

# 日本のアニメーション、アート、そして美術文化

## Japan's "Animation, Art, and Art Culture"

---

杉本 昌裕

Masahiro SUGIMOTO

### 要 旨

本稿は、ここ10数年の日本のアニメーション、アート、そして美術文化について論述したものである。この間筆者は、美術を守り育てる場、つくる場、広める場を経験し、それぞれの立場から日本の美術について考察でき、客観的で実証的な研究を進められた。日本の美術における今後の在り方を明らかにし、美術教育、美術文化振興、人材育成等に資することがねらいである。

### はじめに

日本の教育が西洋的なものと日本的なものとの折衷の中で行われ続け、日本人は自分の中に存在している西洋と日本の両側から様々な事象に対応できる力が身に付いている。私自身も西洋的な美術を学び、見方・描き方の基本にあるのは西洋的なものである。それでも、大学では日本画を専攻し、日本の風土に息づいた美術を模索し続けている。ここ数年の制作テーマは「東と西の間」であり、あるときは「東」にまたあるときは「西」になって制作をしている。このテーマとなる「東と西」は、私の中で日本と西洋という対峙だけでなく、現在は、美術と工芸、伝統と現代、作家と研究者、教師と教育行政、作家と文化行政、と制作及び研究の重要な視座になっている。このような考えに立ったのは、両側を経験し、自分の都合のよい側・存在したい側からの論理で、ものごとを進め、また考えるようになったからである。

今回の研究テーマ「日本のアニメーション、アート、そして美術文化」は、日本ばかりでなく世界において、日本のアニメーション、アート、美術文化が混沌としている現状を論題にするのであるが、筆者にとって本テーマを設定できる環境を得た1998(平成10)年から2009(平成21)年<sup>1)</sup>までの状況を振り返り、今後の在り方を明らかにすることが目的である。

## 第1章 アニメーション

1998（平成10）年に改訂された学習指導要領の美術に「映像メディア表現」が表記<sup>2)</sup>された。これは、アニメーションやマンガ（今後カタカナで「マンガ」と表記する。）が「アート（Art）」として、市民権を得たことであり、学校教育の授業において、様々な形で取り上げられることとなった転機である。同じように、1998（平成10）年文化庁が策定した「文化振興マスタープラン—文化立国の実現に向けて—」、2001（平成13）年の文化芸術振興基本法<sup>3)</sup>の公布・施行において、「メディア芸術」の振興を明記し、国として支援や施策を講じた。ここで、「アニメーション」は、大きな飛躍を遂げるが、様々な課題も抱えることとなる。

本章では、メディア芸術の中からアニメーションを取り上げ、日本及び世界における日本のアニメーションの存在を客観的に分析するとともに、国の事業や行政に参画してきた自己の体験を述べることでより具体的な内容を心掛ける。また、この間の跡見学園後援会外国出張助成によるドイツ、ライプチヒでの研究成果、文化庁の文化芸術による創造のまち支援事業「アトミ・アニメ・アートプロジェクト」<sup>4)</sup>等の成果を加えることで、実践的・実証的な研究とする。

### 1 アニメーション (Animation)

ここでいうアニメーションとは、平面的動画、CG動画、クレイアニメーション等のことである。よって、日本のアニメも含まれる。なぜ、「アニメーション」と「アニメ」にこだわるかというと、この両者が西洋と日本では、時に違った意味をもつからである。また、日本のアニメーション作家の中には、アート・アニメーションとアニメを使い分ける。

すなわち、このようなアニメーションの解釈の違いこそ、本論の中で検証したいことの一つである。

#### (1) 日本のアニメーション

1998（平成10）年、セル画でつくられたアニメーションが、日本のアニメーションの主流である。いわゆる「アニメ」であり、平面的な動画に特徴がある。一方、西洋では、平面的な動画とともにクレイアニメーション等の立体的な動画に人気があった。そこにコンピュータを使ったCG（コンピュータグラフィック）動画が加わり、アニメーションが多様化する。平面か立体かという違いは、日本絵画と西洋絵画の違いとよく似ている。江戸時代の末期に西洋の立体的な陰影描写が日本の絵画に大きな転機となったことは、周知の事実である。

日本のアニメーションに変化が起きた年は特定できないが、CG動画が生まれたことにより、日本のアニメーション界は大きく変化したことは確かである。また、日本のアニメーションは、日本のマンガ文化とともに発展してきたことも事実である。

視点をアニメーション作家に変えてみる。日本のアニメーション作家が、もちろんマンガ好きだと想像することは容易いが、一方でチェコやロシアのアニメーションに大きな興味を持っていた。実際、1998年当時にアニメーション作家を目指すものは、チェコやイギリス、フランス等に多く学んでいる。

