

今、「日本様式」を引用する事由 —美術的考案—

齋藤 正人*

— Artistic Design — The Reason for “a Japanese Style” Now

Masato SAITO

要旨 美術領域の課題〔制作態度〕として、①同時代感覚を作品に持ち込むこと。②社会的交流を可能とする表現の確立。このことが強く語られる。本稿ではそれらを可能とする美術手法の一つとして「引用表現」を挙げる。実際に筆者の作品「日本様式」からの引用例を紹介し、引用表現の解説を試みた。作品を見て行く中で明らかになった引用の効果とは、社会とのイメージの共有性である。現在では美術と社会が共有するそのイメージの引用元が、マス・メディアに発信された情報自体対象になっていることがわかった。この引用行為は美術領域の情報操作時代を決定的なものにしている。事実、情報からの引用は現代美術の大部分を占めるようになってきており、それは国際的な美術展を見れば十分に証明ができる。問題なのは美術家が何を引用（選択）するのかとすることである。この加速度的な時代にあつての美術領域は何を引用し、発見して社会に提案し得るのか。そこから見えてきたのは自国のアイデンティティーを持ちながら文化交流や多文化理解を可能とする美術領域の貴重な役割であった。社会と連動した創造行為としての引用表現は、国際的な芸術文化の役割を遂行する有効な美術手法であることが改めて強調された。

キーワード：引用表現 日本様式 パロディ イメージの共有性 情報操作時代

1. はじめに

美術領域においては、美術家唯一のオリジナル表現であることがこれまで評価の対象とされてきた。創造という苦悩の中から引き出された独創的アイデアが社会に提示されてきたわけだ。そして美術家はその当時の社会において芸術文化の役割を担っていたことは確かなことである。

しかし、現在は社会全体が通信と交通の発達によって世界規模の価値の再編を行おうとする状況にある。それは美術領域においても同様であり、この新たな価値観は地域や民族を越えて共有可能なイメージの自由度を優先する傾向にある。美術

家も時代に対応し社会と交流可能な表現の確立を求められるようになってきている。したがって従来の美術家のような孤高を持する美術表現のみでは、同時代性を希薄とし現代美術として存立させることが難しくなりつつあると言えるのである。

筆者は自身の制作活動の経験から現代美術家の制作態度を次のように考えている。従来のように一方向的な芸術指向を展開する類の表現は、どこまでも現在に交わることなく終わる。そのことよりも作品から創出されるイメージの共有性に時代の評価は集中する。このイメージの共有性が他者の興味と参加を誘引し、社会的美術交流が始まるのではないだろうか。そこに現代美術に必要な条件としてのイメージの共有性が主張される。

これから解説して行く「引用表現」とは、社会と共有し得るイメージを作品に持ち込むための一

*さいとう まさと 文教大学教育学部非常勤

つの有効な美術手法のことである。本稿ではその引用表現が美術領域に登場し始めたポップ・アートから現代までの作品例を通し、引用表現が意図することの解説を試みる。また筆者が日本人のアイデンティティーに関連付けながら作品に引用してきた「日本様式」についても解説する。そのことで美術領域の現在を示し、次代への展開と社会的役割を考察しようとするものである。

2. 引用表現の台頭 — ポップ・アート

美術領域において引用表現が積極的意味を持つようになった始まりは、ポップ・アートからだと言われている。ポップ・アート自体は1950年代にイギリスで興った美術動向であるが、その後1960年代のアメリカで急速に広まった。この新たな美術動向は大衆的イメージ、または様式を引用し再構築するといったものである。20世紀社会の特徴である大量生産、大量消費、大量伝達など社会の様々なイメージを作品の中核に据え展開を見せた。アメリカでの引用表現の広まりは従来の独創的オリジナル表現を圧倒し、既存のイメージを時代感覚と共に作品に取り込みその表現を確立したのである。

具体的には作品のモチーフを当時の流行であった映画や漫画、商品の広告といったイメージに求めた。ポップ・アートを代表的するアンディ・ウォーホルは、工場で量産されるスープ缶のパッケージや頻りにメディアに登場するマリリン・モンローなど映画スターを作品のモチーフとして選択している。これは特別なことではなく日常の視覚的対象を引用した表現である。またロイ・リキテンスタインは、他人が描いた漫画の構図をそのまま借用している。メディアが作り上げたイメージを素材とし、引用元であるオリジナル漫画を誇張し象徴化させた作品を制作している。両者とも選択された引用元のイメージが強調表現されていることで、オリジナルとの比較からパロディとしての見方もできる。

