

# 『アゲインスト・リテラシー——グラフィティ文化論』

大山エンリコイサム [著]、LIXIL 出版、2015 年

〔評者〕 三浦詩織 MIURA Shiori

グラフィティ文化とは、1960年代末のニューヨークで生まれた、公共空間にタグ・ネーム（グラフィティ用の名前）を書き残す営みである。その文化は世界各地に広がったのち、ローカライズされながら現在も続いている。グラフィティ文化から派生したストリート・アートは、名前へのこだわりを持たない反面、公共空間で行われる芸術表現であるという点以外に共通項を持たず、むしろそれぞれの作家の独創性によって特徴づけられている。本書では、既に全盛期が過ぎたグラフィティ文化と現在進行形のストリート・アートを対比しながら、グラフィティ文化を歴史や隣接する研究領域との関係で概観することが目指されている。

本書は全4章からなる。第1章「作家論」では各節でストリート・アートの作家が紹介されているが、彼らの作品が派生する概念と共に解説されることで、ストリート・アートの個別性が強調されている。第2章「都市と落書きの文化史」では、グラフィティ文化が成立する以前にアメリカ合衆国で見られた落書きを時代とともに追ひ、グラフィティ文化をその歴史の中に位置づける。前半の第1章、2章がグラフィティ文化を時間的な前後関係において捉える部分であるのに対し、続く第3章、4章は隣接関係の中でその試みがなされる。第3章「現代日本との接点」ではグラフィティ文化と日本の「オタク文化」との共通点が述べられ、第4章「美術史に照らして」では60年代ニューヨークの美術批評におけるグラフィティ文化の捉え方がスーザン・ソントグラのテキストを用いて考察されている。本評では、特に歴史の流れにおけるグラフィティ文化の立ち位置に着目し、第1章、2章を中心にとりあげる。

公共空間で行われる壁への書き込み行為に共通するのは、描かれた文字や絵が不特定多数に見られることである。それはストリート・アートを含めたグラフィティ文化の根本的な特徴である。ライターは書き付けたタグをより広く認知させたいという欲望をもつが、人々に「見られる」ことは同時に警察に「見られる」危険が増すことを意味し、グラフィティが違法行為である場合、拘束につながる危険性をも孕んでいる。そのためライターは、あらゆる場所にタグを残しつつ、彼ら自身は見られないように努める。グラフィティ文化は可視性と不可視性の二重構造によって特徴づけられているのだ。

第1章1節「バンクシーズ・リテラシー」では、上記のようなグラフィティ文化の特徴を踏まえつつ、複雑化するストリート・アートを取り巻く状況に対してもっとも豊富な論点を提供する存在として、イギリスのストリート・アーティストであるバンクシー（Banksy）が取り上げられている。バンクシーは2003年から2005年にかけて、テート・ブリテンヤループル美術館をはじめとする8つの美術館に自身の作品をゲリラ的に設置し注目を浴びた。また、2005年に出版された作品集 *Wall and Piece* において、モザイク処理した自身のポートレート写真を掲載した。

著者はバンクシーによるこれらのアプローチを、視線と壁という二つの観点から論じる。グラフィティ文化における見られることの二重性は、近年の情報技術の発達により、つねに見られざるをえない一元性へと変化した。都市空間は「道徳や規範の内面化を通じて人々を規律する」従来の規律訓練型の権力のみならず、「環境を管理することで即物的に人々の振る舞いを操る」環境管理型の権力によって形作られるようになった（13頁）。それを可能にしたものの一つが監視カメラである。また著者は、シャロン・ズーキンによる著作『都市はなぜ魂を失ったか——ジェイコブズ後のニューヨーク論』<sup>1</sup>を引用し、規律訓練型と環境管理型が重層化した空間について述べる。そこにおいて利用者は、快適さのために自ら規範を内面化し相互監視を行うが、そうして維持される空間はさらに満足度の高いサービスを補償する。具体例として示されるのは富裕層や大人向けのショッピングモールといった日常的な消費の場であるが、ズーキンはさらに、監視力の内面化と環境化は美術館のような特殊な空間でも発動すると述べる。鑑賞者は教養の習得という文化的な「満足」感を得るために適切な振る舞いをし、その行動を相互に監視し続けるのだ。

