと思っていました。むしろ過去の方法を取り込むことで制作の自由さを再獲得することもできるかもしれないとか。きっと僕も、いまおっしゃられたような「point of no return」を感じていたんですよ。《可傷的な歴史(ロードムービー)》(2018)という映像を作ったときに、これで終わりだなと思ったんです。やりきってしまって、これ以上どこにも行けないし、詰んだと思ったんです、完全に。あ、自分のキャリア詰んだって。そこから、じゃあどう開いていっていかってというのが、実は《抽象・家族》だったんです。遺言でもあり、始まりでもあるというか。

《事後勉強会》は、何というか、編集的にぎゅっとさせすぎでしたね。今日改めて見て内容もちょっと詰め込みすぎだと思ったんですが、それでもあのパーティションの使い方、僕のインスタレーションの中で撮影が行われているみたいにも見えるかもしれません。テーマは社会政治的になってきているけど、映像内の空間構成や余剰的な行為の部分は、どちらかといえば開こうとしているのかもしれない。だから、わからないです、10年ぐらいたした

ら、コーラが無数に置かれて、ただドボドボ流れているだけの映像を撮っているかもしれないですね。

—  
JM

この上映会の準備過程で、今回の広報物等デザインを手がけてくれたデザイナーの森大志郎さんは「要するに、馬さんは田中さんの作品の間にヒエラルキーを作りたくないということでしょう」と、企画の意図を理解してくれました。前にも、後にも続いていく時間の中で、等価なものとして扱われた過去と現在の作品を通じて、作家の中の一貫した要素、芯のようなものを見つけられればと思ったのです。その結果が、お手元のQRコードからPDF形でダウンロードできる四枚組のチラシの年表です(p.73のQRコードから閲覧可能)。

第三部も1時間を超えて、予定終了時刻の17時45分になりました。もしよろしければ18時までもう少し対話を続けたいのですが、みなさん、よろしいでしょうか。

[観客がうなづく]

—  
KT

なんか、珍しい回ですね。

#### 質問|4

作品の宛先は誰か

#### 質問者4

《抽象・家族》の劇場版に追加された第四幕の女性の観客の方の反応がやはりショッキングだったんです。自分が想定していないような人に見られることもあると思うんですけど、田

中さんの作品には、こういう人に届けたいという宛先みたいなものはありますか？

—  
KT

なるほど。そういう意味では、まさにあのアセンブリーのイベントに来た人たちにこそ、《抽象・家族》を見てほしいと思いました。ただ、あの日のアセンブリーは、あいちトリエンナーレがオープンする前にチケットがソールドアウトしていた第一回目のアセンブリーで、参加者のほとんどがメディアやアート関係者、あいちトリエンナーレのボランティアなどでした。僕に向けられる批判として、特に近作に対してですが、「これは美術館で見せてもしょうがないよね」と言われることがあります。この社会問題に理解を示す人たちが美術館には来ないわけだから、それをその美術館やアートの文脈で見せる意味があるのかと。しかし、あのアセンブリーの現場にいたアート関係者から聞いた言葉は、耳を疑うものが多かった。そうか、むしろ美術館で見せる必要もあるんだと思ったんです。まず変えるべきはアート関係者であり、アートに興味のある人たち、この足元からだ。

#### 質問|5

自分の映像との「距離」をいかに設定するか

#### 質問者5

こうしてまとめて作品を見る機会はあまりないことなので、非常に貴重でありがたかったです。馬さんがトークの途中で言っていたように、田中さんの作品において「形式」の話にするのがなかなか難しいということを思いつつ、伺いたいです。映像というのは常に撮ったときと、編集しているときと、見ているときの時間というのが、それぞれ別にあるって、その距離を使いながら、考えていくというところがありますよね。おそらく

田中さんが、今日の配布資料の「上映会に寄せて」という文章の中で、「映像という方法を使って批評的な芸術を為すことにこそ興味がある」と書いたことと関係しているはずです。編集プロセスそのものが思考であり、何も考えずに映像を作ることには出来ない、私は思うのです。

質問ですが、初期の作品であれば、YouTubeのMAD動画とか「やってみた」の動画をちょっと思い出してみたり、今日改めて《抽象・家族》を見たときに、いわゆる同居ものの恋愛リアリティショーのフォーマットを思い出したり、セリフとセリフの間が極端に切り詰められている《事後勉強会》を見て最近のYouTuberの動画編集を想起したりしたんです。そのように、芸術とは少し違う形で流通している映像の形式について、どう考えているでしょうか。また、ご自身の映像を編集しているときの批評的な距離の取り方について、何かお考えがあればお伺いしたいなと思いました。

—  
KT

現代美術以外の他ジャンルの映像に関してですが、たぶん大きな影響があると思います。そのときそのときで見ているものから編集のテンポも含めて影響があるんじゃないかなあ。最近見るのはNetflixなどの配信ばかりで。子育てしているっていうのもあるので、映画館にはなかなか行けなくなって。あ、でも、そうすると、ひとつの映像を最初から最後まで通して見るって経験がほとんどできないんですね。途中まで見て、次の日の空いた時間にまた見る。ときにはスキップもする。最近の配信映像は10秒とか15秒単位でスキップできますよね。いわゆるシネフィル的にはありえないと思いますけども、だめな映画とかドラマとかは結構飛ばしちゃうんですね。このシーン要らないなという編集目線で見たりすることもあって。そうするとバーッと飛ばし

