



美術家・美学者母 (mama)

### 【美学者母 (mama)】

1978 年生まれ。幼少期から野球に熱中、小学校から高校まで硬式野球を続ける。各種スポーツ、特に野球に精通している。スポーツ業界のグラフィックデザインやロゴ、各種企画やディレクションなどへの意欲は高い。

### 【スケートボードをはじめめる】

1996 年からスケートボードをはじめめる。十代から多感で最新のファッションなどに興味を持つ。特にアメリカンカジュアル、BBOY、スケートボード、グラフィティカルチャーなどに精通。横乗り系の文化に強み。サーフボード、スノーボードスケートボードなどのグラフィックデザイン、ロゴ、ディレクションに興味有り。

### 【アーティスト活動開始】

1997 年からアーティスト活動開始、長きにわたるアーティスト活動で多数の実績あり。特に現代美術、現代アートに精通。美学、哲学、精神分析的アプローチに強み有り。美術分析を通じた人間分析や様々な現象分析が可能。

### 【グラフィティライター活動】

グラフィティライターとして、実際に 4 年ほど大阪のミナミを中心に活動実績有り。ヒップホップカルチャーに精通。壁画や様々な野外施設へのデザイン、ペインティングが可能。

### 【スケートボードショップで初個展】

2002 年に大阪のスケートボードショップで初個展。展覧会における全てのディレクションを行う。フライヤー制作から各種広報活動まで。この展覧会はファッション雑誌「カジカジ」にも掲載される。その他実績多数有り。

### ※1978 年

- ・大阪府岸和田市に生まれる

### ※1994 年

- ・鳥取県へ移住

### ※1996 年

- ・スケートボードをはじめめる

### ※1997 年

- ・大阪に帰ってくる
- ・アーティスト活動開始

※1998年

- ・グラフィティライターとしてストリートで活動開始

※2002年6月

- ・大阪のスケートボードショップ OVAL NETWORK で個展

※2002年7月

- ・大阪の古着屋 MAX FIELD で個展

※2002年8月

- ・村上隆主催するアートイベント「GEISAI-2」(東京)参加

※2003年7月

- ・大阪の club NEO の「NEO SUMMER FESTIVAL」に参加

※2004年6月

- ・大阪・岸和田の岸和田中央会館ギャラリーで個展

mama Art Show 2004 「春 風 花」

※2005年5月

- ・大阪・岸和田の町家 光輪庵で二人展

machromatic Art Show 2005 「こころ、であう。」

※2005年12月

- ・大阪府公園協会・泉佐野市公園緑化協会主催

「Twinkle Park in Rinku 2005」でアートパフォーマンス ※2006年4月

- ・「第3回 ART BASE NULL 作家交流展」(泉佐野 新井邸)