さらに著者は、篠原雅武による著書『空間のために——遍在化するスラムの世界のなかで』<sup>2</sup>にて指摘されている、ゲーテッド・コミュニティのような空間を形づくる壁の暴力性に着目し、視線と壁の関係について論を展開する。篠原は高度資本主義社会が生んだショッピングモールに代表される空間において、壁は外部の世界を知覚不可能なものにする「度外視」の性質を有すると述べる。視界を遮る物理的な壁は、対象の認識そのものを断念させる概念としての壁とも結びついているのである。著者は篠原の指摘をさらに押し広げ、壁を「ある視線が依拠するひとつの知覚体系、あるいは認識能力」（19頁）を意味するリテラシーの概念と重ね合わせる。

ここまで著者の考えをまとめたところで、バンクシーのアプローチに戻りたい。著者はそれらを以下の点で評価する。まず、美術館での自作のゲリラ設置に関しては、美術館という空間とその外部、そしてアーカイブされるファイン・アートとストリート・アートを隔てる壁を超越しようとしたことである。歴史的・文化的な価値が付けられた絵が展示されている同じ壁に、何らの価値を持たない作品を展示す

ることは、美術館という空間を支配するファイン・アートのリテラシーを揺るがす行為であり、リテラシーの越境と捉えることもできる。次にモザイク処理したポートレートの掲載に関しては、自画像の顔の部分隠すという一見無意味な手順を踏むことで、つねに見られざるを得ない一元性の中で「見られる」ことの二重性を再獲得したことである。バンクシーの行為を著者は、「個人の人格が情報のセットに貶められかねない高度情報化社会において、逆説的にストリート・アーティストとしての人格を確保しようとしている」(14頁)と分析する。

続く第1章6節「スウーンとストリート・アートの『新しいはじまり』」では、ストリート・アートが空間や住民などの都市の構成要素を変質させるうえで果たす役割について述べられている。ブルックリンで活動するストリート・アーティストであるスウーン(Swoon)は、家族や友達など身近な人物をモチーフにした切り絵を壁に貼るスタイルを用いる。1990年代から2000年代のブルックリンはストリート・アートが産声を上げた黎明期に当たり、彼女が活動を始めたのもまさにこの頃だった。著者はマンハッタンでの再開発や地価高騰のために新たな居住地を求める若者たちがブルックリンに流れ込んだことと、ストリート・アートが増加したことの関連性を指摘し、再びズーキンの著書『都市はなぜ魂を失ったか』を参照しながら、ブルックリンでのストリート・アート勃興を「融合的ジェントリフィケーション」と解釈する。通常のジェントリフィケーションが住民の社会的階層の上昇による地区の高級化を意味するのに対し、同書の訳者である真野洋介の解説によると、融合的ジェントリフィケーションとは地域の「新しいはじまり(New Beginning)」が作り出されるプロセスとして展開されるものである。それは都市のオリジナル、伝統的な由来という意味での「オーセンティシティ(真正性)」に対して新しい世代が作り出す真正性であり、ストリート・アートは町おこしや共同プロジェクトの一環として活用された。例えば、スウーンが手掛けたものとして、ペンシルベニア州・北ブラッドドッグにある見捨てられた教会を復旧させるBraddock Tilesというプロジェクトがある。そこでは屋根に使用する2万個の色彩タイルの作製を地元の人々と共に行うことで、教育や就業の場をつくり出した。著者は、難解なりテラシーを必要としないストリート・アートが行政や地域コミュニティと連携しやすい傾向にあったことを挙げ、タグ・ネームの信仰によって特徴づけられるグラフィティ文化と対比的に位置づける。だがそれはグラフィティ文化がストリート・アートと異なり閉鎖的であるというわけではない。次章ではグラフィティ文化の持つ拡散力や創造性といった性質について触れられている。