て、ストーリーだけ見るっていうときもあります。撮影が微妙な映画もたくさんあるので。たぶん、《事後勉強会》は、そんな見方の影響があると思います。要点だけかいつまんで詰め込むみたいな。編集に余韻がない感じですね。実際、編集の時間もあまりなく、子育ての合間に編集をしていました。そうすると、自分でさえも、全体を通して見ることができないし、いわばその圧縮された時間の中での編集方法が丸ごと作品に反映されていますよね。断片的に次から次へと情報が出て来て、たぶん追いかけるだけでも結構大変だったと思いますが。僕も、今日改めて見て、これわけわかんないなと思ったんです。そもそもテーマ的にもわけわかんないんですけども、ブラジルの食人文化の話が出てきたかと思えば、ハラスメントの話があり、日系移民の絵画史の話もあり、アートの労働問題の話もある。僕の興味がただただ全部入っている圧縮パックの映像になっている。コロナ渦下での育児の時間が、直接反映された編集になっていたんだなと思いました。

《抽象・家族》の方はゆったりしていましたね。もっとも《抽象・家族》は映画祭に出すことを前提に作っていたからです。映画のフォーマット、三幕構成を意識しました。最初はなんとなく家族のように見える四人の出演者が、二幕目で個々人の話をする事で疑似家族が解体され、三幕目でもう一度、別の家族として再構成される、そんな三幕構成にしています。映画的手法をベースに映像を作って、それを分割してインスタレーションにしているので、展示空間の方が見づらいかもと当時は思っていたんですけども、気にせず見ている人も多かったし、実際はどうだったんでしょう。

あ、あと、密かに始めているものもあります。いわゆるユニバースものというか、『アベンジャーズ』、MCUですね。橋本清さんは《抽象・家族》と《事後勉強会》の二作に出てきているじゃないですか。《可傷的な歴史》では、ハントントンヒョンさんが、レクチャーとして出てくるんですが、ハンさんは、水戸芸術館で発表したプロジェクト「共にいることの可能性、その試み」(2016)の参加者のひとりでした。僕の中でのユニバース化を考えていて、

新作の中に過去作に出た人が再び出るとか、かつて出た人たちがもう一度集まるとか、そういうことがやれるといいなと思ってます。

あと、気になっているのは配信ドラマの形式ですね。だいたい10話ぐらいで終わるじゃないですか。その中で登場人物の複数の立場が明らかになってくというような、あの形式はやってみたいですね。ドラマ形式にすると、ひとつのテーマを掘っていくときに、全然違うアプローチができるんですよね。先ほど話題に出した『ナルコス』は麻薬戦争物ですが、その中で様々な立場にいた登場人物、脇役かなと思っていたらシーズンが変わると重要人物になっていたり、それぞれにフォーカスして、その人の過去と現在とその後を描ききって。そうすると、ひとつの物語、ひとつのテーマに対して複数のポジションからアプローチができる。だから、意外と配信ドラマ形式は使える手法なんじゃないかと思ったりもしています。

—  
JM

チーム・タナカかと思ったら、

実はユニバースだったんですね(笑)。

## 質問 | 6

対話という形式をいかに捉えるか

### 質問者 6

《抽象・家族》で言語の話があったと思うんですけど、言語によって伝わり方が違うとか、日本語で適切に言えることが、別の言語では言えないことがあります。私自身はしゃべることが苦手で、頭の中ではいっぱい言いたいことがあるのに、人とコミュニケーションするとなると、どうしても伝えこぼしてしまうものがあるなって感じています。要するに、しゃべることが苦手な人って結構いると思うんですよ。その中で、声に出す、対話

という形式を取ることを、田中さんがどれくらい重要視しているのかなというのが気になりました。

—  
KT

ありがとうございます。確に対話をしているんですけども、実は対話よりリスニングというか、聞くことの方に力点があるんじゃないかと思っています。例えば、《抽象・家族》の出演者の中だと、橋本清さんはプロの役者で演出家です。他の出演者は演技に関しては素人でした。もちろんうまく語れないことはあったかもしれない。でも、周りが集中して聞く姿勢になると意外としゃべれたりもするんですよね。なので、ある意味では、対話を撮影しているのではなく、人が誰かの話を聞くところを撮影している、そんなふうにも思うときもあります。《抽象・家族》の机のシーンでは、基本的にはひとりの話を、それも個人的な話を、他の四名が聞く設定になってます。机の前ではとにかく自分の話をし、周りはそれをとことん聞く。逆に、家の中のシーンでは家族を演じてもらっています。つまり僕の演出がいっぱい入っています。例えば僕がある本の一部を読んで、それを聞いたうえでその内容について話してくださいとか、あるいは、休憩時間にしゃべっていたことを本番で語ってもらうとか。そういう演出をしているので、実際にはいわゆる素の対話をしているわけではありません。もちろん、対話は大事なんですけども、対話に至る前にまず聞くこと自体が大事です。これはでも、僕がそう考えていたわけではなく、ぼくの実践を見ていたキュレーターに言われたことです。キム・ヘジュ<sup>9</sup>というキュレーターが、僕は「art of listening」、つまり聞く技術にフォーカスして作っているんじゃないかと言ってきて、たしかにそうかもなと思いました。

