

“OUTSIDE” AND “INSIDE” ART

What would happen if a different perspective were applied to Outsider Art?

There is the issue of whether it is at all relevant, today, to define works as either being “Outsider Art” or not.

When considering art today – that which is a combination of different values and diverse materials and media – it is clear that the situation is quite different from that of the European salon culture of the past, a period during which the word “Outsider Art” emerged. For example, the term “Art Brut” created by Jean Dubuffet was also a statement of rebellion against a moribund art world; a way for Dubuffet to declare his own philosophy and doctrine. This definition, however, is irrelevant today.

It is meaningless to group all art under the same definition. The only significance in determining whether a certain work is Outsider Art or not, would be if one were an art collector. There is neither an “inside” or “outside” in creative expression. This is because the very attraction of art lies in the antagonistic tug-of-war and tension between “the insider” (those expounding public morals or those belonging to cultural and social institutions) and “the outsider” (those that function outside these). Through the ages the “insider” has been stimulated and inspired by “the outsider,” incorporating certain elements and developing as a result. In this way, the boundary between “inside” and “outside” continues to alter with the times.

WHAT AN EXHIBITION OF BORDERLESS ART REVEALS

Borderless Art Gallery NO-MA has held six exhibitions since opening in 2004. Although it is still in its early days, eleven artists have participated so far. Some artists have said that they do not want their work to be shown with “such” people (those with disabilities, or amateur artists) because their basis is different. There have also been those in the welfare sector who have adamantly protested that people with disabilities should not be patronized by having their work shown beside the work of mainstream artists. It is a difficult situation. I would, however, like to continue my search for what lies behind people’s creative expression, what transcends the special framework of “the art world.” What is it that makes someone so inevitably unique? What is that certain something that we come across in life? Regardless of how strangely one expresses oneself, the creative process is the isolated manifestation of an ability that we all possess.

I would like to continue to observe what is revealed when the framework of “Insider” or “Outsider” art is transcended through the eyes of many more people. After all, art has always been a valuable tool of communication.

Yoshiko Hata (Art Director of Borderless Art Gallery NO-MA, Author of Children’s Books)

A Manifold ‘Flat Battlefield’: The Critical Potential of Manga as Seen through Okazaki Kyoko’s Works

Jaqueline Berndt

Presentations of manga in art museums do not astonish anymore. On closer inspection, most of these endeavours do not highlight manga (or comics) as an art form; they rather let art appear ‘mangaesque’ by drawing upon a primarily economic notion of comics centered on popularity in terms of quantities. However, instead of merely repeating mechanisms of daily life, art locations are expected to raise questions, with respect to comics such as what comics are or could be to more members of society than just dedicated experts, and also, to what extent contemporary culture itself might be described as mangaesque.

As a print-medium providing pictorial narratives, comics occupy a position between the Gutenberg galaxy and the computer era, and, thus, seem to fit perfectly to the present culture which is vacillating between the modern and the postmodern. Not only have Japanese manga become popular on a global scale, but comics in general are attracting more and more attention. This ‘renaissance’ may be traced back to both the desire to reduce complexity in times of rapid social change and to the role of symbols in a highly mediated world. Comics in general and manga in particular can be regarded as a ‘sea of signs’ with an inclination to omit the natural and authentic as well as the realistic while favorizing the artificial and phantastic instead. They usually render the unreal real and vice versa.

Okazaki Kyoko’s manga tell stories about life in Japan around 1990 where reality felt light and unreal due to consumerism and media spectacle. For expressing a new way of life, her representative graphic novels such as *Pink* (1989, first serialized in *New Punchzaurus*), *River’s Edge* (1993/94, first serialized in *Gekkan CUTIE*) and *Helter Skelter* (1995/95, first serialized in *Gekkan Feel Young*) were discussed widely about a decade ago. Less attention than to contents has been paid to the specific way in which Okazaki’s manga deploy the very characteristics of comics, that is, the interrelationship between manga as a, so to speak, aesthetic ‘sea of signs’ and life in the cultural ‘sea of signs’ of today.

