

STREET 3.0

STREET	1.0	2.0	3.0
physical	○	○	○
digital		○	○
redefined			○

STREET 1.0

art in the analog world on the street

ストリート上のアナログワールドにおけるアート

STREET 2.0

art in the analog/digital world on the street

ストリート上のアナログ/デジタルワールドにおけるアート

STREET 3.0

art in the analog/digital/(X) world on the streets redefined

再定義されたストリート上のアナログ/デジタル/(X)ワールドにおけるアート

TRANSFORMING STREET

Streets transform. Needless to say, so is its art. But we are not yet ready for that update. Where is the street for us in this time of crisis? And what exactly is the art that takes place there?

The street is a space for movement ("All roads lead to Rome," La Fontaine). The street is a space of movement, but it is also a space of intersection, where something meets something else ("Keep the cat you meet on the street," Jordan Peterson). This movement and encounter are the most important elements in the street.

Just as there are predecessors in work and life, there are predecessors in street art: in the 20th century alone, the Mexican Mural Movement of the 1920s, the Federal Art Project of the 1930s, public art of the 1950s, Fluxus of the 1960s, and so on (some might go further back). Some would cite the Lascaux murals, the Sphinx, and the Jizo). These influences began to popularize the art of the street, especially in the 1970s. Later, it was also combined with digital technology, and much art blossomed on the streets.

In 2017, the history of street and art will reach a major turning point. It is the emergence of a structure that is different from the conventional art on the street, where art is created within the existing street. They have created a new street itself. This "Michi" by the artist collective Chim↑Pom is an important ongoing art project for STREET 3.0, which redefines the meaning of the street itself.

STREET 3.0 is a framework for thinking when asking the question, "Where is the street?" STREET 3.0 focuses on the following three trends in street art. **STREET 1.0: Art in the analog world on the street** like Keith Haring, Banksy. **STREET 2.0: Art in the analog/digital world on the street** like Alan Bartholll's Dead Drops (2010-), Simon Weckert's Google Maps Hack (2020). The question is **STREET 3.0: Art in the analog/digital/(X) world on the streets redefined.** There are a few examples of this STREET 3.0.

Until now, the street was literally the street. If you walked on it, you could reach your destination, and if you walked on it, you could encounter something. It certainly existed in physical space, and if you fell, you bled. But now, as reality continues to be updated by AI, climate crisis, population problems, war, etc. (Great Acceleration), this so-called reality is regarded as Real Reality, one of the XRs. We are now not sure where the streets are. If there is a street, we do not know where it leads. Even if we encounter something, we do not know how to face it. At this point, STREET 3.0 attempts to hypothesize and experiment from a different perspective.

The street will transform. It will not be the street it once was. The street will be newly opened. And, needless to say, so will its art. STREET 3.0: "Where is the Street?" is an exhibition that rethinks the relationship between the street and art, and explores the street in times of crisis. It will also be a journey in search of the new Rome and the cat. Should we pack our backpacks first?

変容するストリート

ストリートは変容する。言わずもがな、そのアートも。しかしわたしたちはまだ、そのアップデートの準備ができていない。危機の時代のわたしたちにとって、ストリートはいったいどこにあるのだろうか。そして、そこで行われるアートとはいったいどのようなものなのだろうか。

そもそもストリートは、移動するための空間だ(「すべての道はローマに通ず」ラ-フォンテーヌ)。ストリートは移動空間であると同時に、何かと何かが出くわす交差空間でもある(「道で遭遇した猫を飼え」ジョーダン・ピーターソン)。この移動と遭遇は、ストリートにおいて最も重要な要素である。

仕事や人生における先輩がいるように、ストリートのアートにも先輩たちがいる。20世紀だけみても、1920年代のメキシコ壁画運動、1930年代のフェデラル・アート・プロジェクト、1950年代のパブリックアート、1960年代のフルクサスなどが挙げられる(さらに遡れば、ラスコーの壁画、スフィンクス、地蔵を挙げる人もいるだろう)。これらの影響を受けたストリートのアートは、とりわけ1970年代に一般化しはじめた。その後はデジタルテクノロジーとも結びつき、多くのアートがストリートで花開く。

そして2017年、ストリートとアートの歴史は大きな転換点を迎える。それは、既存のストリートの中でアートを行うこれまでのストリートのアートとは異なる構造の出現である。かれらはそこで、道そのものを新しくつくってしまった。アーティストコレクティブChim↑Pomによるこの『道』は、ストリート自体の意味を再定義する**STREET 3.0**にとって重要な、現在進行形のアートプロジェクトである。

STREET 3.0は、「ストリートはどこにあるのか」という問いを立てる時の思考の枠組みである。STREET 3.0は、ストリートのアートにおける以下3つの動向に注目する。**STREET 1.0: ストリート上のアナログワールドにおけるアート**。例えばキース・ヘリングやバンクシー。**STREET 2.0: ストリート上のアナログ/デジタルワールドにおけるアート**。例えばアラン・バーソルの『Dead Drops』(2010-)、サイモン・ウェッカートの『Google Maps Hack』(2020)。問題は次だ。**STREET 3.0: 再定義されたストリート上のアナログ/デジタル/(X)ワールドにおけるアート**。このSTREET 3.0はほとんど例がない。

これまでストリートは、文字通りストリートだった。そこを歩けば目的地に辿り着けたし、そこを歩けば何かと遭遇できた。物理空間に確かに存在し、転べば血が出た。しかし、AIや気候危機、人口問題や戦争などの影響によってリアリティが更新され続けている現在(グレートアクセラレーション)、このいわゆるこの現実、XRの中のひとつであるReal Realityとみなされている。わたしたちは今、ストリートがどこにあるのかよくわからなくなっている。もし何かの道があったとしても、どこに通じているのかもわからない。何かと出くわしても、どう向き合えばいいのかわからない。このとき、STREET 3.0は、異なる視点からの仮説と実験を試みる。

ストリートは変容する。それはかつての道ではないだろう。道は新しく開かれる。そして言わずもがな、そのアートも。『STREET 3.0:ストリートはどこにあるのか』は、ストリートとアートの関係を再考し、危機の時代におけるストリートを模索する展覧会だ。それは、新しいローマと猫を探す旅でもあるだろう。まずはバッグパックを用意すべきだろうか。