

# ストリートのエキゾチカ

— 東京で考える —

令和元年度

東京藝術大学大学院美術研究科  
博士後期課程学位論文

東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程  
美術専攻油画研究領域（壁画）

1315908 丸目龍介

はじめに.....	1
「エキゾチカ」 .....	2
本論の構成.....	3
第1章 題材について.....	4
1-1 Tシャツ .....	4
1-1-1 ARTDEVIL .....	6
1-1-2 ア・ストア・ロボットのセディショナリーズ .....	9
1-2 ステッカー.....	12
1-2-1 輸入品.....	12
1-2-2 ネームシール.....	15
1-3 グラフィティ .....	17
1-3-1 3つの分類 .....	19
1-3-2 街で見たグラフィティ .....	21
1-4 アメリカンコミックス .....	23
1-5 ボンデージ、ヌード .....	25
1-6 スーベニア、お土産物 .....	29
1-7 音楽.....	32
1-8 美術.....	33
第2章 自作について（自作から考える芸術的価値） .....	35
2-1 針金ネームシール作品 .....	37
2-1-1 （立体）針金の立体的造形.....	37
2-1-2 （立体）ネームシールの立体的造形 .....	43
2-1-3 下準備・作品のための道具.....	45
2-1-4 （平面）針金の平面的造形.....	48
2-1-5 （平面）ネームシールの平面的造形 .....	49
2-2 金網Tシャツ .....	53
2-3 着用を前提としたTシャツ、ストリートファッション作品.....	55
2-4 美術的な素材を用いた作品 .....	57
2-5 「完成」から考察する「美術」 .....	59
2-5-1 張りぼて頭部作品、着彩 .....	59
2-5-2 「完成」とは.....	60
2-5-3 「作品」とは、また「美術」とは .....	61
第3章 「エキゾチカ」とは.....	63

3-1 マーティン・デニー .....	63
3-2 創作における“場” .....	64
3-3 “場”の作られる場所（憧れの対象との間にある距離、時間） .....	67
3-4 東京.....	70
3-4-1 「エキゾチカ」的東京 .....	70
3-4-2 私の好きな東京 .....	72
3-5 ストリート .....	73
3-5-1 ストリートの深部 .....	73
3-5-2 ストリートの表面 .....	75
おわりに.....	77
参考文献.....	78
図版出典.....	79

はじめに

私の作品は、東京を主としたストリートにまつわるものやことを中心に、自身が強く憧れ、心惹かれる、人やキャラクター、カルチャー、その歴史などの題材を、絵画、彫刻、服飾品、グラフィックデザインの形で作品化したものである。基本的には全て自らの手作業によって作られたそれらの作品を組み合わせ、作品分野のジャンル分けにおいて微妙なラインに立たせるようにし、インスタレーション的に現実の空間に配置し展示することで、何だかよくわからないがカッコいいと信じられるものを表現してきた。

本論は、私を突き動かし制作に向かわせる憧れや興味の対象について、自身の解釈を明らかにし、それらの対象が作品化される際に起きていることや自身の制作を「エキゾチカ」という概念を用いて考察していく、自作についての制作論である。

また、定義しづらいものやことも広く受け入れる「エキゾチカ」の懐の深さを肯定的に捉えながらも、自身や自作に関係する部分から出発し、より具体的に「エキゾチカ」について考察し、再定義することをもう一つの目的とする。

「東京・ストリートのエキゾチカ」とは、自作や私自身のことを言い表したものであるとともに、私と作品で扱う題材、対象となるものの関係性、その関係性の上で作品が形作られていく過程や状況を指したものである。



「エキゾチカ」

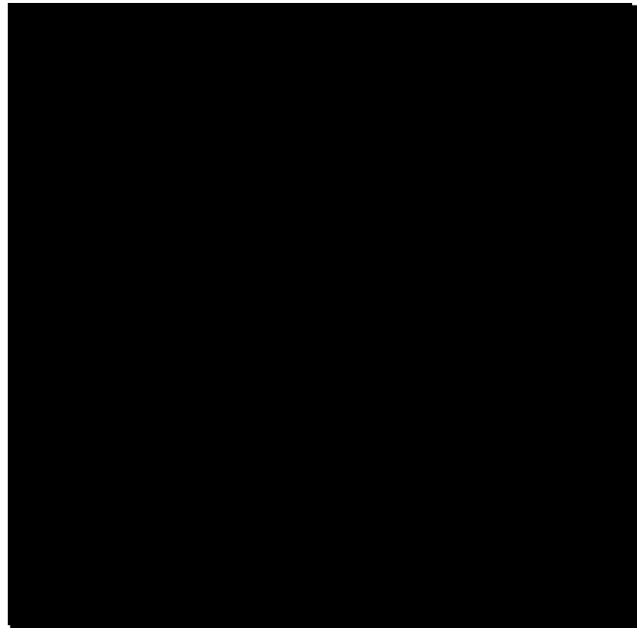


図 1 マーティン・デニー『ベリー・ベスト・オブ・マーティン・デニー エキゾティック・サ운ズ』  
CD ジャケット

「エキゾチカ」という言葉は現在一般に、風変わりなものや異国情緒のあるもの、その雰囲気を指し示す際に使われることの多い言葉であるが、私がここで参照する「エキゾチカ」とは、特に音楽のジャンルにおける「エキゾチカ」や、そういった芸術作品が生まれる場や状況などを言い表した言葉、概念である。

「エキゾチカ」の代表的なアーティストであるマーティン・デニー（Martin Denny, 1911 - 2005）<sup>1</sup>は、現地の雰囲気に感銘を受けたハワイへと移り住み、「南国の楽園」を音楽で表現する。その「南国の楽園」がハワイアン・ミュージックとは違うものになってしまう、または意図的に違うもの、新しい表現にするという過程や生み出された作品には、私の作品や作品のおかれる状況、またその他の参照する様々な人やものやこととも共通点があると考えられる。

マーティン・デニーの作品は、空間に「南国の楽園」的なエッセンスをプラスするための BGM としても明確な用いられ方をしてきたが、想像や妄想、思い入れや思い込みが生み出す作品や表現は、聴き流せるものではない。

---

<sup>1</sup> ニューヨーク生まれのジャズ・ピアニスト、作曲家。

## 本論の構成

第1章では、自作で扱う題材、参照しているものやことから特に扱う頻度が高いものを具体的にあげ、それらのコンセプト的側面、また、フォロワーである自身の眼差しの先にある「大好きなもの」としての題材について、自身の解釈を明らかにし、それらが纏う意味やそれらを用いることで生じる意味、望む効果などを論じる。

第2章では、修士課程修了展出展作品を起点に、第1章で取り上げた題材などが作品化する際に起きていることを論じ、自作や、その制作過程、表現の段階から、「作品」や「美術」について考察する。

第3章では、グラフィックデザイナー、アーティストであるスケートシングや、音楽家ヤン富田の活動、言葉から、「エキゾチカ」的“場”が作られる環境としての東京や、影響関係にあるものやことの中に存在する時間や距離について考察をする。

また、自身や自作に強く影響を与える「東京」や「ストリート」についてより具体的にその在り方を示す。

## 第1章 題材について

私が扱うものやことには、コンセプト、素材、またはそのどちらも兼ねているものがある。それらは私が興味を持った瞬間から作品化されるまで、常にコンセプトとしての役割、素材としての役割を流動的に補い合っている。厳密に分類や説明をしきれぬものでなく、また全てを分類、説明することは本来の自分の態度としては説明過多であり、個々の作品についていえばその面白みやムードを半減させることにもつながり得るが、私が多くの作品に共通して用いる題材は、自覚的にも無自覚的にも自作や私の表現にとって重要な題材であるという考えのもと具体的にあげていく。

ここでは特にそれらのコンセプト的側面、また、フォロワーである自身の眼差しの先にある「大好きなもの」としての題材について考察していく。作品の実制作に関する素材的側面に関しては、第2章にて自作を論じる中で触れることとする。

### 1-1 T シャツ

まずは、他の題材とも密接に関係し、私が扱う様々なエッセンス複数から構成され、その表れ方が顕著な、T シャツとステッカーから自身の解釈を明らかにし、考察を進める。

私の制作の動機は、自身の欲しいもの、見たい景色を作ることが基本にある。

そして、欲しいものというのは、その多くがT シャツとステッカーであり、主観的にみて、良いグラフィックが良い身幅、着丈、袖丈のボディに刷られたものや、魅力的なグラフィックが程よくチープなステッカーシートに刷られたものが置かれていれば、それが私にとっての絶景なのである。常にインターネットや現実にあるショップなどをパトロールし、見張り続けているT シャツやステッカーが、私自身や私の作品に影響を及ぼし、大きく関わってくるのは必然である。

私が興味の対象とするT シャツやステッカーは、主にその表面にグラフィックがペタリとのせられたものである。グラフィックがあった上で、ボディとなるT シャツやステッカーシート、プリント技術などとの相乗効果を楽しむことができる。

なぜ、無地ではなくグラフィックがプリントされている必要があるのか。

私は「普通でない」状態を提示することが、鑑賞者に新たな気分や新たな知見をもたらすきっかけの一つになると考える。無地のものでもかたちや素材にこだわるなどの工程を経て、興味深い、示唆に富んだ、「普通でない」表現にすることは可能であるとも考えるが、かたちそのものを変えすぎては T シャツもステッカーも他のものになってしまう可能性がある。T シャツやステッカーの、貼ったり着たりできる特性を活かしたまま、より表現に幅をもたせ、違和感を生み出し、触れたものに新たな気分や知見をもたらすために、グラフィックをのせることは有効な手立ての一つであると考えます。

ボディにのるグラフィックに関して、その範囲を示すならば、私の興味の対象、作る作品に「メッセージ T シャツ」は含まれない。ここでいう「メッセージ T シャツ」とは、単に文字や言葉、文章がプリントされた T シャツのことを指し示すものではない。また、プリントされるボディが T シャツでなく、ステッカーや他のものであっても同様である。

上記の「普通でない」状態を表現することや、その他の考えや伝えたい情報などを言い表すことが目的であれば、それに即した文字や文章をのせることは有効であろう。しかし、そういった目的を果たすことが主題となっている T シャツは私にとって全く魅力的に感じられないのである。これは私的な感覚に基づく意見だが、「メッセージ T シャツ」はボディーとその表面にのせられたメッセージが噛み合っておらず、表面をずるずると滑っているように感じるのである。

ボディに定着しない不安定な様はメッセージをメッセージとして際立たせることにつながる可能性などはあると考えられるが、そうした伝言のための看板と、私の興味の対象や作品は、見かけは似ていてもかけ離れたところにある。

また、T シャツを扱うにあたり大前提としてある、メッセージ T シャツを含む T シャツの辿ってきた歴史、ファッションや軍服などの歴史も同様に、現在の私の興味や作品、またテーマとは少々違った場所にあると考える。

そのことから、ここではグラフィック T シャツ、ステッカー、またはグラフィックとボディを基本に、私が影響を受け、生きる糧としている T シャツやステッカーから数点ピックアップし、特筆すべきポイントや自作への影響をあげていく。

### 1-1-1 ARTDEVIL

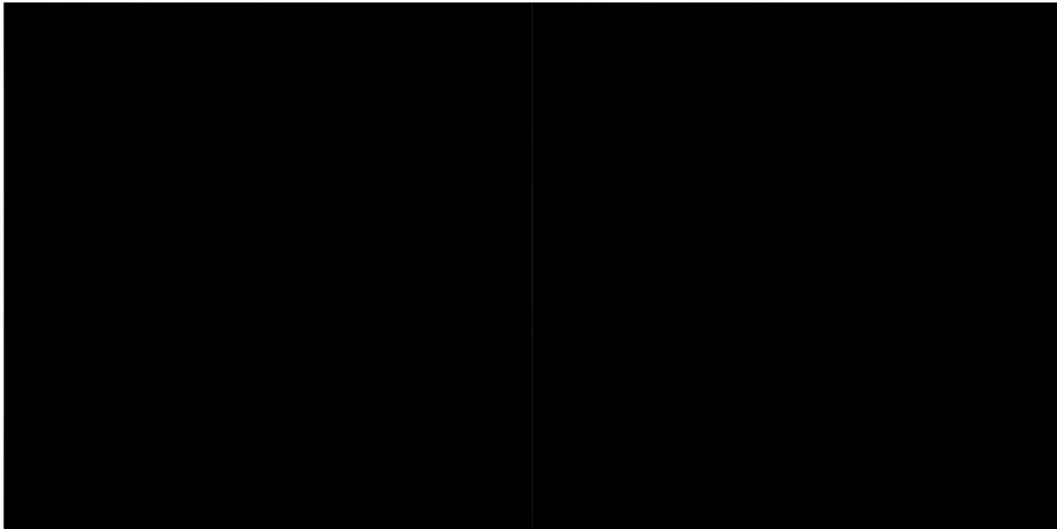


図 2 ARTDEVIL の T シャツ

これは、ファッションブランド、アンダーカバー（undercover）<sup>1</sup>のデザイナー高橋盾と、グラフィックデザイナー、ファッションブランド、シーイー（C.E）<sup>2</sup>のデザイナーのスケートシングの共作ライン ARTDEVIL（2001 年 ss）の T シャツである。発売から 15 年後の 2016 年 ss にも同デザインで復刻されている。2001 年 ss、2016 年 ss ともにアンダーカバーから発売されている。

私はこの T シャツをグラフィック、プリント位置、プリント方法、など、グラフィックを T シャツにのせるということにおいて、意識の行き届いた作品であると考え。

まず、目をひくのは、スケシン<sup>3</sup>調が強く現れたグラフィックである。独創的なアルファベットの崩し方は、グラフィティや、スケートボードなどにまつわる、ストリートで発達したビジュアルやイメージにおける形態の崩し方を基調としながらも、その他の様々なカルチャーを経由してきていることを感じさせる。

---

<sup>1</sup> 1990 年に高橋盾により設立されたアパレルブランド。

<sup>2</sup> 2011 年にスケートシング、トビー・フェルトウェル（Toby Feltwell）、菱山豊により設立されたアパレルブランド。

<sup>3</sup> スケートシングの名前の略し方で最もポピュラーなもの。スケートシングの名前の表記には、「SKATETHING」、「SK8THING」が多く使われるが、他にも様々な表記が存在する。また、変名での活動も多く確認できる。

描かれている言葉や単語が読み解けるか読み解けないかの境にあり、プレーヤー、またはそれなりのリテラシーを携えた者か、観察によって文字の形状などからきっかけを掴んだ者は読み解けるという点は、グラフィティ的な構造であるともいえるが、複数の言葉や単語が多様なスタイルで表現されていることにより、何か一つのカルチャーやコミュニティの象徴、レプリゼントするという機能でなく、造形そのものの面白さ、自由な在り方が強く際立っている。漂うストリートのフレイバーから、どこかのまたは何ヶ所かの都市部で生まれたものであろうという察しはつくが、どこの地域で生まれたデザインなのか、この T シャツのグラフィックを見ただけでは判断ができない。何系とも形容し難く、どこで誰が考えたのかわからないが、スタイルがあり、都会的、その姿は私が強く感銘を受け影響されている部分でもある。

また、作者が自ら描いたオリジナルなイメージや、引いたオリジナルな線と、引用、または何かに影響を受けていると思われるアメリカンコミックス風キャラクターや、スターウォーズ風モチーフなどが、並列に扱われていることも特徴である。自らが考え生み出したものと世界に既にあるものを組み合わせることや、既にあるものを自らの作品に取り入れること、またその際の態度にもスケシン調がよく表れている。

この T シャツの特筆すべきポイントは、グラフィックのプリント位置やプリント方法にもある。

T シャツを平面的に広げた状態で絵を描くための（版画を刷るための）キャンバスとして捉え、配置されたかのようなグラフィックは、着用時全てが外側を向いて主張するわけではなく、中途半端に脇に隠れるような位置にもプリントが施されている。

外側を向いた平面的な箇所以外にも施されたプリントや、着用時 T シャツの輪郭からはみ出すようにプリントされたグラフィックは、セディショナリーズ（SEDITIONARIES）<sup>4</sup>などのパンクファッションや、オールドスクールなスケートボードブランドのマルチプリント T シャツ<sup>5</sup>（図 3）などとの共通点も多く見つかる。

---

<sup>4</sup> 1976 年のロンドンで、ファッションデザイナーのヴィヴィアン・ウエストウッド（Vivienne Westwood, 1941 -）と、パンクバンド、セックス・ピストルズなどのマネージャーもつとめたマルコム・マクラーレン（Malcolm McLaren, 1946 - 2010）によって設立されたファッションブランド。

<sup>5</sup> 1980 年代のスケートボードカンパニーや、スケートボードチーム、またはショップにおいて、そのロゴやシンボルとなるマークなどを連続させたり、いたる箇所にプリントを施すなどの特徴は、スケートボードにステッカーを貼るかのような自由な発想のもと作られた T シャツであると考えられる。

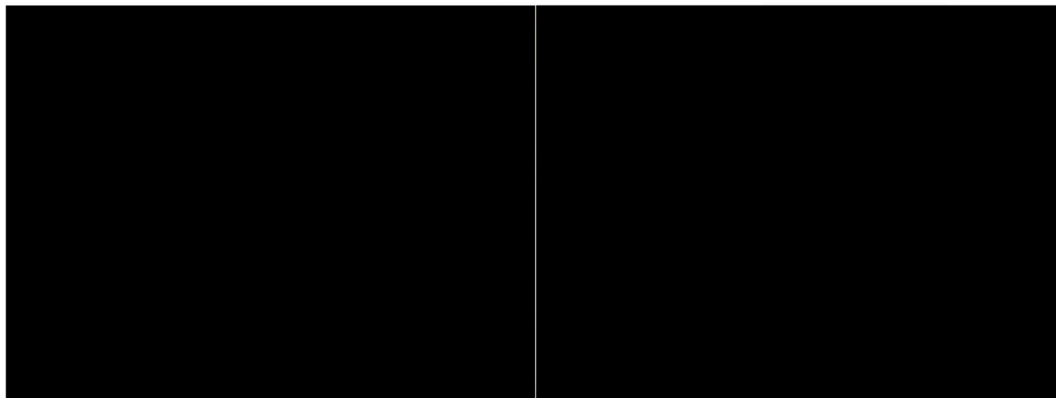
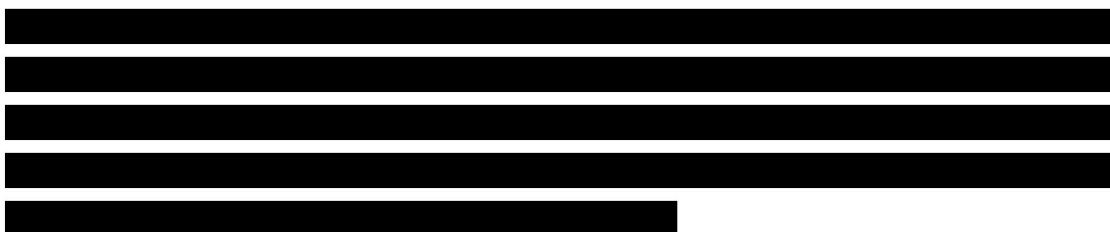