In Okazaki’s manga, reality appears to be unreal, for example, when the reader meets Yumi, the protagonist of *Pink*, who shares her apartment with a spectacled crocodile, or the highschool students in *River’s Edge*, who are not shocked at all when they find a corpse in the fields. Nevertheless, her characters give the impression of being real in a way which differs from the majority of

contemporary manga. They are neither cute *kyara*¹ which may easily serve as screens of readers' projections nor sensitive individuals with an extraordinary emotional depth; they do not look specifically Japanese, and they refrain from encouraging unquestioned empathy. Okazaki presents them in a way which raises questions about contemporary life, but leaves it to the reader to find their own answers. Mentioned in passing, readers' participation is often triggered by the narrative device of explaining events later, and also by the 'flat' pictorial rendering which does allow not necessarily for being easily decoded but for a tactile closeness undermining the very dominance of visuality it suggests.

A typical Okazaki character is Ririko, the protagonist of *Helter Skelter*. The manga introduces her as a beautiful, extremely popular super-model but soon reveals that almost nothing is real about this masterpiece of cosmetic surgery. There are serious fissures in the allegedly perfect façade: bursting scars, loss of hair, lonely-vomiting. Shaped to meet the requirements of visual media and at the same time rebelling against them, Ririko's body appears to be a battlefield of power relations and conflicting interests. But Okazaki's manga does not side with criticizing either consumerism or the mass media. Just as comics vacillate between script and picture, the serious and the silly, realism and phantasy, Ririko, too, finally slips away from being pinned down to one way or the other: real or fake, beautiful or ugly, normal or freak. Instead of following the call "Back to nature!", she chooses self-parody as a performative mode to gain agency.

Ole Frahm characterizes comics as a means of parody.² Referring neither to the comical nor Linda Hutcheon's definition of parody as "repetition with critical distance" but rather to Judith Butler's concept of performative identity, Frahm points out that comics structurally parody the modernist notions of truth and authenticity, or semiotically speaking, the existence of a necessary link between symbol and external reality. Unlike photography or film, comics do not depend on an object which has to be shot, and thus, do not need to be measured by criteria of conventional realism. Furthermore, the fact that comics consist of heterogeneous sorts of signs (verbal and pictorial) contributes to distracting the reader from reading the signs as sheer, transparent symbols of reality. Reading comics requires as much attention to external references as to the internal intertwining of the signs, or their self-referentiality.

Okazaki's manga make the most of comics' 'parody' – in terms of their story contents as well as their comics-specific way of story-telling – insofar as they embrace ambiguities such as the one, mentioned with respect to Ririko, between corporeality and stylization. In view of the characteristics of comics, this issue leads to the relation between the materiality and the representationality of symbols.

According to Kamio Tatsuyuki,³ in manga, everything becomes a symbol – even pictorial forms

(1) For a discussion of the ambiguity of comics characters, which vacillate between being just a bunch of strokes drawn on paper (*kyara*) and giving the realistic impression of a human personality (*kyarakuto*) see Ito Go: *Tezuka isu deddo. Hirakareta manga byogenron*. Tokyo: NTT shuppan 2005.

(2) Ole Frahm: *Weird Signs. Comics as Means of Parody*, in: Magnussen, Anne & Hans-Christian Christiansen, eds, *Comics & Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press / University of Copenhagen 2000, pp. 177-191.

are rather to be 'read' than watched – but recently, these symbols tend to undermine their actual function, in other words, even words do not necessarily need to be read because they do not aim at conventional symbolization. Okazaki's manga, however, respond to this tendency by pursuing not a new kind of deeper meaning but rather the materiality of symbols. This materiality is threefold: it appears in the traces of the artist's drawing hand as well as in the specific layout of elements on the page – in *River's Edge*, speech balloons encircle a listening person almost menacingly – and furthermore in the constant repetition of faces, for example, which gives characters existential weight. The latter also applies to the material weight which words gain by being repeated in form of rumors. In addition, Okazaki's manga often deploy verbal phrases (and, as such, abstract signs) to suggest smell, sound and other invisible phenomena otherwise rendered visible mainly through sound-words and speed-lines.