ポップ・アートは物質文明や情報化社会の誕生という社会的背景を伴って、まさに時代を反映する芸術の在り方に相応しいものだった。実社会そのものからの引用である。大量に生産される日用品やメディア化されたイメージを積極的に引用するこの手法は、これ以降社会と連動した芸術表現として世界的広がりを見せたのである。

3. 引用表現の展開例

現在、美術領域の引用表現は多様を極める。それはあらゆる事象から引用されており、ここで全てに触れることは当然出来ない。下記に挙げる他にも建築や音楽分野、神話、政治、科学技術、近未来予想、また哲学などの理論からの引用など他領域に渡り実に広範囲である。ここでは引用のカテゴリー別に幾つかその作品例を紹介し、個別の表現に共通する引用の効果を明らかにする。また実際の作品例から引用元を明らかにして行くことで、美術領域の社会的役割と次代の発見につながることを願う。

3-I. 「モナ・リザ」への挑戦、そして解放へ

前記したポップ・アートに先行して引用の手法を作品に取り入れ展開した美術家がいる。ダダイスムの中心的人物とされるマルセル・デュシャンである。デュシャンは美術史上最も有名なレオナルド・ダ・ヴィンチの名作「モナ・リザ」(1503～1506年)をそのまま引用した作品を制作している。その作品「L.H.O.O.Q.」(1919年)は大胆にも「モナ・リザ」の複製画(コピー)に鉛筆でヒゲを加筆しただけである。大量に流通する安価な複製画に手を加えて自らの作品とした。

ここで重要なことは、ルーヴル美術館のオリジナルと社会に広範した「モナ・リザ」のコピーされた図像とのイメージの差異に重点を置いたことである。そのことで名画に対する解釈と要求の意義深い相違から二つの「モナ・リザ」を同時空間に提示することになった。そしてオリジナルの価

値（高級芸術）とコピーされた図像（大衆芸術）といった二つの「モナ・リザ」を巡る摩擦で生じたエネルギーが、ある種のパロディとして新たな意味を創出させているのである。

さらに美術史上の普遍的象徴としての「モナ・リザ」への挑戦、或いは作品解釈に対するデュシヤンの批判的態度は、「モナ・リザ」を美術館から解放することになった。名画にパロディとして露出することを強いて、美術史のキャラクター的使命を与えてしまったのである。実際にルーヴル美術館の外の露店では「モナ・リザ」が土産物として世界中の観光客に愛嬌を振りまき、キャラクターとして大衆の要求も満たしている。美術史上の名画はその価値と人気のために図版やポスター、絵ハガキなどコピーの対象となることは必至で、デュシヤン以降も「モナ・リザ」からの引用は絶えることがない。

以上のようにデュシヤンの引用表現を解釈してみると、ポップ・アートの美術家たちとの共通事項が現われてくる。まず引用元（オリジナル）の価値やイメージが広く一般に認識されていることが条件となっている。そして美術家による引用元の過大解釈と現在性の挿入行為からパロディの構造が見え始めてきた。この引用とパロディの関連も引き続き明らかにして行くことにする。

3-II. 古典と現代の融合に求めたアイデンティティー

次に日本美術史における日本画（大和絵を含む）の様式を引用する山口晃を解釈してみる。山口は日本画の伝統的な手法や構図を巧みに引用し、現代のモチーフ（バイクや戦車、高層ビルなど）を融合させるといった作品で知られている。古典表現を現代空間に対応させたりメイク的軽快さが魅力である。最近では公共広告機構のマナーキャンペーンCM「江戸しぐさ」（2007年）などでも馴染みがある。また世界に誇る日本アニメーションの系譜をちらつかせ、海外においても日本人作家として高い評価を受けている。

そもそも日本画の概念とは明治期以降の西洋画の流入により対極を成したものであった。その当時は日本画を西洋画風に真似る傾向もあり、主張を持たない表面的な折衷様式が存在した。山口の描く日本画は、当時の日本美術が盲目的に西洋画を受け入れ、伝統的なアイデンティティーを蔑ろにしてきたことへの批判であり風刺の視線でもある。つまり日本画として描くことよりも日本美術のアイデンティティーを主張するために日本画の様式を引用しているのである。