後援 大阪府、大阪府教育委員会など。

※2006年9月

- ・主催 文化庁 共催 田尻町教育委員会

「こどもアート体験 北欧～日本展」参加

※2006年11月

- ・Joint Art Battle -JAB- (富山) 参加

※2007年4月

- ・東京・下北沢の club WEDG のアートイベント参加

1seam 「New Born Babys ☆」

※2007年5月

- ・第4回 ART BASE NULL 作家交流展 (泉南市 山田家) 参加

後援 大阪府、大阪府教育委員会など。

※2007年10月

- ・ 食の専門学校レコール・バンタン臨時講師（大阪市）  
展覧会「食とアートのコラボレーション」プロデュース

※2007年12月

- ・ Joint Art Battle -JAB-（富山）参加

※2008年5月

- ・ 第5回 ART BASE NULL 作家交流展（泉南市 山田家）参加  
後援 大阪府、大阪府教育委員会など。

※2008年6月

- ・ 大阪・大阪府中央区「ぎやらり かのこ」で個展  
mama exhibition 「アートバイブレーション」

※2009年11月

- ・ 東京・有楽町でのアートフェア  
「YOUNG ARTISTS JAPAN Vol.2」参加

※2010年5月

- ・ 「ウェブアート宣言」（Web art declaration）

※2010年6月

- ・ 雑誌「プライベートアイズ」の特集へ参加  
きこえをアートする デコレーション補聴器の作品提供

※2014年9月 「

- ・ 「スマートアート宣言」（Smart Art declaration）

※2016年3月

- ・ 「量子論美術宣言」（Quantum theory art declaration）

(作家名) 美学者母

(本名) 田中智和

まず美学者母という名前から説明していきたいです。私が美学者母と名乗っている意味ですが、まず美術家であるのにもかかわらず美学者と名乗っているのは、旧来の美術家では捉えきれない活動を美術家として、しているからです。その中でも言葉というものを多用した活動をしており、美学、哲学、科学、思想、など横断的に網羅し、それらをアートへと昇華していることから、美学者と名乗っています。また母に関しましては、美学者母は男性で、絶対的に欠損している女性というものへの嫉妬や憧れの表層と見ていただいても結構です。その上で女性にしか産めない人間の赤ちゃんというものから、私にしか生み出すことができない創造とうものを通して、そのジレンマを解消しようという意図があります。

(美学者母の紹介)

現代美術作家として自らの作品制作を行うかたわら、アートディレクターとしても活発な活動を展開している。尊敬している芸術家はマルセル・デュシャン、村上隆、ピカソやウォーホール。美学者母は作品制作とともに自身の作品を分析し文章化しインターネットで公開するスタイルを持っている。またアート界に止まらず時事問題や世界情勢など人間の抱える様々な問題を分析し、主に Facebook 等で持論を展開している。しかし、過激な発言も多くユーザーからの批判も多いためブログや SNS で炎上することもしばしばである。これについては「20代の頃は個展をするなどをして自身を知ってもらおうとしていたが、アナログな方法では周知に限界があると感じた。誰もが使用できる平等性といったインターネットの特性に着目し、インターネットを使うことで自身を広め、より多くの繋がりを持つようになつた経緯がある。インターネットで自己を展開をするにあたりブログや SNS でエッジの効いた文章を書くの

はキャラ作りの1つでもあるが、それはインターネットという社会が存在し、実社会ではないその社会（インターネット）上で個人が1人の人格を形成するがごとく存在していることに起因したものである。また、同時期（2010年頃）にアートにおけるインターネットの可能性を感じた。」と語っている。この頃より、インターネットを使った作品制作に力を入れ、数多く発表している。

#### （美学者母の特徴）

美学者母は言論、言説、批評などを作品としているのが特徴です。それらは次のサイトなどで展開されています。

美学者母の言論空間 [http://www.machromatic.net/column\\_page\\_m.html](http://www.machromatic.net/column_page_m.html)

facebook <https://www.facebook.com/machromatic>

twitter <https://twitter.com/machromatic>

mixi [http://mixi.jp/show\\_profile.pl?id=1114630&from=navi](http://mixi.jp/show_profile.pl?id=1114630&from=navi)

tumblr <http://machromatic.tumblr.com/>

note <https://note.mu/machromatic>

fc2 blog <http://machromatic.blog.fc2.com/>

livedoor blog <http://blog.livedoor.jp/machromatic/>

twitcasting <http://twitcasting.tv/f:100001357141674/>

youtube <https://www.youtube.com/user/machromatic>

#### （美学者母の作品）

美学者母の作品は「宣言」を中心に展開されています。それぞれの宣言文は造形を伴うものではなく、既存もしくは新たに生まれてくる造形に対して概念を与えることで、それを造形作品として取り込むという手法をとっております。美学者母の「宣言」一覧をご紹介します。

2010年5月9日 「ウェブアート宣言」(Web art declaration)  
2014年9月1日 「スマートアート宣言」(Smart Art declaration)  
2016年3月31日 「量子論美術宣言」(Quantum theory art declaration)

2010年5月9日 「ウェブアート宣言」(Web art declaration)の詳細。

こちらは

<http://installation.jp/>

以上が作品となっております。

『ウェブアート宣言』(Web art declaration)

本日、2010年5月9日。

インターネットという虚像と実像が共存する場。

虚像と実像が表裏一体であり、媒介する。

その媒介した場所が空虚である。

インターネット上のウェブはまさに空虚である。

その空虚であるウェブで。

己が己である事を確認し。

ウェブインスタレーションと定義する。

<http://www.machromatic.net>

現代美術作家 田中智和 (mama)

Macromatic is an composite art enterprise in Kishiwada city, Osaka area.