ここで検証したいのは、どちらにせよメディアの発達により、日本のアニメーションに「東と西の間」の関係の中で様々な変化が起きたことである。

## (2) 日本のアニメーションの評価

世界の中で大変高く評価されている日本の美術の一角は、日本のマンガとアニメーションである。正確に言えばマンガとその動画であるアニメが高く評価されている。大英美術館の現代・日本のコーナーにあるのは「鉄腕アトム」「ガンダム」の絵と「高倉健」の映画ポスターである。ここを訪れた時のショックは忘れられない。日本の美術ってなんなのだろうか、と考えさせられる。また、7年前になるが、フランスの文化省の関係者が日本のアニメをもっとフランスで紹介したいという申し出があり何度か会ったことがある。フランスには「バンド・デシネ」<sup>5)</sup>という漫画文化があるが、その国でも日本のアニメは文化的にも経済的にも興味があり、有体に言えば日本のマンガ・アニメ文化を狙っているのである。

これまで研究のため調査に行ったのは、フランス・ベルギー・ドイツ、イギリス、チェコ、オーストリア、ハンガリー、イタリア、スペインである。この中でもドイツを中心に研究を深めている。平成20年度跡見学園校友会海外出張で行ったドイツのライブチビでは、2007年から共同研究及び研究交流をしている武田裕介氏及び末廣円氏と共に、改めて日本のマンガ及びアニメの高い評価を再確認できた。末廣氏が当時の調査研究に次のような文章を送ってくれた。

### ドイツにおける「Manga」<sup>a)</sup>

末廣円(ドイツ・エッセン大学後期博士課程在学)

「Manga」という言葉は、すでにドイツ語として浸透していると言っても過言ではない。書店では「Manga」という日本製マンガを扱うコーナーが作られ、アメリカやベルギー、フランスからのコミックとは分けて販売されている。この様なドイツでのマンガブームは、1998年の「AKIRA」の世界的なヒットにより始まり、「ドラゴンボール」「セーラームーン」「ピカチュウ」などのアニメがテレビで放映されたことにより確固たるものになった。ドイツではもともと独自のコミック文化が発展しておらず、新聞にもシリーズでコミックが掲載されることはほとんどない。マンガが輸入される以前は、子供と大人の間のいわゆる「少年」「少女」というティーンエイジャーをターゲットにしたコミックは存在しなかった。その隙間にマンガは上手く収まったと言えるだろう。(後略)

a) マンガと言う場合、ここでは日本製マンガを指し、コミックといった場合、アメリカ、ベルギー、フランスのコミックを指す。

武田、末廣の両氏とは、昨年一緒にライブチヒのマンガ・アニメを扱う店に行った。日本にあるマンガやアニメ店と同じようであり、二人によると同様な店がライブチヒにはあと2店あるという。そこには、美少女を主人公にしたマンガが多かったが、このような日本のマンガ、アニメを愛好するドイツの人たちは、女性が多く且つ少数の熱烈なファンだとも付け加えた。一方で、宮崎駿のアニメーション作品は書店に特設コーナーができるほど、一般に普及した日本のアニメーションである。ここで私が問題としたいのは、日本のアニメーションの正当な評価である。全ての人に評価させるものを善とするか、一部のファンに評価させるものが善いのか。評価の所在を日本人自体が見失うと、浮世絵と同じように逆評価され・逆輸入しなければならない日本文化になるようで心配である。

## 2 今後の方向性への考察

日本のマンガ・アニメを、日本自体が評価し守ろうとしているのは事実である。1999年に開設された「文化庁メディア芸術プラザ」<sup>6)</sup>は、日本のメディア芸術の保護・普及等に現在は大きな役割を果たしている。一方京都にある「京都国際マンガミュージアム」<sup>7)</sup>は、日本のマンガ文化を紹介する窓口として、世界からのマンガ・アニメファンを集客するまでに至っている。反面、2009年度の補正予算で設立が決まったが政権が変わったことで白紙化された「国立メディア芸術総合センター」(仮称)<sup>8)</sup>は、結果的に国民の理解を得ることができなかった。この設立準備委員会の基本計画にある、メディア芸術の定義の仕方、解釈の仕方に、現在の日本のアニメーションの現状が垣間見られる。

## 第2章 日本のアート

日本の美術(「アート」と美術の使い分けについては後述する。)には、日本画、洋画、版画、彫刻、工芸、現代美術、写真、デザイン、建築、そして第1章で述べたメディア芸術がある。そして、日本の美術を守り・育て・研究するなどのために、保存修復、アートマネジメント、美術教育、評論、芸術学等の分野が存在する。本章では、現在の日本の美術を先にも述べたように、1998(平成10)年から2009(平成21)年の間に筆者自身が体験し考えたことを元に論述する。そのため、分野的には日本画、洋画、彫刻、工芸、現代美術が中心になることを断っておく。

本論に入る前に、筆者はこの期間、仕事上1日に何千点もの作品を見る機会があったこと、国内の美術館及び収蔵庫を数多く見たこと、作家のアトリエ等を訪問すること、国内を300点あまりの作品と共に行動する(時には海外へ)ことなど、なかなか経験できないことまでできる環境にあったことも付け加えておく。