ここでアイデンティティーと言って勘違いしてならないことは、西洋に対応するためのオリジナリティーではないということである。古典的で閉鎖的に様式を守ることを日本のオリジナリティーとする考えは、西洋を意識することによる委縮である（この錯誤的オリジナリティーは日本の伝統表現分野にはよく見られる）。山口の日本画からの引用は、古典のアイデアと現代のモチーフとの融合によって日本美術のアイデンティティーを復興して見せようとするものである。

3-III. 記号＝イメージの拡大と連続の行為

イギリスのターナー賞²⁾を受賞したグレイソン・ペリーは、暴力、偏見、性的抑圧、信仰など社会問題から引用をしている。これらは現代美術では利用されつくした古典的モチーフであるが、ペリーの作品は先端的で時代とイメージを共有し得る力を持っている。作品は単なるモチーフの描写ではなく、ユーモアやファンタジーを交えつつ壺や皿を額縁に見立てて描いた陶表現である。それはペリー自身の社会的モチーフへのイメージの拡大と連続の行為と言える。そして社会問題を現在に体現して見せている。鑑賞者はその独特のユーモアやファンタジー世界に引き込まれ、ペリーのイメージを追体験することになるのだ。気が付くと社会問題を喚起させられているのだから不思議である。これがペリーの美術的戦略かどうかは不明だが、平和に対する同時代のイメージを鑑賞者と共有させることでペリー作品は時代を掴んだ。

数々の社会的モチーフから引用された作品群は、そのイメージの拡大と連続によって平和の象徴と成し、記号化に至ったと見る。このことから美術家によるイメージの拡大と連続の行為は、引用された事象を記号的表現に結実することがわかる。

3-IV. 「無用の美学」を盾、「批判精神」を矛とする芸術戦術

中村錦平（東京焼窯元）は、日本における従来の陶芸観を「日本陶芸の主潮たるや、桃山や江戸のやきもの美学の踏襲にすぎない」と日本陶芸を強烈に揺さぶった。さらに現代の陶芸家が伝統に執着する制作態度を「オリジナルの凌駕も不可能で、追隨に墮し、亜流に終わる。そのうえ芸術を志向するには『現在』が希薄になる」とし、陶芸分野の伝統踏襲の慣例から芸術性（自立性）への移行を示唆。その決着を自作により証明して見せた美術家である。

日本陶芸においてその頂点を極めた時代は、やはり南蛮の影響を受けつつも日本独自の発展を成した桃山時代であろう。これまで陶芸分野は完成された美学を手本とし、踏襲することで型を成し伝統を重ねてきた。その規範の中心に位置するのが400年前の桃山文化なのである。しかし明治期の「西洋」の急接近で「芸術」という新たな概念が現れると、それまでの陶芸家の制作態度は過去の名品の模倣や盗用、レプリカなどの行為に陥ることになってしまった。そして陶芸分野は芸術の概念に触れたことによって、ますます技巧と装飾を持って芸術とする逸脱した芸術観を見せることになった。結局は伝統に伝統を重ねることでしか西洋の芸術には対応できなかったわけである。中村はこうした日本陶芸が伝統の跡追いにより生じさせてきた「通俗的なまがいもので下手—キッチン³⁾な気配」に惹かれるのだと言う。まさにこれが制作動機であり引用元ではないだろうか。

桃山文化とは金銀で彩られた絢爛豪華な様式であったが、中村は陶表現によってその過剰な装飾を際立たせ同時に空間を埋め尽くす行為に徹して

いる。その桃山調のデコレーションが現代空間には何とも無用の美学を押し付けてくるのだ。一見すると従来の桃山踏襲型陶芸と同列かとも思われる。しかし作品「日本趣味解題（写真1）」から読み取るべきことは、単なる日本のイメージの表象、または桃山美学の再現の程度ではない。そこには毒針が仕込まれているようだ。鑑賞者はその裏側に潜む批判精神に気づかなければ、足元をすくわれ中村作品を批評する権利を失墜してしまうことだろう。この批判精神が自らの出自をも否定しかねないアイロニーとしてその存在を確立しているのである。

