The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	オタク・アニメ・村上隆 ： 「スーパーフラット」を巡って
Author(s)	畑, 智章
Citation	年報人間科学. 2004, 25, p. 1-18
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/7576
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

オタク・アニメ・村上隆　～「スーパーフラット」を巡って

畑　智章

〈要旨〉

村上隆らによって提案された、「スーパーフラット」概念の社会学的な考察。「スーパーフラット」は、前近代の日本画と、戦後日本の大衆文化の一つであるアニメの共通点である平面性を根拠にした美術用語であると同時に、いわゆる「オタク」およびその周辺を巡る言説でもある。「スーパーフラット」においては、前近代の日本画の伝統の継承者、としての意味と、「ポストモダン」的な存在としての「オタク」的存在、という全く異なる側面をあわせ持っており、これらを社会的な文脈に即して使い分ける事によって、日本の現代美術、日本の戦後大衆文化、そして「オタク」それぞれの価値を高める事に成功したということができる。具体的に言えば、欧米中心の市場に対して、「禅」等のオリエンタリズムのコードにのりながら、作品としての正当性を確保し、同時に、「オタク」の持つ先鋭的なイメージを利用する事で、作品としての革新性を強調した。この戦略は、村上隆の作品のみにあてはまるのではなく、「オタク」に代表される戦後日本の大衆文化にもあてはまる事が可能な戦略であり、単に美術用語としてではなく、日本の現代文化を表現するキーワードとして機能したということができる。

キーワード

芸術社会学、現代美術、スーパーフラット、オタク、アニメ

一、はじめに

村上隆は九〇年代から現在にいたるまで、積極的に作品を発表し続けている、日本の現代美術を代表する作家の一人である。この村上隆の作品は、国内はもとより海外での評価が非常に高く、最近の例では、村上隆九九年の作品『迷子、自力でUターン』が、競売会社クリスティーズのオークションで五五万ドルで落札されており(1)、その評価の高さをうかがうことができる。村上隆の作品の特徴として、日本のアニメーションのセル画を彷彿とさせるような、平坦な描画手法に、同じく日本のアニメーションを彷彿とさせるようなキャラクターを登場させる手法が挙げられる。村上隆は、自らの作品のスタイルを「スーパーフラット」とよび、この言葉をキーワードにしながら積極的に様々なメディアでの発言を行っている。そして、この「スーパーフラット」という言葉は、単に一作家のスタイルを表現する美術用語としてではなく、現代日本を巡る様々な言説を浮かび上がらせる役目を果たしている。それは、日本のアニメーションに代表される「オタク」的なものから、音楽やファッションなど多岐にわたる。本稿は、村上隆の活動が本格的になる九〇年代始めに発行された美術雑誌『BT』と、『スーパーフラット』という言葉を積極的に特集した雑誌、『広告』と『広告批評』を中心に、この『スーパーフラット』という文化現象の社会的背景を明らかにするのと同時に、この『スーパーフラット』が果たした社会的役割について述べる。

二、美術と「ポップ」そして「オタク」

1・シュミレーショニズム

村上隆は九〇年代初頭から積極的に作品を発表する。その時期においては、日本の現代美術を巡る言説は、一つの転機を迎えていた。それは、「シュミレーション・アート」または「シュミレーショニズム」というスタイルの登場であった。暮沢剛巳によるシュミレーショニズムの定義は、以下の通りである。一九八〇年代のニューヨークを中心に展開された、ベンヤミン的な近代芸術の唯一性（アウラ）に背を向け、大衆芸術からの盗用（アプロプリエーション）を積極的に推し進めた美術運動。J・ボードリヤールの『シュミラークルとシュミレーション』を理論的典拠としたその運動の軌跡は、高度資本主義の発達と並行して、「ポップ・アート」が示した方向性をさらに先鋭化するものであった。代表的作家としては、P・ハ_梶、S・レヴィーン、B・クルーガー、M・ビドロらが挙げられるが、いわゆる「ファイン・アート」の解体と情報資本主義批判という二面性を持っていた彼等の活動も、冷戦集結直後の世界再編によって変質を余儀無くされている。なお日本でも八〇年代末の一時期、『美術手帳』がこの動向を積極的に紹介し、とりわけその本質を「カットアップ／サンプリング／リミックス」のキーワードによって説明した椹木野衣の言説は、日本において同様の試みを目指す若

手作家にとって格好の援護射撃となった。(2)

これら一連の「シュミレーショニズム」は、それまでの美術の枠組みのなか創造的であるとされていることをあえて行わずに、一見贋作としか考えられないほどの有名絵画の複製を自分の作品として発表したり、また、日常生活においての陳腐なイメージを積極的に利用する事によって、それまでの美術の枠組みを一度無効にしようとする試みが含まれていたと考える事ができる。美術の枠組みを、前衛的な主張によって解体しようとする試みは、美術の枠組み自体においてはさして新しい事ではない。むしろ、美術の枠組み、特に現代美術の枠組みにおいては常に新しく登場する作家達の美術の枠組みの解体の意志を、新たに美術の枠組みに取り入れることによって現代美術の枠組み自体を再構成し、新たな市場を獲得して来たということができる。しかしこれらの「シュミレーション・アート」は、自らの作品を美術の市場の中にあえて提示することによってそれまで美術の枠組みの中で不問とされてきた部分-「オリジナル／コピー」の対立や、「何が美術で何がそうでないのか」-など、現代美術作品を見る者が、口には出さなくとも少なくとも一度は考える要素を、あえて目に見えるかたちで提示したのである。