## 1 日本のアート

第2章の冒頭で「美術」と使い、ここで「アート」となぜ使うかということから始めたい。教師として高校生や若い教員に美術を教えていた頃の「美術」と、今自分の中にある美術には多少違いがある。格段に幅が広がりジャンルも様々になった。子どもの絵から有名作家のものまで、価値があろうが無かろうが、創り出された美術作品は全て「アート」である。このアートが、日本の中では第1章で述べたアニメーションと同様に西洋と日本では時に違った意味をもち、曖昧な領域として存在する。ファインアートとサブカルチャー<sup>9)</sup>と使い分けることで解決すると思うが、そこに境目がないところに日本のアートの面白さがある。先にも断ったがあまりに広範囲な日本のアートを、日本画、洋画、彫刻、工芸、現代美術を主にして、経験を踏まえながら検証してみる。

### (1) 一般的アート観

日本の美術は、明治以後、従来の日本美術と西洋美術が入り交じり、和洋折衷的な見方・表現が主流となり美術文化を構築してきた。そして、第一次世界大戦が終わりアメリカの教育が土台となった学習指導要領が整備されてからは、学校教育の「図画工作科、美術科」において西洋化の傾向がより強くなっている。墨で絵を描くことはほとんど無く、日本画絵の具を知らなかった筆者が日本画を専攻し、現在に至っていることがその証かも知れない。この点は敢えて触れず、多くに人たちが西洋的な美術教育を受け、ものの見方や表現において西洋化されている現状から、一般的アート観について論を進めていく。

2000年を前後して、アート観を大きく変えたのは、コンピュータ社会が当たり前になり、世界のどこにでも簡単に行けるようになったことに起因する。近年では、携帯電話を使ったアートも多くつくられ始めている。情報自体を少し変えるだけでアートになる時代であり、どこで線引きをするかが問題になるだけである。ここで美術界における「一般的アート観」を見つけようと試みてみる。日展、院展、二科展、国画展、独立展、新制作協会展<sup>10)</sup>など、歴史のある美術団体が美術の主流であった時代は終焉を迎えようとしている。若い作家の美術団体離れは加速している。そこに現れたのが、表現なら何でもよしというアートである。「現代美術」にひとまとめにする者もいるが、それだけではどうしても収まり切らない。ただ、年代や主義主張によって一般的アート観は存在する。仕事で、美術について様々な年代に講義や話をするが、美術館や展示施設等で観るもの、すなわち展示された作品を「アート」と呼ぶことがわかり易い。それに加えるならテレビや雑誌、インターネット等、普及しているメディアを通して流され、だれも見られる機会の多いものを「一般的アート」と呼ぶ。

## (2) 日本のアートの評価

日本のアートの評価にあたっては、できるだけ客観性を持たせなくてはならない。そのための方法として、先にも述べたが美術館や雑誌等で公開されることをまず前提とする。では、美術館等で展示される代表的なアートにはどのようなものがあるのか。

### ①美術団体の公募展

所属する団体・所属したい団体に、150号<sup>11)</sup>前後の作品を1点から2点出品し、入選すると展示されるのが公募展の第1の過程である。このような公募展を観て感じるの、展覧会によっては同じ作風の作品が何点も並べられることと、数年続けて観ても作家の作風が変わらぬことである。前者には「師と弟子の関係」「入選するために会員や先輩の作品を参考にする」、後者には「一度入選したら画風を変えない、変えたら入選しない」といった理由があるようだ。このようなことがあるので、公募展における評価は、まず入選することが重要となる。審査員である会員の評価が評価規準になる。意地悪く言えば、公募展の評価は会員の好き嫌いに委ねられる。

### ②コンクール展

美術団体の公募展とは違う展覧会にコンクール展がある。この展覧会は、趣旨にあった作品1点から2点を出品し、やはり入選したものが展示される。自由にだれもが出品できるものと、推薦制をとったものがある。

今はなくなったが、洋画では安井賞展、日本画では山種美術館賞展<sup>12)</sup>はこの代表である。両展ともコンクール展の先駆けとして国内の若手作家を多数育ててきた。バブル期は、評論家、画商、観客等だれもがその価値を認めるものであった。審査は国内の評論家や学芸員等によるもので、美術界ではその評価は適切であるとされていた。近年もこのようなコンクール展はあるが、規模や権威といった点では小規模化・多様化している。そして課題もある。審査員となる人材が少なく、同じ顔ぶれで審査をするため、受賞する作家が予想できたり偏ったりする場合がある。

### ③アートフェア (Art Fair)

もう一つ「アートフェア (Art Fair)」という展覧会がここ数年元気である。画商らがブース (Booth) をつくって出展するのだが、作品は画商が選び大きさ・展示数を決める。「東京アートフェア」は、近年その存在が大きくなり、多くの観客を呼べるようになった代表的なものである。いくつかのアートフェアが、東京や大都市を中心に、公募展と同じように開催されている。アートフェアの評価は、賞ではなく「売れる」という現実的なものである。そのため、観客やコレクターから値段という数字的・具体的な評価を受ける。最近では展示会場にホテルの客室を使うなど、展示の仕方に変化が出てきた。外国人の観客が来場するのも特徴である。

### ④個展

美術館に展示する場合もあるが、多くはギャラリーで展示する。その評価は「見てもらう」ことで、買ってもらえば励みになる。個展の大きな特徴は、会場を選びそこに好きな絵を好きな点