Okazaki's concern for the materiality of signs and her obvious restraint in regard to a manga-specific vocabulary make her works at first sight look untypical. Admittedly, they differ from the two kinds of manga which are known globally: on the one hand, speedy and / or cute entertainment mainly addressed to teenagers, and on the other hand, Underground productions. They rather exhibit a balance between the two poles, providing the reader with interesting narratives while drawing attention to their aesthetic devices. One thing they have in common with Japanese 'avantgarde' comics is that they mainly picture a narrow world which cannot be escaped, not even by Yumi who, in the final scene of *pink*, stays waiting and dreaming at Narita Airport. Spatial narrowness has been a recurring motif in manga. Artists like Tsuge Yoshiharu, Maruo Suehiro or Hagio Moto have expressed it by emphasizing the spatiality of manga to such a degree that it almost nullifies the medium's temporality. This again gives the impression of a general mistrust in notions such as progress and development, and sometimes even suggests that Japan's modernization was – from the perspective of the essentially weak individual – a rather violent transformation. Whereas Japanese critics today define manga mostly in terms of temporality, works by the above-mentioned artists remind us that comics are spatial narratives, in other words, that comics are capable of generating critical tensions between temporality and spatiality.

What makes a 'typical' manga lies in the eye of the beholder. However, one possibility is to emphasize that comics are an aesthetically ambiguous medium: they blur the distinction between reading and watching, make the readers shift their attention constantly between panel and page, intertwine subjective and objective views. In consideration of what has been noted above, one might further add the representationality and materiality of signs as well as the temporality and spatiality of comics. Manga in particular have succeeded on a global scale due to their ambiguity, or even hybridity. It might be suffice just to point to the neither Caucasian nor Asian looking characters, the

(3) Kamio Tatsuyuki: *Shoen no kigō, kigō no shoen*, in: *Manga kenkyu*, vol. 9, April 2006, pp. 125-138.

position of the teenager (as protagonist as well as reader) between child and adult, or the gender-bending in form of the so-called 'beautiful boys' (bishonen) and others. What makes Okazaki's manga worthy of critical attention is precisely their appreciation of ambiguity on various levels. These works can be utilized for an affirmation of 'superflat Japan' (Murakami Takashi) or 'Tokyo's flat daily life' (Matsui Midori) only at the expense of dismissing the complexities of manga.

Ph. D. Jaqueline Berndt (Assistant Professor of Yokohama National University, Aesthetic)

Artist Profiles

HEARTBEAT DRAWING-SASAKI

(b. 1964, born in Akita)

Sasaki started his "Heartbeat Drawings" in 1995. Dipping his pen in red ink, he solely devotes to inscribing the heartbeat on different mediums. The finished work consists of a mesh of fine lines drawn in red ink filling the entire surface, suggestive of the limitless expansion of life.

Yuichi Saito

(b. 1983, born in Saitama)

A member of the Atelier SHU and started Japanese calligraphy in 2002. His works mostly employ letters for his artworks. His recent works are drawings of titles of his favorite TV programs, "Hagure Keiji (The Stray Detective)" and "Doraemon", written in delicate characters creating wave.

Koji Tanada

(b. 1968, born in Hyogo)

Completed MA of sculpture course at Tokyo National University of Fine Arts & Music in 1995. He stayed in Berlin for 7 months as overseas research personnel of the Agency of Cultural Affairs. In recent years, he uses a single piece of wood to carve statues of boys and girls revealing the emotional sensitivity peculiar to the transitional ages between childhood and adulthood.

Korehiko Hino

(b. 1976, born in Ishikawa)

Completed MA of oil painting in Art and Design at Tsukuba University. He has been based in India since April 2006. His expressionless human figures, which are hard to tell whether they are adults or children, are personifications of the vague anxieties that people nowadays are harboring.

Acknowledgements

WE WOULD LIKE TO EXPRESS OUR SINCERE GRATITUDE TO ALL THOSE WHO CONTRIBUTED TO THE REALIZATION OF THIS EXHIBITION.