2・「オタク」と「ポップ」

そして、これら「シュミレーション・アート」と呼ばれる一連の作品群が最新の美術動向として日本にもたらされることで、日常生活の中で見出される陳腐なイメージの利用、というこれらの一連の作品群が持つ特徴が、六〇年代のポップ・アートと比較されながら、日本の美術を巡る言説に「ポップであること」の必要性をもたらしたのである。つまり、シュミレーション・アートは製作された美術作品そのものの技術的価値を重視するものではなく、その美術作品が美術という一つの社会的制度の中で発表される事によって発生する様々なハプニングそのものを作品化する、という点を特徴としているがために、これらの作品群が紹介される事によって、日本の美術を巡る言説もまた、そのような潮流に対応する形で変化したという事ができる。さらに、美術作品そのものを語るのではなく、その作品が置かれている状況を文化的・社会的な背景を含めて語らなくてはこれらの作品を判断する事ができない、という事を受け入れると言うことは、日本の現代美術を巡る言説がそれまでの言説には含まれなかった、より具体的な社会状況を美術作品の分析の対象に入れながらそれらの作品を読み解く、という作業が必要になったのである。

美術作品そのものを語るのではなく、美術作品を巡る様々な文化的事象を視野に入れてこれらの作品を評価する、という現代美術の言説のスタイルの中で必要とされたのは、ある種の社会学的な視点であった。それは、今まで日本の現代美術を巡る言説が語らなかった、社会的、文化的背景を積極的に語るということであり、その点で、それまでの美学的な立場を越えて、社会的、文化的背景を自らの評論に取り込むことのできた評論家は僅かであった。この美術を巡る言説に文化的、社会的背景を取り込む事を積極的に行った数少

ない一人として上野俊哉と椹木野衣が挙げられる。上野俊哉は雑誌「BT」一九九二年二月号特集「ポップ／ネオ・ポップ」のなかで「ポップ」と呼ばれるものと社会的な背景について論じている。この中で上野俊哉は「ポップ」と呼ばれる潮流の中に、六〇年代の左翼政治運動が深く関与しており、また同時にこれらの政治運動がサブカルチュアのスタイルを吸収していたと述べる。（上野, 1992:49）また椹木野衣は、これら「シュミレーション・アート」が、クラブやそこで流されるハウスといった音楽との関連性を示唆している。（椹木, 1991,: 72-87）これらの記事は九〇年代の日本の現代美術を巡る言説の傾向を明確に示しているが、ここで重要なのは、上野俊哉らがサブカルチュアとしての「オタク」を、積極的に美術を巡る言説の中に持ち込んだ、という事である。上野俊哉はこれらの「オタク」を、『「みゆき族」や「暴走族」を生み出し、「「運動」や「前衛」といった意味という病」にとりつかれていた海の向こうのポップとは異なり」、『ポップな「族」たちの変遷』の果ての『徹底した無意味の追求』としてとらえ、「オタク」をポップなイメージとして描き出した。そして、当時様々なメディアで紹介されつつあった「オタク」という存在が、「ゲイシャ、フジヤマと並んで日本を指すキーワードになっていくのかもしれない」と述べた。（上野, 1992 : 49）　上野俊哉は、その当時流行しつつあった「オタク」というイメージを、積極的にポップなものとして描き出した。それは、シュミレーション・アートを通過する事で当時の日本の現代美術が必要としていた、「ポップであること」という条件を、社会学的に説明するという使命を果たしつつ、同時にその当時日本で話題となりつつあった「オタク」をそのポップの歴史と結び付ける事によって、「オタク」をポップなものとして現代美術の俎上で語ることを可能にしたということができる。

「オタク」をポップなものとして捉えることは、日本の現代美術を巡る言説においては非常に好都合であったということができる。それは、単に、その時代の要請として「ポップ」を語る事ができる、というだけではなく、「オタク」という同時進行で行われている出来事をそのままポップなものとして描き出す事によって、「オタク」的な出来事をすべて現代美術の言説の一部に取り込み、新しい言説の構成を可能にしたからである。

また、ここでもう一つ重要な点がある。それは「オタク」が、「ゲイシャ、フジヤマ」に変わる新たな日本イメージとして設定されていると言うことである。これは、それまでの日本文化の典型的なイメージが「ゲイシャ、フジヤマ」』に代表されるような、過去の伝統に由来するイメージに、新たに「オタク」という、それまでになかったイメージを付け加えられる事によって、日本のイメージが更新されるという可能性を示している。いうまでもないことだが、「ゲイシャ、フジヤマ」は、「禅」「わびさび」のような、オリエンタリズムに基づいた、伝統的な日本イメージであり、戦後日本の近代化とは全く別に保存されてきた、欧米諸国における日本の典型的なイメージとして位置付ける事ができる。暮沢剛巳によれば、この「禅」に代表される数々のイメージの神秘性、前近代性は、美術を

巡る言説においては、モダニズム批判のコンテクストを求めていた現代美術に対して大きなインパクトを与えた「未来志向的な誤読」であるという。[3]それは、六〇年代以降のヒッピー・カルチャーや、フェミニズムなどと同様に、欧米における当時の対抗文化の一つとして積極的に使用されたイメージであったが、これらのイメージの持つ神秘性、前近代性は、日本の現代美術を巡る言説においては、過去の伝統的イメージを脱する事を困難にしただけであった。日本の現代美術、特〈前衛である事が必須条件として考えられてきた戦後の現代美術においては、それが現代の美術であるがために、これらの典型的なイメージからはずれてゆく。またさらに、椹木野衣によれば欧米の絵画や彫刻の「水準」に「追い付き追い越せ」をくり返してきた日本の現代美術自体が、新しい「水準」に追従する余り、いかなるオリジナルな美術も生み出す事ができなかった。（椹木, 2002:30)このような、西欧中心の美術動向に対する日本の現代美術の追従は、日本の現代美術史に関して椹木野衣と意見を異にする千葉成夫も認めるところであるが[4]（千葉, 1986-2000:12）結局、日本の現代美術が直面した困難とは、それまでのオリエンタリズムのイメージである「ゲイシャ、フジヤマ」という前近代的なイメージを利用する事もできず、また西欧中心の美術動向にあって、それを追従する事によって、オリジナルである事が価値を持つそれまでの美術の市場においてオリジナルなものを生み出す事ができなかったという二重の困難であった。

