

美術の手帖区 ウォーホルと新しいアートのモデル

後藤繁雄

昨年二〇一三年、ニューヨークのサザビーズで一九六三年の作品『シルバーカークラッシュ』が、ウォーホルの過去最高価格一億五四〇万ドルで落札された（ちなみにその前日、一九六二年の作品『ラージコココーラ（3）』が五七二〇万ドルで落札された）。

アンディ・ウォーホルは、一九八七年に胆嚢手術後の合併症により五十九歳で死去した。生前から彼は「成功」したアーティストであったが、その「価値高騰」は亡きあと、ますますエスカレートしている。マーケットでの「成功」のみならず、世界の大型美術館がさまざまな異なった角度からのキュレイションを加えて、彼の芸術価値を増幅させている。まだ死後二十五年もたたないのに、アンディ・ウォーホルを「現代美術の王」に押し上げる「怪物的な力」はどこから来るものだろうか？

多くの批評家やジャーナリズムは、彼を「ポップアート」のラベルをはるだけで安全処理してきた。過去のアーティスト同様、殿堂入りさせれば「わかった」ことになるのだろうか。

実は、アンディ・ウォーホルを理解することはやっかいだ。彼自身も「謎は残しておきたいんだ。自分がどんな人間かなんてことは話したくない。だから聞かれるたびに答えを変えてるんだ」と口走り、ジャーナリズムの取材に対して「イエス」「ノー」「たぶん」と煙にまいてきた。

アンディ・ウォーホルの作品アプローチ、彼の成し遂げたことを分析・理解しようとするには、まず彼が、それまでの「アート」や「アーティスト」というモデルを「別のモデル」につくり直した存在だったととらえることから始めた方がいいのかもしれない。つまり、十九世紀的な「真善美」や「人生」を追求したようなモダニズムのアーティストや作品と、ウォーホルは全く異なった原理でできたアートということである。「ポップアート」はコミックス、コーラ瓶、日用品、車、有名人など、消費社会にあふれるイメージをモチーフとし

た。だからといって、わかり易いわけではない。コミックを描いて、なぜ「アートになる」のか、なぜ破格の値段がつくのか？そこには、大きな謎が横たわっているのではないか。「ポップアート」はアメリカが生んだ新しいアートだったが、それ以前にはポロックやデ・クーニング、ロスコたちの「抽象表現主義」があった。今になってみれば実は難解な批評言語に支えられ、神格化された部分がかなりある。しかしそれらは、新しいアートに見えて実は、ヨーロッパ起源の「古い」アートを引きずった産物であった。ポロックはピカソやシュルレアリズムから影響を受けていたし、切断すべきライバルでもあった。またニューヨークのアートシーンも、「先進的な」ヨーロッパ絵画に対し、後発で「おくれた」アメリカ絵画をいかにミックスさせキュレイションし、底上げするかにやっきになっていた。実際にその逆転を実感させるのは、ヴェニス・ビエンナーレにおいて、ラウシェンバークが一九六四年大賞をもらうまで続いたと言えるだろう。

アンディ・ウォーホルが「新しいアーティスト」になろうとした時、彼はすでにコマーション・イラストレーターとして若くして成功。受賞の名誉、金を手にしていった。しかしそれは「アーティスト」になるには逆に「ハンディ」だったし、アートシーンは「抽象表現主義」が力をもっていた。だからこそ彼は、「別の方法」で「アーティストになる」ことを発明しなければならなかったのである。彼はコンセプトチュアルアートの尊師マルセル・デュシャンにインスパイアされ、同期ともいうべきジャスパール・ジョーンズやラウシェンバークとの邂逅により孵化をとげる。そのターニングポイントが「ポップ」という思考だった。ウォーホルは八〇年代にまとめた著書『ポップイズム ウォーホルの60年代』（一九六三年を回想して秘書であるハケットによって口述をまとめたもの）でこう述べている。