ITH
Asahi Breweries, Ltd.
Toyota Motor Corporation

Ota Fine Arts
Galleria Grafica
Atelier SHU
Tomio Koyama Gallery
Atelier SUZUKAKE
Atelier YAMANAMI
MOB Museum of Alternative Art
ERCO TOTO Ltd.
Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd.
SIGLO Ltd.
SOUM Corporation
TAKARAJIMASHA, Inc.
Tokyo Color Kogei-sha
Tokyo Contemporary Art Action Club
Nihei Law Firm
Fuji Photo Film, Co., Ltd.
Agency for Cultural Affairs
Mizuma Art Gallery
YAMAMOTO GENDAI
Restaurant Queen Alice

Ibaraki Prefecture Government
Ibaraki Prefectural Board of Education
Ibaraki Sports Culture Association for the Disabled
Mito City of Social Welfare
NHK Mito Station

Yoshiko Hata
Rika Yamashita

Shigeki Ichimura
Chisa Imamura
Kou Umeda
Tomoko Omori
Noriko Kajihara
Reiko Kurita
Nao Sakai
Mutsuko Sasaki
Masashi Shiobara
Kazunori Shimada
Zenko Sugawa
Ai Sugahara
Takashi Seki
Masakazu Takei
Mitsue Tarui
Masakatsu Tsumura
Yoriko Tsuruta
Chu Chung Teng
Masaharu Nakahara
Keiko Nakanishi
Mihoko Maki
Emi Miyamoto
Ichiro Mizutani
Hisashi Yamakawa
Masato Yamashita
Hozu Yamamoto
Yoshiyuki Yamamoto
Tomoko Yamada
Tim Lyman
Masahiro Wada

Contents

Dreaming of Freedom in our Finite Lives 7

Ken Mogi

Life that Soars, Art that Endures 14

Mizuki Takahashi

The View from the Borderless Art Observation Platform 18

Yoshiko Hata

A Manifold 'Flat Battlefield': The Critical Potential of Manga as
Seen through Okazaki Kyoko's Works 23

Jaqueline Berndt

Artist Profiles 27

はじめに：マンガちっくな今日

マンガがアート空間に登場することはもはや驚くべきことではない。近年、世界中のキュレーターたちは、マンガをモチーフに取り上げる作家を好んで展覧会を対象にしているし、マンガ展が美術館の存在意義を証明するツールと見なされていることも稀ではない。なぜなら、マンガの展覧会は多くの集客を期待できるからである。けれどもこの場合、マンガがアートであるかというよりも、アートという制度がどれほど「マンガちっく」になることができるか、ということのほうが注目される。「マンガちっく」という形容詞における「マンガ」とは、ここではふたつの意味がある。ひとつは映画や小説など、他ジャンルの表現形式と物語を模倣したり、引用したりする、「寄生するメディアとしてのマンガ」、ふたつめに、従来の芸術とは異なり、数字で評価することができ、経済的成功を生み出す「商品としてのマンガ」である。それならば、マンガやアニメなどの異質な表現形態を安易に引用、あるいは流用することによって大衆的になろうとしているアートを「マンガちっく」と呼ぶことも可能だ。

美術館におけるマンガについての批評的な問題提起は数少ないが、先日『美術手帖』に掲載された東谷隆司の文章はポピュリズムに陥ることがなく、興味深いものだった^(注1)。東谷による文中では、展覧会という場によって、マンガやアニメが通常の平坦な二次元性から、彫刻あるいは展示空間という三次元性へと移動するなら、その展覧会を単なるイベントに留まらせることなく、マンガやアニメの空想的な世界を俯瞰する機会にすべき、ということが述べられていた。東谷のこの批評的な視座は、「マンガ」に対する社会の常識を、マンガファンや専門家だけでなく人々に問いかけ、さらに、今日の文化がどのような意味で「マンガちっく」であるか、ということについても考えさせる。

現時点では「マンガちっく」さがすでに「ゲーム的な知覚」にとって代われつつあるかもしれないが、マンガはゲーテンベルクの銀河系と、フルッサーの言う「テクノ画像」^(注2)の間つまり文字テキストの印刷文化とコンピュータの視覚文化の間——に位置しているからこそ、ポストモダンでありながらモダンであり続けるこの時代をうまく体現することができるのではないだろうか。

ところで、今日の文化が「マンガちっく」に見えるのは、日本のマンガがこの時代にはじめてその経済的波及力をグローバルな規模で発揮していることと、国内外のアート界からのコミック一般に対する興味が近年活気づいていることが原因だろう。それは、厳しい経済状況の下で、高度成長期などの20世紀の進歩的な発展を懐かしく振り返ることと関連したり、激しい社会変化を伴う情報化社会において好まれる、「複雑さからの回避」にも裏付けられているだろう。しかし、最も納得がいく「マンガちっく」な現象としては、今日の生活の特徴づける高度な記号性が挙げられるに違いない。この記号性とは、生活のメディア性あるいは人工性と同時に、記号自体の変化をも指す。つまり、一方で、「自然」の対極としての記号性、他方で、空想の