このような状況において、「オタク」という存在がポップなイメージと結び付けられる事は、日本の現代美術を巡る言説においては非常に有効であった。それは、「オタク」的なもの、つまり現代日本の対抗文化や大衆文化自体がポップな存在として美術の俎上にのせる事が可能になるだけではなく、「オタク」という新しい文化現象を、「日本発のオリジナルな現象」として利用する事で、美術の市場で必要とされるオリジナリティを満たす事ができたのである。事実、「オタク」という文化現象自体が日本を端に発しているかどうかは、疑問の残るところである。草薙聡志によれば、アメリカにおいては一九七七年にCartoon Fantasy Organizationという、日本のアニメファン組織が既に組織されていた。（草薙, 2003:117）しかし、「オタク」が日本発の文化現象として、西欧からみいだされ、また同時に日本の現代美術を巡る言説がそれを日本発の文化現象としてした時に、「オタク」は利用価値のある言葉として流通するのである。日本においては当時否定的な意味合いが強かったこの「オタク」という言葉を、日本発の文化現象として、そしてポップなものとして積極的に利用する事によって、日本の現代美術を巡る言説は「ポップであり、かつオリジナルな存在」という、二つの条件を兼ね備えた「オタク」といイメージをみいだすのである。村上隆に代表される美術作家が「オタク」とポップを巡るこれらの言説〉中で浮上して来たのは言うまでもない。このように、日本の現代美術を巡る言説は、上野俊哉が述べるような、戦後の日本の大衆文化を基盤に持つ「オタク」のイメージを、「ポップであり、オリジナルな存在」として利用し、これらのイメージに沿った作家を積極的に

評価することとなったのである。

3・「オタク」と戦後日本の大衆文化

また、日本の現代美術を巡る言説においては「オタク」はさらに副次的な効果をもたらした。それは、「オタク」を語る事で、「オタク」が対象とする日本の戦後の大衆文化を言説の俎上にのせる事を可能にした、ということである。　上述の上野俊哉の記事が掲載されたのと同じ雑誌『ＢＴ』一九九二年三月号には、これらの日本のポップ・アートの作家として中原浩大・村上隆・ヤノベケンジの座談会が収録されている。（中原・村上・ヤノベ, 1992:68-81）。ここではこれらの作家が「オタク」的立場に近い作家として取り上げられており、その中で村上隆は自らの作品を説明している。ここで述べられている村上隆の作品は、戦後日本の少年文化、ことに高度成長期の少年文化の中心的役割を果たしていたプラモデルの主要な発売元の一つである「田宮模型」のロゴマークを作品化したものである。この「田宮模型」のロゴマークは戦後日本の少年文化としてのプラモデル・キットの象徴であり、これを美術作品として提示することは、この戦後日本の少年文化をイメージさせる事となる。それは、岡田斗司夫が述べるような、マイナーなアニメや特撮を独自の知識の体系によって判断する、まさに「オタク」的な視点を提供しているのではない。（岡田,1996）[5] むしろ、この「田宮模型」のロゴマークは、多数の日本人の共通の経験の象徴として考える事ができる。つまりここでは日本の美術を巡る言説の中で「オタク」を語るということは、戦後日本の大衆文化を語る契機として機能しているということができるのである。そしてこの「オタク」を巡る言説に含まれる「ポップ」は、戦後日本の大衆文化そのものにも広くポップなイメージを与えたのである。

村上隆は九九年のインタビューで、日本の文化について「ジャパニーズ・ポップというのは、こんな貧しい国じゃありえないと僕は思っているんですよ。文化の蓄積もないし、超消費社会でもない。ようするに、アメリカン・ポップに対するコンプレックスですね。だからこそ、そこそこの消費文化をポップと呼ぶのは、僕には堪えられない。」（村上, 1999:136-137）と述べているが、これら戦後日本の大衆文化の殆どが、「ゲイシャ、フジヤマ」に代表される伝統的なイメージから切り離された世界で培われてきたのは言うまでもないことである。むしろ、これらの古典的なイメージから積極的に外れているという点でこれら戦後日本の大衆文化はポップなイメージと結びつく事が可能であったということができる。村上隆は、この伝統的文化と現在の戦後日本の大衆文化の断絶を、「文化の蓄積のなさ」として否定的な評価を述べているが、しかし結局はこの「文化の蓄積のなさ」によって戦後日本の大衆文化が古典的、伝統的な文化から切り離され、独自の発展を遂げた日本の戦後文化の象徴として「オタク」は表現されるのであり、それらが古典的イメージと外れているが故にポップな存在として認識され、日本の現代美術を巡る言説に一つの画期的な枠組みを与えたということができるのである。

日本の現代美術を巡る言説の中で、自らの文化的・社会的背景にある、戦後日本の大衆文化を積極的にポップなものとして認識するということは、日本の大衆文化をポップ・アートの一部として美術の俎上にのせる事を可能にする。そして日本の現代美術を、それまでの伝統的・古典的なイメージから切り離して評価する事を可能にする、というだけではなく、現代の美術作家が生きる現代の日本という社会的状況を、リソースの一つとして作品を作ることを可能にするということである。それまでの日本の現代美術を巡る言説は、常に欧米の最新の潮流を取り入れる事で自身の構築をはかってきた。それは、椹木野衣が指摘するように、日本の現代美術を巡る言説が、海外のスタイルのみを輸入し、日本の美術のオリジナルなものを生み出さなかったという美術批評家自身のジレンマを生む事となる。しかし「オタク」に総称される戦後日本の文化を社会的、文化的背景の一部として美術作品化する事に可能性を見出す事は、これらのジレンマを解消する契機にも繋がるのである。それは、「オタク」を日本発の文化現象として捉える事によって発生する「オリジナリティ」、そしてこれらの「オタク」をポップに結び付ける事によって生じる、「ポップ・アートの美術作品としての正当性」、そして「オタク」を積極的に「戦後日本の大衆文化」に置き換える事によって発生する、「作品を製作・批評する際のリソースの確保」など、日本の現代美術を巡る言説に様々な利点をもたらしたのである。しかし実際のところ、これらの日本の現代美術を巡る言説は、これらの可能性を活用する事は事実上なかった。それは、美術批評家が、「美術の自立」という前提を崩す事ができなかったのと同時に、美術作品の背景にある社会的・文化的背景を語る枠組みを持っていなかった事が原因である。同時に、村上隆が「加瀬大周宇ｎプロジェクト」[6]の事実上の失敗とともに渡米をすることによって、これらの「オタク」をめぐる言説はやがて縮小する事となるのである。