「二度ポップを『つかん』でしまえば、標識ひとつも以前と同じようには見えなくなる。そしていったんポップ的な発想をしはじめると、アメリカも以前とは違うふうに見えるのだ」「まわりの人たちはまだ過去形で、つまり過去を参照しながら考えているためにそのことに気がつかないのだ。だけど必要なのは自分が未来に足を踏み入れていると知ることなので、その自覚さえあれば未来に生きられるというわけだった。謎は消えて

しまったけれど、驚きはいまはじまったばかりだった」

アンディー・ウォーホル、パット・ハケット（高島平吾・訳）『ポップビズム

ウォーホルの60年代』（文遊社、二〇一一年）

重要なのはポップのモチーフやスタイルではなく「発想」だとウォーホルは言う。それも頭でっかちな「発想」からではなく、六〇年代という「現実の坩堝」からその「ポップ的発想」を生むことが重要だったのだ。

では、「ポップ的発想」の、具体的内容について考察してみたい。その第一はまず全てを表面化してしまうことである。有名な「僕を知りたければ表面を見ればいい」「僕はカラッポだ」という彼の発言は「未来」へ足を踏み入れるためのスタートであった。シルバーのカツラとサングラス。そのファッションの選択は、自分という存在を「鏡」のように、全てを反射させる表面にする手品の始まりだった。一九六三年にステイプルギャラリーの初個展で、彼はそれまでの絵画のしつぽの残った「習作」を整理し、キャンベルスープの作品を出品する。そして個展終了直後に、マリリン・モンローが死去するや、始めたばかりのシルクスクリーンを使って作品をつくった。しかも使用した写真は、モンローの映画のプロモーション用のものである。同時期にこれも同様に映画の宣材写真からエリザベス・テイラーのシルクスクリーン作品も制作している。

このことはウォーホルの大きな転換、決意をあらわにしている。ヨーロッパ的なモダニズムの亡霊をいかに断ち切り、「別の」「新しい」アートを生成できるか。しかし、そのヒントは、現実を「ポップ的発想」で転換することにあっただのだ。

ウォーホルは「アーティストになる」前の、自分のコマージュのイラストを「アート化」することも、流行の抽象表現主義スタイルも選ばず、すでにコマージュとして流通している素材を「アート化」することを選んだ。彼の言葉で言えばそれは「ノーコメント」絵画ということになる。そこにあるだけで、それ以上にも以下にもメッセージはない作品。彼はそれを消費社会に流通するモノに発見する。そしてモノ自体をそのまま提示すること。そしてその「やり口」を冷たく押し通すこと。その「やり口」はデュシャンが発見したものであり、ジャスパー・ジョーンズも気がついたものだ。それによって彼はM

OMAのキュレーターのヘンリー・ゲルツェラーや画商レオ・キャステリらを混乱させながら、味方に取り込んでいった。

また、もう一つの重要な選択肢がある。同時期のポップアートのライバル、リキテンシュタインがコミックの網目のドットを拡大する発見をしたのに対し、ウォーホルが選択した作戦は「量や反復へ行こう」という決定だった。そしてそれを行なうための技法がシルクスクリーンであった。

「刷るたびに多少の違いはあっても同じイメージをつくることができる。実に単純だった——速くてしかも偶然性がある」

アンディー・ウォーホル、パット・ハケット（高島平吾・訳）『ポップビズム
ウォーホルの60年代』（文遊社、二〇一一年）

そしてモチーフに死去したスターマリリンを選び極彩色で刷ること。まさにこれが「ポップ的発想」の展開と言えるだろう。

アンディー・ウォーホルの「成功」は彼の「戦略的な発想」にある——とりたいところだが、そう言ってしまうのは「彼の偉大さ」を矮小化してしまうにちがいない。ウォーホルの重要さは、実は、かつてないカオティックな実験の連続の中でそれを発明したところにあるからだ。すべてはむき出しの表面にある。顔の下はカラッポだ。その変換操作を成し得た者はかつて誰もいない。抽象表現主義はアヴァンギャルドに見えるが、ウォーホルの方がはるかにラディカルである。