数展示できるところにある。ただし、画商が開催する個展は企画展であり、作家の意思がどこまで反映されるかはケース・バイ・ケースである。一時はギャラリーで開催される個展に人気があったが、都市では会場を維持する費用が高騰し、個展は大幅に減少している。③のアートフェアは、個展に変わり画商が大きな展示場等で短期間効率よく展示でき、且つ経営的なメリットが高いので人気になっている。

これらは、絵画、彫刻、版画、現代美術作品（平面や立体になった作品）、工芸等に当てはまる。デザインも協会主催のアワード制度<sup>13)</sup>がある。「JAGDA（社団法人日本グラフィックデザイナー協会）」は、年鑑の発行、展覧会を行っているが、メディアを表現手段とした作品のため、一般社会での評価が大きな要素となる。建築は、コンペ（competition の略）という競争に勝たなければいけないわけで、評価の観点が多様化する。

それでは、国の評価はどうだろうか。顕彰・表彰制度が評価である。これらは文化庁が行う。文化勲章を筆頭に、文化功労者、芸術院賞<sup>14)</sup>、叙勲、紫綬褒章、芸術選奨、文化庁買い上げの順になる。ただ、どれも一定の評価を得た美術家に授与されるものであり、年齢的には40代後半からが多い。若手の作家は、人材育成事業である新進芸術家海外研修制度によって、3年から3ヶ月まで、年齢・研修内容・分野等によって異なるが、個人的に支援されることが評価になる。ただし、国の評価は1点の作品を評価するものではなく、年間または多年にわたる活動を総合的に評価するものである。

さて、ここで改めて日本のアートの評価の課題をまとめ直してみる。

- 1点～2点を美術館等展覧会会場で審査させる。そのため1点主義になる。
- 自分の意思で作品内容・点数・展示の仕方を工夫し、大勢の人やメディア等から評価させる個展は開催しにくい。

このような実態が、日本のアートの評価軸を不安定にし、日本でしか通用しない美術を生み出してしまった。海外との交流、外国人による評価等を通して、さまざまな角度から世界的に進出できるような美術を作家自身が開発すること、コーディネートできるような人材を育成すること、企業や国による支援等を積極的に試みることなどが必要である。

## 2 今後の方向性

現代の日本のアートの課題は、発表や展示を工夫し、世界にアピールすることである。今後の方向性を考察するにあたって、活性化の方策として次のようなことを考えてみたが、このような活動を援助・理解するアートを支える人材育成もまた急務である。

### (1) 展示・発表の変革

書道のある公募展では、毎年数名の作家を選抜し個展のようなブースで発表ができる。空間を

意識した作品構成は、表現活動の幅を広げる。1～2点だけでは表せないことが可能になる。筆者は、日本画と彫刻を他の作家とともに展示する機会を得た。展示会場を演出するにあたっては他者の意見も参考してみたのだが、自分では考えもしなかった効果があった。



東京藝術大学美術教育研究会での発表  
2009.11.7～8 (東京藝術大学学生会館展示室)



「DOMANI・明日展 2004」<sup>15)</sup>では展示側を担当した。作品の選考及び展示方法等作家や学芸員等と話し合い、時間を掛けて取り組んだ。公募展で既に発表した作品も展示会場が変わるので展示をした。また、作品から数点選びコメントを書き雑誌に掲載した。どちらとも作家からの反応は好評であった。作家をコーディネートする側も、作品の数や展示方法など作品を関連づけて効果を高め合う工夫が必要である。また、作品評を書くということが評価となる。

このようなことは、海外では当たり前のように行われる。会場が広いということもあるが、日本にも大小さまざまな展示会場がある。そして、作家を育てる展示や評論の工夫が、強いては国際的な評価へと繋がっていく。日本のアートの存在観を高める上でも今後改善しなければならない課題である。

## (2) 歴史的な建物や地域とかわり工夫した展示

ベネチアビエンナーレは、世界を代表する展覧会である。そこで、李禹煥<sup>16)</sup>の個展を見た。同氏の作品は日本で何度も見てきた。点と線を組み合わせた余白のある絵画、加工されていない鉄板と石を組み合わせた立体作品が多い。運河沿いの古い建物で見た同氏の作品には心動かされた。作品は展示環境によって主張を変える。これまで何度も発表しているシリーズ作品で作風は似ているのだが、作品が水を得た魚のように輝きを増して見えた。日本人の作家は同じ作品を何度も陳列することは少ない。環境を変えることで空間演出という表現効果が生まれてくる。絵画も同じである。様々な場所での発表を繰り返すことで、見え方が変わり人への伝わり方も違って



いく。

歴史的な建物や一般の家での個展が日本でも開催される。日本の代表的な現代彫刻家：舟越桂氏が東京都庭園美術館で個展「舟越桂 スフィンクスの夏の邸宅—アール・デコ空間と彫刻、ドローイング、版画—」を開いた。その解説の中で「アール・デコ装飾に彩られた庭園美術館の空間と舟越桂の作品がどのように出会うかです。個性豊かな部屋と、そこに置かれた舟越の彫刻、ドローイング、版画は、ひとつの緊密な織物のようにからみあい、ほかでは体験できない稀有な空間と時間をかたちづくりします。美術館は魔術的な驚きに満ちた「夏の邸宅」に変貌します。」<sup>17)</sup>と記述されている。