4・「日本」イメージと「オタク」

九〇年代は、日本文化に関するイメージが変わりつつある時期であった。それは、バブル景気という未曽有の好景気に支えられた経済の発展のイメージが付け加わると同時に、それに対して海外からの日本の文化への興味が、わずかづつではあるが増加している時期であったと言うことができる。それは、単に欧米での日本イメージが変化するというだけではなく、それに伴う日本人の中の日本人イメージの変化する時期であったと言うこともできる。大澤真幸は七〇年代から八〇年代の後半にかけての日本の人の意識が、「偶有的」、つまり日本人である事が自分自身のアイデンティティにとってどちらでもよいこと、であったのに対して、八〇年代後半以降においては、日本人であることのアイデンティティが重要になって来ていると述べている。（大澤, 1998:21-24）それは、まさにバブルの好景気によって生み出された「日本人であること」にたいする自信のようなものが、それまで顧みられる事のなかった「日本の文化」に対するイメージにも、ある種ナルシシズム的で積極的な効果をおよぼしたのである。

しかし「日本の文化」を積極的に日本人が評価する、ということは、単純に過去の伝統的・古典的文化を参照し、それを賞賛する事ではなかった。バブル景気における経済の発展から生まれた自信のようなものは、「ゲイシャ、フジヤマ」などのイメージに繋がる、前近代的なイメージを更新することを必要としていた。また同時に、これらの前近代的なイメージはその当時の近代的な生活を送る日本人にとっては自らの姿と根本的に異なるものであった。そのような状況において、日本人が当時海外で話題になりつつあった「オタク」的サブカルチャーを新しいイメージとして自ら日本イメージの中に取り込むことは困難な事ではなかったのである。

「オタク」によって総称されるイメージを自らの日本イメージに取り込む事は、様々な点で有利であった。アニメーションやマンガに代表される、「オタク」的な分野は、戦後日本の少年・少女文化をになう大きなものであり、その時代を生きる数多くの日本人が共有しているものであり、「禅」という言葉によって代表される数々の日本イメージとは異なるものであった。しかもそれらが海外、特に欧米で話題になりつつある、ということは、終戦後決定的に文化の周縁として位置付けられていた日本の大衆文化を、西欧の文化的中心に位置付ける事のできる機会だったのである。特に日本の現代美術を巡る言説においては、現代美術の市場、批評の中心地が常に欧米にあるという歴史的な事実から、日本人の現代美術作家を評価するには、必ず海外での評価を基準にして語られるのが通例であった。しかし、「オタク」に総称される戦後日本の大衆文化が海外で注目される、ということは、「オタク」というキーワードで浮かび上がる、村上隆らに代表される日本の現代美術が、それまでの古典的・伝統的なイメージを用いることなしに欧米の市場・批評の俎上にのせる事を可能にする契機となりえたのである。事実、村上隆やヤノベケンジは、このような時代背景をもとにして作家としての経歴をスタートし、そしてまさにその文脈において評価された作家であったのである。日本においてこれら「オタク」に総称される戦後日本の大衆文化が海外で評価されることで、改めて日本人の中の日本イメージとして積極的に肯定される、というイメージ定着の経路自体はそれまでのものと変わることがないが、ここでそれまでのものとは決定的に違うのは、「オタク」という言葉で総称された戦後日本の大衆文化が積極的に日本イメージとして定着したということである。そしてさらにこれら「オタク」的な要素が、海外でポップなものとして認識される事によってはじめて日本の戦後文化そのものがポップな存在として日本人、そして日本の現代美術を巡る言説の中で認識される事になるのである。村上隆の作家としての活躍は、このように「日本」をめぐるイメージを変える一つの契機であった。それは、欧米での「日本」イメージを変えると言うよりは、むしろ日本人が日本に対して抱く、「日本」イメージの変更であった。村上隆が欧米での成功ののちに作り上げた「スーパーフラット」という視野は、まさにこれらの社会的条件を背景にしたものであり、この「スーパーフラット」という言葉が、単に村上隆の作品のスタイルを意味するだけのものではなく、一つの社会現象として機能した

のは、まさにこのような点からであった。

二、スーパーフラット

1・「スーパーフラット」とは

村上隆と日本のポップをめぐる言説は、九〇年代の後半になってから本格的に機能し始める。一九九九年から二〇〇〇年にかけて、村上隆は積極的にメディアに登場するようになる。それは、それまでの海外での高い評価を手にした村上隆が、自らの手法を徹底的にメディアに露出すると言う方法で行われた。それと同時に、一九九二年頃にはあくまでも一つの予感でしかなかった「オタク」ブームが、この時期には自明のものとなり、日本のマンガ・アニメーションが一つの産業として海外の市場により多く輸出される時期であった。それは言い換えれば、日本のサブカルチャーが持っている潜在的な力を、モノのかたちからだけではなく、考え方、作り方としても輸出しているということ。日本のゲームやキャラクター文化が今や世界的なのは「ポケモン」でも立証されているわけで、今後はその動きをコンセプトによって裏付けする事が求められるでしょう。(東, 2000:30) 東浩紀はこのように語り、それまで日本のサブカルチャーであったマンガ・アニメーションが世界的に理解される可能性を述べた。