図 3 マルチプリント T シャツ。



他のグラフィック T シャツであってもプリント位置は、フロントやバック、袖、裏側などと千差万別であり、グラフィックのサイズに関しても、その時代ごとの技術的な制約による特徴などはあるにしても絶対的な規定はない。しかし、それらの T シャツは、ARTDEVIL の T シャツほど何版も重ねることで表現されたグラフィックをそれぞれの箇所プリントすることはなかったのではないだろうか。

グラフィックのプリント方法は、シルクスクリーンプリントである。

色数、コンピューターで描かれたグラフィックの方向性から考えて、インクジェットプリントや、転写プリントなどの手法を用いることが一般的であるが、シルクスクリーンプリントにすることで、ヴィヴィッドになった発色やエッジの効いた際が他には見られない「普通でない」状態を提示しつつ、グラフィックをボディにしっかりと定着させている。

また、シルクスクリーンプリントすることによって上げざるを得ない上代にも、他のプリントものとは違うという態度が現れている。

### 1-1-2 ア・ストア・ロボットのセディショナリーズ

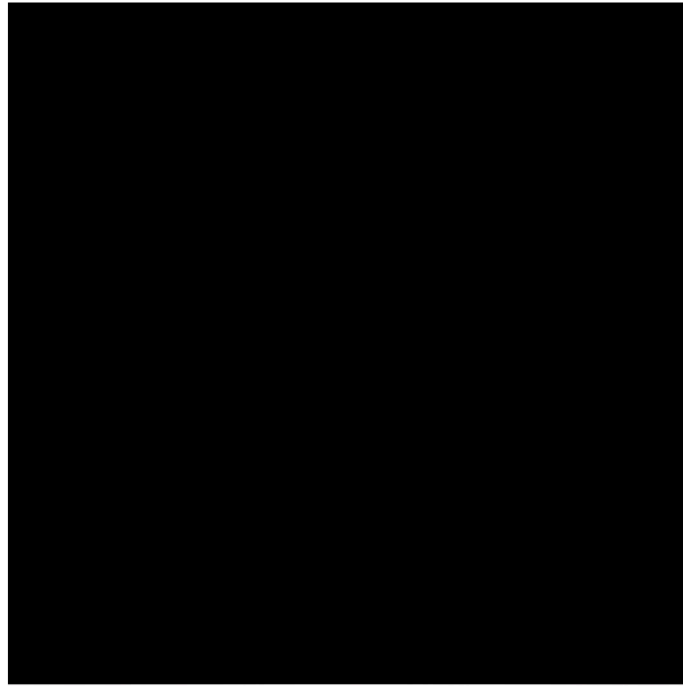


図 4 ア・ストア・ロボットによるセディショナリーズのリプロダクト

セディショナリーズ (SEDITIONARIES) は、1970 年代にロンドンで生まれたファッションブランドである。ヴィヴィアン・ウエストウッド (Vivienne Westwood, 1941 - )<sup>6</sup>と、マルコム・マクラーレン (Malcolm McLaren, 1946 - 2010)<sup>7</sup>によって生み出された洋服やスタイルは、彼らがセディショナリーズの前後に主催していたブランドやショップ、作成した服飾品、その他の活動も含めて、ファッションやパンクなどの分野において、ある側面を担う重要な存在、カルチャーとなっている。元ネタとしてサンプリングされたり、再解釈や再構築されたり、洋服作りや表現の基準とされることも多々ある。

図 4 はそのセディショナリーズの T シャツの複製品、いわゆるリプロダクトである。このリプロダクトを作ったのはパンクショップ、ア・ストア・ロボット (A STORE

---

<sup>6</sup> イギリスのファッションデザイナー。

<sup>7</sup> イギリスのファッションデザイナー、ミュージシャン、企業家。セックス・ピストルズやニューヨーク・ドールズ等の仕掛け人として知られる。



ROBOT) で、私が高校生時代にこの T シャツを購入したのも原宿に店舗を構えるア・ストア・ロボットである。

オリジナルがあった上で存在するのがリプロダクトではあるが、ア・ストア・ロボットのセディショナリーズは単なるオリジナルの代替え品、コピー商品とは異なるコンテキストにあると考えられる。これは「ロボットのリプロ」なのである。

[REDACTED]

しかし、それだけでは長く販売されている、オリジナルに近い複製品にすぎない。それ以上に「ロボットのリプロ」を特別なものにしたのはア・ストア・ロボットが辿ってきた歴史、関わった人間であろう。特に重要だと考えられるのが、2019 年現在も営業を続けている原宿の店舗である。

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

---

<sup>8</sup> [REDACTED]



これらはア・ストア・ロボットが 2012 年に 30 周年を迎えた際、同店へ贈られたコメントである。この原宿の店舗には数々の東京・原宿、ストリートの重要人物が出入りしていた。

「ロボットのリプロ」の特筆すべきポイントはグラフィックや、そののせ方がどうであるといったこと以上に、これがマーティン・デニーにおける「南国の楽園」的に私の意識を今いる場所から憧れの地へと導いてくれる機能を持っているということである。

高校生時代にこの T シャツを購入した自分と、ティーンエイジャー時代に買い物をしに訪れていた数々の東京のストリート重要人物を重ね合わせる。この T シャツを眺めていれば、岡崎京子の漫画「東京ガールズブラボー」を読んでいる時のようにタイムスリップでき、この T シャツに袖を通せば、私の意識は原宿に接続される。ア・ストア・ロボットでセッズ<sup>9</sup>をチェックしたら明治通りの坂を少し登り、ビラ・ビアンカ<sup>10</sup>の地下へ。行ったことのない 80 年代の原宿へと脳内旅行を可能にするのである。

---

<sup>9</sup> セディショナリーズの略称。

<sup>10</sup> VILLA BIANCA。1964 年に原宿、神宮前に建設されたマンション。数々のデザイナーや、イラストレーター、漫画家などが事務所を構えていた。地下にはクラブ発祥の地と言われるビテカントロプス・エレクトスがかった。

## 1-2 ステッカー

ステッカーもまた私の意識を現在いる場所から一気に異国や憧れの地へと導いてくれる機能を持ったツールである。そしてその機能に複数のパターンがあることに気づくきっかけとなったのもステッカーである。

### 1-2-1 輸入品

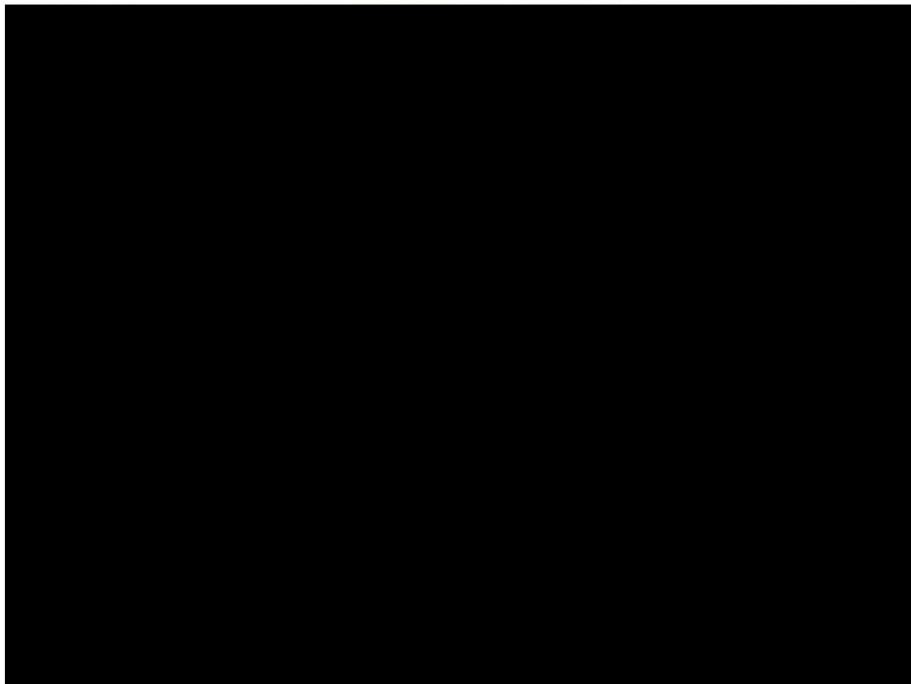


図 5 アメリカから日本に輸入されたステッカー、スケートブランドのステッカーなど

1つめのパターンは、先に記したア・ストア・ロボットによるセディショナリーズのリプロダクト T シャツなどと同様に、背景にある情報やコンテキストなどを読み解くことによって脳内旅行が可能になるパターンである。

このパターンでは、知識や読み解く力が必要とされ、その力を持つ者は、歴史的な事実やコンテキストに沿った「正しい場所」に旅行することが可能となる。各々が感覚で自由に捉えることと、背景を読み解くことに優劣はないと考えるが、「背景」とそれを「読み解く力」、またそれらの気配を察知し向き合うことで、機能がより豊かなものになることは事実であろう。

2つめのパターンは、知識や読み解く力などは必要がない、または、そういったことを超える身体的な体験が与えられるパターンである。

ステッカーにおいては主に糊、紙、インクが指先や、鼻からの身体的な体験を通して意識を異なる場所へと導く要因となる。

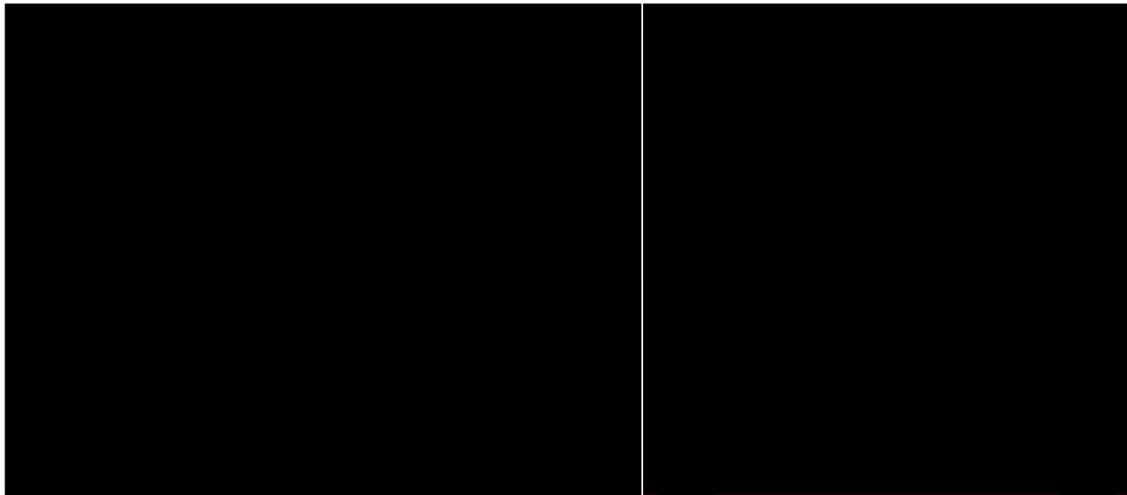


図 6 (左) Supreme ボックスロゴ・ステッカー

図 7 (右) BARBARA KRUGER 「Untitled (Your body is a battleground)」

図 6 はシュプリーム (Supreme)<sup>11</sup>の定番ロゴ、通称ボックスロゴがあしらわれたステッカーである。バーバラ・クルーガー (Barbara Kruger, 1945 -)<sup>12</sup>の作品、スタイルを引用して作られたとされるロゴマークは、ストリートのクラシックとなって久しい。赤字に白を基本とし、シーズンごとに様々な展開がある。

街を歩いてもテレビをつけても頻繁に目にするこのロゴをあしらったステッカーであるが、私が特別に感じているのはその匂い、「アメリカの匂い」である。

私は幼少期より様々なものを蒐集してきており、ステッカーもそのうちの1つであった。アメリカなどから輸入されたステッカーはデザインもさることながら、その匂いが

---

<sup>11</sup> ジェームス・ジャビア (James Jebbia) によって 1994 年にニューヨークで設立されたスケートショップ、ストリートブランド。

<sup>12</sup> アメリカのコンセプチュアル・アーティスト、コラージュ作家。

強烈であった。製造されたのがアメリカであるかは確かではなく、そもそもアメリカのものであるかも定かではないが、その匂いが私にとっての「アメリカの匂い」になったのである。

シュプリームのステッカーからはそれが漂っており、鼻を近づければ、同じプリント業者でステッカーを作っているシュプリーム周辺のストリートブランドとのコネクションや、アメリカのストリートカルチャーが私の頭の中に広がる。同時に幼少期から想像、妄想してきたアメリカの風景も重なることで、「私のアメリカ」へと脳内旅行できる。

インクや糊の匂いによる導きと比較すると衝撃としては劣るが、裏紙を含むステッカーシートの紙質にもそうした機能がある。

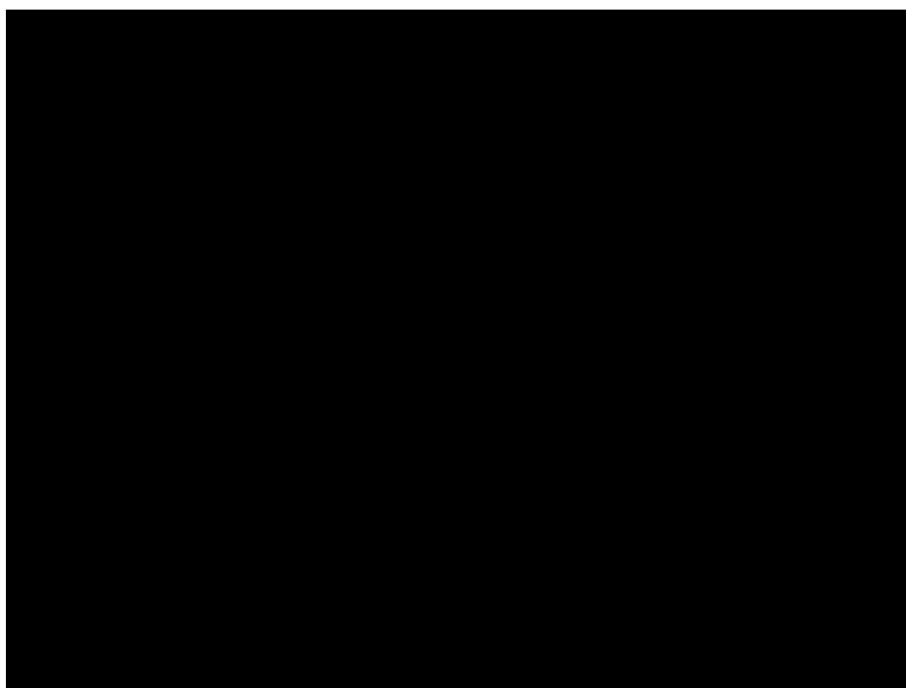


図 8 政治や人権などにまつわる問題について表現されたステッカー

これらは新宿にあるインフォショップ、イレギュラー・リズム・アサイラム (Irregular Rhythm Asylum) で購入したステッカーである。グラフィックの内容は主に世界各国それぞれの地域やコミュニティにおける政治に関することや、人権問題、環境問題、その他主張などである。メッセージ性の強いものが多いが、私はメッセージ以上に絵として、

グラフィックとして、写真やイラスト、文字の配置など、ビジュアルに魅力を感じ、共感するものが多い。

これらのステッカーは、物質的にも明らかに日本で手にするステッカーとは異なる。紙がパサついていて、しばらく手に持っていると簡単に解けてしまいそうな質感である。制作費用を抑えるためのステッカーシートを選択であると考えられるが、裏紙を剥がすとさらに薄く、ステッカーではなくグラフィックそのものを持っているかのような感覚が得られる。それらは転写式のタトゥーシールやデカールともまた異なり、貼る対象に依存することなく、ステッカーとしてしっかりグラフィックと粘着シートが噛みあった状態で自立している。

### 1-2-2 ネームシール



図 9 C-LINE「Border Badges」

これらのステッカーは無地である。ただその表面にグラフィックがのせられていない、または奪われてしまったわけではない。かたちを変えず、グラフィックをのせることもなく、このままの姿で、あるカルチャーを表すものとして存在し、私の目には輝いて映るのである。

そのカルチャーとはグラフィティである。これらのステッカーは、元は事務用品、整理グッズなどの用途で使われるために生まれたが、のちにグラフィティライター<sup>13</sup>によってタグ<sup>14</sup>を書かれ、街に貼られることで、その背景にあるカルチャーを変容、拡張させた。また、グラフィティに用いられることから派生して、広くストリート・カルチャーに関係する様々な場所やものに於いて象徴の一つとして用いられるようになった。