—  
JM

それは、先ほど話した、映像という形式だからこそできること、田中さんの作品を通じて、他人の話を聞き続けることができたという、今日の私たちの経験とつながっているかもしれない

ないですね。最後に申し上げることになり恐縮ですが、今回のセレクションにある種の偏りが出てしまったことには、明確な理由があります。それは、可能な限りオンライン視聴ができる作品を選んだからということです。みなさん、お帰りの際にスマホでもいいし、今夜眠る前のパソコンでもいいし、あるいは、何か月後に思い出したときでもよいので、「田中功起」を検索して、VimeoやYouTubeでもう一度ご覧になってください。みなさんと一緒に考えてみたいです。私たちは、なぜオンライン視聴可能な映像を美術館という公共の場で集まって見るのでしょうか。こうして自宅より不自由な姿勢で、自分で操作できない映像を4時間も座り続けて見ることに、どのような意味があるのでしょうか。ひとつの仮説として、この上映会自体を、田中さんの作品に出てくるような、一時的なコミュニティによる「ライブ・イベント」として捉えることができるかもしれません。そうすると、今日の「出来事」は、いつかどこかで、また別の何かの形で、次の「出来事」への連鎖を引き起こすかもしれません。例えば、この場に集まった学生たちが様々な大学の垣根を超えて、田中さんともうひとつの「事後勉強会」をしてみることもできるでしょう。みなさん、長時間の参加、本当にありがとうございました。

KT

ありがとうございました。

1 | *ARTFORUM International*, May 2023, vol.61, no.9.  
特集「The Screen Age: Art and Video」は、ニューヨーク近代美術館の「Signals: How Video Transformed the World」展(2023年3月5日-7月8日)に際して企画された。

2 | Chrissie Iles, “Video and Film Space,” in Erika Suderburg (ed.), *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*, The University of Minnesota Press, 2000, p.252.

3 | Erika Balsom, “Before the Cinematic Turn: Video Projection in the 1970s” (2015), in Dieter Daniels, Jan Thoben (eds.), *Video Theories: A Transdisciplinary Reader*, Bloomsbury Academic, 2022, p.513.

4 | 田中功起、土屋誠一、成相肇、保坂健二郎、富井大裕、沢山遼、林卓行、片岡真実、西川美穂子著『質問する(その1)』アートイット、2013年。オンライン上の連載は、2009年9月26日に公開された、当時ロサンゼルスにいた田中が美術批評家の土屋誠一宛に送った手紙から始まった。

5 | 横浜美術館館長の蔵屋美香と滋賀県立美術館ディレクターの保坂健二郎。

6 | 「ボリス・グロイス来日記念講演会：アートと共同性」国立国際美術館、2017年1月15日。  
登壇：ボリス・グロイス、田中功起、石田圭子 | モデレーター：アンドリュー・マークル

7 | “The museum visitor now finds himself back in a situation similar to outside the museum, returned to that familiar place we all know as somewhere where we constantly miss out on anything of importance. In so-called real life, one is forever haunted by the feeling of being in the wrong place at the wrong time.” Boris Groys, “On the Aesthetics of Video Installations,” in *Stan Douglas: le Detroit* (exh. cat.), Kunsthalle Basel, 2001, n.p.

8 | リニューアルオープン記念特別展「Before/After」広島市現代美術館、2023年3月18日-6月18日

9 | キム・ヘジュ(Kim Haeju, 1980年生まれ)。キュレーター。2020年10月30日から12月20日まで、ソウルのアート・ソングジェ・センターで開催された田中の個展「Vulnerable Histories (A Road Movie)」を企画した。展覧会の連携企画によって、田中功起『リフレクティヴ・ノート(選集)』(アート・ソングジェ・センター、2020年：美術出版社、2021年)が日英韓の3ヶ国語で刊行された。

国立国際美術館での上映会は、ぼくにとっても、おそらく観客にとっても、2000年ぐらいからのぼくの芸術実践を回顧する場だった。このテキストは、その「回顧」という方法を「展覧会」という形式との関係の中で、空間的な実践ではなく時間的な実践としてとらえ返そうとするために書かれている。いわば、回顧の展覧会を時間へと解放するために書く。

[2023年12月 | 京都]

## 回顧展

最初に確認しておこう。展覧会とはどのような場所かということだ。まず展覧会とは基本的には空間的なものだ。展覧会とは(アーティストやキュレーターやほかの誰かの) 芸術実践としてのテキストや写真や映像、物体が空間的に配置されたものである。ひとは空間を自由に動き回れるため、観客はそこに展示されているものはどこからでも——空を飛んで上から見ることはできないが——見ることができる。ものをどこからでも見ることができるという状態を指して、展覧会とは潜在的に多視点であると言っておこう。そして、ひとつのものを多視点からとらえ返す営みは、つまり、批評性に開かれているということを意味し、他者に開かれているということの意味している。

一方で、回顧展とは何だろうか。

回顧展とは、現在から過去をふり返る単一の視点によって編まれた展覧会

を指す。回顧とは、現在という固定された場所から過去をふり返る営みであり、複数の人が関わったとしても、それはひとつの視点にならざるをえない。回顧の視点は、個人の人生を、ひとつの歴史(個人史)としてパッケージ化することである。例えば個人の実践を様式の発展史として捉える。作品展開の多様さの中でも貫かれているテーマを見出す。社会や時代との関係の中に個人の営みを配置する、といった具合に。だから回顧(の展覧会)は何度でも行われ、その都度「新しい視点」を描くことができる。あたかもそのアーティストが研究によって息を吹き返し、新たに別の実践を始めたかのように。人生も芸術実践も複雑だけれども、回顧展は単一視点からしか制作できないことの証左である。