“Web art declaration”

Today, May9th,2010 Place where the internet exists together between virtual image and real image. The virtual image and the real image are consistencies, and it mediates. The mediated place is empty. The web on the Internet is exactly empty. With the empty web.

The thing whose yourself is yourself is confirmed. It is defined as the web installation.

<http://www.machromatic.net>

Artist Tomokazu Tanaka (aka.mama)

【ウェブインスタレーション】

インターネットにある種の空間性を見出し、これまでのインスタレーションの手法を仮想空間であるインターネットに持ち込んだものである。基本的にインスタレーションは一時的であるが、ウェブインスタレーションは一時的かつ恒久的なものである。ウェブインスタレーションは作家の創作によるWEB情報をインスタレーションとしている。そのため、インターネットの存在が必須であることから設置場所に固有（サイトスペシフィック）のものであり、その点においてこれまでのインスタレーションに共通している。しかし、通常インスタレーションは一つの空間を前提に行われるが、ウェブインスタレーションは各デバイスの画面を境に、現実空間と仮想空間の二つの空間を扱っている（二重の空間の使用）。例えば、ガラスを用いて考えてみると、ガラスは向こう側の空間と、こちら側の空間を隔てている様に見える。しかし、そのガラスに貨幣などを貼付けると、どちら側の空間にも属していると観ることができる。ウェブインスタレーションでは、ガラスの様にデバイスの画面が仮想空間と現実空間を隔てており、ガラスに貼付けた貨幣の様に画面に映し出されたWEB情報によって仮想空間と現実空間の境目が消し去られるのである。すなわち、鑑賞者はそのWEB情報を前に仮想空間、現実空間の境目のない空間に置かれることになる。鑑賞者の閲覧が終われば、デバイスの画面は閉じられ、記憶の中でしか残らない。ゆえに、ウェブインスタレーションは鑑賞者側が流動的であるという点において一時的（テンポラリー）である。しかし、サーバ情報の削除を例外とし、サーバ情報にアクセスする（インターネットに繋がる環境にある）ことを前提とすると恒久的である。すなわち、恒久的にサーバ情報が浮遊しており、インターネットを介して鑑賞者が流動的に参加することでエレメントが揃うのである。なお、作家の創作によるWEB情報とは、作家自身が作成したホームページ等を指し、facebook、mixi、youtube等の既存のSNSや動画投稿サイトのようなアーキテクチャーを利用したものではない。ウェブインスタレーションは、仮想空間と現実空間の境目のない空間を意図しており、現在のメディアアートにおけるインターネットアートが一般の現代芸術や実空間と仮想空間の橋渡しという観点で語られている点において異なる。また、ウェブインスタレーションは西洋美術の文脈に倣い、インスタレーション、シミュレシオニズム、そして独自の美術理論である「ごっこ論」により展開されている。インターネットにある種の空間性を見出し、これまでのインスタレーションの手法を仮想空間であるインターネットに持ち込んだものである。ウェブインス

タレーションは各デバイスの画面を境に、現実空間と仮想空間の二つの空間を扱っている（二重の空間の使用）。西洋美術の文脈に倣い、インスタレーション、シミュレーションイズム、そして独自の美術理論である「ごっこ論」により展開されている。鑑賞者を現実空間と仮想空間の境目のない空間に置くことで、人は何にリアリティーを見出し、信用するのかを問題視している。作家の創作によるWEB情報をインスタレーションとして設置することで現実と仮想の同期をアイロニーとして取り扱っている。