写真1



作者：中村錦平 「日本趣味解題シリーズ 連理世界ヲ反省ス」
1993年（H123 × W215 × D60cm）

繰り返すようだが中村の引用表現とは、桃山陶芸を規範としつづける日本陶芸の在り方に疑問を呈する批判と検証からの着想によるものである。しかし体制批判を作品に持ち込んだ他の美術家と違った特筆すべき点は、安易に伝統を否定するような破壊的なものではなかったことである。日本陶芸の十分な解釈と客観性によって選択されてきた表現手法なのである。陶芸分野の専門性とそれまでの成果、文化的重層性を断つことのない新しい芸術の創作であった。その体制批判を素材とする桃山文化からの引用表現は、陶芸家と鑑賞者、

評論家を巻き込んで陶芸分野の芸術性を牽引して見せたのである。評論家が従来の工芸的装飾品に見惚れている間に、表現者である中村が先陣を切って抜け出して行ったその功績は大きい。(写真2)

4. 「日本様式」日常観察癖からの美術的考案

筆者は前記した中村の姿勢に影響を受けて陶表現を選択するに至っている。陶芸分野は縄文から続く長い歴史に裏打ちされた表現を如何に展開させ得るか、表現者を悩ませ十分に抑圧しアイデアを制限してくる分野である。もしそれに屈して確立された伝統表現に逃げ込み依存すれば、現在との分断、世相を語る機を失ってしまう。むしろその伝統を現代に対峙するための制作動機(手段)とすることで芸術性を手にすることが出来る。このことは既に中村によって実証され、次の担い手たちに現代美術としての可能性と確信を受け継がせている。

そこで筆者が打ち立てた作品主題は「日本様式」である。言い換えれば「日本的なるもの／この概念、日本人の生活文化の積み重ねによるパターン(精神も含む)」と言うことになる。これらの総合と分析の繰返しによるイメージの形象化を表現とするものである。日本の伝統や芸術、さらには現代に至るまでの生活や流行が形作ってきたフォルムには、時代を超えた文化的パターンが見られる。そのパターンと共に培われてきた精神性にも日本的な特質は現われている。このことは日常的な事象であっても注目してみれば明らかにそれとわかる。生活の中に潜む「日本様式」を抽出し、造形表現として再構築することが筆者の作品表現である。そしてこの行為を通して日本文化のアイデンティティを現代に呼び込もうとする目的もある。

実際に「日本様式」から何を引用(選択)し如何に造形言語を含ませたのかを、以下の3点の作

品例を見ながら解説して行くことにする。

4-I. 日本人の名字から — 表札 — (写真3-A)

現代において名字の持つ存在理由は、

- ①戸籍法上の必要性から。
- ②家系、一族の分類のため。
- ③社交の場における強調、拡大のため。

このように考えられる。以下に紹介する作品は、②の理由が現在において希薄に感じられることへの筆者の関心と問い直しからのアイデアである。アイデアを視覚化する方法としては各家に掛けられた表札の形態を借用したものである。(写真3-B)

写真3-B (イメージの引用元)



各家を象徴する表札

ここで日本人の名字についての情報を少し記しておくことにする。現在の名字は約10万種、読み方を含めると30万種もあると言われている。(参考までに中国は約4千種、他民族国家のアメリカは世界一で約150万種と言うことである)日本において名字(姓)の一般化は明治に入ってからのことである。江戸時代までは武士や貴族階級のみが名乗ることを許され、庶民は名字を持たないとされていた。しかし実際は私的に使われてい

たようで町人や地域によって屋号なども存在している。名字が公の場で使われ始めたのは明治8年の平民名字必称義務令からのようである。このようなわけで表札の歴史は名字が一般化されて以降のことでそれほど古くないことがわかる。また日本人の名字を調べてみると地形や土地の様子を表したものが多いことに気付く。「山、川、田、島、森」など。「藤」の付く姓も多い。それは藤原氏が全国各地で地名や官職姻戚関係を示す一字を付加したことからのようである。美術を介して他領域を調査し関連付ける作業は実に興味深い。

作品は名字を視覚的表現とするために表札の形態を借用している。しかし他にも名字を表す形態は多数あるため決定には時間を要した。例えば表札以外にも家系図、名刺、パスポート、身分証、墓石などの選択肢がある。今回はその中で最も身近で日常的記号表現を可能とする表札を選択した。家々の玄関を観察して回ると同じ名字であってもそれぞれに色や書体などの違いがある。表札は各家の趣向を反映し家族を象徴している。こんなにも面白い風景はないとさえ思えた。これが表札を選んだ理由である。具体的には日本人の名字のベスト300(多い順に)の表札を陶で制作し壁面に並べた。各表札は装飾やデザインの違にこだわった全て1点ものである。