雑誌「BT」一九九九年五月号特集2「村上隆スペシャル」では、海外で高い評価を受ける美術作家として村上隆は特集される。この特集の中には村上隆に対するインタビューが収録されているが、村上隆はこのインタビューの中で、戦後の日本のアニメーターの一人であるである金田伊功を高く評価する一方で、金田伊功のような技術者をアートとして評価する土壌が日本にはないことを指摘している。(村上, 1999:135) このように、村上隆が語るのは日本の現代美術をめぐる言説が常に避けてきた、戦後の日本の大衆文化についてであり、その大衆文化を背景にして作品を作るということであった。村上隆は自らの作品の特徴を「POKU (pop+otaku)」と表現している。(村上, 1999:137) それは日本の戦後の大衆文化の文脈で発生したポップという意味であり、日本人の作家が、自らの経験した文化的背景を下敷きにして作品を作り、その作品を自らの文化的背景の中で位置づけようとすることである。これらの作業を村上隆らは「スーパーフラット」と呼び、一つのキーワードとして流通させる事となるのである。一九九九年〜二〇〇〇年前後にかけて村上隆はこの「スーパーフラット」という概念を様々なメディアで紹介した。そして二〇〇〇年には、「スーパーフラット」と題された本を自ら出版することになる。これらのメディアでのべられた「スーパーフラット」は単にアニメ的・平面的な描画手法を説明するのみではなく、それらの背後の文化的・社会的背景を表現するキーワードとして使用された。それは、たんに村上隆が個人的に提唱したスタイルの定義、という範囲を越えて、様々な分野-建築、ファッション、そして「現代日本文化」そのもの-に波及してゆくこととなる。

2・「スーパーフラット」のゆらぎ

ここで重要なのは、この「スーパーフラット」というキーワード自体に、厳密な定義がなく、そのキーワードについて語る者によってこのキーワードの内容が変化しているということである。事実、「スーパーフラット」というキーワードを積極的に使用したのは、日本の現代美術を巡る言説であると同時に、それらを商業的な価値に置き換える事を必要とする広告専門雑誌であった。[7] そして村上隆自身も、これらの雑誌の中で積極的に対談等を行っている。この「スーパーフラット」という定義の曖昧さは、それを語るものによる言葉の定義にずれや矛盾を生み出す事になるが、それがゆえに、「スーパーフラット」という言葉のもとに集められた様々な定義が、様々な状況にあわせて変化し、それぞれの現象を説明したり、または正当化するのに効果的に利用されたと言うことができる。

美術批評家である暮沢剛巳によると、「スーパーフラット」とは、「この数年来、現代美術家の村上隆が積極的に提言している、平板で余白が多く、奥行きに欠け遠近法的な知覚を拒むなど、伝統的な日本画とアニメーションのセル画とに共通して見られる造型上の特徴を抽出した概念」である。[8] ここで暮沢剛巳は「スーパーフラット」が、伝統的な日本画と、アニメーションのセル画との共通点をみいだした事を端的に述べているが、実際に、これらの「スーパーフラット」を巡る言説の中には、あとに述べるような様々な解釈が存在していたということができる。

例えば、東浩紀によれば、「スーパーフラット」とはあくまでも「フジヤマ、ゲイシャ」に代表される古典的イメージとは根本的に異なった社会としての日本の戦後文化、特に九〇年代以降の「オタク」に特化したものであった。東浩紀によれば、「スーパーフラット」とは「オタク的な図像の一つの特徴」であり、「カメラアイの欠如、フレームという概念の弱さ」であり、「ここのキャラクターがあたかも異空間にいるようにバラバラにデザインされ、それをくみあわせて配置するように作られている」画面構成を持つ視覚的な表象であり、そしてこれらの画面構成を持つ視角表象が、遠近法に代表される「近代」に対する「ポストモダン」の図像として述べられる。(東, 2000:6)[9] ここで東浩紀はアニメ、特に九〇年代後半のアニメに代表される描画スタイルの持つ平面性を、近代の象徴としての遠近法と対立させる事によってこれらの平面性をポストモダンな視点として位置付ける。そしてこれらの視点の背景には、いわゆるポストモダンとしての「オタク系文化」が関係している事を指摘する。ここで述べられる「オタク」とは、日本の現代美術を巡る言説の中に見出される、日本の戦後大衆文化の総称としての「オタク」ではなく「コミック、アニメ、ゲーム、パーソナル・コンピューター、SF、特撮、フィギュアそのほか、たがいに深く結びついた一群のサブカルチャーに耽溺する人の総称」(東, 2001:8) である。東浩紀にとってこれらの「オタク」は、戦後日本の大衆文化として、多くの日本人が経験したと考えられる数多くの少年・少女文化を指す言葉ではなく、あくまでも「70年代に台頭したサブカルチャーの担い手」(東, 2001:8) としての「オタク」であり、必ずしも日本

におけるこれら戦後日本の大衆文化全体をポストモダン的存在としているのではない。

また、これとは別に椹木野衣は、「スーパーフラット」を「近代以前の日本の絵画空間の平面性を、今日のアニメに代表されるペラペラで奥行きのない図像空間と重ね描きながら、現代のサブカルチャー／オタクカルチャーの多様性に着地させるもの」であり、また、「歴史や市場、階級を持たないために欧米並みの「美術」を所有／構築することがなかった敗戦後日本の文化的特徴を、ハイアートなきところにサブカルチャーなし、というテーゼに結び付け、その延長戦上にあらゆる異ジャンル的文化イメージが、まったく対等に並列されている」状態である、としている。（椹木，2002:242）椹木野衣にとって、村上隆に代表される平面的な視角表象は、近代以前の浮世絵等に代表される平面的な日本画の要素を現代の日本の文化的背景に重ね合わせたものであった。ここでは、描画手法の平面性が、ポストモダンの特徴としてではなく、日本文化に内在する視角表現の潜在的特徴として理解されている。そして、アニメ等の「オタク」的な視角表現がこれらの潜在的特徴をあらわしたものとして理解されるのである。村上隆は椹木野衣と同じく、アニメの平面性に日本の近代以前の特徴としての平面性を見出した。村上隆によると、アニメーターである金井伊功の作画したアニメは「山雪や瀟白そして北斎の絵がそのまま戦闘機やロボや女の子に宿り、動き始めた」ものであった。（村上，2000:12）[10]