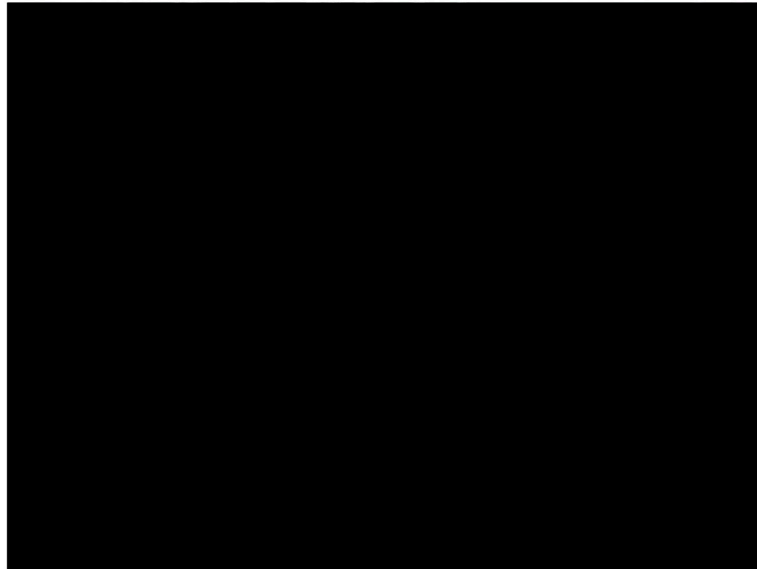


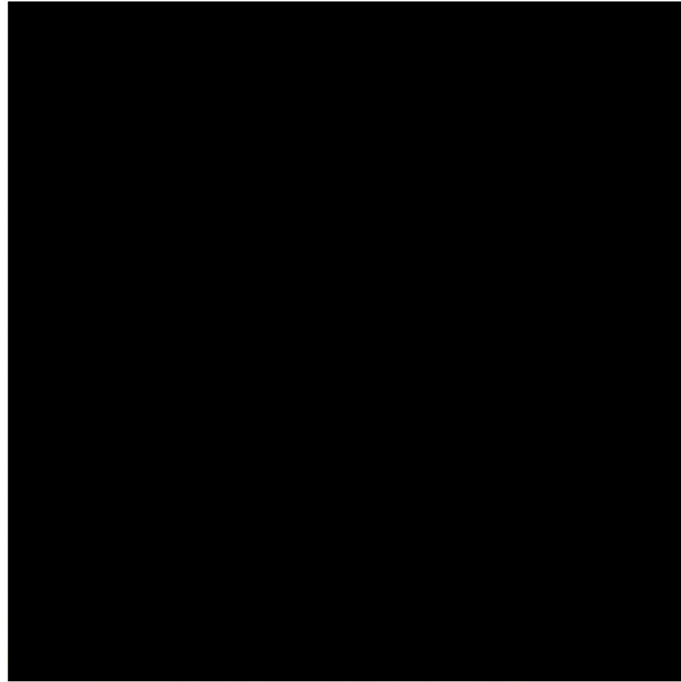
図 10 ストリートにあるタグの書かれたステッカー

アメリカにおいて AVERY 社の「Name Badge」や C-LINE 社の「Border Badges」がグラフィティライターに用いられたことから始まり、その利便性や、元の用途や意味を転換する面白さ、色の枠があることによる額縁的効果などから、世界に広がっていったと考えられる。「Name Badge」の他に、郵便局や運送会社などの宛名シールも同様の用いられ方をしている。

---

<sup>13</sup> 一般に「ライター」というと文章を書くことを職業としている者を指すと考えるが、街にスプレー缶などを用いて落書きをする者も「ライター」と称される。彼らの書くものが文字や文字の形から派生したキャラクターなどであることがその理由の一つであると考えるが、その呼称の用いられ方から、厳密な定義付けや断定はグラフィティライターでない筆者のするべきことではないとも考える。通常であれば近いところで「ペインター」や「イラストレーター」、「デザイナー」などと称されることになるであろうが、そうはならず「ライター」と称され、名乗るのは、当事者たちが、決められた或いは決めた支持体に絵を描いていく行為、目的を持ったデザインの範囲におさまることはしないという態度や意志の表れであり、その状態を表すために主に彼ら自身によって既存の定義づけに捻りが加えられたのではないかと考える。

<sup>14</sup> 後述（1-3-1 3つの分類）に図解。



### 1-3 グラフィティ

グラフィティについて何かを論じる際、まず前提として自らがプレーヤーであるか否か、その立場は表明しておくべきであろう。

何事においてもプレーヤーにしか見えないもの、語ることの許されないことというものはあるが、いかに「リアル」であるか、本人の生活や考え方に即した表現であるかが重要視されるストリートにまつわるものやことにおいて、その立場は明らかにすべきであると考え。結論からいうと私は本論を書いている現在までグラフィティライターであったことはない。グラフィティライターであるか否かの判断基準としてストリートで



実際に活動しているかどうかは、外すことのできない項目である。街に描き（書き）、続けている者がグラフィティライターであり、キャンバスやグッズの表面でなく、街に存在するのがグラフィティであるとする。

グラフィティは、そのルールや成り立ちなどから考えて、プレーヤーのものであるといえる。また、複数のプレーヤーが、それぞれ競い合うように上書きをするなどして街に書いている時が、グラフィティにおける「ゲーム」の成立している時であるといえるが、その厳密なルールをここで断言することは困難である。地域や時代によって重んじられている価値観は変化し、細かなルールはその時その場所で書いているライターが決めることであり、それはライターごと、クルー<sup>15</sup>ごとにも異なるであろう。

また、私が興味の対象とするのは、基本的にミューラルやリーガルウォールなどといわれる合法的に書かれたものではない。グラフィティが好きという発言はその犯罪性を肯定していることにも繋がるという認識は持っているが、グラフィティに興味を持ち、惹かれていることは事実である。ライターやクルーによっては個人宅や個人の所有物に書くことを避けている様子も見受けられるが、その判断も厳密な線引きがあるものではなく、私がグラフィティを肯定するために持ち出してしまうと犯罪性に対する言い訳の1つに過ぎないものとなってしまうであろう。これもまたプレーヤーにしかわからない、語ることのできない範囲であるとする。

私には、プレーヤー目線のグラフィティを論じることにはできないが、私自身が街で目にしたある光景を例にあげ、街に突然現れ、消えるグラフィティの価値、自作への影響を論じたい。

---

<sup>15</sup> ライトターの集団、またその集団を構成する他のメンバーのことを指す呼称。他にもストリートギャングなど、ストリートで活動する集合体を称する際に頻繁に用いられる。

### 1-3-1 3つの分類

論じるにあたりまずグラフィティのスタイル、形態について、最も基礎的な分類である3つのパターンを自作の図を用いて解説する。書かれているのは図を描くにあたり適当に並べた数字「1312」である。

1つ目のパターンはタグ（tag）である。



図 12 タグの図（左右で色違い）

ライター自身の名前を様式化して書いたもの。主に1本（1色）のスプレー缶やマーカーを用いて一筆書きの要領で書かれる。書くための所要時間は数秒であると考えられる。

2つ目はスローアップ（throw-up）である。

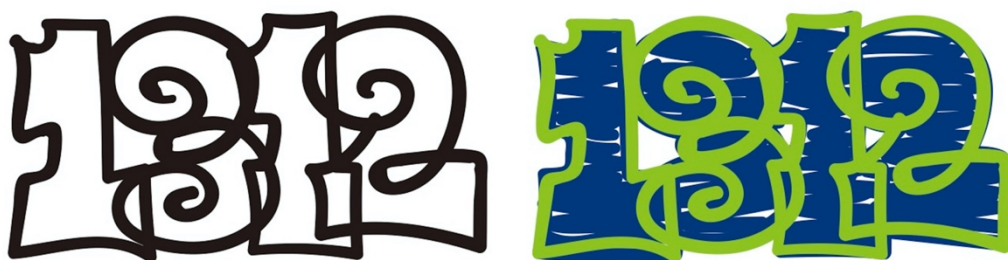


図 13 スローアップの図（左右で色違い）

一文字ごとのアウトラインを書くことでより太く、目立つようにしたもの。下地を覆い隠すためにアウトラインの内側を異なる色で塗りつぶすこともある。色数はアウトラインと内側の塗り分けに必要な2色使いであることが一般的である。

内側の部分には、所属するクルーの名称や、他のメンバーや関係者の名前、またそのスローアップの制作年が書かれることが多い。例えばクルーのメンバー内で刑務所に入っている者がいれば「FREE○○」、亡くなった仲間をおもい「R.I.P.○○」などと書くことがある。クルーの名称や、メンバーや関係者の名前が数字の場合など例外もあるが、「19」と書かれていれば2019年に、「20」と書かれていれば2020年に書かれたものであると見ることができる。

3つ目はピース (piece) である。



図 14 ピースの図

マスターピース (masterpiece) の略称。タグやスローアップと比較してサイズが大きくより手が込んでいる。文字が立体的であったり、多色使いであることが多い。書くためには経験値や技術が必要とされ、3つの分類の中では書く難易度が最も高いとされるが、書ききるためには時間も要するため必然的に人通りの少ない場所に書かれることもあり、素早く書ききるタグやスローアップとピースは異なる価値基準を持っているとも考えられる。

### 1-3-2 街で見たグラフィティ

スローアップの中に書かれた数字は上記にもある通りそれが書かれた年を表すことが多いが、その数字は現在から過去にさかのぼること数年以内であるのが通常である。年数が経っているものはグラフィティ的、ストリート的価値観において優れたものであっても何らかの理由で上書きされたり、壁の管理者によって塗りつぶされたり、壁そのものがなくなることにより、長期間存在することが困難になるからである。

そうした中、ある時私が目にしたスローアップにはその時点より数年後の数字が書かれていたのである。

しかし私はそのスローアップに感動し、グラフィティやダンス、ラップ、DJ などを包括するヒップホップの興味深さや、意義深さを感じたのである。

ものごとに制限を設けずに実行することや、既存のものや仕組みを使いそれまでになかった表現や意味を生み出すこと、またそれを刹那的なものにせず、その後も付き合い続けていくこと、その姿勢は非常にヒップホップ的であり、私が惹かれ、影響されている部分である。

そしてその姿勢は、ヒップホップという概念が、生まれて以来廃れることなく発展し続けている所以でもあると考えられるのではないだろうか。

グラフィティにおいて、私が惹かれ、自身の作品もそういったものにしたいと考えるポイントは、作者の匿名性のあり方、それによる作品の自立性にもある。

街に存在する多くのグラフィティは作者の顔が見えない。

書く対象となるのが自身の所有でない壁などであるグラフィティは、ヴァンダリズムを内包したイリーガルなもの、犯罪行為である。そうした特性からライターが自らの顔や本名を進んで晒すことがないのは当然であるが、ライターの姿が見えないことでアノニマス (Anonymous)<sup>16</sup>や、サパティスタ民族解放軍 (スペイン語で Ejército Zapatista de Liberación Nacional、略して EZLN)<sup>17</sup>や、MF ドゥーム (MF Doom, 1971 - 2020)<sup>18</sup>などのように作品や主張そのものに焦点を当てる効果もあるのではないかと考える。三者にはそれぞれ異なる作品や主張があり、私の作るものや表現とも異なるが、そうした状況の設定は、鑑賞者がより能動的に自身と関連づけて作品と対峙することを可能にすると考える。

私はそうした状況に希望を見出しているのであり、自身が表現活動をする際、顔を隠して活動したいということではないが、彼らの顔を見せない設定、特定の行動を起こす際に人格を変えるようにマスクを着用し、遂行する姿にスーパーヒーロー的憧れを抱いていることも事実である。

彼らがその装いによりスーパーヒーロー的に集める注目と、誰がやったかでなく活動の内容に焦点を当てたいというのは、アンビバレントな主張とも捉えられるが、結果として活動の内容を広く伝えることや、それが誰にでもできることであるということを伝えるにあたり、効果的であったと考えられる。

---

<sup>16</sup> インターネット上において緩やかなつながりを持ったハクティビズム活動家などの集まり。のちに映画化もされたイギリスのコミック「V フォー・ベンデッタ」で用いられた、ガイ・フォークス (Guy Fawkes) の顔をモチーフとしたマスクを着用している。

<sup>17</sup> メキシコ、チアパス州において 1994 年、北米自由貿易協定に対抗する目的で農民を主体に組織されたゲリラ組織。のちにメキシコ政府の武力鎮圧によって多くの犠牲者を出したことなどから、対話路線へと転換する。転換後もトレードマークとなっている目出し帽や赤いバンダナを着用している。

<sup>18</sup> アメリカを拠点としたイギリス出身のラッパー。Zev Love X 名義で弟の DJ Subroc を含む 3 人組「KMD」として活動を始めるが、アルバムの発売停止や弟の交通事故死などを経て、表舞台から姿を消す。数年後、鉄仮面を着用し MF DOOM の名で活動を再開する。

#### 1-4 アメリカンコミックス

アメリカンコミックスや、アメリカをはじめとする海外の企業キャラクター、商品のパッケージなどが私の作品へ及ぼしてきた、またこれからも及ぼし続けることが予想される影響は非常に大きい。色使い、誇張された造形、固い輪郭線など、自身の快樂に忠実に絵を描けば、それらは顕著に表れることとなる。

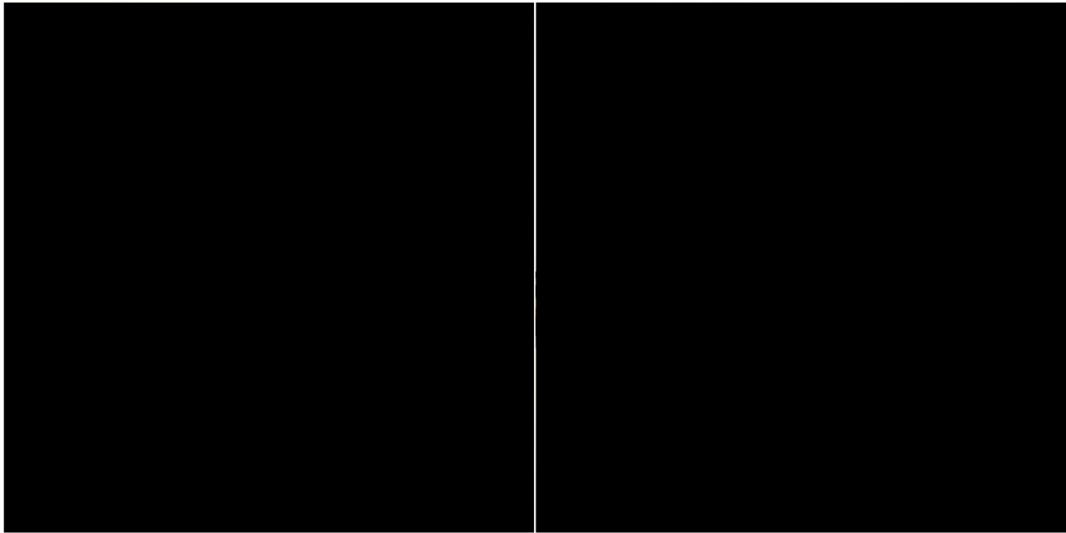


図 15 (左) 雑誌「マーヴルクロス」



図 16 (右) 雑誌「アメイジングキャラクターズ」

これらは私が自覚的にアメリカンコミックスと向き合うきっかけとなった雑誌である。マーヴルクロスは毎月 3〜4 話のマーヴルコミックス作品の日本語訳版、アメリカンコミックス関連情報、読者のイラスト投稿コーナーなどから構成されていた。

アメイジングキャラクターズは、アクションフィギュアやグッズをカタログ的に網羅したページや、アメリカンコミックスの世界観を伝える現地レポート、関係者のインタビューなどが掲載された雑誌である。編集長はのちにストリートファッションブランド、

ア・ベISING・エイプ (A BATHING APE)<sup>19</sup>の運営するベIP・ギャラリー (BAPE GALLERY) でキュレーターなどを務めることになる飯田昭雄である。

小学校中学年であった私は普段からよく訪れていた近所の本屋にてこれらの雑誌と出会ったことで、それまでにも玩具店や雑貨屋、衣料品店などで見かけ、オシャレで興味はあるが子供の自分が手を出すには早いなどと勝手に躊躇っていたアメリカンコミックスやアクションフィギュアなどと一気に接近することとなった。

私が興味を持ち、影響を受け、共感したのは、それらが 90 年代の日本においてビジュアル先行で展開されていたからではないかと考える。基本的には全てがカラーで描かれ、ページをめくる毎にポスターのように構成された絵は私を強く惹きつけた。それはのちに横尾忠則の作品に触れた際に覚えた自身にフィットする感覚とも近い。

マーヴルクロスでは日本語に翻訳された作品が掲載されていたが、漫画のストーリーは私には響かず、ビジュアル面に強く感銘を受けた。また、アメイジングキャラクターズでは、アメリカンコミックスと日本のストリートファッションやストリートカルチャーを接続する紙面作りがされており、そうした部分から受けた影響も大いにあると考えられる。例えばある号では表紙をめくると、ヒステリックグラマー (HYSTERIC GLAMOUR)<sup>20</sup>の広告があり、NIGO®と小山田圭吾<sup>21</sup>の「猿」対談があり、バウンティハンター (BOUNTY HUNTER)<sup>22</sup>の初のオリジナルフィギュア製作企画があり、そうしたものとレアなアクションフィギュアが同列に、違和感なく扱われていた。

アメイジングキャラクターズは、90 年代、スニーカーブームや裏原宿カルチャーとともに盛り上がったアメリカンコミックス、アクションフィギュアのブームの中心にあったのではないかと考えられる。

---

<sup>19</sup> 1993 年に NIGO®により設立されたアパレルブランド。正式名称は A BATHING APE IN LUKEWARM WATER (ぬるま湯に浸かった猿) である。

<sup>20</sup> 1984 年に北村信彦により設立されたアパレルブランド。90 年代の裏原宿ブーム以前よりストリートの感覚をもってデザインされたファッションアイテムを展開してきた。メンズラインを基本とする裏原宿系としてカテゴライズされるブランドとは異なるコンテキストにあったが、2017 年 aw には Supreme とコラボレーションするなどしてストリートにおいても支持を得ている。

<sup>21</sup> 音楽活動などの際に使う名義、コーネリアス (Cornelius) は、映画「猿の惑星」に登場するチンパンジーの考古学者の名前である。

<sup>22</sup> 1995 年に原宿にオープンしたアメリカンコミックスのフィギュアなどを取り扱うトイショップ。アメイジングキャラクター誌上の企画に始まり、オリジナルのフィギュアも不定期に販売する。続いてアパレルの製作、販売を開始、現在ではストリートファッションブランドとなっている。トイショップやアパレルショップの枠組みにとらわれないことのないジャンルレスな展開は、後続のブランドやショップに大きな影響を与えた。

## 1-5 ボンテージ、ヌード

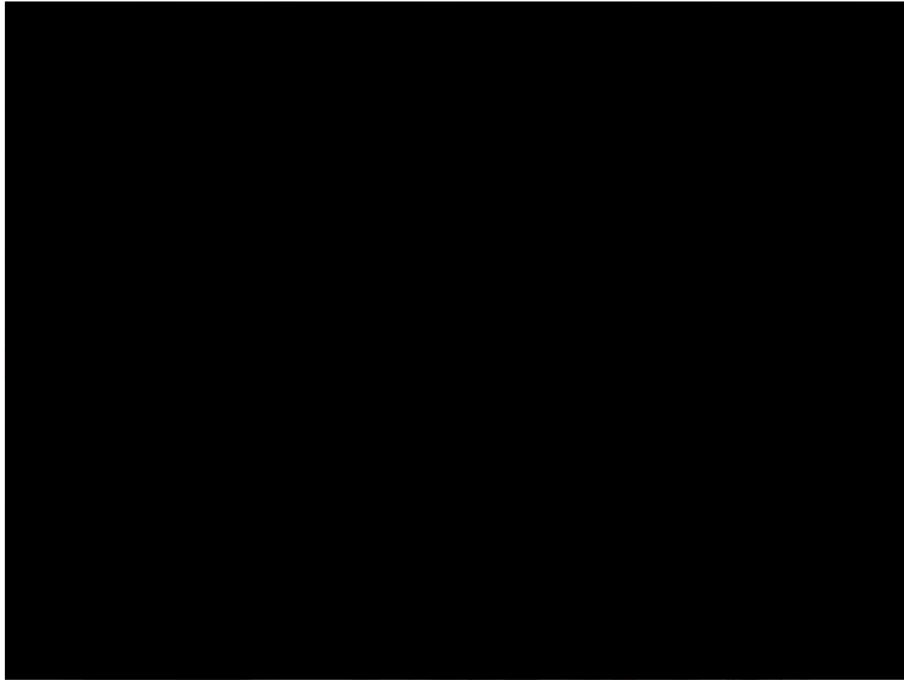


図 17 大類信編集の雑誌「SALE2」やその別冊、デザインした雑誌、展示に合わせ発行された冊子など

私は作品に女性のヌードやボンテージモチーフを用いることがある。アメリカンコミックスやヒステリックグラマーのファッションアイテムにおけるグラフィックデザイン、また横尾忠則や大竹伸朗など好きな作家の作品に用いられるものに触れ、自然と自身でも用いるようになったものだと考えられるが、そうした題材を扱う際、常に意識しているのは大類信の姿勢である。