例をあげて言おう。『ポップビズム』で彼はこう述べる。

「今から考えると。六〇年代末のファクトリーでの僕にとって大きな意味をもっていたのは、すべて機械的な行為だったように思う」

アンディー・ウォーホル、パット・ハケット（高島平吾・訳）『ポップビズム
ウォーホルの60年代』（文遊社、二〇一一年）

ここで言う「機械的」というのは文字通り、シルクスクリーン印刷や十六ミリのボレックスカメラ、テーブルコーダー、ボラロイドカメラなどを指す。そ

れらは現実を「表面」へと変換する装置なのだ。従来ならばそこに技術の取得やオリジナリティ、何よりも「表現主体」が必要だった。しかしウォーホルは機械的にメディアを使うことで「アート」を一変させる。メディアを重視し、「私」を消す。価値を引っくり返すのだ。

彼の本は、日記すら電話を口述したものだ。しかもそれは自分のこと以上に、まわりで起きた出来事、うわさ話、ニュースでふくれあがる。批評家が彼の作品を分析しようとしても、彼の作品は世界そのものになってしまいうから、分析不能——そうやってウォーホルは、「アート」をリモデルしてみせたのである。

絵画のようであって絵画でないもの。それを機械的に生み出すこと。彼の発見は、機械やメディア自体が批評性を持つということだ。

彼の実践は六〇年代、それもファクトリーのカオスとともにあった。ファクトリーがなければウォーホルは、ただの頭脳プレイヤーにすぎなかった。ファクトリーは、ウォーホルが一九六四年にスタートさせた作品制作のスタジオであったが、それは本来の「アトリエ」とは大きく意味も機能も異なるものに進化した。ジェラルド・マランガやポール・モリッシーそしてビリー・ネイム、彼らなくしてファクトリーは出現しなかったし、ファクトリーにならなかつたらう。家賃はウォーホルが払っていたけれど、室を銀色にしたのはマランガであったし、写真をドキュメントにしていたのはビリーであり、ポールは映画の共作者であった。ウォーホルが大音量でかけるロックミュージックと、ビリーがかけるマリア・カラスのアリアがまじりあう無感覚の中で、ウォーホルはスタッフを動員し次々にシルク作品を「生産」した。

いや、混じり合ったのは音楽だけではない。男女のセックスも、死や生も、地位や生まれ育ちの差異も、ファクトリーという銀色の鏡地獄の中で混ぜ合わされたのだ。音楽や映像などさまざまなメディアウム（表現媒体）を、実験的に衝突させる実験場をウォーホルはプロデュースした。

ウォーホルの作品と言えば、たいていシルク作品を思い浮かべるかもしれないが、映画こそ彼が異常なぐらい執着した表現だった。そこにも彼の秘密がある。彼は六十五年に絵画をやめ映画に専念するとすら発言している。しかし、映画と言ってもウォーホルが制作したのは五時間以上男が眠り続ける姿を撮っ

た『スリープ』や、八時間以上ただエンパイアステイトビルを撮り続けたものだ。退屈。これもまたポップ的発想によって「未来」へ生きるためにウォーホルが発見した方法だったのである。すなわち映画のようであって映画でないものをつくること、それがウォーホルの発想となった。

ウォーホルが「退屈」が好きなのは、つまらないものが好きなのではなく、見ているうちに意味が無くなっていく感覚が好きだと告白している。だから彼は他人からすると何もおこっていないようなことを、じつくり見ることを彼は面白がった。