筆者も指定文化財を会場に展示したことがあるが、壁、古箏筒、窓等への展示ができるので空間の面白さを演出できた。また、過去の展覧会で発表したものを再度展示し直したのだが、見え方の違いははっきりしている。

このように作品を何度か場所を変えて展示できるような発表が可能になれば、作家の表現の幅が広がっていく。



個展「東と西の間で Vol.3」  
2008.4.27～5.11 五木宗レンガ蔵（常総市）



### 第3章 現代日本の美術文化

本章では、現代日本の美術文化を中心に論述する。また、日本の美術文化を代表するものとして、雅と粹<sup>18)</sup>の文化を取り上げる。雅からは、平安・京都といったキーワードを連想し、粹からは、江戸、東京を連想した。繰り返しになるが、1998（平成10）年から2009（平成21）年の間に筆者自身が体験し考えたことを元にし書き進めているので、論述する対象は絞られ、大衆の美術文化や工芸が主たるテーマとなる。さらに、日本画及び工芸作品等を制作しながら研究を展開し

ているので、制作者としての視点と研究者及び教育者として視点も踏まえ、日本の美術文化について考察していく。

## 1 日本の美術文化を代表するもの

この10年あまりで高く世界から評価された日本の美術文化は「マンガ、アニメ、ゲーム」といったものである。ジャパंकール<sup>19)</sup>と騒がれているが、このことは第1章で論述しているので省略する。それでは、今世界から注目されている日本の美術文化は何だろう。「浮世絵」は過去のものであり、世界で紹介できる日本の美術文化は思いの外少ない。強いて探すなら日本語や和柄のTシャツぐらいかも知れない。

一方、日本の中で「日本の美術文化」は再評価されている。仏像人気や和テースト<sup>20)</sup>人気はその例である。年代を問わず女性中心に人気が高まっているのが特徴である。

### (1) 現代の日本の文化を創り出す女性

現代の美術文化はまさに多様化を極めた。日本の伝統的な美術文化も「流行」に身を任せ、現代にアレンジされ新しい「日本の美術文化」と生まれ変わった。創出され始めたと言った方が適切かもしれない。その流行をつくり出した主役は、二つある。

一つは、現代の日本の美術文化をリードするのが女性だということである。中・高校生から高齢者までの女性たちが、柔軟で直感的な発想で美術文化をつくり出している。高校生は思いがけない組み合わせの大衆美術文化を、社会で生きる女性たちは、和と洋、伝統と現代を組み合わせた美術文化を構築した。さらに、専門家を養成する美術系大学では、30年前は男女のバランスは同じぐらいであったが、現在は大学によって女性が8割近くを占める。最近では、彫刻や金工といったこれまで男性が多かった美術工芸分野でも半分近くは女性で、活躍している。

もう一つは、日本の美術文化の大衆化である。サブカルチャーと呼ばれていた美術がファインアートの分野に入り込み区別すること事態無意味なものにした。もともと原材料を輸入して、得意の技術力によって新たな価値を創出してきた日本では、美術文化においても同様である。情報の国際化の波に乗り次々と日本独特の文化を生んでいる。西洋の文化と日本の伝統的な文化をミックスしたような美術文化が、楽しく不思議な現代日本の美術文化となっている。

本章では、このような現状の中で、日本の美術文化の特性である「組み合わせ」の面白さ、楽しさが随所に見られるようになったことに研究の観点を置きたい。これから世界へ発信でき、日本の中でも再評価されるべき日本の美術文化を検証してみる。

### (2) 古美術や古くある材料・用具・技法を生かした美術工芸文化

畳の部屋に西洋テーブル、洋室に日本の家具といった生活は、30年前と今とは随分違ってき

だが、和と洋をうまく組み合わせた日本文化は、現代にも引き継がれている。特に小物や衣料品等においては、生活を楽しくするための「遊び」「洒落」といった美術工芸文化のこころが存在する。ここ10年、京都に何度か足を運び雑貨屋めぐりをしているが、友禅染の布をパッチワークのように縫いこんだTシャツ、伝統的な意匠を使いながらも新たなデザインの鞆など「和のおみやげ品」が人気である。江戸文化を継承する東京でも、30年前には手に入り難かった「和」の材料・道具が、雑貨店やものづくりのための大規模小売店ができて購入し易くなり、「手作り」を楽しみ、和テストの工芸雑貨をつくる作家と職人を合わせたような制作者が増えている。

このような中、本学での実習授業やアトミ・アニメ・アートプロジェクトのワークショップ等で、「扇子」「螺鈿小箱」「貝合せ」「和紙や友禅の古布を使った絵本」など、古いものに新しさを加えた和の美術工芸品づくりを実践している。