私が扱うヌードやボンテージモチーフは基本的に何かからの引用であるが、それが海外の低俗なポルノ雑誌や、ギャングスタラップの CD のジャケットからであってもそうした姿勢の感じ取れるものを選び抜き、また取り入れ方に注意を払い、作品に取り入れている。

その姿勢を伝えるものとして以下の文章を引用する。これはボンテージ・アートの先駆者ジョン・ウィリー (John Willie, 1902-1962) の発行した雑誌「ビザール (Bizarre)」からイラスト、写真、文章を抜粋、収録した大類信編集の「ビザール・コレクション」の冒頭において大類信が書いた文章である。



[illegible]

[REDACTED]

[REDACTED] BONDAGE はあくまでフェティシズムと  
いうコンテキストのなかから生まれたヴィジュアル・ファンタジーなのだ。  
(MO)

大類信はエディトリアルデザインや、ドローイング、コラージュ、写真作品、セラミック作品、また雑誌の編集や、ギャラリースペースの運営などを通して、自身の耽美的でありながらもポップで軽やかな価値観を表現してきた。特に「Fiction inc.」での出版、ディストリビューションや、ギャラリー、クラブの「THE deep」において、日本国内へ紹介してきた、海外のヌード、ピンナップ、フェティッシュカルチャーは、その後の東京のファッションなどにおける美意識に、名前こそついていないが「大類信系」とでもいえる1つのジャンルを作ったと考えられる。

以下は雑誌「アイデア」363号において大類信の特集が組まれた際に、かねてより交流のある宇川直宏が応えたインタビューからの抜粋である。

[REDACTED]

[REDACTED]

私がヌードやボンデージという言葉を使う際、それは大類信のヌードやボンデージを意味するとも言える。またこれは女性のヌードに対してだけでなく、男性のヌードであっても、他の対象であっても何かと対峙する際の、また引用する際の姿勢として一つの基準となっている。

[REDACTED]

## 1-6 スーベニア、お土産物



図 18 （手前）ぎんなん細工

（奥）モール人形

一般にスーベニア、お土産物は作者が不詳である場合が多い。それらは場所や季節や何かしらの催し物などに際して、作られ、販売されるために生まれたもので、そこに作家性や芸術作品としての価値などは求められていないからであろう。中には作家性のあるものや、スーベニア、お土産が、場所や季節や催し物に意味を与えることもあるが、私が興味の対象とし蒐集するものは誰が作ったかわからない、いつから店頭に並んでいるかわからない所謂お土産然としたものである。

そうした類のものの多くには、型やスタイルがあり、木や竹などを用いたもの、海に近い地域であれば（近くなくても）貝殻や珊瑚礁などを用いたもの、透明のプラスチックで中に液体が入っていたり、ラメパウダーでキラキラしていることもある。描かれている図柄があれば、それは制作された時代に即した流行りのテイストであることが多い。また地域ごとの名産となる民芸品や、それらを親しみやすくアレンジしたものなどもある。それらは、量産することを念頭に置きながら、「かわいい」、「かっこいい」、「素敵な」もの、また売れるものにするための型やスタイルであったと考えられるが、中には

誰に向けられたものか判然としない、また照準がズレていたり、目的や対象もなく作られたように感じ取れるものも存在し、私はそうしたものに魅力を感じている。

スーベニア、お土産物に限らず、中古レコードや、古着など、過去に制作販売されたもので、その後価値を失ったものや、いまだに価値づけられていないものに新たな価値が見出されることがある。その際、上にあげた判然としないスーベニア、お土産物などは掘り下げ対象となりやすい。例えば、みうらじゅんの「いやげ物」に当てはまるものもあるだろう。私が作品制作において参照するものやことも、対象としての範囲が重なる部分は多々あるが、みうらじゅんやその他の研究家、好事家のもつ対象を面白がるような視点には若干の違和感を覚える。とはいえ、彼らの視点や価値づけが、対象を蔑んだり、消費しようというたくらみなどだけであるとも考えてはいない。

視点や価値づけに共感できる人物として沼田元氣がいる。沼田元氣は、ポエムグラファーや様々な肩書きで、スーベニアや、喫茶店などの、昭和レトロと称されるようなものや風景について多くの著作がある。1980年代には盆栽を模した格好の盆栽小僧<sup>23</sup>などで前衛芸術家として活動しており、2009年には、こけしとマトリョーシカのショップ「コケーシカ」をオープンするなど一貫してスーベニア的なものと向き合っている。

みうらじゅんと沼田元氣の違いは何か。私はその研究や価値づけ、意味付けしたものが、誰に見せることを想定してまとめられたものかという部分に違いがあると感じている。みうらじゅんの価値づけ、まとめたものは男子達へ向けられたものであり、沼田元氣の価値づけ、まとめたものは乙女に向けられたものではないかと考える。

ここでいう男子達とは、笑いや特異さに重きを置き、それらを競い合うようにコミュニケーションをとる集団であり、乙女<sup>24</sup>とは、1人で、自身の価値観などが害されないように守り、貫き通す者であると想定している。

---

<sup>23</sup> 「たくさんのふしぎ」126号に東京の日本橋から京都の三条大橋まで東海道53次を歩いた記録が収録されている。ふろくには杉浦茂作画のポスターや立体工作がついている。

<sup>24</sup> 雑誌TOKION主催のトークイベント、「クリエイティビティナウ」において、「乙女の世界へようこそ」というテーマのトークセッションの登壇者、米原康正、山口小夜子、辛酸なめ子、司会の宇川直宏は、乙女は体制と戦うものであるといった内容のトークを展開した。そのトークセッションの場に遅刻して現れ、終わり間際に壇上に上がった嶽本野ばらもそれまでの内容を聞いていない状況で振られた、乙女とは？という問に対して乙女とはアナーキーであると答えた。その模様はTOKION51号に収録されている。

1 人から 1 人に向けられた表現、または受け取ったものが 1 人で没入できるものは、他者の評価やコンテキストなどから解放され、のびのびと育てられる。

いずれ、評価やコンテキストの枠組みに戻されるとしても、一度そこから離れた時間は意味のあるものであろう。その時間がなければ、「普通でない」ものは生まれないのではないかと考える。

スーベニア、お土産、または各地域の民芸品などはストリートカルチャーやストリートファッションにおいて、元ネタとして用いられることもあり、それらにはクラシックス化しているものも多くある。



図 19 トゥーフフェイスがインクジェットプリントされた T シャツ

これはトゥーフフェイスがあしらわれた T シャツである。トゥーフフェイスはこのような T シャツなどにプリントされるグラフィックとしても頻繁に用いられる。タトゥーのデザインとしても定番のうちの一つである。古代ギリシャの演劇で登場したマスクが起源とされる「泣き、笑い」を表現したもので、1950 年代のアメリカにおいて壁掛けなどの装飾品としても高い人気を誇るモチーフであった。飾られる経緯や意味合いは異なるであろうが、日本の家に飾られる面の類や、木彫りの熊のようなアイテムとも似た、郷愁を感じさせるものである。

長く親しまれ、存在するそれらは、様々なアレンジを加えられ、グラフィックデザインなどの姿でストリートに表れ続ける。

## 1-7 音楽

私はインスタレーションなどの作中に音楽を用いることがあるが、自ら演奏したものや作曲したものをを用いることはなかった。楽典的な素養がなく自身の求める音楽が制作できないことも理由ではあるが、他者の作ったもの、既存の曲や録音を用いるサンプリングに希望を見出していることが最大の理由である。

シュミレーションニズムにおけるサンプリング、または既存の曲や録音を用いることをアプロプリエーションと捉えることにより示されるものにも意義はあると考えるが、私がここでいうサンプリングは、既存の曲や録音をより音楽的、ヒップホップ的に扱った身体で感知する概念のことである。既存の曲が全く別の曲となり、それによって聴いたものが異なる精神状態や思考を獲得し得ることや、ブレイク<sup>27</sup>をループさせたものを聴いた人々がダンスできるようになることに意義があると思う。また、手法がある程度

25

26

<sup>27</sup> 曲中のドラムやパーカッションなどのパート。ループさせ長尺にする原初的な方法は、そうしたパートの収録されているレコード同じものを2枚用意し、2台のターンテーブルにそれぞれのせる→片方のターンテーブルでブレイク箇所を流している間に、もう一方のターンテーブルでも同じブレイク箇所を流せるように準備しておく→最初に流したブレイクの終わりに合わせて用意しておいたもう一方のターンテーブルでブレイクをかける→その間に最初かけた方で再度ブレイクをかける準備をしておき、これを繰り返すことで短尺であったブレイクが長尺になる。2台のターンテーブルどちらからの音をスピーカーから流すかを操作するためにはミキサーを用いる。

確立され、こうすればこうなるという型が出来上がった状態であっても、そこで表現されるものは自由な発想や、誰にでもできるという可能性であり、新しい制作や参加の余地がなくなる構造になっていることにも価値が見出せるのではないであろうか。

そうしたことから考えて、電子音楽家、スティーロパン奏者であり、日本におけるヒップホップの黎明期より研究、創作を続けているヤン富田の演奏は非常にヒップホップである。ヤン富田は演奏において、マインド・エクスパンダー・システムと名付けられた、ブックラ・ボックス、サージ・モジュラー、ギター、スティーロパン、その他電子楽器を用いる。海外の楽器作家による一点ものや、B級映画の関連グッズとして販売されていた光線銃を改造した楽器、光や、人間の耳では聴くことのできない音などを可聴化する楽器など、鍵盤を押せば決まった音が出る楽器とは意味合いの異なるそれらを用いて、「必然性のある偶然」を呼び込むべく、日々の鍛錬の成果を観客の前で披露する。

特に私が重要であると考えるのは、ビートの流し方である。ヤン富田はビートを流す際、楽器を演奏したり、多重録音などで構築していくのではなく、サンプラーにあらかじめ取り込んでおいた音源をボタン一つで再生する。特別なテクニックを必要としない演奏により、そのビートがヒップホップだということがはっきりと示される。サンプラーSP-404 からポン出しされたビートはヒップホップの開かれた在り方や、受け皿の広さ、これからの展開を期待できるものにする音として空間に鳴り響くのである。

## 1-8 美術

ここで「美術」を他の題材とするものやことと並列にあげることにより、私の創作や表現と「美術」の関係性の在り方を示したい。

私は「美術」が好きである。

好きだということについての説明として、どのように好きであるか、付け加えて説明をすると、私は「美術」をスケートブランドのTシャツやステッカー、街にあるグラフィティ、意味不明なスーベニア、B級にもカテゴライズされていない映画のサウンドトラック、街を散歩しているかわいい犬、と同等に好きである。

上にあげた好きなもの達は一例であり、関連性も脈略もない。それらや、この第1章であげてきたものやことの中には、「美術」や芸術として価値付けられているものもあれば、いないものもある。価値付けられていないものであっても、様々なコンテクスト



と接続することや、それを読み解くことなどによって、現代美術などとして「美術」の中での存在を確立し得ると考えるが、私が好きだと感じているものは、例え既に「美術」とされているものであっても、そういった価値観ではかられ、そうしたコンテキストに置かれるものである必要はない。

私が好きだと感じている「美術」に関して、具体的に示すならば、それは誰かが描いたもの、誰かが彫ったもの、誰かが組み立てもの、組み合わせたものなど、誰かが作ったものだということである。それだけが私が考える、言い切ることのできる、実感を伴う「本当のこと」である。多くの場合、私は、それら誰かの作ったもののビジュアルに衝撃を受け、感動し、気分を変えさせられ、何かに気づかされ、楽な気持ちにさせられるなどしてきたが、コンテキストがあることやそれを読み解く重要性、楽しみも否定するつもりはない。それは私の中にも確実に存在し、ものやことに対して判断を行う際に重要な基準となることもあるからであるが、その都度対象に応じてそれぞれの置かれるコンテキストを引っ張り出してきて読み解くということが必要であるとした見方、プロセスは、ものやことの在り方、有用性をどんどん狭めていくことにもつながり得ると考え、私の創作や表現が置かれる場はそうしたこととは異なる世界にしたいと考える。

## 第2章 自作について（自作から考える芸術的価値）



図 20 丸目龍介 修了展示会場風景

これは私が修士課程の修了展で発表した作品展示風景の一部である。

展示の機会ごとに作品の形態など変わる部分もあるが、おおよそこのように様々な形態の作品を展示空間内に配置し表現を行なっていることから、この作品を起点に自作について、また自作における芸術的価値について考察していきたい。

展示空間に配置された平面作品、立体作品、流れている音楽は、それぞれに個別の作品であると同時に、全体で1つのインスタレーション作品である。

興味の対象や自身に影響を与えるものやことなど複数の要素が組み合わさり、形作られる個々の作品に、展示場所となる空間が持つ意味合いや、建物の造りなどの条件や情報を要素の一つと捉え、足していった結果にインスタレーションがある。

また、第1章でもその価値について言及した「普通でない」状態やものを示すためにも、複数の作品が混在することや、形態や既存の概念を頼りにそれが何であるかスムーズに把握できない展示、表現方法は有効であると考ええる。

個別の作品制作の延長として工程を進め、空間に行き渡らす展示、表現方法は、自身

にとって自然で、必然性を損なわないものであり、インスタレーションや、個々の作品、そのディテールは、全てが地続きにある。それぞれに違いがあるとすれば、それは焦点を当てるポイントの違いであろう。インスタレーションから、個々の作品、それらのディテールや構成する要素へと遡って具体的に論じていく。

ディテール、作品を構成する要素としての素材、その選択について多くの作品に共通することは、紙や木、竹、針金、ネームシールなど、比較的容易に手に入る素材だということである。中にはC-LINEの「Border Badges」などアメリカから個人輸入をしているものもあるが、それらも本国ではありふれた事務用品である。容易に手に入る素材を芸術作品に変化させることに意義を見出しているということもあるが、何よりも作りたいと思った瞬間、素材の準備に削がれる時間を減らせることや、手に馴染んだ素材の加工しやすさ、扱いやすさがそれらを用いる大きな理由である。また、よほどレアなものでなければ、紙や木、竹、針金などはどの地域でも手に入る。私にとって身近なものはそれぞれの地域でも身近なものであり、アイデアや取り組み次第では私にも「南国の楽園」を作ることができるのである。

## 2-1 針金ネームシール作品

### 2-1-1 (立体) 針金の立体的造形

先に載せた修了展の展示作品の多くや、日頃私の作る作品は、上記にあるようにあらかじめ美術作品を作るために開発された素材でないものを素材に用いた作品である。

例えば、展示写真右手前にある頭部を象った作品は、針金とネームシールから形作られている。



図 21 丸目龍介 修了展示作品

自身の立体作品の中では比較的大型のこの作品を作る上で重きを置いたのは、制作方法、完成後の作品の重量である。

この作品では、小型のマケットから計画し、削り出して彫刻していくといった「正確」な手法ではなく、一部分から順に完成させていくことで「ズレ」や「うねり」などと付き合いながら進める手法をとった。それにより制作が作業化することを避け、一手一手をドローイングでいうところの「最初に引いた線」のような生々しさや緊張感のあるものにしたいと考えた。こうした作品制作において薄まりやすい要素であるからだ。また、

意図しない状況をクリアし続けることによって、「念」や「重み」のような作者が自らの手で作ったことを伝える痕跡が残せると考えた。

そうした作品が醸し出す「念」や「重み」とは反対に、実際の重量は軽くしたかった。私自身が重量があることやサイズの大きさによる迫力や圧力から、「思慮不足」や「風通しの悪さ」を感じるということなどから避けたいと考え、「念」や「重み」がありつつも軽い作品ということに意味をおいた。

また、軽さに伴って、持ち運びの利便性も高いほうがいいと考え、分割式にした。

作業的な段取りをせずに分割式にするための工程を経ることも「念」や「重み」を出すのに有効であったと考える。

具体的な手法としては、針金で稜線や、面を囲む線、骨組みなどを作り、ネームシールで面を埋め、固定していくといった作り方である。私がこの手法を用いて制作した最初の作品はこのマスクである。



図 22 丸目龍介 「マスク」

全ての部分ではないが、自身の顔に針金をはわせ、型を取るようにして稜線を起こし、その針金をネームシールで固定していった。この手法で作られた立体は、凧や、提灯、ねぶたの山車灯籠のように骨組みが筋状に浮き出る。私はその骨組みの筋に、アメリカンコミックスのキャラクターなどにおける、浮き出た血管的要素を見出し、自作に頻繁に用いることとなる。