ウェブインスタレーションに紐付けされた作品として「造形と文学の極地」という概念を提唱しています。その内容がこちらです。

## 「造形と文学の極地」

現代美術・現代アートの中のひとつの表現手段としてインスタレーションは一般的に認識されている。それは空間や場所と、物や事といったものの関係性により成立する。私はある時期からインターネット上の空間というか、仮想空間にとっても興味をもちはじめたのである。それは空間と認識されながらも、はっきりとした実在性がないという、アート表現にはうってつけの「場」だと感じたからである。私はその場所で「アート」を展開させていく事を世の中に知らしめるために、2010年5月9日に『ウェブアート宣言』（Web art declaration）を宣言したのである。例えばピカソがキュビズムを、マルセル・デュシャンがレディメイドを生み出したように、私はウェブインスタレーションを生み出したのである。それは現代においては必然的なできごとでしかないのである。それはピカソがキュビズムを、マルセル・デュシャンがレディメイドを生み出したように。私たちの目の前には当たり前インターネットが存在し、私たちの生活を取り巻いている。私は表現者としてそれを使わない理由がみつからないのである。そして表現者として、このインターネット上の空間を表現の場所として使用するのである。後は、このインターネットという空間を上手くアートとして成立させるだけの事や物がそろって、このウェブインスタレーションは成立する。では何をこの空間、仮想空間にある意味「設置」させれば成立するのだろうか。それについて私は深く考えた、しかし結局答えは身近にあったの

である。私は「言文不一致」という事から知恵を得た。そもそも文字は造形である、それは「言文不一致」というものがその事に答えてくれる。「言文一致」している現代においては、言葉と文字や文章は等価であるのは常識であるが、である。現代において文字や文章は意味に満たされているが、インターネットという空間、仮想空間、ある種「カオス」な空間で、言葉を伝える手段として文字や文章は意味を成さない事に気づいてきたのである。そう、それはある種の二重の転倒が起こるのである。本来アナログな世界では、言葉を伝えるにはそれに等価である文字や文章が絶対的なものであるはずが、インターネット上ではもうそれは全くの無意味になり、コンピューターに映し出されている画面そのものに絶対的な意味をみているのである。私はそこに「アート」を見出したのである。私は以前からブログを書いていた、しかしインターネットというカオスな空間では全く意味をもたないものになり、そのカオスな空間で再構成され秩序をもち貴方のパソコンのディスプレイに映し出されるのである。それを具現化したものが「installation.jp」である。

美学者 母 (mama)

ウェブインスタレーション一覧

<http://machromatic.net/>

<http://www.artstherapy.biz/>

<http://installation.jp/>

<http://smartart.jp/>

<http://fundamentalism.biz/>

<http://machromatic.com/>

<http://machromatic.biz/>

2014年9月1日 「スマートアート宣言」(Smart Art declaration)の詳細。

こちらは、

<http://smartart.jp/>

以上が作品になっております。

「スマートアート宣言」(Smart Art declaration)

アートはテクノロジーに学ばなければならない。

The art must learn from the technology.

テクノロジーはその複雑性を排除し市民権を得たのだ。

The technology removed the complexity and obtained generality.

しかしアートはその複雑性を担保に、

未だに特権的な地位を確保し、特権階級のものに留まっている。

これはアートにとって不幸な事であり、それに拘束されているのだ。

It is unhappy that the art still stay a special privilege position and remain within the thing of the privileged class by securing the complexity.

アートはテクノロジーに学ばなければならない。

The art must learn from the technology.

アートもその複雑性を排除しアートの確固たる市民権を獲得するのだ。

The art too removes the complexity, gets firm generality of the art.

アートの複雑性の排除とは、思考の帰結である。

It is the conclusion of the thought that the art excludes its complexity.

思考の帰結とはこの「スマートアート宣言」の概念である。

The conclusion of the thought is a concept of this

“Smart Art declaration”.

スマートアートの概念では鑑賞者をユーザーと定義する。

In the concept of “Smart Art”, the appreciator is defined as a user.

それはアートは人の心に作用するデバイスだからだ。

It is because the art is a device acting on the heart of the person.

アートは様々なデバイスを使用する事を許している、

The art permits using the various devices.

しかしアートにとってその目的のありどころが重要なのだ。

However,it is important for the art to consider it as the purpose.