### <学生作品>



井田千尋 2008年作



森脇遥 2008年作

日本の伝統的なものに、これまでの学校教育の図画工作や美術の授業で学んできたものを組み合わせる。そこに出てくるものは現代息づいている日本の美術文化に他ならない。跡見学園女子大学の学生は、それを楽しく取り組んで形にして見せてくれる。大学は社会参画への基礎づくりの場である。このように学生が日本の美術文化を担うための基礎を培ってくれることが、何よりの人材育成である。

さて、ここで着目すべきなのは、日本人の「合わせ」の能力である。ものとものを組み合わせると何かをつくり出す力は大変優れている。現代の女性に人気のある「ネール・アート」は、材料は違うが技法的に言えば「爪に漆を塗りそこに蒔絵や螺鈿の技法を組み合わせた」ものに似ている。他にも探せばたくさんの発見がある。

一方日本と西洋と比較してみると美術工芸の分野で「類似する」点が多い。技法的・行程的によく似たものに「貝合せ」と「西洋の金地テンペラ」がある。どちらも丁寧に下地をつくり、盛り上げ、金箔を置き、そこに着彩していく。そして、金の細い線を使って仕上げていく。相違点は、

西洋の金地テンペラは祭壇を神々しいものにする大作であり、日本の「貝合せ」は、大和絵が発展した美術工芸品である。その後時代とともに変化し日本文化の「合わせ」の美しさや面白さと江戸時代の庶民の「遊び」感覚が加わり、大衆の工芸品へと移り変わっていった。同じような材料を使った美術工芸品でも、日本では、社会や人とのかかわりで、日本独自の美術文化を形成していったのである。

このようなことを講義とともに、つくり体得することこそ、美術文化振興の一步になる。

## 2 日本の美術文化の評価

グローバルな社会となった今、専門的な分野で世界から日本の美術文化は高く評価されている。しかし、大衆美術文化といった分野では、前述の「アニメ、マンガ、ゲーム」を除けば、その評価はあまり表に見えてこない。

しかし、国内では日常の何気ないところで息づき、愛好家も増えている。ただし雑貨やみやげものといった大衆の美術文化に対して、適切な評価がされるかは疑問である。浴衣や手拭いといった日本の大衆雑貨には、優れた意匠や機能性を発見することができる。とりわけ「手拭い」の面白さに現在興味を抱いている。今も愛され使われて続けていること、新たなデザインのものも生まれてきたことなどがその要因である。書店でも手拭い関連の本をよく見るようになっていく。このように、日本の大衆美術文化が見直されることが、評価の証である。

## おわりに

第1章で論じた「アニメーション」から章を追って論点が尻つぼみになってしまった。アニメーションからアート、そして美術文化と広げた時に、日本の美術の所在があやふやになることが問題として残る。

さて、もう一度世界に通用する日本の美術文化を再発見・再評価できないものだろうか。

筆者は、創作と研究を連動させた実践的な研究を目指している。ものをつくる者、美術や工芸を教える者、美術文化の在り方を研究する者、広める者として、「美術」のよさをもっと子どもたちや社会にアピールできないか、美術教育者や美術作家を目指す若手の育成に資することができないか、という命題に取り組んでいる。今回改めて日本の美術について問い直し・整理して、次なる研究への課題が明らかになってきた。この解決には、つくること、実際に大学で教えていることなどから、答えを導けそうである。アニメーション、アート、美術文化へ今後もかかわっていくが、本論のまとめとして、これまでのかかわり方を整理してみる。

## 1 アニメーションとかかわって

アニメーションをつくってみて、世界でさらに評価されるには「共同制作体制」を強化することが有効であると考えた。伝統と新しさを組み合わせることで、日本のアニメーションはある意味完成しつつある。これからは、人と人を合わせたり、国と国の境を越えたりする連携の姿勢が必要である。

実際に1分のアニメーションを3年間費やして完成させた。そこで学んだのは、共同制作によって自分の足りないところが補足できるとともに、他者に任せることでより大きな力を生み出せることである。さらに、その相手が若手作家や学生の場合は、人材育成に発展する。

近年、日本とアジアが共同で大規模なアニメーション作品をつくり始めている。そこでの日本の役割は、つくりだす中心的な存在となることだろう。アニメーション本来の面白さを創出し、さらに、「合わせ」の技術を磨き、アニメーションをこれからも牽引していく使命がある。

## 2 日本のアートとかかわって

6年前、日本画制作を再開した。しかし、創作する意味やテーマをどこに置くかという壁にぶつかった。何を描くかという問に対して、答えが見付からない。日本の絵画を数多く見てきて、自分がすべき目標を見失ってしまったようである。結局、現代の日本アート界のどれかの作品に似てしまう。

そんな時、金属工芸（以後「金工」と表記）、陶芸、木彫等に取り組む機会を得た。さらにアニメーションも始めた。そこで変化が起きた。日本画を生かしながらも、金工作品や彫刻作品等をつくることで自分の中で作品に対する考え方が変わった。金工や木彫に日本画絵の具を使ったり、全部を合わせたりすると、組み合わせの面白さで新鮮な作品ができた。また、展示する時に、作品の組み合わせや環境との組み合わせ、アニメーションの「ものがたりづくり」との関連など、様々なかかわり方を工夫することで、自分らしさを強調することができる。