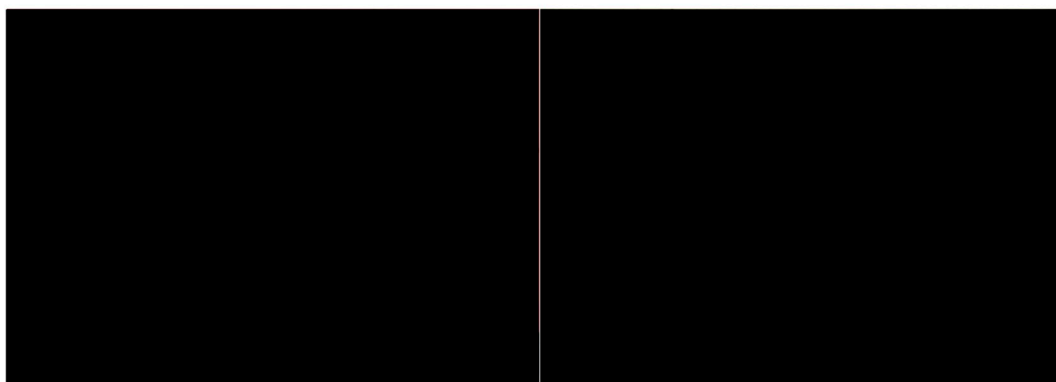


図 23 アニメ「The Ren & Stimpy Show」よりチワワのキャラクター「レン」のキャプチャ画像

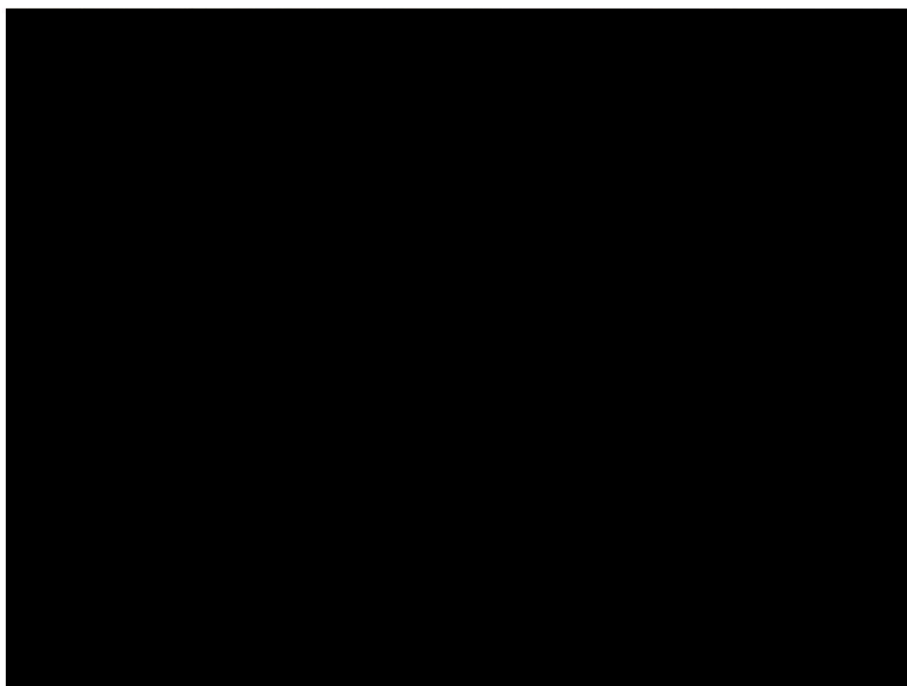


図 24 「RAT FINK ADVENTURE BOOK」よりネズミのキャラクター「ラットフィンク」

ジョン・K (John K., 1955 - ) によるアニメーション「レン・アンド・スティンピー (The Ren & Stimpy Show)」における誇張されたキャラクターの筋や、ロウブローアートの祖エド・ロス (Ed Roth, 1932 - 2001) の描くラット・フィンク (Rat Fink) の血走った目などが最も影響を受けた表現であろう。

他にも、ファイヤーパターンや、アメリカンコミックスにおいて主に敵キャラクターの造形によく見られる有機的なラインと鋭利な先端の組み合わせも、模写することなどを通して、自身の中で定番化したと考えられる。

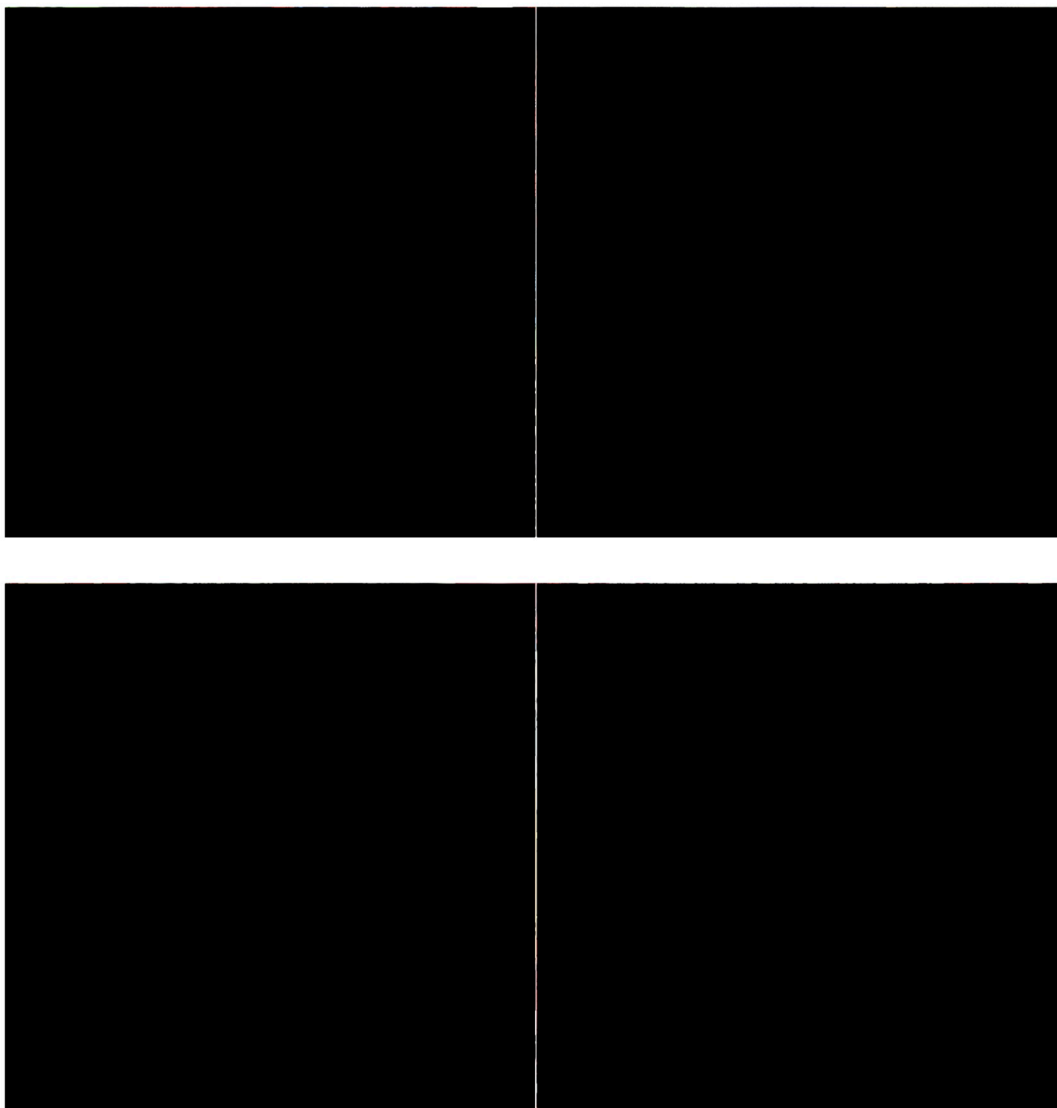


図 25 アメリカンコミックス、「SPIDER-MAN」、「SPAWN」、それらのスピンオフ作品

またこうしたモチーフを取り入れた作品を表現する際、それらが纏う「時代感」は展示作品全体に強い影響力を持つ要素であると考えている。

私の表現は、美術のコンテキストよりも、ファッション的なビジュアルや表面性を鑑賞者に提示することから鑑賞が始まると自認している。単なる「それっぽいもの」や、「あの時流行っていたアレ」などとして、過去のある年代や流行を表すものとして捉えられることに終始してしまう可能性もあり、「時代感」を読むことは私の表現において欠かせないことの一つとなっている。それは流行を先取りしたい、または、しているなどということではない。

「時代感」について、プラダ（PRADA）の 2019-20aw で使われたグラフィックを例に自身の考えを記したい。

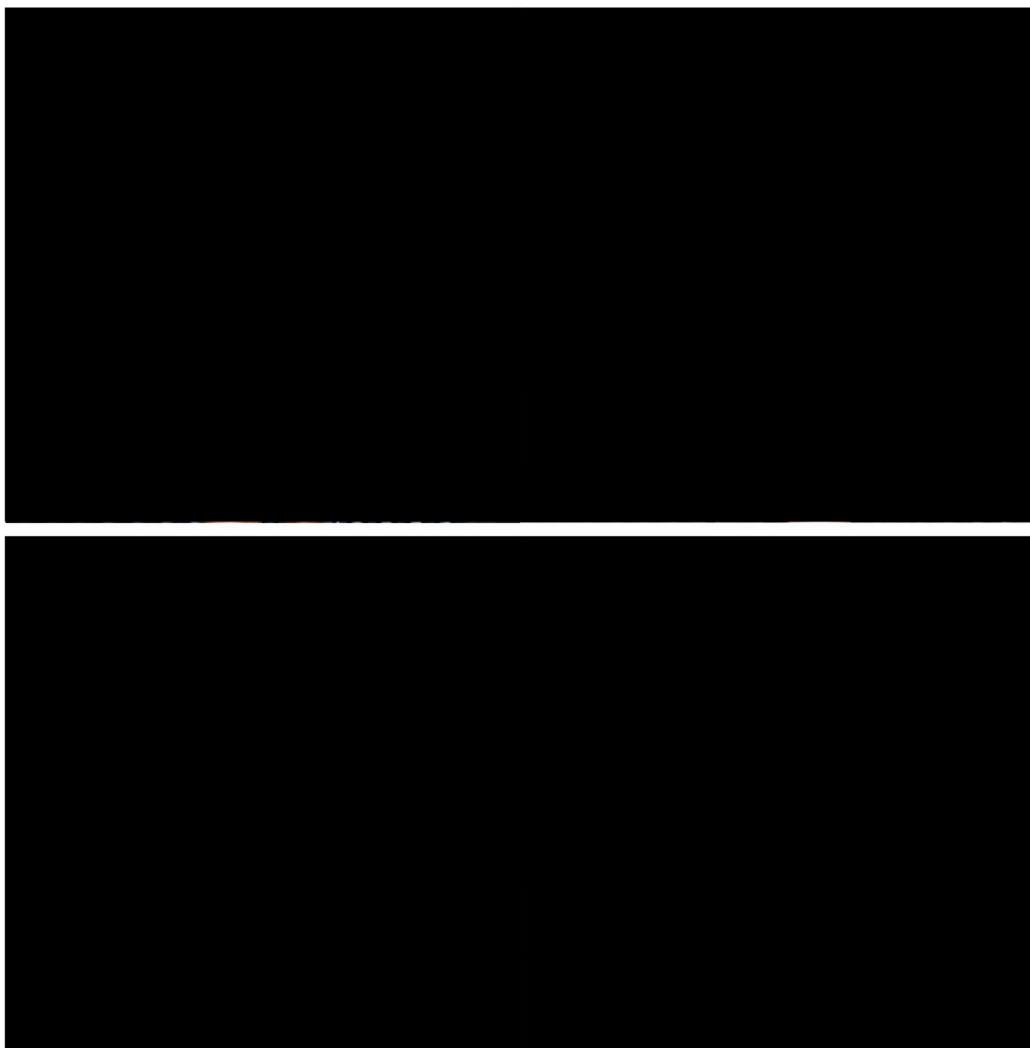


図 26 PRADA の 2019-20aw 発表アイテムにプリントされたアメリカンコミックス調のグラフィック

ここで用いられているグラフィックは、ポップな色彩、輪郭のはっきりしたタッチ、ホラーモチーフなど、1980 年代から 1990 年代のアメリカンコミックスの一つの解釈をグラフィック化したものであると考えられる。





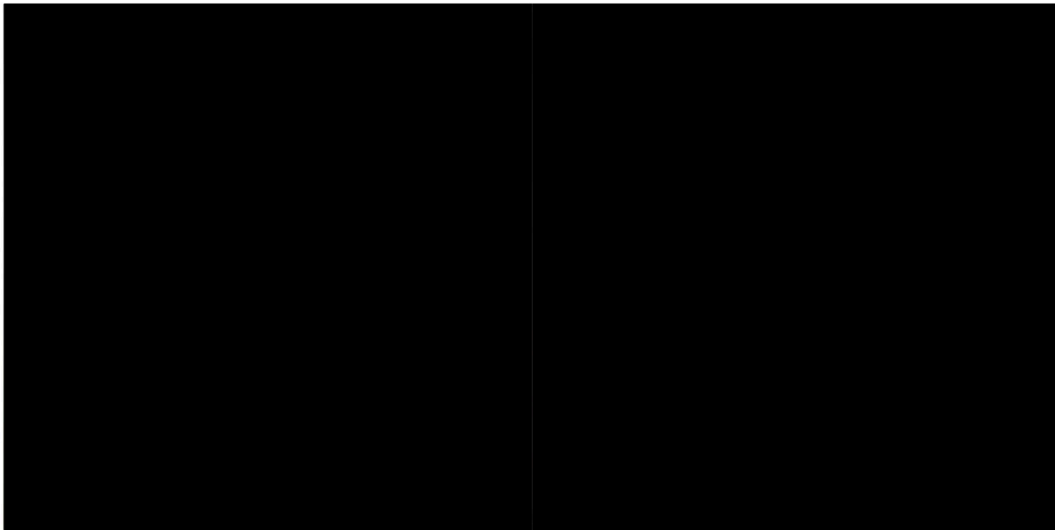


図 27 (左) フランク・コジックのシルクスクリーンポスター

図 28 (右) クープのグラフィックがインクジェットプリントされた T シャツ

フランク・コジック、クーブはともに 1990 年代に多くのバンド、ライブのポスターを手掛けたアーティストである。当時人気のあったバンドを多く手がけ、アメリカンコミックス調のタッチや、シルクスクリーンで刷られた発色の良いポスターは「ローブローアート」として 1990 年代のパンクロックや、オルタナティブロックなどのビジュアル面を象徴するものの一つとなっている。

プラダより少し前に、ヒステリックグラマーや、G.V.G.V.<sup>1</sup>などが、アパレルグッズにフランク・コジックの作品を起用していた。それは、すでに流行っている 1990 年代を表すものの中に足りなかった要素としてのフランク・コジックを補完し、1990 年代リバイバルをさらに加速させる役割であったと考える。

それに対して、プラダのとった表現は、もうすでに足りているフランク・コジックやクーブ的要素であってもそれを抑えること、象徴的に持ち出すことで、コンテキストを作るという働きであり、その表現は、1990 年代リバイバルを終わらせるという働きにも繋がると考える。

---

<sup>1</sup> 日本のアパレルブランド。2013aw ではグラフィックにジョン・ウィリーのドローイングを採用している。

### 2-1-2 （立体）ネームシールの立体的造形

ネームシールを用いることは、第1章で述べたようにそれがグラフィティツールであるという認識の上でその要素を自作に取り入れているということであり、自身のグラフィティに対する解釈を表す手段でもある。

作業面でも立体作品やマスクなど、一部分から勢いを持って、張りぼて状にかたち作っていく際などにはとても利便性が高い。裏に粘着成分がついていることで糊付けの手間が省け、紙製のネームシールであれば曲線的な造形や、立体感も出しやすく、和紙に糊付けして使うのと似た使用感を得られる。立体的な造形をした後に、ペイントやドローイングを重ねる際も絵の具やペンやスプレーをシーラー無しで定着させることが可能であり、頭にあるイメージ、手に馴染んだ筆致を素早く定着させるのに都合が良い。



図 29 切り込みを入れたネームシール

私は制作にネームシールを用いる際、まず短冊上に切り込みを入れることから始める。この細さに切るのは、今までの制作の経験から、市販されているネームシールをそのまま用いるのでは表現できない曲線やディテールがあり、この工程が必要であったことが

発端だが、そうでなくともこの短冊切りは現在私がネームシールを扱う際に欠かせない工程の一つとなっている。それは、この下準備的工程を経ることによって私とグラフィティが接続され得ると考えるからである。

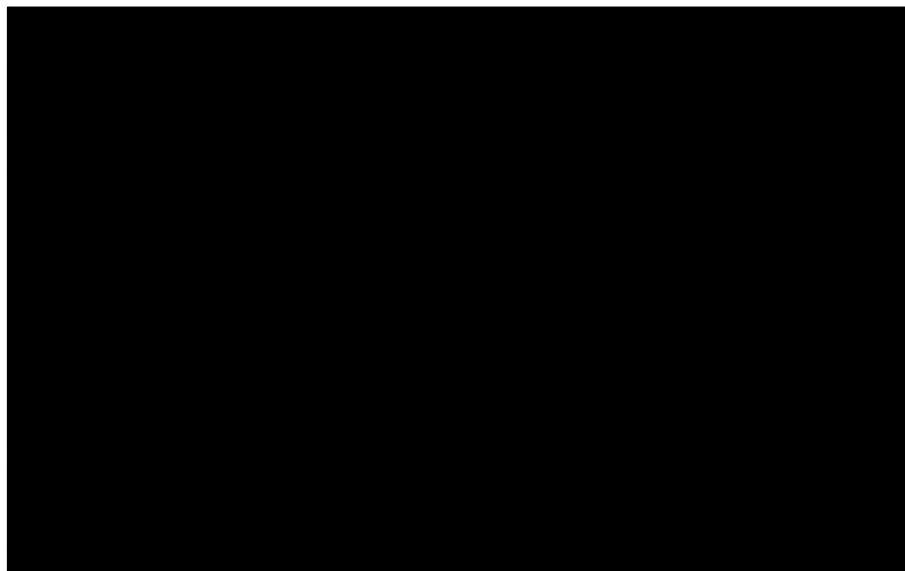


図 30 [Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

### 2-1-3 下準備・作品のための道具

下準備の部分が肝になる作品としてこの作品がある。砲弾を模った作品である。



図 31 丸目龍介 砲弾を模した作品、炎を象った作品のインスタレーション風景

私はある時、海外の一般家庭で所持されている砲弾コレクションが無数に掲載された本と出会ったことで、その異様な光景に惹かれ、自らも欲しいと考え、これらの作品を制作した。

欲しいというのは正直な気持ちであるが、砲弾は戦争に使う兵器であり、私は何があっても戦争には反対である。自ら戦争や兵器に接近するのであれば、直接的でなくとも必ず反戦を表すものにしなければならぬという考えを携えて制作に向かうこととなった。

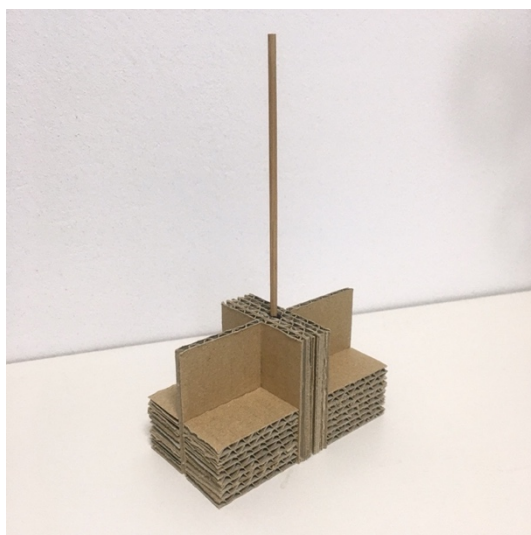


図 32 スタイロフォームに垂直に穴を開ける道具

図 31 の砲弾を模した作品を作るにあたり、下準備のためにこの道具を自作した。これはスタイロフォームを上から下へ垂直に貫くためのものである。スタイロフォームが使われているのは、作品の先端に向かって先細りになっていく部分である。