この作品の狙いは会場に訪れた鑑賞者に普段気付くことのない家系や一族の歴史に意識を向かわせることである。また他の名字との視覚的な比較から自己の存在確認に時間の集中をせたいとの思いがあった。名字の存在理由は社会的な区別以外にもルーツを求めて過去を知るといった欲求を誘う。このような表札に対する感覚は多くの人とも共有可能と判断したことによる引用である。作品の鑑賞者は家族を象徴する表札を前にすると一様に私的な情緒に時間を支配されたかのようにであった。表札の記号に潜んだ歴史や系譜をそれぞれのレベルで喚起することになったことは狙った成果といえる。この試みで名字の存在理由を再確認することができたと考えている。これが美術力というこ

とだろうか。

もしこれがナショナリズムの象徴的記号である国旗を扱ったとするならば、戦争のイメージを助長させることもある。実際に美術力が国威発揚のポスターなどに利用されてきた多くの歴史を持つ。美術家は何を引用(選択)するのかのバランス感覚と責任も認識しなければならない。美術は平和な時代にあつてこそ自由な文明批評が可能となるのである。

4-II. 集合住宅地から一家 — (写真4-A)

整然と区画割りされた集合住宅地を観察してみると、東南向きに窓が突き出し西側の屋根並を夕日が照らしている。このような建売住宅は新線の駅開発地域には多く見られる。間取りはもちろん壁や屋根の色は統一され、皮肉なことに耐久年数と家族構成まで共にしている。建売住宅で違いが出る場所といえば車庫と玄関までのアプローチくらいではないだろうか。この風景は現代日本を形成する住環境における1つのパターン。つまり筆者の言う「日本様式」と考えられる。(写真4-B)

写真4-B (イメージの引用元)



郊外に見られる集合住宅地

作品に引用した視覚的イメージは建売住宅の販売会場である。そこは週末ともなればモデルハウス兼、商談会場として活気づく。筆者は住宅の物件を見学するのではなく、この日常的な週末の風景を作品化するために現場に通ったのである。区

今、「日本様式」を引用する事由

写真 2



作者：中村錦平
「東京焼・中村錦平展 メタセラミックスで現在をさぐる」
1994年 スパイラル／青山

塔部分：「皮相体皺面文装置シリーズ 地・水・火・風ニ
テ候ウ」(H700×W200)

手前部分：「同シリーズ 桃山美学をキッチンにしのぶ」
(H300×W500×D270cm)

床部分：磚子 10 トンを使用

写真 3-A



作者：齋藤正人
「齋藤家の上京物語—日本人の名字ベスト 300 から見る—」
2004年 ギャラリー山口／京橋

写真 4-A



作者：齋藤正人 「にっぽん見学会」 2008年 フタバ画廊／銀座

写真 5-A



作者：齋藤正人 「魔物連中」 2006年 スパイラル／青山

画図の看板や「見学会受け付中」の旗が立てられ、チラシには「誰もが住みたいと思う家」などといった購買を誘う文言が並んでいた。実に滑稽である。この販売員の必死さも「笑い」として鑑賞者と共有できれば面白いと考えた。美術における笑いとはテレビなどの瞬間的な爆笑ではない。作品が創出するイメージに共感し少しずつ沸き起こる実に冷静なおかしみである。ここでも引用元を批判的に見る態度がパロディを生じさせることになっている。

通勤の車窓から見える日常風景を引用して見せたこの行為は、筆者の視点を媒介し鑑賞者が見慣れた環境を問い直そうとする積極的意識を引き出した。そして集合住宅地に含まれたイメージは笑いを伴い共有され鑑賞者との対話を可能とした。日常の見慣れた事象を作品に引用しつつ、それらの裏側に潜む社会的課題を露わにしたわけである。

このように周囲に存在する平凡な事象が思わぬ意味を成し、社会の中での大きな意味や問題の提示につながることもある。美術は社会に提案するテーマ設定が重要であることがわかる。

4-Ⅲ. 民間信仰から — お地蔵様 — (写真 5-A)

地蔵菩薩は平安時代から信仰されてきたと言われている。近世になると民間信仰と結び付き、あらゆる願いを叶えてくれる仏様として現在でも親

写真 5-B (イメージの引用元)



お地蔵様のある風景

しまれている。そのほとんどは制作者が不明で、地方色が強くユニークな表情が魅力である。設置された場所も道端に居並ぶなどその様はストリート的で興味を惹く。(写真 5-B)