第2章で述べたが、1点主義の公募展、思いどおりにはなかなかさせてくれない個展等において、満足した発表をするのは厳しい時代である。日本のアートの今後には、作家を目指すものが満足のいく表現及び発表ができることと、それを実現できるようにコーディネートする人材を育成することが必要である。一方でこれまで新人を育てる場であった公募展など美術団体の改革も重要な課題である。

## 3 日本の美術文化とかかわって

日本の音楽及び音楽文化は「J・POP」と呼ばれアジアを中心に市民権を得た。大衆を味方にして成長し、その結果国内では、洋楽よりも人気がある。この点は「アニメ・マンガ」と似ている。また、両者とも「ファッション」という付随した面白い日本文化を生み出している。このように

成長したのは、西洋と日本の混ざりあった社会の流れにうまく乗ったからである。

日本の美術文化全体が「J・POP」やアニメのように成長するには時間がかかるだろう。その要因は、日本の美術の評価軸があやふやだからである。ただ、日本の永い歴史の中で培われた伝統や感性を生かし、技術の伝承と日本独自の文化を見失わないかぎりいつか実現できると考える。

このようなことから、日本の美術文化は、守りながら、育て、発展させるという大きなシステムを必要としている。また、日常的且つ継続的な努力が重要な課題である。そのためには、幼児の頃からの美術教育、美術文化教育の質の向上や中・長期的な戦略的な文化振興策が求められる。

世界がこれだけ近づいている今、「日本の・・・」と付けることが間違っているのかも知れないが、日本独自のよさがなくなった美術は、やはり魅力にかける。嘗てジャポニズム<sup>21)</sup>美術が世界に影響を与えたように、もう一度「日本の美術」を確立していかないと、日本の美術界がやせ細っていく。教育、文化振興、人材育成の中で「日本アート」の基軸なるものを明確にし、新たなシステムや風土をつくらないと発展は望めない。日本らしく、いろいろな素材・材料を組み合わせるとともに、これからは人と人、国と国を合わせたり繋げたりして、自ら考えた日本の美術文化をつくるのが、世界へ羽ばたく糸口である。

#### 注

- 1) 1998 (平成 10) 年から 2009 (平成 21) 年

1998 (平成 10) 年は、筆者が学習指導要領作成協力者になった年、教育行政にかかわりはじめた年である。その後文化行政、大学での教育及び社会教育にかかわってきた。本論をより具体的・実践的に論述できる期間である。

- 2) 映像メディア表現

「映像メディア表現」は 1999 (平成 11) 年 3 月に告示された高等学校学習指導要領、教科芸術の美術の A 表現の一つとして使われ始めた。その前年告示された中学校では「漫画やイラストレーション、写真・ビデオ・コンピュータ等映像メディア」と表記されている。映像メディアの学習としては、「視覚的な伝達効果」「色光、機材等の基本的な使い方と活用」などが明記された。

- 3) 文化芸術振興基本法

2001 (平成 13) 年 12 月 7 日公布された法律である。国・地方自治体が芸術・文化を振興するよう定めたものである。第 2 次大戦後、文化財や著作権など個々の法律はあったが、芸術・文化全般にかかわる基本的な法律はなく、芸術・文化のもつ公共性を大事にし、国民だれもが自由に文化を創造し享受できるよう、その条件を整備した。今回の文化芸術振興基本法は、国や地方自治体がどうという考えで芸術・文化を振興するののかという基本理念と、振興のための基本施策の柱で成り立っている。

- 4) 文化芸術による創造のまち支援事業「アトミ・アニメ・アートプロジェクト」

アトミ・アニメ・アートプロジェクトは、平成 19 年 8 月から文化庁「文化芸術による創造のまち」支援事業として、跡見学園女子大学と新座市が協働体制行う文化事業である。ものづくりワークショップ、アニメーション・ラボ、展示会の開催、講演及びパネルディスカッション等の人材育成及び団体育成のためのプログラムを年間を通して実施している。

5) バンド・デシネ Bande Dessinée = BD (ベーデー)

現在私たちが親しんでいるコママンガの“始祖”のひとつ。フランスで発展している。その特徴は、オールカラーで比較的高価(2000円前後)なところである。また、フランスでマンガは第9芸術と呼ばれ、マンガ家はアーティストであり、1年に1冊ぐらいしか作品を発表しない。したがった本は日本でいう画集であり、原画は美術館等で飾られる。

6) 文化庁メディア芸術プラザ

「文化庁メディア芸術プラザ」は、1999年に開設したメディア芸術のサイトで、掲載作品数は2000点以上になる。2008年度のアクセス数は約800万回である。作品検索、アーカイブ機能等ホームページ上の美術館である。

7) 京都国際マンガミュージアム(京都市)

国内初のマンガの総合博物館として平成18年11月に開館した。国内外の漫画に関する貴重な資料、明治時代の雑誌や戦後の貸本、現代の人気作品、世界各国の名作など約20万点を所蔵している。施設は小学校校舎を再利用し、総事業費はわずか12億円である。京都市と京都精華大学が共同運営する。マンガを扱った公共施設として成功した例である。オープン2年で50万人が来館する人気ぶりである。筆者は、毎年のように行っているが、最近、外国人の案内係も常駐し、国際的にも評価されている。