第2章1節「[ I ] 前史(1862—1967)」では、グラフィティ文化が生まれる以前に見られた落書きについて述べられている。まず取り上げられるのはホーボー

(Hobo) と呼ばれる季節労働者である。19 世紀末から 20 世紀の前半にかけて存在した彼らは、合衆国の大陸を結ぶ鉄道に無賃乗車しながら職を求めて移動する際、車体や給水タンクに落書きを残した。その内容は日付や通り名、向かう方向、猛犬注意といった簡単なもので、彼らが使用する落書きの書式はモニカーと呼ばれた。また、モニカーは必要な情報を的確に伝える機能を持ちながらも読解にリテラシーを必要とし、コミュニティ外の人間には読むことができないものだった。次に挙げられるのは“Kilroy was here” という有名なフレーズである。“Kilroy was here” は第二次世界大戦中、造船所に勤務するジェームズ・J・キルロイという人物によって生み出されたとされ、彼が船体にフレーズを書き残したことで世界中へ広がっていった。

以上の 2 タイプが移動のネットワークにより拡散する性質をもつ落書きだとすれば、以下で述べられるギャングの落書きと政治的急進派によるプロテストのスローガンは、局所的かつ硬直したものとされる。シティ・ギャングが書く落書きは自らのグループの縄張り、すなわち内と外の区切りを視覚化する装置だった。各ギャングは落書きに使うシンプルな図像や絵文字の体系をもっており、敵対するグループに分からないように情報を交換するために隠語を多用した。またギャングによる落書きと共に壁を覆っていたプロテストのスローガンも、政治コミュニティが人種や居住地域に根差していたために同じく内向的な地域性を有していた。

第 2 章 2 節「[Ⅱ] グラフィティとプロテストの落書き」および 3 節「[Ⅲ] 地下鉄の時代とそれ以降」では、これまでの落書き前史をふまえ、グラフィティ文化が持つ新しい特徴が述べられている。グラフィティ文化が勃興した 60 年代末の初期のライターたちは、都市の一部を縄張り化することよりも都市全域に名前を広め、認知や名声を獲得することを目指した。ここで著者は、グラフィティ文化の拡散性を可能にしたものとして、タグの記号性と移動のネットワークの 2 点を挙げる。まず前者に関して、グラフィティはギャングの落書きを起源とするが、その変遷において決定的な変化が存在した。例に挙げられるのは“Johnny of 93” と“JULIO204” という落書きである。初めの落書きを残したのはジョニー・ロドリゲスという少年で、ニューヨークの西 93 丁目に住んでいた。その落書きは「名前 of 番地」の形を取り、93 丁目に住むジョニーという事実を説明する。次の“JULIO204” はマンハッタン西 204 丁目に住むジュリオという少年によって書かれたものである。名前と住所を組み合わせる方法は前者と同じだが、of を取り除いたことにより彼はグラフィティ文化のパイオニアの地位を得ることになった。著者はその理由を、「『記述 (description)』から『署名 (signature)』への、わずかながら決定的な位相の変化である」(122 頁) と述べる。文字と数字の羅列は事実説明以上に記号とし

での機能を強調していた。だがギャングの一員であったジュリオの落書きは地元空間に留まっており、都市全域への拡散は TAKI183 の登場を待たねばならなかった。

TAKI183 をはじめとするグラフィティ文化の黎明期におけるライターたちは、その活動の初期から既に移動のネットワークを活用していた。バイク便のメッセンジャーであった彼は、メディア関係者の多いエリアに意図的にタギングすることで彼らの注意を引き、自身のタグを効果的に認知させることができた。また70年代から80年代になるとライターたちの活動の場は地下鉄へと移り、車体という「動く壁」を新たなメディアとして得ることとなった。

最後に、本書に加え、著者による別の著作である『ストリートの美術——トゥオンブリからバンクシーまで』<sup>3</sup>、および酒井隆史「タギングの奇蹟——アーレント・イン・アンダーグラウンド」<sup>4</sup>を参照し、著者が示すグラフィティ文化のパノラマを整理したい。『ストリートの美術』第1部において著者は、グラフィティのライターたちが行うタギング行為に、都市を変質させる力を見出す。ライターは地下鉄の構内や車両、そして街中に自らのタグをスプレーで書きつける。そうしてタグが拡散された都市空間は、ライターに無数のエゴが遍在するアルターワールドを幻視させるのだが、さらにタグの上書きが活発に行われる場合、都市は陣取りゲームのフィールドにもなりえた。