また、これとは別に、東浩紀の述べる「オタク系文化」が戦後日本の大衆文化として多数の人間に享受されているとは限らないうえに、これら「オタク系文化」を担うオタク達のポストモダン的なあり方を一九九〇年代中盤以降のアニメの平面性の中に見出そうとしたのに対して、椹木野衣の述べる「オタクカルチャー」とはドラえモンやプロレスなど、まさに大衆文化として消費された対象そのものを意味しており、その意味を異にしている。そしてその平面性が、同時に日本の社会構造の平面性をあらわすものとして理解され、それによって、本来的に階級構造に依存するかたちで存在する西欧の「芸術」が必要とされない理由の根拠となるのである。（椹木，2002:242-243）[11]

東浩紀が「スーパーフラット」そして「オタク」というキーワードにポストモダンの可能性を見出したのに対して、椹木野衣や村上隆は、近代以前の絵画空間の平面性を見出す。ここで重要なのは、「スーパーフラット」という言葉の定義の曖昧さがこれらの明らかな視点の違いを対立させる事なく併存する事を可能にし、そしてこれらの矛盾する視点を同時に利用する事によって「スーパーフラット」というキーワード自体の価値を高くし、このキーワードによって表現される美術作品になんらかのかたちで評価の基準を与える契機をつくり出す事に成功したということである。村上隆らは、日本のアニメの中に前近代の絵画空間の平面性を見出してはいるが、実際にこれら日本のアニメが江戸時代の浮世絵等に直接影響しているかどうかは不明であり、また、日本のアニメ自体が手塚治によるアニメ製作以降、コストを下げる目的でリミテッド・アニメーション

という手法をつかい、それによって日本のアニメ独自の動きや表現を獲得して来た事を考慮に入れると、これら村上隆らの述べる、アニメと前近代の日本画のつながりを正当なものとみなすには、日本のアニメの歴史の中における技術的側面や社会的状況を詳細に検討しなくてはならない。　しかしここで村上隆らがアニメと前近代の日本画とのつながりを「スーパーフラット」というキーワードにおいて語る時、村上隆のアニメ的な描画スタイルが、日本における伝統的・古T的で「正統な」文化の後継者として主張するだけではなく、村上隆のスタイルの源泉となっている、アニメそのものも「正統な」文化の一部として正当化されているのである。

3・「スーパーフラット」のねじれ

ここには「スーパーフラット」という言葉のもとで行われた、数々の批評のなかで、ある種のねじれが発生している事がうかがわれる。それは、「スーパーフラット」というキーワードの提唱にいたるまでの流れが、「オタク」ブームという、それまでの古典的、伝統的イメージとは全く異なるイメージを形成する事によって、それまでの古典的イメージを更新しようとしていたにもかかわらず、「スーパーフラット」というキーワードの正当性自体は、自らのスタイルを前近代の平面的な描画スタイルに結び付ける事で保証し、自らを江戸文化の継承者として位置付けたということである。先に述べたように、アニメの平面性が前近代の浮世絵に代表される平面的な絵画の伝統を保持しているかどうかについては、詳細な検討が必要である。しかし、これらの古典的イメージを、現在の「オタク」に代表される文化事象と積極的に結び付ける事は、「オタク」そして「スーパーフラット」を、日本の戦後大衆文化を象徴する「オタク」や村上隆の作品を、現在既に定着している、古典的・伝統的なイメージに沿いながら説明する事によって、より簡単に欧米の市場に持ち込む事を可能にするのである。さらに、このような伝統的なオリエンタリズムのコードによる解釈を積極的に利用することは、日本における「オタク」現象を、日本固有なものとして固定する事も可能である。先にものべたように、「オタク」とよばれる人々が、日本のみで発生しているという確証はない。しかし前近代の伝統的日本絵画とアニメとを結び付けた村上隆は、アニメという一つの表現手法を、欧米の美術市場に対抗できる存在とみなしている。それは、まさにアニメの平面性が日本独自のものとして語られているからである。日本のアニメが日本独自のもの、すなわち「オリジナル」なものとして主張すること、そしてそのアニメが海外の市場で商品として成立する事、この二つは単に日本の現代美術を巡る言説のみに重要な事ではなく、戦後日本の大衆文化をいかにして独自なものとして正当化し、商品化するか、という点でも重要であった。「スーパーフラット」というキーワードが、単に美術を巡る言説のキーワードではなく、様々なメディア、特に広告雑誌を中心にして展開されたのはこのためである。(12)

例をあげるとすると、「スーパーフラット」について特集された雑誌『広告』の中では様々な要素が「スーパーフラット」的なもの

として扱われている。その中で、イッセイ・ミヤケのデザイナーである滝沢直己は、日本人の体型が、西欧・のそれよりも平たんであることを語っている。（滝沢, 2000:28-29）つまりここでは「スーパーフラット」というキーワードが絵画的・文化的側面で語られるだけではなく、身体の差異にまで拡張されている。また、他の記事においては、建築や、「モンティ・パイソン」などの様々な要素が「スーパーフラット」という言葉に集約されてゆくのである。

このようにして「スーパーフラット」は、村上隆の作風を述べるためのキーワードに留まらず、日本の文化現象をあらわすキーワードとして機能するようになる。同じ雑誌『広告』のなかで山崎テトラは「スーパーフラット」について次のように述べている。極右も極左もカルトもセクトもインテリアもアートも極道も排して、ものすごく普通の中庸で、新保守的で、あらゆる知的芸術的優越を排し、特権性やヒエラルキーもなく、超民主主義的で、なおかつ無目的。ネットワーク的。どこまでも均質化したインターネットの風景にも似る。仏教的中庸、いや、禅的な無の世界。それも規格化された西海岸のZENの感じか？アニメ化された神話の世界か？（山崎,2000:35）