領域に留まり続けるマンガなど、フィクションを連想させるものとしての記号である。

岡崎京子のマンガは高度に記号化する世界の中での生活を、非常に早い時点から描いていた。「pink」(1989年)^(注3)や「リバーズ・エッジ」(1993～94年)^(注4)、さらに『ヘルタースケルター』(1995～96年)^(注5)などの作品は、1990年代後半にマンガ評論を越えてきわめて幅広い範囲で論じられ、新しい生活感や生命感を映しだしていると注目された。例えば、評論家の大塚英志は岡崎のマンガから後期資本主義的消費文化における若い女性の自己像を読み取り、榎木野衣はそこで「現実」観が変化する兆候を追求した。そして村上隆は東京のあり方を「スーパーフラット」の名においてあえて肯定するための素材に、これら岡崎のマンガを用いた。しかし、皮肉なことに、岡崎のマンガは発表当時、世間に新鮮に映った主題を提示していたからこそ、主題や物語のみが注目を浴び、その「マンガとしての面白さ」があまり検証されなかった、という印象を受けなくもない。それとは対照的に「ライフ」展の展示では、岡崎京子のマンガが「読む」だけでなく、その原画の構図などの面で十分「鑑賞」にも値することが確認できる。さらに、そこから発展させて、文化論をマンガ論と結びつける形で、これら岡崎のマンガが、前述したような今日の生活における記号化を、マンガ特有の記号性といかに絡み合わせたか、ということも考察できるだろう。

以下では岡崎京子の代表作に触れながら、それらが示唆する、この本展のキーワードでもある「ライフ」、さらに「マンガ」と「アート」について述べてゆく。日本ではここ最近、可能な限り「便利」な生活が志向されている。それはつまり、「ライフ」という言葉や「マンガ」というメディア、さらに「アート」という概念が本質的に有する複雑さよりも、単純なわかりやすさが優先されている、ということだ。ただし、単純化のメディアと思われているそのマンガにおいて、記号性を多面的なものとして問い直し、「単純でわかりやすく、便利」志向に批評的な光を当てることに成功したのは、まさに岡崎京子の作品なのである。

ライフ

岡崎京子のマンガは、「非現実的な現実」における日常生活の物語である。例えば、「pink」の主人公ユミは、家で眼鏡を掛けているワニを飼っているが、「リバーズ・エッジ」では死体を見ても「実感がわかない」若者が登場する。「生活」や「生命」をこれほどまでに軽く感じさせる岡崎のマンガは、最初から不気味な「現実」を表現するものとして注目された。「漫画ブリッコ」に掲載された岡崎の初期の作品が、オタク系読者にあまり好意に受け止められなかったことは、中森明夫がすでに1984年に指摘していたが^(注6)、その10年後になってもオタク評論家の岡田斗司夫は、「岡崎のマンガの世界は女性的すぎて自分が参加できない」と語った^(注7)。

岡崎のマンガが「現実的」に映るのは、動線やオノマトペを多用し、可愛いキャラを用意するような、いわゆる典型的なマンガとしての記号性の高いスペクタクルなフィクションとは明らかに一線を画すからである。ただし、彼女のマンガに登場する人物の「現実性」は、読者が自分の気持ちを投影しやすいキャラの現前性とも、萩尾望都などの少女マンガの中の複雑で奥行きのある心理的実存としてのキャラクターとも異なる^(注8)。このふたつは、お互いどれほど異質であっても読者の感情移入を狙っている点で共通しているが、岡崎のマンガは、「あの主人公かわいそう」というような感情移入やそこから派生する「この登場人物って私とそっくり」というような読者自身の自己確認よりも、日常生活の根本的な「ひび」に対する感受性を高めることに重点を置いている。

