

Fuluxus

What's inside?

What do you think will come out from the BOX?



Morimura Kawamura Seminar 2006

Group Presentation

2006.04.12

Rumi Kujirai

Noriaki Toyoshima

Mizuki Motojima

森村・川村ゼミ前期グループ発表 レジュメ

鯨井留実 豊島典明 元島瑞貴 班

2006年4月7日

1. はじめに

私たちは昨年後期に、パフォーマンスアートのひとつとして、「フルクサス」についてグループ研究を通し、学んできました。しかし、調べていくうちに、フルクサスが単なる60～70年代に起こったパフォーマンスアートのひとつではなく、必ずしも「アート」と呼べるものではない活動であったことが見えてきました。

「フルクサス」とは、一体何だったのでしょうか。そして、30年以上経つ現代の私たちを未だに魅了するのは何故なのでしょう。今回は、前回の発表からの考察を受け、フルクサスがもたらしたものの、現代の私たちに呼びかけているものを追及していきます。

2. フルクサス：アートの転換期

1) 1960年代のアメリカ合衆国

- ・公民権運動（黒人差別問題、キング牧師暗殺）
 - ・ヴェトナム戦争（大規模な反戦運動）
- 国民が既存の体制、システムに対して異議を唱え始める

2) 反体制の動きがアートの世界へ

- ・ブルジョア階級のもの・・・アートは富を持つ人たちのもの
その他の人はアクセスすらできない、無縁のもの
 - ・ハイ・カルチャー・・・いわゆる「芸術」のみが芸術とされた
 - ・西洋中心主義的社会・・・西洋の「崇高」な文化のみが文化とされた
- ex) 美術館に展示される絵画
- それらに異論を唱えるのがフルクサス

3. フルクサスが目指したもの；インターメディア

<インターメディアとは>

- ・いくつかのメディアが重なってできたメディア
- 伝統的なアートと生活の間の劇的な交換
- ・インターメディアは既存のカテゴリーに収まらない
- 絵画でも彫刻でも映画でもドラマでもない（つまり、脱領域的な新しい組み合わせ）

<フルクサスが活躍した時代とは>

...消費社会の始まり、メディアの時代の始まり

→ラジオ、テレビ、映画、電子音楽、そしてコンピューターの創世記

●この時代において、インターメディアと評される作品を作り出したということにフルクサスの意義があると考えられる。

<フルクサス・インターメディア・アートの例>

●Jackson Mac Low の「The 2nd Gatha」

- 1) ランダムな方向に向いた文章をたどる
- 2) 視覚による知覚と言語的な知覚の境が混乱する
※ 文字が音になると、よりはっきりとする

●Emmett William の「Alphabet Symphony」

- 1) アルファベット一つ一つが意味を持たされる(Jは smoke a Joint=マリファナを吸う)
- 2) 役者がそれを読み演じる
- 3) それを写真として保存する
=テキストと音を合わせたものともとれる

※どれ一つとも独立できない (=互いに依存)

4. フルクサスの構成メンバーと作品紹介

Fluxus by G.マチューナス

1961年 G・マチューナスが NY の A/G ギャラリーで「フルクサス」と題したことが始まり →欧米各地で展開された特異な芸術運動の総称として定着

フルクサス宣言 (1963年) P.76

『ブルジョアの病、インテリ、プロフェッショナル文化、商業文化を浄化せよ、
死の芸術、模倣芸術、人工的芸術、抽象的芸術、幻想的芸術、数学的芸術を浄化せよ、
西洋中心主義的社会を浄化せよ! . . .
革命の洪水と満ち潮を芸術に促進させよ . . .
文化におけるエリート、社会的革命家、政治化革命家たちを統一の戦線、戦闘に統合せよ』

a. 作品紹介

《触覚》

・ Finger Boxes by Ay-O

FLUXUS の中で最も触覚に関わる作品

外見は同一の箱だが中身がそれぞれ異なり、体験者が中を探るときだけわかる
《嗅覚》

・ Smell Chess by Takako Saito

チェスの駒の香りを嗅ぎわけてゲームをすすめる

b. パフォーマンス

・ ”One for Violin” (Nam June Paik)