さて、先に書いたように展覧会は潜在的に多視点だ。一方、回顧は単一視点である。この齟齬は何を意味するのだろうか。回顧が展覧会の形式で行われるときに起きていることは、回顧という行為が単一視点であるということ、展覧会という多視点の形式によって、いわば覆い隠していると言えるかもしれない。

こう言い替えてみよう。一見、多視点に見える回顧展は、それが「回顧」という単一視点によって編まれていることを見えにくくさせるため、その原理的な矛盾に対して、他者による批評の可能性を奪っている、と。

まあ、もちろん、ここまで書くのは少し大げさかかもしれないが。

ではその多視点と単一視点の矛盾と批評性の剥奪を解消するためにはどうすればいいのだろうか。

空間で行われていたことを時間に置き換えてみる。

「回顧」を空間に配置するのではなく、時間的に配置するのはどうだろう。

一年とか二年とかの時間軸のなかに複数のイベント(小さな展覧会の形式をとることもありえるだろう)を配置していく、というような方法だ。全体を俯瞰するような回顧の形式ではなく、例えば過去のひとつの展覧会を再展示することや、アーティストの複数の活動のひとつに焦点をしばってトークイベントを開催するというような、断片的な回顧の形式をとることになるだろう。むしろそこでは展覧会という空間の形式よりも、配信やテキストやイベントというような、断片的な回顧の形式の方がより重要なはずだ。その積み重ねは、意識的に過去の再編成がつづいてくことを意味する。単一視点に回収されがちな回顧の思考を、その都度、疑う態度といえるかもしれない。

そして、時間的に配置していくことによって何が明らかになるのかといえ、その都度の「回顧」が、複数ある「回顧」の視点たちのひとつでしかないということである。これによって、回顧というひとつの歴史(個人史)が複数存在することになり、結果的に、多視点(批評性)を再獲得することになる。

## 作者

もっとも、その回顧の対象になるアーティストも、創造の営みにおいては、あくまで多数の制作者のなかのひとりではない、ということも改めて確認しておく。美術批評家のボリス・グロイスが言うように、アーティストは「多重的な作者」のなかのひとりではない。

[...] 対象物を展示することにおいて、選択し、吟味し、決定することが、芸術的な創造行為として認められるのであれば、個々の展覧会はどれもそのような決定と選択と吟味が多数行われた結果となる。こうした状況から生まれるのは、多重的で、異種混成の作者性である。[...] 今日の美術のコンテキストで作者が果たす実践は、映画や音楽、演劇にま

すます似てきている。映画や演劇を制作するとき、あるいはコンサートを行うときの作者性は多重的なものである。[...] 映画のエンドロールに流れる関係者の長いリスト、観客が徐々に席を立てて出口へと向かい始めるときに現れるリストには、私たちの時代の作者に定められた宿命が示されているのであり、美術の制度もそこから逃れることはできないのである。<sup>1</sup>

グロイスはこのテキストの中でアーティストと作者を区別している。ひとつの展覧会は複数の人びとの手によって作られている。だから展覧会の作者という総体の中に、キュレーターがいて、アーティストがいる。アーティストは総体的な(グロイスに言わせれば「多重的な」)作者像のなかに、ひとつの場所を占めているにすぎないということだ。

これはアーティストの実践が「創造性」あるいは「制作行為」全体の一部でしかなく、断片的であることを意味している。展覧会として回顧されるひとりのアーティストは、そもそも作る営みのなかのほんの一部しか担っていない。その事実を覆い隠すための、アーティストの実践の回顧は展覧会として物量を必要とし、美術館という大きな空間を必要とする。アーティストの行為は断片的ではなく、重厚な総量を持っていると主張したいかのように。

グロイスは別のテキストの中で、インスタレーションについて「物語が時間の次元で果たすことを空間の次元で果たす行為」と書いている。回顧展とは、そのアーティストの過去の作品たちやドキュメントを展示するものであるから、一種のインスタレーションだと言うことができるだろう。

[...] インスタレーションという芸術形式では、その場に設置

される画像や文章、その他の物体だけでなく、インスタレーションの空間そのものが決定的な役割を果たす。つまり、この空間は抽象的あるいは中立的なものではなく、それ自体が一つの生の空間をなしているのである。そのために、ある特定の空間に自らを書き込む行為として、あるインスタレーション内に一つのドキュメンテーションを位置づけることは、ニュートラルな展示の行為ではなく、物語が時間の次元で果たすことを空間の次元で果たす行為と言える。[…]<sup>2</sup>

断片的なアーティストの創造行為は、ここでも、その断片性を隠すために一貫した強い物語を必要とし、だからこそそれは空間的なインスタレーションとしての、回顧の展覧会として大々的に行われる。

歴史が誰かによって取捨選択された作られた物語であるとすれば、アーティストの創造の個人史も——それが断片的であれ——展覧会として作られるならばひとつの歴史制作の行為だ。作る営み総体の一部でしかない小さな存在であるアーティストを、いわば美術史へと登録し、評価を決定づけようとする欲望が回顧展にはある。それは決してニュートラルな、あるいは客観的な評価を決定するような展示行為ではない。すべては恣意的な判断ではない。歴史が作られてきたように、美術史も作られるし、作り変えられる。