彼女のマンガにおける「現実」は、一見して「社会」や「政治」の現実ではなく、むしろ身体のそれである。ただし、さまざまな利害

や力関係が交錯する「平坦な戦場」としての身体にこそ、社会性や政治性が宿ることを感じ取ることができる。それを最も明確に表している例として、『ヘルタースケルター』の主人公であるモデルのりりこが挙げられる。彼女の身体は、生まれたままの部分がほとんど残っていない整形やエステ産業の傑作だが、その美しいファサードにはひびがある。りりこの周辺のスタッフは、彼女の整形手術の傷跡やその副作用によって増えてくる脱毛に気がつくが、りりこ自身が便器のそばで吐きながら孤独な夜を過ごす場面を目撃するのは、『ヘルタースケルター』の物語中の誰でもなく、このマンガの読者だけである。りりこの身体は、この嘔吐という行為で、満たすべき欲求を最終的に満たすことができないかのように、美しい見かけやそれともなう視覚優先の世界に抵抗しているのだ。

主題的にみると、この身体ヘルタースケルターは、消費文化批判やマスコミ批判といった良心的な立場に依った解釈をうまく回避する。明確な立場というものは、美vs.醜あるいは本物vs.にせもの、健康vs.病理といった対立項からどちらかを選ばせようとする態度によって支えられるが、それに固執するならば、現実社会の中では引き裂かれ、ぼろぼろになりかねない。『ヘルタースケルター』の中で探求されているアイデンティティは、記号的世界の彼方にあるようなものではなく、むしろ自分が演出されながらその演出に従わず、主体的な自己演出を試みるものである。最終的にりりこはまさに「本物」に一切こだわらない消費主義時代を生きる人間のパロディとして、自分にふさわしい「人生」を見つけ出す。つまり、整形手術による人工的な構築物である自分の身体に対して、「生まれたままの自然の身体」や「本当の私」というような、存在するかどうかがわからない真正なものを取り戻そうとしない。あるいは、美しい表層(=肉体)を、精神的な「自分探し」で補完しようとしめない。つまり、もはや「自然」という演出すらしないパッチワーク的な人工の身体を生きるようになる。

岡崎のマンガには自分の身体に対する微妙な距離感が最初から存在しているが、その距離感は「心身のロマンチックな統合」という理想と照らし合わせて悲観的にとらえられるものではない。そのことは、夜にホテル嬢として働いている「pink」の主人公、ユミにも当てはまる。実体感を与えることなく平面的に描かれているコマも、身体に対する距離感を感じさせる。ところが、これらのコマが平面的だからといって、記号性が高い、つまりその中で描かれている物事が記号として解読しやすいわけではない。むしろ読者は、コマからコマへ視線を移動させて、ページをめくりながらコマやページの間の余白を頭の中で補っていくことで、岡崎のマンガの中で記号的に見えた身体へと触覚的に近づいていくことができる。なぜなら、平板に描かれているからこそむしろ不確定に見えるコマの中の空間と、ストーリーの後の方に話のオチがわかるような物語構成が、読者とマンガの中の人物の身体的距離を縮めるからである。

視覚優先の記号性と身体的な実体感の間に発生するこの矛盾は、岡崎のマンガにおける「美しさ」の表現に注目すると、一層明らかになる。岡崎のマンガには、「美人」と呼ばれる人物が登場するが、彼女たちはその見た目「美人」とは思えない。つまり絵によって「美しさ」が描かれているのではなく、岡崎のマンガの中で「美人」とは言葉で名づけられるものにすぎない。この手法は、現代のメディア文化における「美貌」の記号性を意識させるが、それと同時に、(その登場人物が)美人には描かれていないのに、読み進めていくうちにその人物が読者の中で美人になっていくことで、読者に記号性と身体性を双方に体験させる。

この岡崎マンガの中の「あれもこれも」の体験は、岡崎マンガに限らず一般的にマンガというメディア自体の特性に負っている。周知の通りマンガは、写真や映像と違って「実在のモデルや被写体やありき」ではない表現メディアなので、物事をありのまま模写することによる「真実」あるいは「本物」にこだわる必要がない。マンガのこの「記号性」には、「真実」、「真正」、「完全性」といった近代的観念に対する「構造的パロディ」を見出すことができる。「構造的パロディ」というキーワードは、マンガの中の記号と、その