アートの目的は人間の心を豊かにする目的が最上位でなければならない。

The top of purpose of the art must be to be human being's mind freedom.

それは、

It's....

書く事を目的としない筆。

The brush which is not intended to write .

入れる事を目的としない器。

The bowl which is not intended to put .

着る事を目的としない服。

The clothe which is not intended to wear .

つまりまず人間の心をいかに豊かにできるのかが目的なのだ。

It's the first purpose how human's mind can be great.

目的のありどころが重要なのである。

That is,an above-mentioned purpose is important.

森羅万象のものがアートである事を否定しない。

This declaration doesn't deny that all things in nature are the art.

アートが人間から乖離している事を否定する。

This declaration denies that the art separates from people.

アーティストは様々なデバイスから最善なデバイスを選択し、

よりスマートなユーザーインターフェイスを実現し、

最高のユーザーエクスペリエンスを実現しなくてはならない。

Artists must select the best devices from a variety of device,realize more stylish user interface and the best user experience.

そして、そのユーザーエクスペリエンスを実現すれば、

アートは確固たる市民権を獲得できるのだ。

And,if they realize the user experience, the art can get firm generality.

2014年9月1日

美学者母

September 1, 2014 mama

翻訳：大和尚子

Translator Naoko Yamato

「スマートアート宣言」概要 まず「スマートアート宣言」の起点となった人物、それは正しくアップル創業者スティーブ・ジョブズである。彼はテクノロジーを使って、人々の心を豊かにした。そればかりでなく、社会の在り方そのものを変えた。まさに、パラダイムシフトを起こし革命者となったのだ。この事は時代を変えた。この先何百年経とうとこの革命は語り継がれていくだろう。しかしアートもまた、そのような時代を変革しパラダイムシフトを起こした時代があった。それはアートがこの世界に生まれた時、人間がアートを手に入れた時。それは人間の思考がパラレルプロセッシングを可能にした時である。私は並列思考の獲得こそ人間がアートを手に入れた時だと考えている。人間がパラレルプロセッシングを獲得すると同時に革命が起こった。それまでは全く進化していなかったあらゆる道具が進化をし始めたのだ。その進化のスピードはそれまでの人類には考えられないスピードで進んだ。それを可能にしたのが正に「心の豊さ」すなわち「アート」なのだ。私たち人間はパラレルプロセッシングを獲得し、「心の豊さ」すなわち「アート」を生み出し、様々なモノの複雑性を可能にし、組み合わせを考え、「創造性」で革命を起こしたのだ。これは現代のテクノロジーの起こした革命の遙か昔の話だ。アートは複雑性を可能にすることでパラダイムシフトを起こしたのだ。しかし、皮肉にも現代においてテクノロジーはその複雑性を捨て去る事で、テクノロジーによる革命を起こし、パラダイムシフトを可能にした。この事は何を意味しているのだろうか。ある意味これは人間における複雑性の臨界点に達しているのではないか。テクノロジーにおいても、その複雑性を理解できる者は極僅かな人間に限られるようになり、またそれを扱える人間も極僅かな人間に限られた。これは人間における複雑性の臨界点、すなわち進化の停滞に他ならない。人間の進化をさらに進めるにはどうすべきであるか、その点においてスティーブ・ジョブズはアートすなわち創造性を逆説的に応用したのだ。複雑性を獲得した創造性