ここでの引用は回帰的のものまね手法を採用することによる、お地蔵さまの造形性とイメージのノスタルジアを現代に表現するものである。現代においてノスタルジアは進歩を妨げるものとも考えは及ぶ。しかし最先端にばかり向かい、デザインの洗練を目指し競うことでしか日常の本質を見出せないような都市生活が人間的と言えるだろうか。里の風景には道端のお地蔵さまに花を手向け手を合わせる精神的ゆとりがある。ご利益があるかどうかは問題とせず、日々の習慣として行われる一つの生活パターンである。これもまさに「日本様式」である。

具体的にはお地蔵さまの形態で現代のモチーフ(人や猫などのキャラクター化、ウルトラマン)を表現している。地蔵菩薩本来の信仰の対象からは遠ざかってしまったが、信仰でも美術でもない懐かしい感情は引き出せたと考えている。この作品は効率と機能を求める都市の時間の流れに挑戦しようと、あえて都心の青山で発表したわけだ。

こうして作品の引用元を見てみると美術家の出自や生活環境が大きく関わっていることがある。地域性や思想からくる精神性が何を引用(選択)するのかという違いを決定付けているのである。

5. 引用表現から生じるパロディ構造

これまで見てきた引用表現の展開例の中でパロディに触れた箇所があるが、ここで改めてまとめることにする。美術的パロディとは既存のイメージを積極的に引用し現代に対応させた表現に見られるものであった。それは鑑賞者に視覚的快楽を与え、作品のイメージから美術家が意図した事象を喚起させる。つまり美術家と鑑賞者の共有するイメージに了解事項が存在するということでもある。またパロディは美術家によって選択された引

用元（オリジナル）と表現された図像（コピー）との相対関係において成立する。したがって引用元が普遍的象徴であることが重要となっている。それは鑑賞者が美術家の意図した引用表現に気付かなければ、或いはそれと認識できなければパロディの成立は有り得ないからだ。

さらにパロディ構造の絶対的な条件はオリジナルに対する批判的眼差しであった。この批判精神がオリジナルの再解釈、再評価の機会を与えることにもつながる。オリジナルへの批判的態度は美術家により表現された作品（コピー）とのコントラストを強め、その相対的差異がパロディを呼び込むのである。この二つの作品にイメージが双方向に作用することがこれまで見てきたパロディの特徴であった。つまり引用元となった事象と美術家によって新たに表現された作品は、同時代において存在意味の大きさでは同等の扱いを受けることになるのである。

6. 作品の匿名性とアイデンティティーの問題

国際的美術展においては特に美術家の出自や作品の国籍というものは大事な要素である。地域や文化的背景、民族性や宗教、思想といったその環境の中で培われてきた精神性を表現に反映させることは美術家の使命でもある。自らの立ち位置を確定してこそ主張に説得力を持つというものである。しかし近年の国際展では地域や文化のボーダーは曖昧となり、美術作品の匿名性という新たな現象が起きている。

例えばヴェネツィア・ヴィエンナーレ⁴⁾（2001年）に日本代表となった中村政人は、世界共通言語としてマクドナルドの商標（黄色いMの看板）を引用した作品を発表した。この消費文化の象徴であるとするマクドナルドの商標は世界中どこにあって共通の記号として存在する。この作品はヴェネツィアであっても日本であっても意味の想像を超えることはない。マクドナルド本家のアメ

リカや消費文化とは無縁の非文明国であるならばその意味は創出されるのかもしれないが、日本人がヴェネツィアでマクドナルドを発表した意味は何であったのだろうか。このように世界的に共通するイメージ（この場合は記号であった）からの引用は、作品の匿名性とアイデンティティーの比重を問う側面もある。

現在は情報により現実を不在にした時間に価値を見出す時代である。この時代に美術領域は何を表現すべきなのか。今後もインターネットに代表される通信手段の発達により世界的イメージが様々な場面を支配することになるだろう。情報はイメージ変換され、瞬く間に世界をつなぎあらゆる領域において世界的価値基準を定めようとしている。この加速度的な時代の変化に対応する手段（行為）として、今後美術領域は戦略的にイメージを引用していくことになる。ただし、地域性や民族性のアイデンティティーを主張しながらである。そうでなければマス・メディアにもたらされるあらゆる情報と同じで、すぐにイメージは鮮度を失ってしまうことだろう。