—  
だとすれば、回顧展とは、グロイスの説明するインスタレーションそのものだ。インスタレーションとして作られる回顧の展覧会は、誰かの恣意的な単一視点を客観的であるかのように扱い、やはり批評性を剥奪している。

## 物語

では、物語とはなんだろう。

グロイスはインスタレーションを「物語が時間の次元で果たすことを空間の次元で果たす行為」と書いた。つまり物語は時間の行為だということだ。空間として配置された回顧の物語をここでもう一度、時間の行為へと再配置しよう。

—  
医療人類学者のアネマリー・モルは議論と物語を比較する中で、物語とは「さまざまな解釈の余地を残す」、「豊か」で、「多くの問い」へと開いていくものだとしている。そう、物語はそもそも単一の視点であることを逃れるものであったはずだ。

[…] 何が善いケアで、何がそうではないのかを見極めるのに役立つ会話は、診察室の外でも続く。糖尿病のある人びとは、(糖尿病を含めた)生活について、大切な人や家族や友人と話す。ケアの物語を新聞や雑誌やテレビで紹介するために、ジャーナリストはインタビューをしたりドキュメンタリーを作成する。専門家は、重要な成果を専門誌に出版する。社会学者は「資料」を少し異なる方法で集めて、糖尿病のある人びとの生活に何が起きているのかに、新たな光を当てる物語を語る。これらはすべて、論争的なスタイルというよりむしろ物語的なスタイルで、公共的な意見交換の一部となる。二つのスタイルはととても異なる。よい議論は一義的だが、よい物語はさまざまな解釈の余地を残す。正当な議論は明快で透明でなければならないが、力強い物語は人びとの想像力や共感やいらだちを喚起することによって作用する。矛盾した主張は足を引っ張り合うが、矛盾した物語は互いを豊かにする。そして、主張は足していくことで結論に至るが、物語を足していくことは、さらに多くの問いへとつながる可能性

が高い。ここでうまくいかなかったことを、別の場所で予防するにはどうすればいいだろう。ここで成功したことを、どのように別の場所や状況に移すことができるだろう。何もできないことがないとしたら、何をしても改善につながりそうにないとしたら、物語は慰めを与えてくれるかもしれない。<sup>3</sup>

物語にはそもそも複数性がある。さまざまな解釈を促し、矛盾を含み、多くの問いへと開かれる、そうした複数性をもつのが物語であるとすれば、回顧の物語も複数であることを隠さずに明らかにすればよい。現在からしか振り返れない、回顧という単一視点を、展覧会という空間ではなく、時間軸の中に配置する。それは批評という他者に開かれるための行為である。アーティストの創造行為が断片的でしかないならば、それを無理に統合させるのではなく、開かれた物語として提示する。物語は、単一性を逃れ、豊かさと複数の問いへと開かれていくものだからだ。

回顧の物語は時間の行為として解放される。断片的なエピソードの集積として、個人の創造行為を、矛盾と驚きに満ちた物語として描いていく。回顧によって作者像を決定づけるのではなく、むしろアーティストの実践を不確かさへと開いていく。そんなあり方が求められるだろう。

補遺 | ここに、今回の中之島映像劇場での上映についてばかりがどう思ったのかも書いておこう。上映会は、主にオンラインで見ることのできる作品群を、改めて劇場空間で誰かと共に鑑賞するという意図のもとに行われた。2000年代のものから近作まで含む上映リストは、回顧的な意味合いが強いものだ。しかし、「オンラインで見ることのできる作品」という縛りと、上映後のトークというレイヤーが加えられるなかで、この上映会が、ありえたかもしれ

ない別の回顧の仕方と並行に存在するもの(複数の可能性のうちのひとつ)であるというヒントをもらった。ここに書かれた内容は上映会以前に行ったレクチャーが元になっているが、上映会を経て、多くの、回顧を複数化するという思考がそれほど的外れではないと感じた。このテキストはそうした具体性を除いた上で、回顧についてまとめたものである。

1 | ボリス・グロイス「多重的な作者」齋木克裕訳、『アート・パワー』現代企画室、2017年、pp.156-157

2 | ボリス・グロイス「生政治時代の芸術——芸術作品からアート・ドキュメンテーションへ」三本松倫代訳、『アート・パワー』現代企画室、2017年、pp.103-104

3 | アネマリー・モル「第六章 実践における善」、「ケアのロジック」田口陽子+浜田明範訳、水声社、2020年、pp.167-168

## 観客

第1回「美術と映像：戦前から戦後へ」(2011年)から出発して以来、中之島映像劇場は、「実験映画や個人映画、アニメーション、ドキュメンタリー作品などをとりあげ、上映機会の少ない稀少な映像を含む作品群の上映の場」としての役割を担ってきた<sup>1</sup>。軸足を現代美術の領域に移した第25回「現代美術と映像 | 田中功起との対話」は、アーティストと観客と共に美術館における映像体験について考察する時間となった。筆者が最後に明かした通り、この日のプログラムはいわゆる代表作という基準ではなく、上映会の後に個々の観客がオンライン上でアクセス可能な作品の中から選ばれたものである。当日の3部構成は、こうしてランダム・アクセスに近い方法で集められた映像から暫定的なキーワードを帰納したものであり、田中の作品世界の変容を図式化する試みではなかったことを断っておきたい。