記号が指し示している「外部」の現実との関係が必須ではないということと、マンガにおける文字と絵は本質的に曖昧であるということに焦点を当てる^(注9)。

岡崎のマンガは、このパロディ性を十分に活かしている。「パフォーマンス」な手法をもって、記号化が進んでいる時代における「パフォーマンス」な生き方の可能性と限界をマンガの中で物語る。身体アイデンティティの記号性に焦点を当てながら、記号の身体性(あるいは物質性)を追求する彼女のマンガは、唯一無二の「正解」を提示することはしない。一義的で一面的にならざるをえないアイデンティティの主張をするよりは、読者に問いを投げかけ、その答えをゆだねる。

岡崎京子の描いた登場人物は地名やブランド名などの言語的記号がない限り、彼女たちを民族的に、あるいは文化的に分類することができない。つまり、人物像ひとつとっても、一見ラフに描かれているその記号性によって民族主義などを「非現実的な現実性」として意識させる岡崎のマンガは、マンガ表現特有の曖昧さを発揮することによって、「人はいったい何を拠り所にして分類されるのか」という問題に対して、マンガ特有の批評力を示唆しているのだ。

マンガ

岡崎のマンガに批評力を見出そうとすれば、それは、このような「単純で便利」志向とは相容れないそのマンガの構造の複雑さにあるだろう。ただし、今日の日本においてマンガという表現メディアに果たして批評性が求められているかという点と、そうではない。その点で、マンガをいわばポストクリティカルな表現メディアと理解することもできるだろう。というのも一般的にマンガ家も読者も、また評論家も、広い視野で物事の全貌を俯瞰するような社会的批評をおそらく必要としないからだ。そして、この「一般的なマンガ」が普段それほど多くの批評的発言を喚起しない、という現状から見れば、岡崎京子の作品はいわゆる一般的なマンガではない。

日本の一般的なマンガとは言い難い岡崎の作品は、日本のマンガが世界に広まってきた現在でも、グローバルな規模ではあまり知られていない。例えば『ヘルタースケルター』のドイツ語訳版は2005年になってやっと発行された。ところが、この翻訳版出版は、ドイツ現地の出版社にとって、かなりリスクではないかという不安の声があがっていた。この出版社は「ドラゴンボール」のドイツ語訳で成功をおさめて以来、『少年ジャンプ』系など、娯楽大作のマンガを発行し続けてきたので、それらとは毛色の違う岡崎京子の作品を発行することが、これまでのドイツ人のマンガファンの期待を裏切ってしまうのではないかと懸念されたのである。

ただし、岡崎の作品の国際化を難しくと思われるのは、ティーンエイジャー向けの娯楽マンガとの違いだけではない。その理由の一つに、翻訳版を通して日本のアンダーグラウンド・コミックスとして海外で知られるようになった丸尾末広や日野日出志らの作風と、岡崎京子のマンガとの作風の相違も挙げられるだろう。つまり、岡崎のマンガは、主題や手法において極端な挑発あるいは実験を試みているわけではないので、前衛的で作家主義的なマンガとは認識されづらく、またその一方で、純粋なエンターテインメントとしても消費されにくい、いわばどっちつかずになってしまう恐れのあるマンガだからだ。当然ながら、この中途半端な位置は可能性にもつながる。そのひとつは岡崎のマンガを読むと想定される読者である。つまり、岡崎マンガはマンガのジャンルにおける立ち位置の曖昧さのお陰で従来のマンガファンの領域を越えた読者層を開拓できるポテンシャルを備えているのだ。

岡崎のマンガは、出口のない、あるいは彼方が存在しないような狭い世界を舞台としている。それは一見悲劇とは思わせない形で

描かれる。例えば『リバーズ・エッジ』では、死体を埋める時に、登場人物の一人である吉川こずえが「逃げ道のない」状態を冷静に述べていて、『pink』のユミは、物語の最後で、来るはずのボーイフレンドを成田空港で待っている場面が描かれている。つまり、ユミはこの狭い世界の脱出を夢見ており、ボーイフレンドとその夢を果たすはずだったが、結局それはかなわなかったことがここでは示唆されている。ここで実は、つげ義春や丸尾末広のマンガ、さらにかつての24年組の少女マンガなどと類似点がうかがえるのである。彼らの作品との比較から明らかになるのは、実は出口のなさそうな生活感(＝平坦な戦場)は岡崎京子によって初めて発見されたものではなく、むしろこのテーマは日本の戦後マンガ史に脈々と通じている一つの典型的な主題だという事実である。日本の特殊な近代化に対する感受性を背景に、特に娯楽系大作主義ではないマンガ家は、空間の狭さやこれが暗示する文化的狭窄感をマンガの中で取り扱ってきた。その際に、主題の次元に留まらず、マンガ表現、つまり描写や物語構成の次元において「空間性」を問題にしたことや、それを通してマンガがマンガそのものの構造で行うことができる批評性を開拓したことが評価に値するのだ。