はからずも山崎テトラが、これら「スーパーフラット」のイメージを典型的なオリエンタリズムのコードである「禅」、特にアメリカ西海岸のニューエイジによって独自に解釈され直した「ＺＥＮ」に結び付けると同時に、インターネットなどの未来的イメージを混在させている点は重要である。先にも述べたように、このようなオリエンタリズムのコードは村上隆や椹木野衣が述べる「スーパーフラット」の解釈に積極的に用いられており、このコードを積極的に用いる事で、村上隆に代表される日本の美術作家を欧米の美術市場に持ち込むための戦略として用いていると考えることができる。そして、その一方で、これらの平面的な描画手法から導きだされるもうひとつの側面、つまりアニメや「オタク」を表現する事によって、「オタク」というサブカルチャーそのもの、そしてひいてはその背後に存在している戦後日本の大衆文化を時代の先端として解釈可能なようにしむけるのである。[13]

「スーパーフラット」という言葉は、この二つの対立する視点を併存しながら、これらの異なる視点を条件に応じて使い分けるようなかたちで機能し、「スーパーフラット」という言葉自体の価値と、それにまつわる様々な事象の価値を高めようとしたのである。それは、「ポケモン」の欧米での成功とともにより明らかになった、「商品」としてのアニメ、そしてそれに結びつく「オタク系文化」を、これら「スーパーフラット」というキーワードの下で再構成する事によって、これら日本の大衆文化を海外に輸出するための一つの根拠とし、伝統的・古典的なオリエンタリズムのコードを使用しながら、これら「オタク」に総称される戦後日本の大衆文化を「商品」として定着させる一方で、「ポストモダン」としての新しいイメージを維持し続ける。「スーパーフラット」はまさにこのような点において、様々なメディアを巻き込んだ「文化現象」たりえたのである。

三、戦略としての「スーパーフラット」

既にみたように、「スーパーフラット」という言葉は、相反する視点を同時に含むものであった。それは「オタク」を巡る定義の差異、そして「アニメの平面性」に対する定義の差異を同時に含んでいる。それは、端的に言えば、これらアニメ絵の平面性にポストモダンをみいだす視点と、同じものに前近代の日本の古典的絵画スタイルをみいだす視点の差異である。しかし「スーパーフラット」はこの視点の矛盾を併存させる事によって、現代の日本における様々な文化現象を説明する際の視点の総合的な資源として機能したということができる。「スーパーフラット」という言葉を利用することによって、ポストモダンのイメージを付与することもできれば、同時に、「正統な」伝統文化の継承者としてのイメージも付与することができる。それは、日本の現代美術を巡る言説においては、シュミレーショニズム以降必要とされてきた、作品の背後に社会、文化的背景をみいだす、という命題をクリアする事を可能にするだけではなく、それまで古典的、伝統的な日本文化イメージと断絶しているがために正当なものとして認識されてこなかった戦後日本文化の一形態であるアニメの平面性を、前近代の日本の伝統絵画の平面性に比較する事によって、これらの断絶の溝をうめる事を可能にし、そしてさらにはこれら戦後日本の大衆文化を背景に作られた村上隆に代表される作家達を積極的に欧米の市場に持ち込む事を可能にするのである。

そしてさらに「スーパーフラット」という言葉は、日本の現代美術を巡る言説に限らず様々な領域で、戦後日本の大衆文化をポップなものとして肯定的にとらえる事を可能にした。それは先にも述べたように、建築や、ファッションの分野等、多岐にわたる。そしてこれらの分野において「スーパーフラット」という言葉を使う事によって自らの商品を説明する、ということは、商品としての文化的正当性を保証する事となるのであり、美術を巡る言説と同じく、欧米の市場に商品を持ち込む事を意味するのである。そしてポケモン」に代表される一連のアニメの海外での成功に支えられて、「スーパーフラット」はこのような「オタク」の商品化を理論的に説明しようとする一つの文化的機能になったということができる。それは、オリエンタリズムのコードを意図的に利用しながらも、そこに「オタク」という項目を付け加える事によって、「オタク」という言葉に総称される戦後日本の大衆文化を、前近代の日本の伝統的文化に結び付け、「商品」としての正統性を主張する一方で、同時にこれら「オタク」という言葉の持つポストモダン的な要素を維持しながら「商品」としての新しさを維持するという戦略であった。それは単に、村上隆の描画技法を正当化するのみならず、戦後日本の大衆文化そのものを正当化するための一つの方法として機能したと言うことができる。それは、欧米の視点から評価される事によって、はじめて「高級文化」たりえた古典的、伝統的な日本文化に対するかたちでイメージされた、「サブカルチャー」としての戦後日本の大衆

文化が、「スーパーフラット」という回路を通じてより高いイメージ形成を図ろうとする、極めて社会的な現象であったということができるのである。

【脚注】

（1）村上作品は、今年五月にニューヨークのクリスティーズで少女の立体が五〇万ドルで落札されたが、それを上回り、高値記録を更新した。約二メートル角に多数の目を持つキノコや独自キャラクターが楽しげに描かれている。（朝日新聞二〇〇三年十一月三日）

（2）ホームページ DNP Museum Information Japan より http://www.dnp.co.jp/artscape/reference/artwords/k_t/simulationism.html

（3）瞑想色の強い一流派の禅宗が、現代芸術との接点をもつのは一九六〇年代のアメリカにおいてである。ポスト工業社会を迎えたこの時代のアメリカは、泥沼化したヴェトナム戦争への厭戦観に満ち、黒人運動、女性運動、ヒッピー・カルチャーなど従来の権威、合理主義への反発に根ざしたカウンター・カルチャーが花盛りであった。禅の持つ神_髄と前近代性は、そうした気運のなかでひとつのオルタナティヴとして受容され、モダニズムのコンテクストを求めていた現代芸術に対してもインパクトを持つようになった。最も著名なのが、東洋的な色彩の強かったフルクサスの諸活動であり、具体的な作家名としては鈴木大拙とも関わりのあったＪ・ケージを挙げる事ができる。（ホームページ DNP Museum Information Japan より http://www.dnp.co.jp/artscape//reference/artwords/u_z/zen.html）