—  
幕を開いたのは、田中の近年の作品《事後勉強会》(2021年、48分)と《抽象・家族》[劇場版](2020年、110分)だった<sup>2</sup>。スクリーンのみが光源となる環境の中、約100人が着席して作品の冒頭から終わりまでを静かに眺める——このような鑑賞形式は、同じ美術館の中でありながら、展示室における映像体験とは異質なものである。これら二つの作品が、当初「展示」形式で発表されたという事実を踏まえると、この上映会の観客性は、形式的に美術と映画の間に位置付けられるものだったと考えられる。

—  
振り返ると、60年代に登場したビデオ・アートが、テレビに象徴されるマスメディアに対抗するオルタナティブ性によって特徴づけられてきたのに対して、

90年代から2000年代のアーティストによる映像作品は、映画との対比の中で活発に議論されていた。とはいえ、会場の中を回遊する美術館の観客と客席に座って動かない映画館の観客という、自由と不自由の二項対立構図は警戒する必要がある。マーク・ナッシュが指摘したように、「重要な問題は、ギャラリーや美術館の観客に提供される新しい身体的な移動性が、本当に映画の支配的な観客性の体制に対する批判を伴うのかどうかということ」<sup>3</sup>だが、すべての美術館の観客がそのような批判的な意識を常に持ち備えているとは言いがたいからだ。それからさらに20年あまりが経過した現在、映像体験は映画館や美術館などの物理的な場所に制限されるものではなくっている。日常的にスマートフォンなどで映像を視聴しながら移動する今日の観客にとっては、ある意味、不自由な映像体験の場所となった美術館の中で模索できる、新しい観客性とはいかなるものだろうか。

## アーティスト

今世紀はじめに、ある美術史家はアーティストによる映像表現の系譜を、クリス・マルケル(1921–2012)、ハルーン・ファロッキ(1944–2014)、ジャンタル・アケルマン(1950–2015)などに代表されるアート・シネマの系譜、映画の歴史に直接言及する作品を制作したピエール・ユイグ(1962年生まれ)、スティーブ・マックイーン(1969年生まれ)らの系譜、そして展覧会に合わせて、シングル・チャンネル/マルチ・チャンネル、大型スクリーン/テレビ・モニター、フィルム/ビデオ/デジタル・メディアをごく自然に選り変えていく、その次の世代に分類した<sup>4</sup>。1975年生まれの田中は世代的に第3の系譜に属するが、約20年の制作を振り返ることで浮き彫りにされたのも、まさにそのような柔軟性である。形式をその都度「選り変えられる」ということは、それが作品の核心というより、選択可能な方法論であることを示唆する。

「ぼくはたくさん映像作品をつくってきたけど、実は映像をつくることそのものにはそれほど興味がなかった。それよりもぼくは、映像という方法を使って批評的な芸術を為すことにこそ興味がある」。今回の上映会に寄せられたこの言葉は、アーティストが「映像」という枠組み自体に対して疑問を呈しているかのようにも聞こえる。確かに、田中功起を「映像作家」と安易にカテゴライズすることは適切ではない。この言葉から読み取るべきことは、田中にとって映像がいかに「批評的な芸術を為す」方法論になりえた/なりえるのかという、より本質的な問題であろう。

## 質問する

当日の配布資料には、田中が2009年からオンライン・マガジン『ART iT』で連載している「質問する」<sup>5</sup>の一部が含まれていた。「質問する」こと、より正確な言い方をすれば「質問を通して対話をひらく」ことは、田中の制作における批評的な方法論のひとつとして位置付けることができる。上映会のクライマックスは、観客による質問とそれに対する田中の応答だったが、観客の質問を次のように書き換えてみると、どこか田中自身の声と重なって聞こえる点が興味深い。

—

質問1 | 映像の長さをいかに設計するか。

質問2 | 共感の「不」可能性といかに向き合うか。

質問3 | 閉じた作品をいかに開いていくか。

質問4 | 作品の宛先は誰か。

質問5 | 自分の映像との「距離」をいかに設定するか。

質問6 | 対話という形式をいかに捉えるか。

—

美術館で行われる上映会を特徴づける要素のひとつは、客層、すなわち美

術との距離に近い観客の割合であろう。今回もあいちトリエンナーレ2019を直接見た観客が約半数を占め、美術関係者や専門家が複数人参加していたが、それと同時に美術館の上映会自体が初めての経験であったり、それまで田中功起というアーティストを知らなかったりする若い観客もいて、積極的に発言していた。田中は、適宜内容の抽象度を変えながら、親しみやすい言葉で制作の背後にある自分の考えを共有していき、その正直さとユーモアによって会場全体が何度も笑い声で満たされた。これまで韓国の美術雑誌の取材や翻訳など、主に仕事を通じて田中と接点を持ってきた筆者にとって、彼の話し言葉と書き言葉の間のギャップは印象的なものだった。一部が書籍化された前述の連載以外にも、『リフレクティブ・ノート(選集)』(アート・ソング・センター、2020年;美術出版社、2021年)、『必然的にばらばらなものが生まれてくる』(武蔵野美術大学出版局、2014年)などの著書を持つ田中は、冷徹な分析力を持つ「書き手」としても知られる。それとはまた異なる、いままであまり活字化されてこなかった田中の一面は、思考や制作のプロセスなど、映像に映らないかもしれない部分を想像するための手がかりになるかもしれない。