7. 美術領域の情報操作時代

現在、美術領域が引用しようとするイメージは新たに開拓することが難しい状況である。それはマス・メディアによってあらゆるイメージを占有されているからだ。このような時代であるならばマス・メディアからの情報自体を作品に取り込んでしまえば良いのである。情報が発信されて大衆に伝達された時点で既にイメージとして象徴化されているのだから、その提供されているイメージを工作し記号化すれば良い。ここで美術家が試されることは何を引用（選択）するのかである。そして選択した情報から同時代性とアイデンティティーを発掘し、社会に提案して行くことが美術家の役割ではないだろうか。

この考えは多少飛躍が過ぎて芸術が創造行為を放棄するののかとの批判や疑問もあるだろう。しか

し現在の状況から鑑みて、モノを作り出す時代からイメージ（情報）の操作の時代に移行していることは他領域から見ても否定はできない。ここで美術領域だけが後れを取ることは社会における文化的貧困を招く結果になってしまう。美術領域にはイメージを操作する究極の自由を与えられているのだから、そのイメージを引用しながら社会と連動して行くことが求められているのである。

8. まとめ

本稿で取り上げた引用表現とは、あくまでも現代美術における一つの美術手法であることを改めて記しておくことにする。そうでなければ一方向的で美術領域の浅薄な理論付けをすることになってしまう。しかし次代への展開において有効な表現手法であることは引用例を見ながら多少示すことになったのではないだろうか。また現代における引用行為は次代への創造行為であることも美術家として主張することができたと考えている。

ここで挙げた引用表現に見られる一連の動きは、美術領域が時代の中で何処にあるのか、何処へ向うべきかの課題も示している。その答えは美術領域単独では解明されないこともわかった。現在は総合の時代である。他領域との横断がなされ総合的アプローチで行われるものなのである。そこに美術領域が様々な事象を関連付けて引用する理由がある。そして引用表現は社会とイメージを共有することで社会的美術交流を可能とすることも明らかになった。現在そのイメージはマス・メディアから提供され、誰もが携帯感覚で世界共通イメージの所有可能な環境にある。美術家はこの多種多様なイメージの中から同時代と対話可能なイメージ（情報）を厳選し、アイデンティティーを発掘し活用して行く役割があるのだ。

美術領域の本質は多角的な物の見方と現実に対応して刷新される新しい視野、多様な世界観と思考力にある。そして制約や既存の分類を超越する自由な精神によって社会に寄与するものと高く理

想を掲げている。したがって現代美術家は探求と試行と挑戦をリンクさせた直感性によって社会と共存して行くことが望まれる。

以上のように美術領域における引用表現とは、表現された作品に現在性とアイデンティティーが含まれていることで、今後の社会的役割が期待される美術手法と言えるのである。また美術領域は自国のアイデンティティーを持ちながら、世界的な文化交流や多文化理解を成し遂げ得る貴重な領域であることを改めて認識することができたのではないだろうか。

【注】

- 1) 1910年代に起こった芸術思想、芸術運動。既成の秩序や常識に対する否定、攻撃、破壊といった思想を大きな特徴とする。
- 2) 19世紀の画家ウィリアム・ターナーの名を冠した賞。現代美術では権威ある賞で、イギリス人もしくは在住の美術家に対して賞が贈られる。
- 3) ドイツ語の「verkitschen（低俗化する）」を語源とする。美術用語としては低級芸術や大衆文化の意味で用いられる。グッド・デザインの対義語。
- 4) イタリアのヴェネツィア市で2年に一度行われる現代美術の国際展。1895年から開催され100年以上の歴史をもつ。

【参考文献】

- ・ジャン・ボードリヤール、竹原あき子（訳）「シミュラクルとシミュレーション」（法政大学出版局、1984年）
- ・多木浩二「ベンヤミン『複製技術時代の芸術作品』精読」（岩波書店、2000年）
- ・中村錦平「東京焼 自作自論 日本 vs. 西欧モダンの拮抗が生んだやきもの」（美術出版社、2005年）（引用：P.59）（写真1：P.25、写真2：P.15より掲載）
- ・真壁佳織、横浜トリエンナーレ事務局、三上豊（編）「横浜トリエンナーレ2001」（横浜トリエンナーレ組織委員会、2001年）

【参考ウェブサイト】

- ・OCN アート artgene、「現代美術用語辞典」
<http://www.artgene.net/dictionary/>
（参照：2008.8.23）