（4）西欧の模倣と追従に必死になってきた日本の美術は、なんとか格好がつくようになったとは言え、未だに真に独自といえるものを生み出してはいない段階で、それ自体の根底的問いなおしの並みをかぶらざるをえないことになった。（千葉, 1986-2000:12-13）

（5）なお、ここで岡田斗司夫は「オタク」の視点を「粋の目」「通の目」「匠の目」の三つに分類している（岡田, 1996）。これらの「オタク」の視点を、江戸情緒を彷彿とさせる言葉で分類している点は、村上隆の指摘するアニメと江戸の日本画との類似に近いものがあり、興味深い。

（6）「ＢＴ」一九九九年五月号「村上隆スペシャル」によると「一九九三年、当時人気のあったタレント加勢大周とそのもどきタレントのデビューをネタに、ナンセンスな笑える芸能キャラとして村上がデビューさせた四人グループの芸能界進出プロジェクト」とある。

（7）「広告」「広告批評」では一九九九年〜二〇〇〇年にかけて、集中連載として村上隆、東浩紀らの対談が定期的に行われている。「広告批評」においては「SUPER FLAT TOKYO」という連載が四回にわたって行われている。

（8）http://www.dnp.co.jp/artscape/reference/artwords/k_t/superflat.html を参照のこと。

（9）視線の単数性（遠近法）が制度なら、視線の複数性（オタク的な図像）もまた制度です。そこには一定の作り方があり、一定の見方がある。ただ、前者の制度については長い歴史があるので指摘しやすいのですが、後者の正体についてはまだよく分からない。だからこそ、ポストモダンをモダンの崩れものだ、とする誤解も生じる。そういうなかで、村上さんの絵は、ポストモダンの条件をクリアに見せる、珍しい仕事だと思います（東, 2000:6）

（10）村上隆の東京芸術大学での専攻は日本画である。また、村上隆は、自らの著作のなかで、金井伊功の手による映画版「銀河鉄道９９９」のエフェクトと、葛飾北斎の雷の表現とを対比させている（村上, 2000）

（11）このような椹木野衣の立場に対して、東浩紀は「オタクの視点が足りない」と批判している（東, 1999:62）

（12）これらの広告雑誌の特集では、必ず「ポケモン」の商業的成功とともに「スーパーフラット」が提唱されている。

（13）東浩紀によれば、八〇年代には「ポストモダン的」であることと、「日本的」であることが意図的に混同して論じられる事があった（東,2001:28-29）。「スーパーフラット」を巡る言説のなかで構成された「オタク」の「独自性」は、「オタク＝日本独自のもの」として積極的に論じられることで発生したと考える事ができる。

【参考文献】

上野俊哉（1992）「「闘争！」から「変身！」へ―アート・イントゥ・おたく、おたく・イントゥ・ポップ」、「ＢＴ」三月号、p.49、美術出版社

椹木野衣（1991）「悪魔の美術、断末魔のアメリカ-カリフォルニアの善悪、ネオ・ペイガニズム、バッド・ペインティング」「ＢＴ」7月号 p.72～87、美術出版社

椹木野衣（2002）「「爆心地」の芸術」晶文社

千葉成夫（1986-2002）「現代美術逸脱史」晶文社

草薙聡志（2003）「アメリカで日本のアニメはどう見られてきたか？」徳間書店

中村浩大・村上隆・ヤノベケンジ（1992）「ポスト・ホビー・アート・ジャパン」p.68～81'「ＢＴ」三月号、美術出版社

岡田斗司夫(1996)「オタク学入門」太田出版

村上隆（1999）「村上隆スペシャル」、「ＢＴ」五月号、p.136～137、美術出版社

大澤真幸（1998）「戦後の思想空間」p.21-24'、ちくま新書

東浩紀（2000）「存在論的、広告的、スーパーフラット的」、「広告」1・2月号、p.3-8'、マドラ出版

東浩紀（2001）「動物化するポストモダン」講談社現代新書

村上隆（2000）「SUPER FLAT」、マドラ出版

滝沢直己（2000）「スーパーフラット商品」第一号　滝沢直己作メンズジャケット」「広告」1・2月号 p.28-29、マドラ出版

山崎テトラ（2000）「気分はスーパーフラット」、「広告」1・2月号 p.35、マドラ出版

村上隆、東浩紀（1999）「村上さんの言う「スーパーフラット」はポストモダンの欲望を説明していると思うので」、「広告」p.50-52'、マドラ出版

1

Considering "Super Flat"
Otaku and Contemporary Art in Japan in 1990's

Tomoaki HATA

Murakami Takashi is the one of the most famous artists in Japan starting in the 1990's and he is also recognized as one of the founders of the "Super Flat" movement as well as Noi Sawaragi, and Hiroki Azuma. "Super Flat" is both the word that stands for Murakami's original style of drawing, and also the new idea that bridges pre-modern traditional Japanese woodprints like Hokusai to modern Japanese animation, that has become recognized around the world. Moreover, the word "super flat" represents the whole of Japanese modern culture after World War II that was ignored by western culture, including so-called "otaku" subculture, fashion, architecture, and so on. The west was strongly influenced by the pre-modern and mysterious stereotypes of "zen" as well as "geisha" and "samurai," as their image of Japan in the art world.

The purpose of this paper is to explore how the word "super flat" was innovated and used as a representation of Japanese modern culture after the war. This will be done by studying discourses of Japanese contemporary art criticism which were published mainly in the art magazine named "BT" (Bijyutu-Techou) and an advertising magazine named "Koukoku," which marked the great turning point of the "super flat" movement.

Key Word

sociology of art 、contemporary art、 super flat、 otaku 、anime (Japanese animation)