展示と上映を行き来することは、その間で考えることを促します。先に書いたライブ・イベントと映像製作の間もそうです。いずれにも対応しようとするには、無理が生じます。でもだからこそ、別の映像/映画が生まれるように感じています。映画監督が片手間に映像の展覧会をやるのでもなく、現代美術作家が映画製作の文脈に則って映画を撮るのでもなく、何かその間にあるものを目指すこと。<sup>6</sup>

今後とも中之島映像劇場が、美術と映画の間にある観客とともに、ひとつの出来事=ライブ・イベントとしての「映像」の可能性を探る場となることを心から願う。

1 | 田中晋平「中之島映像劇場について」国立国際美術館ウェブサイト  
[https://www.nmao.go.jp/collection\\_research/nakanoshima\\_archive/](https://www.nmao.go.jp/collection_research/nakanoshima_archive/)

(2023年12月31日最終アクセス)

2 | 長編と短編を分ける尺の長さとは映画祭によって異なるが、例えば、40分までの尺を短編として規定しているアカデミー賞を基準にすると、両作品は長編作品として分類される。

3 | Mark Nash, “Art and Cinema: Some Critical Reflections,” in documenta und Museum Fridericianum Veranstaltungs-GmbH (ed.), *Documenta 11 Platform 5* (exh. cat.), Hatje Cantz Verlag, 2002, p. 132.

4 | Alexander Alberro, “The Gap Between Film and Installation Art,” in Tanya Leighton (ed.), *Art and the Moving Image*, Tate, Afterall, 2008, p. 423.

原文でアルベロは、「主にインディペンデント・シネマテーク、シネクラブ、フィルム・フォーラムなどで上映される作品」と「上映の場所」を用いて説明した。筆者はこれらの場所が

歴史的に「観客、映画制作者、評論家にハリウッド以外の映画を想像するための重要なモデルを提供してきた」(Rosalind Galt and Karl Schoonover [eds.], *Global Art Cinema*, Oxford University Press, 2010 参照) アート・シネマの発表の場と  
言い換えられるものだと考える。

5 | 筆者が質問する側になって田中とやりとりした全6回の往復書簡「質問する 第18回 (ゲスト: 馬定延) ——アーティストへの質問、あるいは『これまで』と『これから』の間には何かがあるのか」(『ART iT』、2022–2023年)。  
<https://www.art-it.asia/top/contributertop/225216/>  
(2023年12月31日最終アクセス)

6 | 田中功起「感性的な思考について、そして新しい映画」(連載「質問する 第18回 [ゲスト: 馬定延] ——アーティストへの質問、あるいは『これまで』と『これから』の間には何かがあるのか」第4便)、『ART iT』、2022年  
<https://www.art-it.asia/top/contributertop/230347/>  
(2023年12月31日最終アクセス)

## 中之島映像劇場 | 開催リスト



### 第1回中之島映像劇場

美術と映像：戦前から戦後へ——

東京国立近代美術館フィルムセンター所蔵作品による上映会

主催 国立国際美術館、東京国立近代美術館フィルムセンター

協力 川崎市市民ミュージアム

協賛 (財)ダイキン工業現代美術振興財団

開催日 2011年3月26日〔土〕、27日〔日〕

### 第2回中之島映像劇場

日本のビデオアート——1980年代

主催 国立国際美術館

協賛 (財)ダイキン工業現代美術振興財団

開催日 2011年10月22日〔土〕、23日〔日〕

### 第3回中之島映像劇場

全体芸術の試み 無声映画+音楽演奏+弁士の語り——東京国立近代美術館フィルムセンター所蔵作品による

主催 国立国際美術館、東京国立近代美術館フィルムセンター

協賛 (財)ダイキン工業現代美術振興財団

協力 株式会社マツダ映画社

開催日 2012年3月24日〔土〕、25日〔日〕

### 第4回中之島映像劇場

限定と豊穡——マイケルスノウの実験映像

主催 国立国際美術館

協賛 (財)ダイキン工業現代美術振興財団

協力 Canadian Filmmakers Distribution Center (CFMDC)

開催日 2012年10月27日〔土〕、28日〔日〕

### 第5回中之島映像劇場

浪花の映像(キネマ)の物語——東京国立近代美術館フィルムセンター所蔵作品から

主催 国立国際美術館、東京国立近代美術館フィルムセンター

協賛 (財)ダイキン工業現代美術振興財団

開催日 2013年3月16日〔土〕、17日〔日〕

### 第6回中之島映像劇場

ビル・ヴィオラ初期映像作品集 心の旅路

主催 国立国際美術館

協賛 公益財団法人ダイキン工業現代美術振興財団

協力 ビル・ヴィオラスタジオ(Bill Viola Studio LLC)

