

らくがき 落書き - ニッポン・グラフィティ

さなだりょう
真田 遼

2007年に出版された*Rackgaki - Japanese graffiti*は、日本の落書き（フランス語で《graffiti》）シーンに潜入することを提案する。この本は、当時の主要なグラフィティ・ライターに会い、いくつかの日本の街を訪れるよう読者を誘う。著者である真田 遼（Ryo Sanada）とハッサン・スリド（Hassan Suridh）が取った、一貫してアーティストの声に耳を傾けながら、このカルチャーシーンを探求していく方法によって、彼らは先駆者となった。クリエイティビティにあふれているが、だいたいにおいて正当な評価を受けていないアートコミュニティのベールをはぐのである。

さらに、この本に付属するHip-hopのサウンドトラックで飾られたDVDによって、日本のストリートカルチャーにどっぷり浸かることができる。

*Rackgaki - Japanese graffiti*の共著者である真田 遼が、Kokoのために、このプロジェクトの誕生、ひいては日本のグラフィティシーンについて再考してくれた。

うらがわ *Rackgaki*プロジェクトの裏側で

*Rackgaki*プロジェクトを理解するためには、2002年の夏まで、少しばかり時間をさかのぼる必要がある。当時、私は日本のアンダーグラウンド・ヒップホップ・シーンについてのドキュメンタリー『Scratching the Surface : Japan』の撮影中であった。監督であるスリド・ハッサンとともに、私たちは、非常に有望なラッパー、ビートボックス、ブレイクダンサー、そしてグラフィティ・ライターたちに会いに旅立った。この旅は、東京から始まり、大阪をへて広島にと至る。

ちょうどその頃、グラフィティはメディア受けする世界的なアートになっていた。とりわけ、トリスタン・マンコ(Tristan Manco)（編集部注：グラフィックデザイナーであり、グラフィティに関する複数の参考図書『著者』やDie Gestalten（編集部注：建築、デザイン、その他のクリエイティブな分野に関する書籍を専門にした出版社）のような作家や出版社は、この現象を利用していった。私は、トリスタン・マンコが著者の一人である、『Graffiti Brasi I』をむさぼるように読んだ。これは、かのオス・ジェモス(Os Gemeos)のような、最も才能のあるアーティストを紹介しながら、ブラジルのアーバンアートシーンを探るものだった。

この世界的な現象を前に、日本のグラフィティシーンは世に知られていないままであった。スリド・ハッサンと私は、出版社ローレンス・キング(Laurence King)に次のプロジェクトをなんとしても話したいと思っていた。それは本とDVDで、日本のアーバンアートシーンに潜入するというものであった。あまりにもひっそりとしたこのアートシーンを見せ、その声を聞いてもらうのが目的であった。

このアーバンアートシーンのあらゆる側面を明らかにするルポルタージュを続けざまに撮り、2005年の春に*Rackgaki*の撮影は終了した。*Rackgaki*は、有名な巨大な作品を紹介するだけでなく、日本を拠点にするグラフィティ・ライターや、日本に一時的に滞在しているライターによってサインされた、ほんのわずかな*drips tag*（ドリップス・タグ）（編集部注：スプレー缶で描かれ、塗料のタレをそのまま残したサインであるグラフィティ）、あるいは*throw-up*（スローアップ）（編集部注：泡のようにふくらんだ形で描かれた文字）を探して、きわめて小さい路地を探索した。

渋谷（東京の界隈のひとつ）で見つけられるような隠れた路地は、アーティストたちにとって、真の遊び場であった。彼らは、描くためには、自動販売機によじ登り、屋根や階段にぶら下がるのもためらわなかった。東京の路地は、グラフィティにとって肥沃な腐植土である、都会のジャングルのようであった。

例えば、私たちは、この日本のジャングルのなかでグラフィティ・ライターZYSに付いていった。スリド・ハッサンにとって、彼の衝撃的で唯一無二のアートをとらえるというのは、とても興奮する経験だった。日本の都市というのは、私の意見では、芸術的にみて視覚的に非常に刺激的である。撮影を通して、アーティストたちのおかげで私たちが発見したグラフィティは、うごめいている都会のキャンパスに描かれたようであった。

撮影とインタビューのおかげで、QPのような、現在でも非常に影響力をもっている数多くのグラフィティ・ライターと知り合うことができた。彼は、2000年代頭から、日本のアーバンアートに大きな影響を与えてきた。彼のグラフィティは、独特ですぐに見分けることができる。黒と白の限られた色使いを好み、日本の通り―東京において最も頻繁に―QとPの2文字を描いている。アルファベットによるこれらの文字の形は、漢字を想起させる。アーティストは、東京の薄暗い通りや、階段の壁、建物などにサインをする。私たちは、幸運にも、東京の打ち捨てられた造船所まで彼を付いて行くことができた。その造船所は、まるで彼のアートに乗っ取られたようであった！

他にも、私たちの心に大きな影響を与えたアーティストたちがいる。Kaze Magazine（グラフィティを扱う日本の雑誌）の創刊者であるKressは、レタリングの技術に長けており、あっと驚く作品を作っていた。あるいは、今日の日本のアーバンアートのリーダーといえる広島島のSuikoがいる。彼は当時から、その技術と巧みな色の使い方と一線を引いていた。

また、大阪や名古屋でも才能ある多くのアーティストたちを発見した。とりわけ、ZEN ONE、CASPER ESPY、そしてVERY ONEからなるクルー（編集部注：アーティストたちのコミュニティ）CMKがある。私たちはふたりとも、彼らの個性と唯一無二のスタイルに圧倒された。例えば、VERY ONEは、大阪のアーバンアートに言及するときには、絶対にはずせないアーティストである。彼は、私たちに、日本のグラフィティをそこまでユニークなものにしているものは何なのか、彼なりの考えを明かしてくれた。それは漢字である。グラフィティに漢字を使うことで、アメリカのアーバンアートとの違いを強調し、彼のしるし、彼の日本人としてのアイデンティティを壁にとどめることができる。