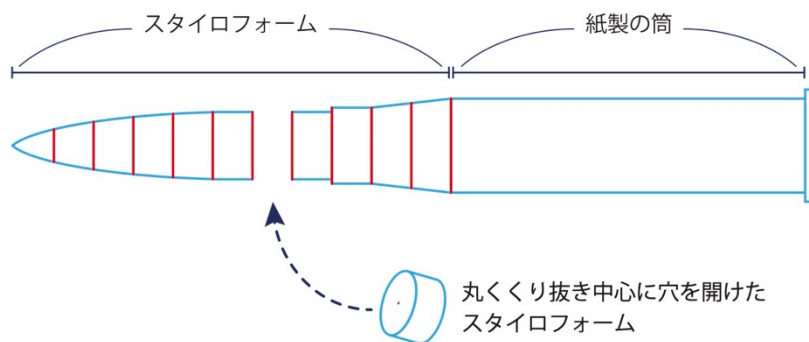


図 33 砲弾作品の内部構造図

円柱状の真っ直ぐな部分は紙製の筒をそのまま用いることで再現できると考えたが、先細りになる部分は削り出すことが最善であると考え、できるだけ正確に削り出す方法として、削る範囲は細かく分割し、それらを荒削りしてから組み合わせる方法を考えた。荒削りの済んだパーツを真っ直ぐ垂直に組み合わせるために中心を貫く垂直な穴が開

いている必要があった。

また、こうしたシステムティックな作業は、自身のコレクター気質が生んだものでもあると考える。自作であってもものによっては同じものが複数点欲しくなることなどから、型紙や設計図などを制作し、複製可能にしておくことは少なくない。

パーツを組み合わせたものは和紙で表面の質感を統一し、着彩をすれば完成である。和紙を貼ることや、その貼り方、また中心を貫く道具にも共通する考えであるが、精度が高すぎることをないよう、注意を払っている。そのバランス感覚に作家性が表れると考えるからである。

砲弾作品の一作目は基本形としてプレーンなものにしたかったこともあり、そのまま制作を進めていたが、制作を進める中でこれを反戦を表す作品にするアイデアを得ていた。分割部分のパーツを組み合わせる段階で、そのうちの何個かを斜めに削り落としてから組み合わせることで、曲がった状態の砲弾にできると考えた。単純ではあるが兵器をへし折るという意見表明である。

また、修了展においては、焚き木のように積み重ねた砲弾の上にアメリカンなファイヤーパターンを意識した炎を配置することで、砲弾を燃やした。

#### 2-1-4 （平面）針金の平面的造形

針金とネームシールの組み合わせは、平面作品でも用いる。



図 34 丸目龍介 Tシャツ作品

平面的に用いる際は、よりドローイング的に針金を用いることとなる。浮き上がった線によって閉じられた形の中は窪みになり、液状の塗料などを閉じ込めることも可能となる。その形状を私はピンバッジ的な形態であると捉え、作品に用いている。

ピンバッジはスーベニアであると同時に、ストリートにおいても頻繁に見られるモチーフである。

また、針金とネームシールを用いたドローイングの支持体となっている紙が象る「Tシャツ」は第1章で取り上げた、私が興味の対象とし、作品においてモチーフとして扱う複数のものが一つにまとめられた、ストリートにまつわるものの総合体である。

そのストリート総合体とピンバッジの要素を合わせ、よりストリート色を強化したのが上の作品である。



## 2-1-5 （平面）ネームシールの平面的造形



図 35 丸目龍介 Tシャツ作品のバリエーション

Tシャツ作品は連作で複数点作っている。

土台となっている紙でTシャツを象ったものは、自身が制作時に最も良いと考える、身幅、着丈、袖丈で、型紙を作り、同じ形で量産したものである。

これは既製品のボディに、グラフィックや諸々の工夫で表現をするというストリートファッションの最もプリミティブな作り方、在り方を踏襲した作品である。

紙で作った T シャツ型の土台に展開しているのは、ハリボテ状の頭部作品同様に、



軽いものにしかかったということなどが発想の始まりであるが、中に人間が入ることのできる空間がなく、衣服としての実用的な形状をしていないことによって、平面的な、記号としての T シャツを表すことが目的である。それは、T シャツという記号、情報だけで十分満足し、購入後着ることのできていない T シャツが常にある私自身に対する、重要なことは T シャツ型をしたものにグラフィックがのっていることのみなのではないかという自問から生まれた形状、素材の選択の結果である。



図 36 丸目龍介 T シャツ作品のバリエーション(C-LINE「Border Badges」使用)

図 36 の作品で用いたネームシールは、C-LINE の「Border Badges」である。ここでは T シャツにのるグラフィックを表現するための素材、モチーフとして用いている。

C-LINE の「Border Badges」のようにそれ自体がストリート的であるモチーフを私が作品に用いる際には、その特性に対する工夫が必要となる。作者がグラフィティライターなどのストリートの住人であれば、また異なるであろうが、私自身はグラフィティライターではないことから、以下の工程を経ることにより、C-LINE の「Border Badges」を自分のもの、自分でも用いることを許されるものにすることができるのではないかと考えた。その工程を経た「Border Badges」に様々なドローイングを描き、配置し、T シャツ作品のグラフィックとした。



図 37 C-LINE の「Border Badges」を縦に等分した状態

まずは半分に切ることから始めた。ストリートにおけるステッカーの存在の仕方として、重なった状態で貼られていることがある。同じステッカーを連続して貼る際に隣り合ったものが多少重なった状態、他のステッカーを上から重ねられ、際から少し覗くステッカーなど、全貌が分からなく、部分だけでも誰の書いたタグであるかがわかるステッカーや、ストリートにおける重なり具合に興味を持ったことから、様々なパターンの分割や重ね方を試したが、1枚のネームバッジとしての範囲を離れすぎることなく、実際の街中でも見かけないものとして、縦に等分した異なる色の枠を組み合わせるという状態に行き着いた。また手数を少なくシンプルにするということは、街に存在するグラフィティとも共通する部分があると考えた。



図 38 (左) 異なる色同士を繋げ、(右) 枠内を着彩

さらに地の部分を黄色く塗ることで、ラスタカラーになり一つ意味が生まれた。そのままであっても、イタリア<sup>2</sup>の国旗の色と捉えられるが、一度着色したことで「地」を「白」と捉えることが可能になったとも考える。また、黒く塗れば、赤、緑、黒でアフリカン・アメリカン・フラッグを表すに色もなる。



図 39 枠に沿って「王将」のデコレーションテープで装飾

ラスタカラーになり、初めに行った分割やその背景にあるストリートでの存在の仕方などのコンテキストが見えづらくなったことから、私はもう一層レイヤーを重ねることでさらに次の段階に進めることは出来ないかと考えた。試作する中で、王将のデコレーションテープで装飾を施すことに行き着いた。王将はチェーン展開をする中華料理店であるが、中華料理や、中国にまつわるもの、カンフーはヒップホップなどのストリートカルチャーにおいて頻繁に引用されるモチーフでもある。

私はこのステッカーが持つグラフィティのコンテキストに、他のストリートにまつわるカルチャーを重層的に組み合わせることで、元の特性を生かしつつ、ストリート部外者である私であっても自作に用いることが許される、いまだに誰も使用、制作していないと考えられるステッカーに作り変えた。

---

<sup>2</sup> ストリートカルチャーにおいてしばしばモチーフとされる、フランシス・フォード・ Coppola (Francis Ford Coppola) 監督の映画「ゴッドファーザー (The Godfather)」はイタリア系アメリカ人のコルレオーネ家が主役である。

## 2-2 金網 T シャツ



図 40 丸目龍介 金網 T シャツ作品

修了展出展作品のこの作品も T シャツをモチーフとしたものである。使用している素材は金網と和紙である。

この作品では通常の T シャツ同様に中に空間があり、着用しようと思えばそれも可能であるが、1 人では困難であり、着用することを想定したものではない。

この作品も T シャツであれば、自ら着用することができなくても良いという自身の考えに基づいた作品である。私は実際、自ら着ることのできない XS サイズの T シャツなどであってもそのグラフィックの良さや自身にとっての希少性など諸々の動機から購入し保管をしている。T シャツにストリートを見、ストリートに希望を見ている私が続けている活動である。

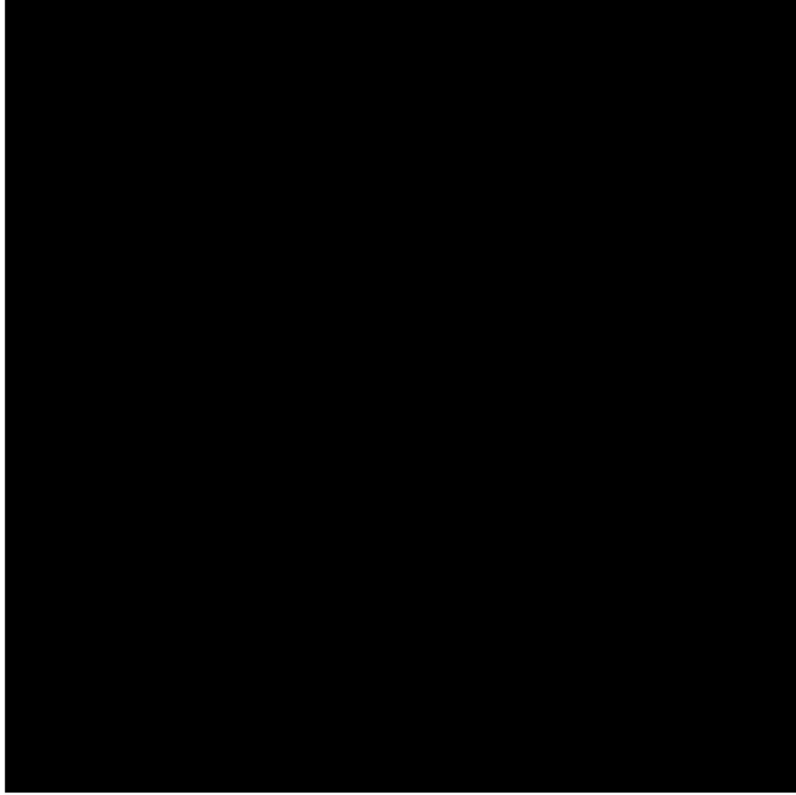


図 41 ピールアンドリフト (PEEL AND LIFT) のパラシュートシャツ

金網 T シャツ作品のベルト状のライン、左右で扱いの異なる袖のモチーフはセディショナリーズのパラシュートシャツである。パラシュートシャツはセディショナリーズ、ひいてはパンクファッションを代表するアイテムの一つである。私はパラシュートシャツ自体が放つ魅力に惹かれていることはもちろん、こういったアイテムが 2019 年現在でも常に様々なブランドで制作、引用し続けられている状況にインスピレーションを受けている。ピールアンドリフト (PEEL AND LIFT) <sup>3</sup>の綿密なリサーチや、それに基づく解釈によって作られたパラシュートシャツは非常に優れたファッションアイテムであるし、ミルクボーイ (MILK BOY) <sup>4</sup>などが作り続けているものも原宿のストリートファッションを絶やさないための重要な働きであると思う。

---

<sup>3</sup> アンダーカバー青山店の店長などを務めた細谷武司による日本のアパレルブランド。1970 年代のパンクムーブメント周辺にいた人物達のワードローブをコンセプトに、綿密なリサーチをもとに現代的に再構築されたファッションアイテムは、単なる再現などにはとどまらない。

<sup>4</sup> 1974 年設立。1970 年設立の「MILK」同様に、大川ひとみによる原宿ファッションを代表するブランド。



## 2-3 着用を前提とした T シャツ、ストリートファッション作品



図 42 既製品のボディにシルクスクリーンプリント

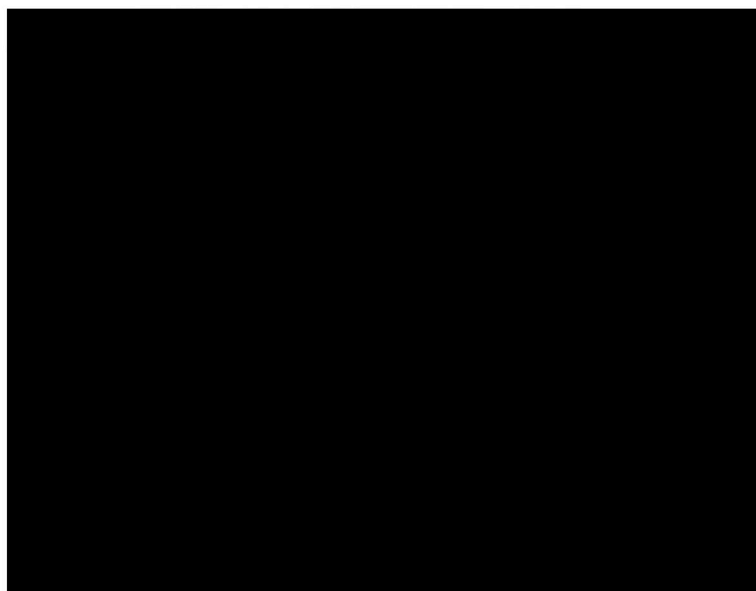


図 43 ストリートファッションブランド「MARUME」として売り出していた

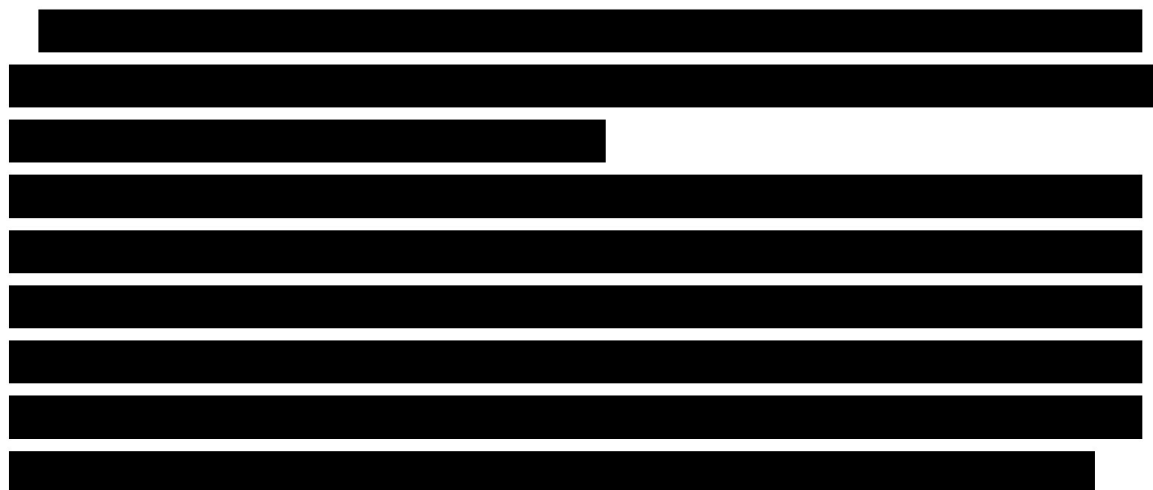
実際に着用することに重きを置かない T シャツ作品には自身の興味の対象としての T シャツやファッション、ストリートカルチャーが直接反映される。それらはそもそも他人のためのものではないことなどから、ますます際限がなくなっていく傾向にある。

ストリートでとられてきた行動や生み出されてきたものやこと、またこれから起こる

ことにも際限はないが、置かれた枠組みや土壌、環境には制限があることが多く、その中で、様々な条件、要素を新たな形に変化させることや、新しくはなくとも何かの形で表すこと、それが止まないのがストリートである。

図 42、図 43 は既製品のボディにシルクスクリーンプリントで制作した、ストリートファッションアイテムである。既製品を用いたのは多くの先駆がそうであったように価格の安いものも含めた手に入りやすさもあるが、一つの文化的な縛りとしてそれを用いた。

シルクスクリーンプリントに用いた版は、渋谷に店舗を構える画材店「ウエマツ」のワンタッチシルクスクリーンである。



私の制作したものも「ありもの」のボディに「ウエマツ」の版を用いた「東京」のストリートファッションアイテムである。ボディを裏返して刷っているものは、さらに歴史を遡り、セディショナリーズのインサイドアウトな T シャツからの引用である。

---

<sup>5</sup> ニューヨークを拠点に発行されていたフリーペーパー「FRANK151」の日本版。

<sup>6</sup> 東京におけるスケートチームの先駆けとされる「TOKYO SKATES」を発足。チームはのちにスケートチーム、スケートブランド「T19」となり現在まで続く。



図 44 丸目龍介 修了展示 ストリートファッション作品

修了展出展作品のジャケット群も同じく「東京のストリートファッション」として制作したものである。

そのストリートファッションアイテムを本来キャンバスを貼るための木枠に掛け、作品とした。

#### 2-4 美術的な素材を用いた作品

ここまで述べてきた作品は、美術的でない素材を用いたものであったが、図 45 の作品は美術的な素材、絵画制作においてポピュラーなキャンバスを用いて制作した。

描かれているのは、アメリカンコミックス、アニメーション、映画のミュータントタートルズ (Teenage Mutant Ninja Turtles) から着想した亀が甲羅を分け合っている情景である。





図 45 丸目龍介 修了展示作品（100 号サイズの木枠にキャンバスを貼り付け）

このキャンバスが波打っているのは、ロールした状態でしばらく放置していたことによって付いてしまった癖を残したままに木枠に張った（貼った）からである。癖を伸ばし「綺麗」に張ることもできたが、この状態のトタンのような質感から得たインスピレーションを作品化したいと考えた。ポピュラーなものであってもそうでなくとも、それらがいかに「南国の楽園」のようなイメージの膨らみを持たせてくれるものであるか、またそれを自らが作品化することでさらに広がりのあるものにできるかなどが、素材やモチーフを選択するにあたって重要なポイントである。

描画に用いたのはスプレーである。スプレーも描画材の一つとして一般化しているが、ここで用いたものは耐光性に優れ、下地を隠蔽する力も強い、ストリート対応、いわばグラフィティ用に開発されたモンタナ・カラーズ（Montana Colors）<sup>7</sup>のスプレーである。癖のついたキャンバスのトタンのような荒々しさや屋外を感じさせる質感に合うのはモンタナ・カラーズであると考え、用いた。