8) 「国立メディア芸術総合センター」(仮称)

メディア芸術のすべての分野を対象に、収集・保存・修復、展示・公開、調査研究・開発、情報収集・提供、教育普及・人材育成、交流・発信等を行う国際的な拠点として構想された。床面積10,000㎡総予算117億円。しかし、2009年政権を民主党が握ったため、計画は白紙に戻された。

9) ファインアートとサブカルチャー (fine art, subculture)

ファインアートは、純粋芸術を意味する場合に使われる。一方でサブカルチャーは、社会の正統的・伝統的な文化に対し、大衆文化、都市文化、若者文化といったものをいう。

10) 日展、院展、二科展、国画展、独立展、新制作協会展

日本を代表する美術団体であるが、他にも美術団体は多く存在する。文化庁では1967(昭和42)年以来、毎年さまざまな地域で「現代美術選抜展」を開催してきた。そこでは全国規模の美術団体として16団体を選んでいるが、上記の団体はそこに含まれる。この中で日展は、幾つかの美術団体が集まった団体である。

11) 150号

絵画では、画面の大きさ号で表す。150号は181.8×227.3cmの大きさである。展示会場では、縦置きでも横置きでも構わない。これに額がつくと畳2枚半ぐらいの大きさになる。

12) 安井賞展、山種美術館賞展

安井賞展は、1957(昭和32)年に洋画家：安井會太郎の画業を顕彰して開催された。具象の洋画家を対象とし若手の登竜門としての展覧会であった。1997(平成9)年第40回をもって終了した。一方、山種美術館は1966(昭和41)年に山種美術館が日本画を対象にした展覧会を開催した。1997(平成9)年、第14回でこちらも終了した。彫刻にも同様な展覧会はあり、現代日本彫刻展(宇部市)は現在も続いている。

13) アワード制度

賞制度のことだが、デザイン界の賞は少なく、社会から一番人気があったものに送られる広告賞等がある。JAGDAの賞は人気と作品の質で選ばれ権威がある。

14) 芸術院賞

日本芸術院賞が正式名である。戦前は帝国芸術院賞といった。日本芸術院会員以外の者で、卓越した芸術作品を作成した者又は芸術の進歩に貢献したものに授与される。審査は芸術院会員が行う。日本芸術院は、文部科学省設置法に基づき設置され、文化庁の特別の機関である。台東区上野公園内にある。

15) 「DOMANI・明日展2004」

「DOMANI・明日展」は、文化庁の在外研修制度(新進芸術家海外研修制度)により、海外派遣された若手芸術家の成果発表の場として1998(平成10)年より毎年開催され、2009(平成21)年度で12回目とな

る。2008年より会場を国立新美術館に移した。2003年、2004年を筆者が担当した。

16) 李禹煥 (リ・ウファン)

李禹煥は1936年韓国生まれ。1956年に来日以来、日本に在住。60年代後半から「もの派」の中心的存在として、国内外から評価を得た。ベネチアビエンナーレ関連企画として新作による個展「Resonance」を開催していた。李禹煥の作品の大きな特徴である「余白」は、「作らない」という意図的な行為によってつくり出される。

17) 舟越桂、「フィックスの夏の邸宅」

現代日本を代表する彫刻家、本文は、東京都庭園美術館のHPより引用した。浴室に置かれた彫刻など普段とは違う展示で興味深かった。

18) 粋

関東では「いき」関西では「すい」という。区別しなければならないが、本論では「いき」のことをいう。「意気」から転じた言葉で、身なりや振る舞いが洗練されていて、格好よいことをいう。

19) ジャパンクール (JAPANCOOL または、「クールジャパン」COOL JAPAN)

米国の若手ジャーナリスト、ダグラス・マッグレイ氏が“Japan's Gross National Cool”という論文を2002年に発表したのをきっかけに、音楽、ファッション、アニメ、建築、料理などをはじめとして、日本的なカッコよさが注目を集めている。

20) 和テースト

テースト (taste) とは、①食物の味、味わい、②好み、趣味のこと。「和テースト」は衣料品やインテリア、料理等でよく使われるようになった。

21) ジャポニズム (JAPONIZME 「ジャポニスム」という。

19世紀後半から20世紀はじめに、日本の美術・工芸品が西洋に影響を与え、西洋の美術家たちが、日本美術の平面性や装飾性、色彩や構図などの特質を自らの作品に生かしていった。印象派の画家が浮世絵に影響されたことやアールヌーボー等が有名である。近年では、日本美術の持つ造形性、技法、主題、モチーフ等の独自性や、日本の生活様式、世界観に深く触発された現象としてジャポニスムと呼ばれている。

※注については、一般的に解説しているが、自らの経験等も踏まえてある。また、同じような言葉でも本文と注の中では表記が変わっている場合がある。この辺りが日本のアートの難しさだと理解頂きたい。