を利用し、その複雑性を単純性により利用する。これが、まさしくスティーブ・ジョブズが起こした革命の根本的原理なのだ。そもそも、創造性とは複雑性を手に入れた根本的原理なのだ。それを逆説的に単純性へ利用した、まさしくパラダイムシフトなのである。具体的には、GUI（グラフィカルユーザインタフェース）やマウス、スマートデバイスなどだ。話をアートに向けてみよう、アートもまた、人間がパラレルプロセッシングを獲得し心の豊かさを持ち創造性を駆使し、複雑性の追求が加速し、いつしかその複雑性は極限状態に到達している。その複雑性を理解できる者は極僅かな人間に限られるようになり、またそれを扱える人間も極僅かな人間に限られている。しかしアートはまだその複雑性の追求を辞めようとはしていない。これはある種人間の進化の上では非常に不利益な事だと考えるのが自然だ。人類全体の進化を考える上でとるべき方法論は一つしか無い。アートの複雑性もテクノロジー同様に臨界点に達しているのである、そしてアートもスティーブ・ジョブズが起こした革命同様に、創造性を逆説的に応用し、複雑性を獲得した創造性を利用し、その複雑性を単純性により利用する。これが人類全体の進化を考える上でとるべき方法論だ、この事がアートがさらに進化する上では避けては通れない道なのだ。アートは複雑性の臨界点に既に到達している。私たちアーティストはテクノロジーから学ぶべきだ。その複雑性を極僅かな限られた人間の利益や幸福だけに利用すべきではない。人類全体の進化、より多くの人間の利益や幸福の為に利用すべきなのだ。それはアートにおいても、テクノロジーでスティーブ・ジョブズが行った様に、複雑性を単純性により利用するという革命を起こさなければならない。しかしアートにおいて、スティーブ・ジョブズなどよりももっと早く、そのような事に挑戦したアーティストは数多くいる。その中でもマルセル・デュシャンは名前を挙げておきたい。マルセル・デュシャンは最も尊敬すべきアーティストの内の一人だ。しかし彼の革命は上手くいかなかったのだ。複雑性を単純性により利用するという挑戦を試みた、しかし、逆にアートはより難解であると受け取られ、より複雑性を増す事になった。この失敗は今回の「スマートアート宣言」に活かさなければならない。その教訓を生かしたいと思い「スマートアート宣言」に記述した文面がこれだ。「アーティストは様々なデバイスから最善なデバイスを選択し、よりスマートなユーザーインターフェイスを実現し、最高のユーザーエクスペリエンスを実現しなくてはならない。そして、そのユーザーエクスペリエンスを実現すれば、アートは確固たる市民権を

獲得できるのだ。」 マルセル・デュシャンは、最善なデバイスを選択しスマートなユーザーインターフェイスを実現した。しかし、最後に一番大切なものを実現できなかったのだ。それがユーザーエクスペリエンスである。私は確信した、アートが進化する唯一の方法を。ユーザーエクスペリエンスの追求にこそアートの未来があるのである。

2014年9月1日 美学者母

2014年9月1日に「スマートアート宣言」を宣言し、自分なりに「スマートアート」というものを再考しております。スマートアートの概念上、LINEスタンプは最新形の「スマートアート」です。これは宣言文や概要を理解して頂けた方なら分かって頂ける事ですが、宣言文や概要が分かりづらい方にも改めてご説明したいと思います。例えば一般の方が分かりづらいであろうと想定されるのは、「イラスト」や「デザイン」との差異だと思われます。この点について説明させて頂きます。まず一番に言える事は「目的」の在り所が違うという事です。基本的に「イラスト」や「デザイン」は商業ベースであります。すなわち、目的は別の何かを達成する為の「ツール」なのです。それ自体が目的でないという事が言えます。では「LINEスタンプ」を考えてみましょう。「悲しい」、「辛い」、「楽しい」、「暇だ」。その様な自らの感情を表現する、すなわちその造形そのものが「目的」であると言えるのです。これが「スマートアート」の大きな特徴です。そして少し専門的になりますが、もう一つ大きな特徴。それはユーザーインターフェイスが優れているという事です。これはLINEといったアーキテクチャが可能にしてくれています。すなわちLINEというアーキテクチャが複雑性を「内在」している。そのように表現するのがいいでしょう。スマートアートにとってその複雑性が担保されている事が重要です。複雑性を担保し内在している事で、ある種の「スマートアート」としての価値を有するのです。逆説的に「イラスト」や「デザイン」には、この「複雑性」が内在していない、担保されていないと言えます。すなわち「スマートアート」は、「ファインアート」と同じだけの「複雑性」や「文脈」をもちながらも、「デザイン」や「イラスト」よりも単純なインターフェイスを可能にする、という「革命的」な概念であると同時に。その「スマート」なユーザーインターフェイスは、誰もが創作者になれ、誰もがユーザーになれる。ある種「一般