ここで著者は酒井の文章を引用し公共空間に関するハーバーマスとアーレントの議論を導入することで、路上という場所に立ち現れるグラフィティ文化の政治性について言及する。非理性的な身体的パワーに満ちた路上は公共空間ではないと考えるハーバーマスに対し、アーレントは身体のパフォーマンスは政治交渉の手段であり、そうしたアクションが起きる路上を公共空間と捉える。グラフィティの場合、路上に残されるのは行為者の身体ではなくタグという痕跡であるが、タグが持つデザインの独創性やそれが名前であるという点から、酒井はグラフィティを身体活動であるとする。酒井の文章をたびたび引用する著者はグラフィティ文化の政治性について一定の同意を示しているものの、疑義を挟み込んでいる部分も見られる。例えば酒井は企業による都市空間の私的分割が進んでいる現代において、グラフィティは分割に対抗するという意味での都市計画であると述べる<sup>5</sup>。グラフィティは社会へのプロテストの意図を含むとされ、酒井はライターのみならず警察官や行政官の証言を引用することで、権力対グラフィティの構図を強調する。

本書第2章の落書き前史において、落書きは政治的急進派や人種のマイノリティによって、時に政治的な文脈や社会への抵抗を示す目的で描られてきたことが示されていた。グラフィティもまた違法行為であるため、政治権力との関係を抜きに語ることはできないが、著者はグラフィティがその行為の違法性を武器に権力に対抗

していると考えてはいない。グラフィティが作り出すアルターワールドはあくまでライターが幻視する姿である。「名前 of 番地」の形を取り事実説明を行うギャングの落書きや、意味を読み取ることができるプロテストのスローガンと異なり、場所性や意味から切り離されたグラフィティは、社会への対抗力を持つ以前に危険で目障りなものだった。グラフィティ文化のリテラシーに着目する著者は、酒井ほど純粋にプロテストの力を認めてはいないようである。それはグラフィティを含むヒップホップ文化が若者による遊びから生まれたという起源に言及する部分でも明らかのように<sup>6</sup>、グラフィティ文化に過度に政治性を結びつけることへの懐疑であり、抵抗でもある。

著者は、ホーボーや政治的急進派の書き込みの系譜にグラフィティを位置づけながらも、グラフィティの遊戯性を重視しており、そこに生活上の必要性や政治性を見出すことに否定的のように見える。だが遊びが持つ自由さやユーモアは、私達の日常においても、プロテストを行う際にも、不可分なものである。グラフィティはただそこにあるだけで権力への抵抗になりはしないが、落書きという遊びの力を使って行うプロテストには、そうではないものには無い注目と拡散の力がある。その例として再び、本書の最初に登場したバンクシーを考えてみてもよいだろう。彼の作品に遊びと自己主張、そしてシニカルさを見出す著者は、遊戯性と政治性を併せ持つことをストリート・アートの戦略として捉えている。グラフィティ文化を母とするストリート・アートは、独創的かつユーモラスであるが、単なる遊びでもプロテストでもない。それは遊びながらも周知されるべきメッセージを発信する、一つの表現方法なのである。

#### [注]

- 1 シャロン・ブーキン（内田奈芳美・真野洋介訳）『都市はなぜ魂を失ったか——ジェイコブズ後のニューヨーク論』講談社、2013年。
- 2 篠原雅武『空間のために——遍在化するスラム的世界のなかで』以文社、2011年。
- 3 大山エンリコイサム『ストリートの美術——トゥオンプリからバンクシーまで』講談社、2020年。
- 4 酒井隆史「タギングの奇蹟——アーレント・イン・アンダーグラウンド」『現代思想』30巻6号、2002年、52-71頁。
- 5 酒井前掲論文、70頁。
- 6 大山、2020年、70-71頁。