開催日 2013年10月12日〔土〕、13日〔日〕

### 第7回中之島映像劇場

日本の漫画映画の誕生と発展

草創期～1946年——

東京国立近代美術館フィルムセンター所蔵

作品を中心に

主催 国立国際美術館、東京国立近代美術館フィルムセンター

協賛 公益財団法人ダイキン工業現代美術振興財団

協力 神戸映画資料館、株式会社マツダ映画社、有限会社ギャラリーヌン

開催日 2014年3月14日〔金〕、15日〔土〕、16日〔日〕

### 第8回中之島映像劇場

ジョナス・メカス カメラ、行為、映画

主催 国立国際美術館

協賛 公益財団法人ダイキン工業現代美術振興財団

協力 フィルムメーカーズ・コーポラティブ、アンソロジー・フィルム・アーカイヴス

開催日 2014年10月18日〔土〕、19日〔日〕

### 第9回中之島映像劇場

時代劇ミュージカル ジャンル映画の享楽

主催 国立国際美術館、東京国立近代美術館フィルムセンター

協賛 公益財団法人ダイキン工業現代美術振興財団

協力 株式会社KADOKAWA、東映株式会社

開催日 2015年3月21日〔土〕、22日〔日〕

### 第10回中之島映像劇場

金井勝の世界

主催 国立国際美術館、東京国立近代美術館フィルムセンター

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

協力 かない・勝丸プロダクション

開催日 2015年11月7日〔土〕、8日〔日〕

### 第11回中之島映像劇場

ラボ映画の冒険

日本の構造的/物質主義映画

主催 国立国際美術館

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

協力 イメージフォーラム、日本映像学会アナログメディア研究会

開催日 2016年2月13日〔土〕、14日〔日〕

### 第12回中之島映像劇場

飯村隆彦の映像アート

主催 国立国際美術館

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

開催日 2016年9月24日〔土〕、25日〔日〕

### 第13回中之島映像劇場

極私的映画への招待

主催 国立国際美術館、東京国立近代美術館フィルムセンター

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

協力 イメージフォーラム、疾走プロダクション

開催日 2017年3月11日〔土〕、12日〔日〕

### 第14回中之島映像劇場

長編8ミリ映画：プライベート・ナラティブ

主催 国立国際美術館

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

協力 イメージフォーラム

開催日 2017年10月14日〔土〕、15日〔日〕

### 第15回中之島映像劇場

松本俊夫の軌跡：記録・幻想・実験

主催 国立国際美術館、東京国立近代美術館フィルムセンター

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

協力 イメージフォーラム

開催日 2018年3月10日〔土〕、11日〔日〕

### 第16回中之島映像劇場

関西の見者たち：

ヴォワイアン・シネマテークの痕跡

主催 国立国際美術館

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

協力 Lumen Gallery、福岡市総合図書館

開催日 2018年11月10日〔土〕、11日〔日〕

### 第17回中之島映像劇場

回想の岩佐寿弥

主催 国立国際美術館、国立映画アーカイブ

特別協賛 木下グループ

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

開催日 2019年3月23日〔土〕、24日〔日〕

### 第18回中之島映像劇場

生存の技法——

パーソナル・ドキュメンタリーの光

主催 国立国際美術館

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

開催日 2019年11月9日〔土〕、10日〔日〕

### 第19回中之島映像劇場

野田真吉の暁

主催 国立国際美術館、国立映画アーカイブ

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

協力 滋賀県立美術館

開催日 2020年10月2日〔金〕、3日〔土〕、4日〔日〕

当初2020年3月14日〔土〕、15日〔日〕に予定されていたが、新型コロナウイルス感染症(COVID-19)感染予防・拡散防止のため延期の後開催。

第20回中之島映像劇場

松村浩行レトロスペクティブ

主催 国立国際美術館

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

開催日 2021年3月20日[土・祝]、21日[日]

---

第21回中之島映像劇場

美術館と映像——ビデオアートの上映・保存

主催 国立国際美術館

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

開催日 2021年9月18日[土]、19日[日]

---

第22回中之島映像劇場

映像のアルチザン——松川八洲雄の仕事

主催 国立国際美術館、国立映画アーカイブ

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

協力 ポーラ伝統文化振興財団

開催日 2022年3月12日[土]、13日[日]

---

第23回中之島映像劇場

映像の布置——前田真二郎レトロスペクティブ

主催 国立国際美術館

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

開催日 2022年11月12日[土]、13日[日]

---

第24回中之島映像劇場

ケアする映画をたどる

主催 国立国際美術館、国立映画アーカイブ

協賛 ダイキン工業現代美術振興財団

開催日 2023年3月18日[土]、19日[日]



あいちトリエンナーレ2019での《抽象・家族》(2019年)展示室における  
一回目のアセンブリー(愛知県美術館)



第25回中之島映像劇場  
現代美術と映像 | 田中功起との対話

---

上映会

企画

馬定延 [国立国際美術館客員研究員]

技術

嶋田好孝

運営

田儀佑介 [同研究補佐員]

藤井泉 [同研究補佐員・当時]

湯左明子 [同研究補佐員]

福澤美妙 [同事務補佐員]

柴尾万葉 [同インターン]

平阪由貴 [同インターン・当時]

堀本宗徳 [同インターン]

中村莉菜 [同インターン]

広報

藤村南帆 [同特定専門職員・当時]

広報グラフィック

森大志郎

---

記録集

編集

内田伸一

馬定延 [国立国際美術館客員研究員]

田中功起

中村莉菜 [同インターン]

堀本宗徳 [同インターン]

デザイン

森大志郎

印刷・製本

八紘美術

発行

国立国際美術館

530-0005

大阪市北区中之島4-2-55

06-6447-4680(代)

<http://www.nmao.go.jp>

発行日

2025年2月28日

本書の無断転写、転載、複製を禁じます。

©2025 The National Museum of Art, Osaka

©2025 Koki Tanaka