---

<sup>7</sup> 1994 年スペインのバルセロナで誕生したスプレーペイントのブランド。

## 2-5 「完成」から考察する「美術」

### 2-5-1 張りぼて頭部作品、着彩



図 46 丸目龍介 修了展示作品に手を加えた作品

この作品は、修了展に出展したハリボテの頭部作品にさらに彩色を施したものである。

この展示に際して付け足されたネオングリーンの彩色は、1980年代アメリカのB級とされるような映画における、地球外生命体の血液や、放射性物質などを表す際に用いられる派手でその当時のアメリカらしい色から着想を得たものである。そうしたモチーフは自身の元ネタアーカイブの中でも比較的手の届きやすい場所に常にあるものだが、

この時期特に自身の中で旬のネタであったことや、この展示会場となった建物と相性が良いと考えたことなどから、彩色し展示をするに至った。また彩色前のこの頭部の造形も、そうした 1980 年代アメリカの雰囲気を纏うキャラクターなどをモチーフとしたものである。

このように私は一度「完成」と判断した作品であっても手を加えることがある。

## 2-5-2 「完成」とは

作品の「完成」とはどういった状態、状況を意味するか。

まず、作品に手を加えるのをやめた段階は一つの「完成」状態であると考える。

作品の最も「良い状態」を見極め、筆を置く、手を止めるタイミングは非常に重要である。最後の一筆が蛇足であったと気づいた時の、悔しさや、また未知の旅が始まってしまったことへの不安感などは作品制作の醍醐味の一つでもあるが、可能ならば悩みの痕跡は前面に出さない作品に仕上げたいというのが私の制作や自作に対する考えである。これは先述の、意図しない状況と向き合うことによって残る「念」や「重み」のような作者が自らの手で作ったことを伝える痕跡と、似てはいるが異なるものであると考える。

そうした「完成」は決まった一つのポイントだけでなく流動的であり、複数回訪れるものであると考える。アトリエでの製作段階において「完成」だと考えられる状態であったとしても、展示会場に搬入すればまた見え方が変わる。それは先にも述べたように、インスタレーション作品には展示場所となる空間が持つ意味合いや、建物の造りなどの条件や情報などが要素の一つとして加わるからである。絵画作品などであっても展示室の空間の広さなどによって変化する見え方が作品に影響を及ぼすが、私の作るもの、中でも既存のスタイルを取らない作品や、インスタレーション作品においては、より深刻に受け止めるべき事項であり、同時に「表現」として取り組みがいのある部分である。それによって作品は異なる顔を見せるからだ。

そうしたことから「表現」をする段階も「完成」である。

また、作品が「表現」として、自身と他者との間に介在し、コミュニケーションツールになり得るということを意識したものであるか否かは、作品の「完成」だけでなく芸術性や、その価値にも影響を及ぼすと考える。

そうした認識はヤン富田が演奏発表会において表現するものが、単なる即興演奏でなく「必然性のある偶然」を目指した鍛錬の結晶だということにも通じると考える。「表現」である以上、鑑賞者の存在は意識すべきであり、そうすることで初めて、突き放すことも、共感を得ようとすることも、その他の伝達も可能になるのではないであろうか。

また、その段階におけるバランス感覚や状況認識が、「表現」をエンターテインメントとして消費されるものや、芸術的な価値を持ったものなどの、各コンテキストに当てはめていくのだと考える。

### 2-5-3 「作品」とは、また「美術」とは

作品の行方を決めるものは何か。考える手がかりとして、明治の初期に仏像と、生人形が辿った歴史を持ち出したい。それはまた、日本において「美術」が形成される、始まりの歴史であり、現在私の作品の置かれる状況にまで繋がっている。

仏像と生人形の辿る歴史の分岐点となる出来事はいくつか考えられるが、明治 6 年（1873 年）のウィーン万国博覧会から、明治 33 年（1900 年）のパリ万国博覧会までの間にそれらは起こったと考えられる。ウィーン万国博覧会時点では何が「美術」にあたるか判然としないまま西洋人から見た奇観な東洋風俗、異国趣味に応えるために、日本から張りぼての巨大な鎌倉大仏の模型が出品されたが、パリ万国博覧会には彫刻であるというはっきりした認識をもった上で仏像が出品されている。

仏像が彫刻として礼拝の対象から美術品として眺められる対象となったのは、明治 20 年（1887 年）に設立された東京美術学校において岡倉天心が日本美術史の講義の中で、彫刻史に仏像を組み込んだことや、明治 22 年（1889 年）に仏師の高村光雲が東京美術学校に彫刻家の教授として招かれたことに因るものが大きいと考えられる。

対して、張りぼてで作られた生人形は興行として動員を稼ぐことを前提に作られたものであり、見世物としてエンターテインメントの道を歩んだ。そこで追求されたリアリズムや、残酷、性的な表現も見世物のためのものであったことから驚きの対象や笑いの対象となり、自ら「美術」の世界からは遠ざかっていった。

元はどちらも「美術」でなかった仏像と生人形はそれぞれの道を歩んだのである。

その歴史、コンテクストは、しばしば起こる私の作品が特にアカデミズムにおいて「美術」とされない状況の理由でもあるだろう。

日本において「美術」が形成される以前のウィーン万国博覧会に出展されたのは先述の通り、張りぼての鎌倉大仏の模型であるが、それは代々祭礼の造り物に携わってきた鼠屋が手掛けたものであった。張りぼての大仏は分割して輸送され、現地では鼠屋の十五代目にあたる伝吉が組み立て作業にあたった。しかし、運悪く解梱時に人足の煙草の火が燃え移ったことで大半を焼失し、首だけが展示されることとなった。さらにそれは室内に展示されたことで思惑が外れることとなったが、屋外にも耐え得る日本紙の強さを知らしめるという意図をもった模型でもあった。



図 47 木下直之著「美術という見世物」よりウィーン万国博覧会で展示された鎌倉大仏の模型

私は、分割式で、軽く、丈夫であるがそれを発揮することのない環境に展示された大仏の頭部から、B-BOY 達が身に着ける、特に東京の街着としてはオーバースペックであるが見た目がカッコいいアウトドアギアを連想した。

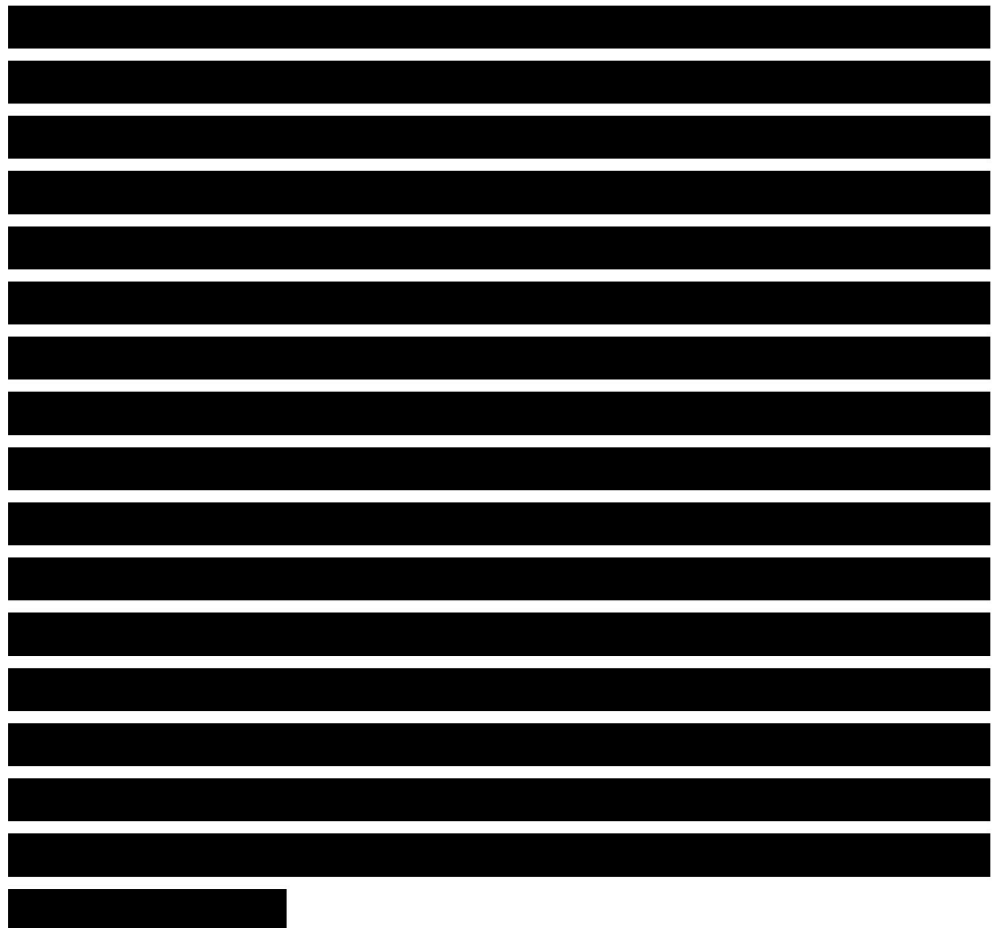
焼失を免れた首も展示をするにあたり焼けた部分の始末などしたのであろうが、それもきっと丁寧な仕事であったのだろうという勝手な想像も加わり、私は自身の張りぼての頭部作品との類似点を誇らしく思った。

## 第3章 「エキゾチカ」とは

### 3-1 マーティン・デニー

「エキゾチカ」、またその創作の場における在り方を考えるにあたり、マーティン・デニーの作品や制作についてここで一度確認をしたい。

それにあたり、ヤン富田が選曲をしたマーティン・デニーのベスト盤「ベリー・ベスト・オブ・マーティン・デニー エキゾティック・サ운ズ」のライナーノーツ「エキゾティック・データ」より、これもヤン富田による文章を引用したい。日本語でマーティン・デニーの略歴や創作について簡潔にまとめられた文章は他にあまり無いこともあるが、ヤン富田がマーティン・デニーについて述べたものだということが重要なことであると考ええる。





私が、自作や自作のおかれる状況、またモチーフとするものや、その他の参照する様々な人やものやこと、それらを取り巻く環境や状況などが「エキゾチカ」と考えていたのは、そうしたものやことからヤン富田の文章にある“場”の存在を感じ取っていたことによると考えられる。

作品における“場”として私が感じ取っていたのは、作者の想像や妄想、想いが現実になで少し溢れ出したような状況であり、それは現実の世界に存在し他者とも共有可能なものであっても、掴みづらく、少し浮世離れした、不思議な SF 感の漂う“場”となる。

### 3-2 創作における“場”

“場”を生み出すのは、作者などの作品が表現されるにあたり関係する者の視点や解釈の独自性などの要素ではないかと考える。

作品は作品として表現されたとき、それが作業に徹した模写や模刻、その他のどういった形であれ、手掛けた者のフィルターを通過したものとして現れる。そうしたことから、この世に存在する作られたものに上にあげたような独自性がないものなどないと考えられるが、作者が自身の視点や解釈、制作に、より自覚的であることで“場”の立ち上がり方もより強力になるということはいえるのではないか。

それを表すものとして、雑誌「リラックス」36号、特集「フューチュラ 2000」においてスケートシングがフューチュラ（Futura）<sup>1</sup>について語ったコメントを引用する。

[Redacted text block]

スケートシングのコメントには、ストリートカルチャーにまつわる単語、ストリートカルチャーによって育まれ意味を持った言葉、ストリートカルチャーのある事柄に関する元ネタ的なキーワード、フューチュラにちなんだキーワードなどが散りばめられている。それらは元よりそう言った意味合いを持つものもあれば、スケートシングらの活動や表現により、ストリートカルチャーにまつわる単語、言葉となったものもある。

---

<sup>1</sup> 70年代から活動しているアーティスト。80年代には映画『ワイルド・スタイル』の撮影に参加する。そのプロモーション活動で他の参加者とともに来日したことは、日本で初めてヒップホップが広く知られるきっかけとなった。グラフィティカルチャー、ヒップホップカルチャーのオリジネーターの1人。



コメントで語られている「裏原」<sup>2</sup>や、東京のストリートにフューチュラが及ぼした影響などと、スケートシング自身が特にビジュアル面で先頭に立ち作ってきた原宿のストリートカルチャー、ファッションは相乗的に価値や意味を高めながら、現在も止むことなくその“場”を世界中に広げている。

[REDACTED]

スケートシングの言葉に対する以下のフューチュラのコメントは、スケートシングの持つフォロワー的視点について言及したものでもある。

[REDACTED]

またその視点は、研究者として史実やコンテキストを単に正確に把握することのみに重きを置いたものではなく、作家性を伴いつつ、常に“場”を創造してきた。

---

<sup>2</sup> 主に渋谷区神宮前、明治通りと表参道のL字の内側の裏原宿と呼ばれるエリアの略称。裏原という場合、そのエリアに同時期にショップを構え、コラボレーションなどにおいて、それまでのファッションブランドとは在り方が異なるとされるブランドのことを指すことが多い。代表的なのは、ア・ベイシング・エイプ、アンダーカバー、グッドイナフ (GOODENOUGH)、リアルマッドヘクティック (real mad HECTIC)、ネイバーフッド (NEIGHBORHOOD)、リボルバー (REVOLVER) などである。ここで鉤括弧をつけているのは、当事者らがその言葉を肯定的に受け止めていないという情報を様々な媒体から得たことで、私自身も「裏原」を肯定的に受け取ることができないためである。

[Redacted text block]

[Redacted text block]

### 3-3 “場”の作られる場所（憧れの対象との間にある距離、時間）

“場”を生み、育むのは、ある対象に対しての憧れや思い入れ、膨らませた想像力などを現実と接続させる者の働きによると考えるが、そうした働きをする彼らや私はどこにいるのかというと、それは、ものやことを中心から少し離れた場所、また中心を含む内側に対しての外側であろう。

時間や距離があることが創造につながり、そこで行われる制作や、生まれる作品の周りに漂う空気のようなものが“場”なのではないかと考える。

ヤン富田における制作や作品、それにより生まれる“場”にも時間や距離は、想像力を豊かに広げるものとして大きく影響していると考ええる。

[Redacted text block]

[Redacted text block]



これはヤン富田が「音楽による意識の拡大」をテーマに主催する在野の研究機関、オーディオ・サイエンス・ラボラトリーの演奏発表会「Audio Science Laboratory presents Yann Tomita Performing Arts Acid Test Vol.1 Chapter1“Can You Pass The Acid Test?”」に際して、理解を深めるために配布されたレジюмеに、掲載された文章である。文中に登場する電気延長コードの写真とともにレイアウトされている。

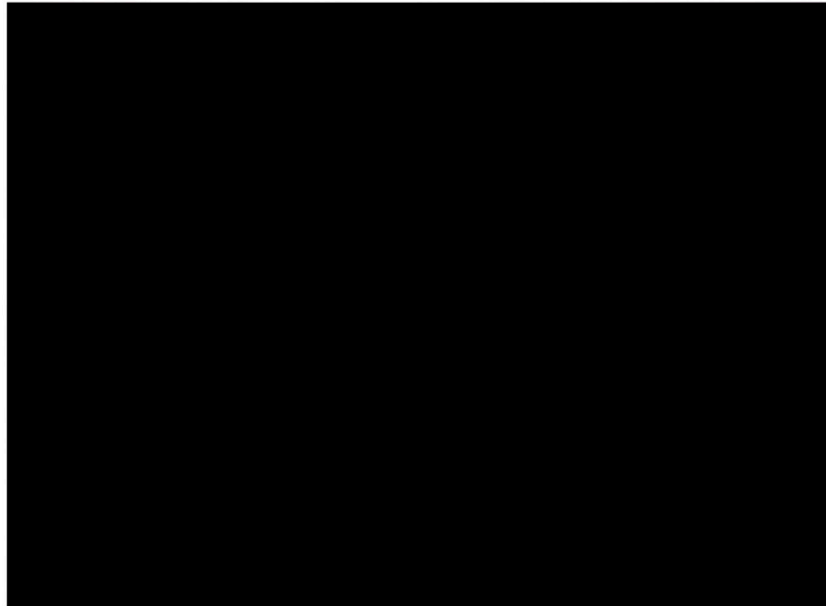


図 48 オーディオ・サイエンス・ラボラトリー演奏発表会レジюме

この電源延長コードはヤン富田に作品や“場”を作らせるものであるとともに、それ自体が“場”を纏った状態でもあった。ヤン富田はこの電源延長コードが、既に作品であり、“場”を纏った状態であることに気がついた上で自身の制作へ応用したと考えられる。その認識や、自身の制作に対する自覚的な姿勢はレジюмеの右ページに掲載された文章にも表れている。これは、電子音楽を定義する文章であり、ヤン富田の制作の根幹に関わる考え方、作品や表現に対する姿勢を言い表した言葉である。またそれは“場”が生まれる理由でもあると考えられる。

[REDACTED]

### 3-4 東京

#### 3-4-1 「エキゾチカ」的東京

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

東京で暮らす、働く、訪れる者の多くはそこにいながらも他者と連帯することや何かに属することはなく、自らがされないためにも他人に干渉せず、それぞれの生活を送っている。そうした生活や、意識を自らの内側に向け気味に暮らすことの悪い側面として、ぼんやりした不安感などから長いものに巻かれたがるふしもあるが、それは目立つことや自らの意見を表明することを避けての選択であり、干渉されない自由な世界と全く正

反対な未来もあり得るということはその時点では想像していないのであろう。そのような未来に至ってしまったら、「エキゾチカ」も「美術」もその他の様々な芸術や表現やものやことも無くなってしまう。自らの創作や研究に没頭できる環境でもある“場”は、それを維持し続けることを忘れないことで、豊かな“場”として存在し続けることができると考える。

### 3-4-2 私の好きな東京

私が「東京」と言うとき、想定するのは東京の様々な街、スポットではあるが、それらは大きく分けて3つのパターン、景色に分類できる。

1つ目は異国を感じられる場所である。例えば、年々希釈されているようには感じるがアメリカの雰囲気を感じられる福生などである。直輸入のものやことと、日本企画で作られたものやこと、日本企画のしめる割合が大きくなるとその街はどんどん「普通」になり、異国感は薄まっていく。他には新宿、大久保周辺も異国を感じられる場所に当てはまる。日本以外の国籍を持つ者や出身者が商売などを営む地区があることによる異国感もあるが、特に新宿の持つ東京的なイメージは、私自身に一步引いた目線、訪れるものの目線を持たせ、異国としての東京を立ち上がらせる。