市民」による「アート」の革命を可能としたものです。「スマートアート」は間違いなく世の中を変えていきます。新しい「アーキテクチャ」もでてくるでしょう。そしてやっと私たち一般市民が「アート」という恩恵を享受できる、そのような世の中になるのです。最後に最新のニュースをご紹介します、7歳の女儿がLINEスタンプを制作して1万円以上を売上げたという事。このニュースはまさに「スマートアート」の恩恵なのです。このような動きはこれからますます増えてくるでしょう。一部の人間が「アート」という、何か得体の知れない権力や権威に担保され、恩恵を享受する時代は終わったのです。それを早く「古くさい美術界」は気づくべきでしょう。というか、そのようなモノは自然淘汰されていくでしょう。皆さんも古い過去の遺物には見切りをつけてサヨナラしましょうね!!! 美学者母

2016年3月31日 「量子論美術宣言」 (Quantum theory art declaration)

こちらは、

<http://www.machromatic.net/>

以上が作品になっております。

ポスト現代美術、現代アートの美術論、芸術論、美学。  
量子論美術がアートを根底原理から覆し、  
新たな原理として産声をあげる。

「量子論美術宣言」 (Quantum theory art declaration)

「量子論美術宣言」

私たちは古典物理学それにならう科学、哲学、思想、宗教に基づき、  
美術世界または芸術世界を捉えてきたのである。

しかし我々人類は量子論という新たな尺度とともに変わろうとしている。

それは元より世界の捉え方そのものである以上、

美術や芸術にもその影響を加味しなければならないのである。

量子論は古典美術から現代美術までの集束点となり、

さらにポスト現代美術の定義となり量子論美術の根本原理となる。

局所的産物としての美術は終わりを告げたのである、

それに変わり非局所的総和としての美術が産声を上げた。

非局所的総和とは局所性の無い実在である。

局所性の無い実在にアクセスする刹那こそが愛なのである。

世界の本质とは非局所性であり、

局所性と非局所性の差異が美であり、

それを刹那に体験することが美の体験である。

その局所と非局所の関係性が愛と美の関係性である。  
そしてその愛と美を刹那に体験する存在が人間であり、  
またその事で人間も刹那的存在である事を自明する。  
量子論美術宣言では非局所性を、  
仏教における悟りで仏教哲学との親和を試みる、  
仏教での悟りは、  
量子論美術では非局所性と同様であり、  
仏教での悟りの概念としての空や縁起は、  
量子論美術での美術作品や芸術作品である。

まさに仏教では悟りは人間そのものであるのと同様、  
量子論美術でも愛は人間そのものである。  
量子論美術では美術や芸術を非局所性への入り口であると捉え、  
今まで続いてきた因果律や文脈に原理を求める美術や芸術を、  
根本原理から徹底的に否定し破壊し、  
全く新しい美学として世界に声高らかに量子論美術宣言を宣言するのである。

2016年3月31日

美学者母

「Quantum theory art declaration」

We have interpreted art world by classic physics and science, philosophy, religions.  
However, we start to change with a new viewpoint that quantum theory.  
Quantum theory is view the world itself, so art is influenced by this theory.  
All art between Classic art and contemporary art comes to a period by quantum theory.  
So this theory becomes the definition of post contemporary art and principle of  
“Quantum theory art”.  
Art as local products are over, art as non-local totality is born.  
Non-local totality is the reality has no locality.  
Moment accessing to non-local reality is Love.

World's essence is non-locality.

The differences between locality and non-locality are beauties.

Experience in those differences is aesthetic experience.

Relation of locality and non-locality is relation of love and beauty.

So human beings are existences who can experience love and beauty at moment.

That is to say human beings are momentary existences.

This declaration tries to think non-locality has affinity for Buddhist philosophy at Satori.

Satori is like non-locality at quantum theory art,

Ku and Engi in concept of buddism are same with art works at quantum theory art.

In buddism, satori is human beings itself, equal, love is human beings itself at quantum theory art.

Art is like introduction for non-locality at quantum theory art.