この最後の点は非常に重要である。私たちが『Rackgaki - Japanese graffiti』を出版したとき、アーバンアートはまだ、典型的な西洋的芸術表現だと、一般の人々から捉えられていた。であるから、日本のグラフィティ・アーティストたちにとって、それと一線を画すということは、重要であるように思われた。

しかし、日本のアーバンアートがほとんど理解されていないことは、もしかしたら、言語の特異性、あるいは自身の地理的な行動範囲を超えて、有名になるうとしたアーティストが非常に少ないといことに起因しているのかもしれない。

だが、日本のアート愛好家たちによって伝えられたステレオタイプこそが、間違いなく、この無理解を生み出した説明として最も真実味がある。つまり、一般の人々の意識において、漫画や日本の伝統的な芸術によって、グラフィティ、アーバンアートがその陰に追いやられているのだ。

しかし、**私たちが日本で発見したのは、開花のまただ中にあるアートシーンであり、その境界線は、日本の首都だけにとどまらない。Rackgakiプロジェクトは、私たちを渋谷のコンクリートジャングルから、広島の山に囲まれた郊外にまで連れて行った。私たちが訪れた街全てにおいて、グラフィティ用具の販売を専門にしている店が、たいていの場合、最初に立ち寄る場所であった。グラフィティ・アーティストたちは、自然と、大まかな彼らのテリトリーを形成していた。こうして、ローカル情報を集めることができた。彼らは、私たちに街やグラフィティスポットを案内してくれ、これが新しい地方を発見するのにすばらしい方法であった。**

私たちが出会ったアーティストたちはみな、とても早く迎えてくれ、彼らの作品だけでなく、街のほかのアーティストたちの作品も見せようとしてくれた。彼らは、ありがたくも私に信頼をよせてくれた。私たちが同じ言語を共有しているという事実は、そこにおいては、おそらく無駄ではなかった。非日本語話者にとっては、全く違った経験になっていたと思う。であれば、日本のグラフィティシーンへの潜入は、完全なものになることはなかっただろう。私たちが訪れた大半の街において、最も尊敬されているクルーやアーティストが誰なのか、すぐに分かった。グラフィティには、とても社会的な側面があり、それは特に日本において認められる。私は、この日本のグラフィティシーンにみられるヒエラルキー構造を、日本社会の非常に硬直したヒエラルキー構造と対比させている。

また、**私たちはいいタイミングに来たということも確かである。なぜなら、自身のグラフィティと、そのスタイルの獨創性に誇りを持っているアーティストたちが、世界に自身の作品を見せたいと望んでいたからだ。**

撮影中、**神奈川の廃墟となった病院のような、驚くべき場所に行くチャンスがあった。この寒気がする場所は、グラフィティ・ライターたちの遊び場のようであった。日本全国の数多くのグラフィティ・アーティストがこの打ち捨てられた場所に描きに来たことは明らかであった。**

新しい出会いはすべて、**新たなスポットを撮影し、Rackgakiプロジェクトを盛り上げる機会となった。プロジェクトは本とDVDで構成されるということが常に頭にあった。なので、絶えず撮り続けた。昔からの共同制作者である映画人Iloobiaまたの名をティム・グラブハム(Tim Gragham)が、私たちが模索していた実験的なスタイルを獲得するのを助けてくれた。当時—HDが普及する前の時代である！—、DVカセット（編集部注：デジタルビデオのフォーマットで、ビデオ信号を録画するカセット）に、静止画のみを録画するカメラで撮影していた。しかし、このような環境が、新しい技術を実験するよう私たちを駆り立ててくれた。**
Rackgakiが出版されてから、多くのアーティストたちがヨーロッパに来よう手助けをしてきた。例えば、アーティストESOWとKRESSは、ロンドンのStolen Space Galleryで行われた、本の出版記念パーティーに来てくれた。SUIKO、EMARそしてTENGAは、イギリスで開催されたBrighton Festival Graffiti Jamに参加し、それ以来世界中を駆け回った。それぞれがアメリカや東南アジアといった、海外で定期的に活動しているQPやVERY ONEといったアーティストも忘れることなく、言及しておきたい。

日本での私たちの撮影が終わってすぐに、X-COLORと題されたグラフィティアートの重要な展覧会が開催された。この展覧会はおそらく、日本でこれまで開催されたことのない、グラフィティアートとアーバンアートの最も大きなものであった。そこでは、KRESS, ESOW, ZEN ONE, QP, KAMI, NEIM, KANE,

SUIKO, TABU, VERY ONE, CASPERといった、20世紀の偉大なアーバンアーティストが全員紹介された。このリストは、まだ続く。これらのアーティストの大半は、今も活動しており、日本における最も優れたアーティストとして知られている。

*Rackgaki*の成功に続いて、私たちの関心は自然と東南アジアに向いた。大阪で絶大な信頼を集めているグラフィティ・アーティストVERY ONEは、このアーバンシーンへ私たちが強く惹きつけられた一因であった。当時、VERY ONEは、アジア各地を旅し、香港、バンコク、そしてジャカルタで描いた数少ないグラフィティ・ライターの一員であった。彼の旅行話や地元のアーティストたちとの出会いを聞き、私たちの好奇心はかき立てられ、異文化間の視線をもって、あらゆるアーバンアートシーンを探求するために、私たちの調査は続くことになったのである。