2つ目は、私にとってほぼ同義でもある、物欲と創作意欲を掻き立てるものやことがある場所である。物欲に関しては、買うことのできるものが売っている場所があることで満たされる。古本やレコード、雑貨、文房具などを買うことが散歩であるという植草甚一（1908 - 1979）<sup>4</sup>の姿勢には非常に共感する。創作意欲は、必ずしも買うことのできるものでなくとも掻き立てられる。ビジュアルに因ることが多いが、何か自身に対して効果的な衝撃を与えてくるものやことと出会うことがあればものを作る気、作らねばならない気持ちにさせられることとなる。

3つ目は、ストリートを感じさせる場所、ストリートにまつわるカルチャーやファッションのある場所である。既にあるものに対して、どういった態度をとるのが問われるストリートにまつわるものやことにおいて、対象となる場所の物量や人の多さは様々なことが起こるための重要なきっかけとなり、ストリートを感じさせる場所というのは必然的に都市部やある程度の規模のある街ということになる。

3つのパターンそれぞれの項目を兼ね備えた街に原宿がある。1946年から1964年までアメリカ軍の兵舎、家族用居住宿舎ワシントンハイツが代々木にあったことの影響や、

---

<sup>4</sup> 欧米文学、ジャズ、映画などの評論家。

私の欲しいものが売っており制作につながる散歩ができ、また、原宿といえば「スケートシングの街」でもある。スケートシングが作ったグラフィックは様々なブランドのアパレルグッズにプリント、刺繍され、それらを身につけた者が原宿を歩いていない日は無いと言い切ることができる。そうしたことから、私の好きな東京とは原宿のことであると言える。

### 3-5 ストリート

私が本論を通して述べてきたストリート、ストリートカルチャー、ストリートファッションは、2019 年現在、所謂「ストリートカルチャー」として認知されているものやことと基本的に同義であるといえる。グラフィティライターがいる場所、スケーターがいる場所、そうした者やその活動によって発展したものやこと、それらの周辺に付随するものやこと、また、それらのもつ“場”が、私の興味の対象であり、私や私の作品に強く関係している。

#### 3-5-1 ストリートの深部

「ストリート」という言葉が意味するものやことの中には「ストリートカルチャー」として括られているものやこと以外にも、様々な文脈における「ストリート」が存在する。例えば、再開発される「ストリート」、路上生活者のいる「ストリート」、デモの起こる場所としての「ストリート」、多岐に渡りあげればきりが無いが、ここではしばしばストリートを舞台に活動することのあったハイレッド・センター<sup>5</sup>について、またその活動とスケートシングの活動を比較してストリートの奥深くに潜むものについて考察する。

東京オリンピック期間中の 1964 年 10 月 16 日に銀座・並木通りで行われた「首都圏清掃整理促進運動」は、オリンピックに際して道路を舗装しなおし、ゴミを片付け、道端に花を植え、外見を整えるために町中が慌ただしく動くなか、ハイレッド・センターが行った「掃除」である。

---

<sup>5</sup> 発起人とみられる高松次郎、赤瀬川原平、中西夏之の 3 人の名前の最初の字、「高」、「赤」、「中」の英訳でその名称が作られた集合体。人員は 3 名以外にも活動ごとに流動的に変化する。世に言う芸術、公的に示されている芸術の、暗号で固められた表面の奥深くに隠れ潜んでいる「秘密芸術」を取り扱う。数量的には示すことのできない秘密である「秘密芸術」だが、潜んでいる奥地は生活空間一般と地つづきでつながっているとし、様々な活動を通してその検証ともいえる表現を行なった。





図 49 赤瀬川原平著「東京ミキサー計画」より「首都圏清掃整理促進運動」の記録写真

この活動では『模造した「オオヤケ」の力』である立看板を用いることで、公共の場であるストリートを無許可で掃除することを可能にした。

スケートシングが自身の単著「monsoon ep」の中で発表した「そうじパンクス」として行った活動も公共の場を無許可に掃除するというものであった。ハイレッド・センターの行った活動との関係性や影響について本の中では明言されておらず、その活動を行う動機や目的などは明らかではないが、「首都圏清掃整理促進運動」の系譜にある活動として捉えることはできるであろう。

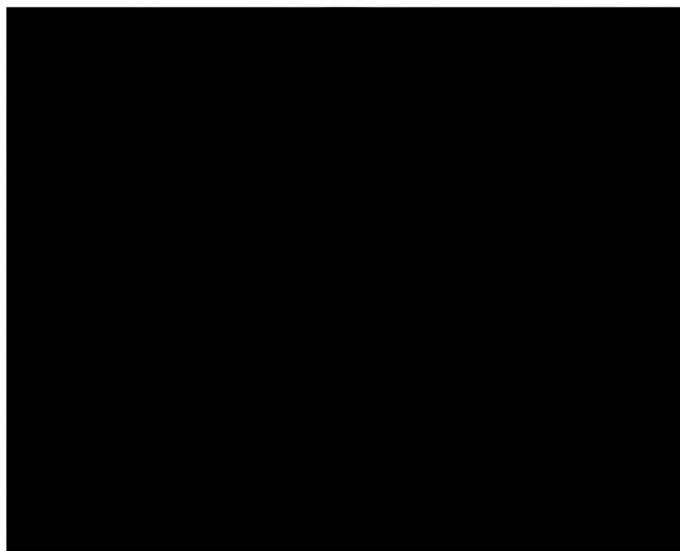


図 50 スケートシング著「monsoon ep」より「そうじパンクス」の活動記録写真

それぞれの活動で最も異なる点は、ハイレッド・センターが複数人で、立看板を用い交通を止めるなど目立つかたちで、公共空間に行く他者の生活にも介入していたことに対して、スケートシングは基本的には一人で、できるだけ他者と関わらずに活動していた点であると考ええる。

「そうじパンクス」は、非合法に行う公共空間の清掃活動を反体制的で、時に嫌悪の対象となるものとしながら、社会システムへの貢献にもなり得る矛盾をはらんだもの、そしてそもそも誰のものでもない場所を自発的に掃除するということに興味を持つ人々などあまり存在しないという前提のもと行われた活動である。これを掃除を行うことで街に溶け込む、都市空間におけるカモフラージュであるとした。

「首都圏清掃整理促進運動」は、その活動中に警察官が様子を伺いに来たという記録があるが、多くの場合、公共空間で無許可に何かを行うことは、公共の秩序を乱す可能性があるとのみなされ、監視の対象、時に排除の対象となる。

「首都圏清掃整理促進運動」と「そうじパンクス」はそうした状況を掻い潜り、無許可に行われたという共通点があるが、ハイレッド・センターの活動が生活空間の奥深くに潜む芸術を暴き出す活動であるのに対して、日頃街でスケートボードに乗るなどし、警察に追われる対象となる行動をとることもあるスケートシングが行った活動は、自身をまた芸術的価値を持ち合わせている可能性のあるものやことを街に深く潜り込ませる活動、工夫であったと考えられる。

### 3-5-2 ストリートの表面

「ストリートカルチャー」の特有の点の一つに、最終的に表現が行われる段階における、絶対的なビジュアルへの固執がある。「見た目」の良し悪しとそのものやことの価値判断に大きく関わるのが「ストリートカルチャー」であると考ええる。

では、その固執の仕方や、「見た目」における良し悪しの判断、価値基準はどうなっているのかということ、個々の事例について述べることはできても、広く全般に断定すること、体系づけることは困難である。様々な在り方が許されているのが「ストリートカルチャー」であり、「エキゾチカ」であると考えからだ。

また他のカルチャー、文脈であっても同様にいえることであると考えるが、ハイレッド・センターが暴き出そうとし、スケートシングが潜り込ませようとした「奥深くにある何か」があるものやことほど、その表面、「見た目」が他と異なる特別なものになると考える。

特別なものの存在に気づき、それらを様々な角度から見ることで、それをある程度続け身に染み込ませることが、「ストリートカルチャー」や「エキゾチカ」の体得を可能に

する方法ではないかと考えるが、それでもアカデミズムにおける定義づけなどを行うことは困難である可能性が高い。

[REDACTED]

おわりに

私は東京を出たことがない。旅行で一定期間地方に行くことはあったが、移住などの経験はなく、海外へは旅行すらしたことがない。世界各国には私の興味の対象とするものやことの「本場」があり、そこへ行きたくないということなどあるはずないが、行かなかったのである。

また、東京といっても私が暮らし、制作を行っているのは都心ではなく外れ、外側であり、その土地ですら地元としては捉えていない。どこにも行かず、かといって地元を持つわけでもなく、私はどこで、何を見、何をしているのか。こう言うは大袈裟であるが、私は想像の世界を生きている。生きていく上での現実的な諸問題に向き合うことに使う時間以外、私は「あのTシャツのグラフィックが…」や「あのステッカーのインクの乗りが厚くて…」や「あれのデッドストックが今あの店に出てきたということは…」といったことを考え続け、それらに触れることで、知覚したことや感じたこと、共有したいと考えたものやことや「雰囲気」などを自らが作品にしなくてはならないという思いに駆られ、制作をするのである。

そうして作られたものは「エキゾチカ」であるとは考えられるが、それらは私によって「勝手」に作られたものであり、美術のコンテキストと接続され、価値づけ意味づけを行われるのはまた異なる段階においてである。ここまで言葉や文字、考えを並べておきながら言い切ってしまうことは、自身にとっても語弊のある表現となる可能性があるが、私は自作を美術のコンテキストと結びつけ、それにより自作や自らの立ち位置を確立することをしたいとは考えていない。それは、そうしたことに対する興味が無いからなどという理由では無く、私の作品は私のものでありつつも、私が影響を受け、モチーフとするそれぞれのカルチャーに帰属するものだと考えるからである。自らのものでないそうした対象を持ち出して、言葉を用いて意味を限定したり、違う場所に置いて価値づけしたり、また「それを行なった者」などにはなりたいとは考えていない。

私が担う役割は、本質的に芸術的価値を持っている可能性のあるものたちが、その時点での既存の考え方や、価値観、コンテキストなどによって判断、選別され捨て去られてしまわぬように見守ることであると考えている。

## 参考文献

- 岡崎京子、『東京ガールズブラボー』上下巻、宝島社、上巻 1995 年 下巻 1996 年
- アラン・ムーア、『V フォー・ベンデッタ』、小学館集英社プロダクション、2006 年
- 『マーヴルクロス』1～17 巻、小学館プロダクション、1996 年～1997 年
- 『アメイジングキャラクターズ』1、2、3 巻、飯田昭雄、白夜書房、1、2 巻 1996 年 3 巻 1997 年
- 大類信、「ボンテージマニフェスト」、『ビザール・コレクション』、二見書房、1998 年
- 宇川直弘、「『コンクリートのスイミングプールは水深 5000M』大類信さんとの蒼い想い出…」、『アイデア』363 号、誠文堂新光社、2014 年
- 沼田元氣、「ぼくは盆栽」、月刊『たくさんのふしぎ』通巻 126 号、福音館書店、1995 年
- 『TOKION』51 号、INFAS パブリケーションズ、2006 年
- 『FRANK BOOK JP』CHAPTER 3、Frank151 Media Group Tokyo、2012 年
- 木下直之、『美術という見世物』、平凡社、1993 年
- ヤン富田、「エキゾティック・データ」、『ベリー・ベスト・オブ・マーティン・デニー エキゾティック・サ운ズ』、東芝 EMI、1996 年
- スケートシング、『リラックス』36 号、マガジンハウス、2000 年
- フューチュラ、『リラックス』36 号、マガジンハウス、2000 年
- 野村訓市、『EYESCREAM』5 月号、音楽と人、2012 年
- ヤン富田、『Audio Science Laboratory presents Yann Tomita Performing Arts Acid Test Vol.1 Chapter1 “Can You Pass The Acid Test?”』レジュメ、Audio Science Laboratory、2011 年
- スケートシング「エスケイプ・フロム・トーキョー 東京生まれのアウトサイダー、スケートシングの原宿物語 from1978」(辛島いづみ編)、『POPEYE』、マガジンハウス、2019 年
- 赤瀬川原平、『東京ミキサー計画【ハイレッド・センター直接行動の記録】』、筑摩書房、1994 年
- スケートシング、『monsoon ep skate thing』、飛鳥新社、2001 年

## インターネット資料

<http://www.astorerobot.co.jp/link/30th.html> (2019 年 8 月にアクセス)

## 図版出典

- 図 1 マーティン・デニー、『ベリー・ベスト・オブ・マーティン・デニー エキゾティック・サウンズ』、東芝 EMI、1996 年（筆者撮影）
- 図 2 ARTDEVIL、『T シャツ』、undercover、2001 年（筆者撮影）
- 図 3 Pineapple Betty's 、T19『マルチプリント T シャツ』、2014 年（筆者撮影）
- 図 4 A STORE ROBOT、『SEDITIONARIES のリプロダクト』、2003 年（筆者撮影）
- 図 5 『ステッカー』、複数のスケートブランド、1990 年代～2019 年（筆者撮影）
- 図 6（左）Supreme、『ボックスロゴ・ステッカー』、Supreme、2010 年代（筆者撮影）
- 図 7（右）BARBARA KRUGER、『Untitled (Your body is a battleground)』、1989 年、<https://www.thebroad.org/art/barbara-kruger/untitled-your-body-battleground> より転載（2019 年 12 月にアクセス）
- 図 8 『ステッカー』、複数の活動団体、2010 年代（筆者撮影）
- 図 9 『Border Badges』、C-LINE、2010 年代（筆者撮影）
- 図 10 ストリートにあるタグの書かれたステッカー、2010 年代、（筆者撮影）
- 図 11 AEVIL LABELS、『Name Label Sticker』、AEVIL LABELS、2010 年代、（筆者撮影）
- 図 12 丸目龍介、『タグの図』、2019 年（筆者作成）
- 図 13 丸目龍介『スローアップの図』、2019 年（筆者作成）
- 図 14 丸目龍介『ピースの図』、2019 年（筆者作成）
- 図 15（左）『マーヴルクロス』、小学館プロダクション、1996 年～1997 年（筆者撮影）
- 図 16（右）『アメイジングキャラクターズ』、飯田昭雄、白夜書房、1、2 巻 1996 年 3 巻 1997 年（筆者撮影）
- 図 17 大類信、『SALE2』他、FICTION,inc.他、1984 年～2019 年（筆者撮影）
- 図 18 （手前）『ぎんなん細工』（奥）『モール人形』、2010 年（筆者撮影）
- 図 19 『トゥーフフェイスプリント T シャツ』、詳細不明、2017 年購入（筆者撮影）
- 図 20 丸目龍介、『感度抜群』、2015 年（筆者撮影）
- 図 21 丸目龍介、『修了展示作品（単体では無題）』、2015 年（筆者撮影）
- 図 22 丸目龍介、『マスク』、2013 年（筆者撮影）
- 図 23 『The Ren & Stimpy Show』、1995 年、（VHS 映像よりキャプチャ撮影）
- 図 24 Ed Roth、『RAT FINK ADVENTURE BOOK』、1984 年（筆者撮影）
- 図 25 『SPIDER-MAN』『SPAWN』他、MARVEL COMICS Todd McFarlane Productions 他、1990 年代（筆者撮影、部分をトリミング）
- 図 26 PRADA、『2019-20aw コレクション』、PRADA、2019 年、<https://www.vogue.co.jp/collection/brand/prada/20aw-mens> より部分を抜粋（2019 年

12 月にアクセス)

図 27 (左) Frank Kozik、『Love Bunny』、Frank Kozik、1996 年 (筆者撮影)

図 28 (右) Coop、『T シャツ』、Poster Pop、1997 年 (筆者撮影)

図 29 丸目龍介、『切り込みを入れたネームシール』、2013 年～ (筆者撮影)

図 30 MQ、『BAZOOKAFILMS77 MEXICALI STARRING MQ』、2016 年、  
[https://www.youtube.com/watch?v=2Y0u2Q\\_EkCU&list=LLU0Kuz7b-W83qJrfuFEI6Ng&index=7&t=125s](https://www.youtube.com/watch?v=2Y0u2Q_EkCU&list=LLU0Kuz7b-W83qJrfuFEI6Ng&index=7&t=125s) よりキャプチャ (2019 年 10 月にアクセス)

図 31 丸目龍介、『砲弾を模した作品、炎を象った作品、インスタレーション風景』、2015 年 (筆者撮影)

図 32 丸目龍介、『スタイロフォームに垂直に穴を開ける道具』、2015 年 (筆者撮影)

図 33 丸目龍介、『砲弾作品内部構造図』、2019 年 (筆者作成)

図 34 丸目龍介、『T シャツ作品』、2016 年 (筆者撮影)

図 35 丸目龍介、『T シャツ作品 (バリエーション)』、2016 年～2017 年 (筆者撮影)

図 36 丸目龍介、『T シャツ作品 (バリエーション C-LINE「Border Badges」使用)』、2016 年 (筆者撮影)

図 37 丸目龍介、『C-LINE「Border Badges」(縦に等分)』、2019 年 (筆者撮影)

図 38 丸目龍介、『C-LINE「Border Badges」(異なる色同士を繋げ、枠内を着彩)』、2019 年 (筆者撮影)

図 39 丸目龍介、『C-LINE「Border Badges」(枠に沿って「王将」のデコレーションテープで装飾)』、2019 年 (筆者撮影)

図 40 丸目龍介、『金網 T シャツ作品 (単体では無題)』、2015 年 (筆者撮影)

図 41 PEEL AND LIFT、『パラシュートシャツ』、2019 年、  
<http://peelandlift.blogspot.com/2019/06/parachute-shirt.html> より転載 (2019 年 12 月アクセス) (筆者撮影)

図 42 丸目龍介、『既製品のボディにシルクスクリーンプリントしたストリートファッションアイテム』、2016 年

図 43 丸目龍介、『MARUME MRM Tee』、2016 年、  
<https://wear.jp/item/12511468/> より部分を抜粋 (2019 年 12 月アクセス)

図 44 丸目龍介、『修了展示 ストリートファッション作品 (単体では無題)』、2015 年 (筆者撮影)

図 45 丸目龍介、『修了展示作品 (単体では無題)』、2015 年 (筆者撮影)

図 46 丸目龍介、『修了展示作品に手を加えた作品 (単体では無題)』、2017 年 (筆者撮影)

図 47 木下直之、『美術という見世物』、平凡社、1993 年、p.29 (筆者撮影、部分をトリミング)

図 48 ヤン富田、『Audio Science Laboratory presents Yann Tomita Performing Arts

Acid Test Vol.1 Chapter1 “Can You Pass The Acid Test?”』レジュメ、Audio Science Laboratory、2011 年（筆者撮影）

図 49 赤瀬川原平、『東京ミキサー計画【ハイレッド・センター直接行動の記録】』、筑摩書房、1994 年、p.252,p253（筆者撮影、部分をトリミング）

図 50 スケートシング、『monsoon ep skate thing』、飛鳥新社、2001 年、p.44,p45（筆者撮影、部分をトリミング）