例えば、田舎からでてきた名士の子女であったイーディはスターになった。ウォーホルは彼女を「スーパースター」と呼び映画に撮るが、そこに映し出されたのは、イーディが遊び戯れたり、財産を使い果たして独白していたりする姿である。ハリウッドのスーパースターはフィクションを演じるが、ウォーホルの映画は、ファクトリーのカオス効果によってフィクション化された生活を生きる者の姿をリアルに撮るというものだった。

ドイツから来た「スーパースター」であるニコの場合は、音楽だった。たまにその頃出会ったザ・ヴェルヴェット・アンダーグラウンドと組み合わせられデビューさせられる。ヴェルヴェッツは同年代のストーンズやドアーズの反転像、オルタナティブモデルとも言える存在であり、そのライブは音楽のようで音楽でない爆音に満ちていた。これもまた「ロックのようでロックでないもの」を選ぶウォーホルのポップ的発想の賜物と言える。

その他にもウォーホルの映画は、インタナショナル・ヴェルヴェットやヴィヴァ、ウルトラ・ヴァイオレットなどの「スーパースター」を次々にスクリーンに起用していった。ウォーホルがハリウッド映画を模したわけでもなければ、甘言をろうして女の子たちをだまし、「スターにしてあげるから」と悪徳プロダクションまがいの詐欺を働いたわけでもない。

彼が「実験」したのは、映画というメディアを使い、人の「欲望」をあらからさまに記録したということである。女優として生きたいという純粹な欲望、スターとして生きたいという欲望、有名人としてもてはやされたいという欲望。その「欲望」の姿を「いけどり」にすること。それが「ウォーホルの映画」であった。結果、映画は作品が目的ではなく、映画を生きたことが作品となる。ファクトリーに関わった者は皆壮絶な運命をおびたが（イーディは二十九才で命を

たつ、まるで映画みたいな人生であったということからすれば、かけがえない幸福、快楽を味わったともいえるのかもしれない。

ウォーホルもまた六十八年に、ファクトリーのカオスの中で狙撃され生死をさまようことになった。この事件はウォーホルが、「新たなアートのモデルⅡ アンディ・ウォーホル」になるためのとどめの一撃ともいえるものだった。ウォーホルがウォーホルになるための六〇年代が終わったのである。

「ファクトリー」は移転し、象徴的なことに、白い「オフィス」へと変身する。ウォーホルは、シルクスクリーンによる「注文絵画」にシフトし、富を増殖させ始める。アートから「ビジネスアート」へのシフト。アンディ・ウォーホルは六〇年代の豊穡なカオスをへて、七〇年代に「新しいアートのモデル」を確立させようとするのである。

自己反復は富を産む。モンローにかわり、毛沢東を刷る、有名人のポトレイトを受注する企業からのコミッションワークを引き受ける。ウォーホルという名のアートエンタープライズ（アート産業）の確立である。「アートの起業」と言ってもよい。

ウォーホルが八十七年に死ぬ直前にとりかかっていたのは、時代を画したTV番組のイメージを集めた『TVの伝統』シリーズであり、そして「ムーンウォーク」だった。

メディアは時代とともに新しいスターや事件を取り上げ生き続ける。もしウォーホルが生きていたら躊躇なくメディアがつかむ「新しさ」をとりこみ続けただろう。

そう、繰り返し続けなければならない、反省などない。ポップには、死などないのだ。ウォーホルは死んだが、彼が発明した「新しいアートのモデル」は、ますます増殖しつづけている。その発想の転換に成功し、ビジネス化の「方程式」を修得したもの（たとえば、それは、ジェフ・クーンズであり、デミアン・ハーストであり、村上隆と言つてよいだろう）、が、アートの覇者となるのだ。

その「方程式」の善し悪しを言うよりも、アートのパラダイムが、ウォーホルをターニングポイントとして、はつきりとシフトした事実を、我々はリアルに捉えられなければならないのである。

参考文献

アンディ・ウォーホル、パット・ハケット（高島平吾・訳）『ポップイズム ウォーホルの60年代』（文遊社、二〇二一年）