...高く振り上げたヴァイオリンを、振り下ろし粉々に破壊する

→ “destructive”, “nihilistic”

・ ”Cut Piece” (Yoko Ono)

...観客自らが、被験者の服を鉋でカットしていく

→ 「覗き見行為」「怖いもの見たさ」から日常の中にある狂気、刺激を呼び覚ます

→ 聴衆または観客の存在があって初めて成り立つパフォーマンス

フルクサスの特徴

① Fluxkit = “ontological thinking”

私と世界とのつながりを認識させるために五感を呼び覚ます

② 「アートを日常へ」

私たちの日常にあるモノや行為を、「生活」という文脈から「芸術」の文脈に取り込むこと、あるいは「芸術」の文脈を「生活」の文脈に押し出す

→ 既存の **High Art** や美術館制度に対する批判／

③ 一回性、偶然性を重視

フルクサスの作品やイベントは、**primary experiences** が全て

50年代に(※1) J・ケージや(※2) A・カプローが展開した「ハプニング」とは異なり、より日常的なその“行為”の性質に着目

5. フルクサス周辺の動き

a) ハプニング (フルクサスは自らの活動をイベントと呼ぶ)

- ・ 一回性、偶然性を重視
- ・ 五感への自覚を新たに高める
- ・ よりリアリスティックに

b) コンセプチュアル・アート (コンセプト=概念)

- ・ 形や素材ではなく、思想や意味が重要 (フォーマリズムに対する批判)
- ・ 「芸術とは何か」という問いかけ

c) ポップ・アート

- ・フルクサスのアーティスト (R Watts) が始める
- ・大量生産、大衆商品がブランドと化し、アートの領域に変化
→ハイアートとも言えるのではないか
- ・消費者をメインとする考えにおいてフルクサスとは離れていく

【用語】

フォーマリズム・・・描かれた内容より形式（フォーム）を重視し、内容からではなく形式から作品を解釈する美学的理論

6. 考察

フルクサスの作品や行為は、ひとつひとつを取れば五〇年代のハプニング・アート、アクション・ペインティングによく似ていたが、その組み合わせにおいて決定的に新しかった。ジャンルを越えるのではなく、異質なジャンルを衝突させることから生まれる不協和音にこそ彼らは可能性を読み取っていた。

フルクサスは、美術館の権威により確立されたハイアートを志向するモダニズムから脱却し、アートを私たちがより身近になる「日常」に引き降ろしてきた。それにより、「美しく、崇高」なものがアートであるという価値観を壊し、感覚を震撼させるより広いものとして捉えられるようになった。

今日においても、フルクサスは様々な場面において再演されている。アートの幅が広がり、何でもアートになりうる時代になりつつあるからこそ、社会的に見てフルクサスは多種多様の中の一つとして捉えられているが、未だに我々はフルクサスに接した時に、五感を刺激される事により驚きや、感動を覚える。では、今またフルクサスが再演される意義は何なのだろうか？フルクサスが当時挑んだ美術館制度の権威が崩壊しつつある今、フルクサスはエンターテイメントとしての要素が強くなってしまったように感じる。それでも、フルクサスが目指したアートの価値観の新たな構築は、現代のアート界にも未だに根強い影響を与えているのもまた事実である。

<参考文献・参考サイト>

- ・Hanna Higgins 『Fluxus Experience』 Ahmanson-Murphy Fine Arts Book S. 2002
 - トーマス・ケライン、ジョン・ヘンドリックス 『フルクサス』 ワタリウム美術館 1994
 - ディック・ヒギンズ 『インターメディアの詩学』 ディック・ヒギンズ 1988
 - 『フルクサス展—芸術から日常へ』 うらわ美術館 2005
 - ・fluxus deBris@Art / not Art
- <http://www.artnotart.com/fluxus/index2.html>