So this declaration denies and destroys the principle of art that are established with context and the law of causality, and advocates totally new aesthetics.

Mar.31.2016 mama

translator Naoko Yamato

(美学者母の提唱する美術論)

『ごっこ論』(美術理論 著者 美学者母)

私たちは子供の頃によく「鬼ごっこ」や「警察ごっこ」など「ごっこ」というものをして遊んでいたのではないだろうか。私の記憶には色濃くそのような遊びが思い出として残っている。大人と呼ばれる年齢になり、そのような幼少期の遊び、「何々ごっこ」を思い出すと微笑ましくも思う反面、大人の世界で生きている今でも自分自身や社会を客観視してみると、世の中のすべての事情が幼少期の「ごっこ」の延長線上でしか無いのではないのかとふと思う事が度々あるのである。ショッピングセンターで観る「家族」。ビジネススーツをきちっと着こなしている「会社員」。道路で交通違反を取り締まっている「警察官」。病院で診察している「医者」。それらはすべて、「ごっこ」。子供の頃にしていた「何々ごっこ」と全く変わらない同一のものと観る事ができるのではないか。そもそもそう思った事が私の「ごっこ論」の始まりである。

2013年7月1日 美学者 母

『情報美術論』(美術理論 著者 美学者母)

世界の最先端の脳科学では、  
脳や人は、情報で構成されているというのが常識です。

では、美術という心を扱うものも同じではと思うのです。

しかし、日本の美術界では、  
昔ながらの、感覚的、情緒的受け止め方が一般的。  
9割近くが、まだ感覚的や情緒的な事を原理原則として扱っています。

何か、工業分野の金型の世界と同じ様な感覚を覚えます。  
今、金型の世界では何が起きているのか。  
それは、金型職人がいない時代になっているのです。

昔は、日本人の手の器用さなどで。  
日本の金型業界は世界を圧巻していました。  
そして、その金型の職人的、感覚的なものは絶対だとされてきました。

しかし、  
今ではどうでしょう。  
金型は、3D プリンターの登場で、  
金型のデータ情報さえあれば、  
どこでも、だれでも、簡単に作れるのです。

職人が情報に変わった瞬間です。

美術家というものの概念も変革しないとイケません。

私たちは、職人的技巧をもって造形し、  
それを感覚的、情緒的に判断する事を放棄しなければ、  
美術の次のステップはないのです。

昔にも、少し触れましたが、  
最新の認知心理学では「アフォーダンス」という、  
従来の認知心理学とはまったく違う考え方も生まれています。

それは、  
その物、あらゆる物体は、それ自身からあらゆる情報を発している。  
そうです、僕たちが情報を持っているのではないのです。  
もの自体に、莫大なる情報が蓄積されている。  
それを、受容するも盲目になるのもその人間の感度の問題である。  
これが「アフォーダンス」です。

この考えを、理解すれば美術作品を鑑賞するのにも役立ちます。  
なぜ、美術作品から得るものが人によって違うのか。  
そういう根本原理にも応用できます。  
それは、人によってその物から得る情報が違うからです。

上の事からも解る通り、  
僕たち美術作家は、  
いかに情報を構築するかという事を求められているのです。

例えば、村上隆が言うように、  
作品には様々なレイヤー、文脈、アイコン。  
それらを設定していくわけで。  
作品は多重の分厚い構造を形成するのです。  
それは、情報をいかに作品にインプットするかという作業なのです。  
作品を感覚的な「アウトプット」するという考えはもう終わりです。  
僕たち美術作家は、作品に情報をいかに「インプット」するか。  
それが今の美術なのです。

ここで、作家に求められる能力は、  
情報処理能力です。  
今の時代、無限大の情報が世界に存在しています。  
そのような、多量の情報を整理し、理論的、文脈的、造形的に。  
いかに情報を構築していくか。

そのような事が一番大事な事なのです。

情報構築、情報美術、これは今後美術の中核を担うとともに。  
新しい造形原理として、  
すべての美術作家のロールモデルになっていくでしょう。

2013年11月1日 美学者 母