通常マンガは時間性的名において定義される。この定義は主に、連続するコマによって進行される物語やそのコマを追う読者という点から説明される。しかし、マンガの「時間」があくまで空間化された時間、つまりマンガの紙面に配置されるコマなどの視覚的要素に基づいて体験される流れであることを見逃してはいけない。また、文化論的に考えると、この「時間」は、「進行」や「発展」という意味合いもあるので、「進歩」と「成長」という概念とも関連する。つげなどによる短編マンガからは、20世紀に、この「発展」や「進歩」をモットーとする社会的時間は、弱い個人を押し倒すような力で進んできた、というイメージが得られる。丸尾のマンガの中に描かれる、物語の時間を止める繁茂した植物や、萩尾のマンガにおける装飾的で重層的な紙面、さらに、岡崎のマンガにおける絵の反復や本格的な結末に至らず、余韻を読者に与える物語は、マンガ特有の「空間性」を持ち出すことによって、典型的な日本マンガ作品を支配している「読み飛ばせるスピーディな時間性」へのカウンターとなっている。そして、この手法で「進歩」的時間を疑問にさらすことによって、マンガ特有の批評力を示している。

マンガは「時間」と「空間」などを複雑に絡み合わせている、という表現論的な視点からすると、岡崎のマンガはきわめてマンガらしいマンガにみえる。確かに、批評の面でもグローバルなマーケットが不在の面でも、一般的な、あるいは「マンガチック」なマンガではない。しかし、マンガ特有の両面性を大いに発揮した点において別種の「典型」に当てはまる。言い換えるならば、岡崎の作品は、「マンガチック」さとは何か、という事を疑問視させ、「マンガチック」ではないマンガの特性を考える機会を与えるのである。

一般的なマンガ観はさまざまである。「便利なわかりやすさ」がマンガにとって一番重要と考える場合があるなら、正反対に、相容れないはずの記号システムをまるで「相容れる」かのようにつなぎ合わせる矛盾性が面白いと思われる場合もある。そして、マンガには楽しみ方がたくさんあるが、描かれるストーリーやキャラに限らず、マンガという表現形式や構造そのものの面白さもある。このマンガそのものの面白さを支えるのはマンガ特有の両面性のある表現である。それは、文字と絵、あるいは「読む」と「見る」とそれと密接に関連している時間性と空間性の絡み合いを指し、さらに、抽象的に言ってみれば、コマとページの曖昧な関係や、主観性と客観性、写実と空想、真面目と不真面目といった関係にまで及ぶ。ところが、マンガ特有の両面性は表現の次元に限らない。文化論的にみると、(ターゲット層としてのティーンエイジャーが曖昧にする)児童と大人の区別、(美少年が曖昧にする)女性性と男性性、(人物の体格や顔が曖昧にする)民族性といった点が挙げられる。このように複雑で一元化することのできない特徴は、日本のマンガが、まさに雑種的なメディアとして世界中の人気を浴びるようになった原因の大きなひとつなのである。

マンガの根本的な両面性という観点から、前述した「記号性」をあらためて考えると、今日マンガは、記号化を徹底することで記号を裏切っている、という見解にたどり着く^(注10)。つまり、文字だけでなく絵をも、「読むべき記号」としてきたマンガは、その記号によって「ある特定の意味内容を解説させる」という記号の本来の機能を重視しなくなってきた。ところが岡崎の作品は、記号の記号化を試みているだけではなく、記号独自の物質性も追求する。

この物質性とは、生身のマンガ家の存在を示唆するマンガの線描などの触覚性や、ページ上での記号の具体的な配置やその相互関係、さらに反復するほど現れていく実存感といった側面をもつが、岡崎の作品の中で「言葉」という究極の記号がどのように用いられているを手がかりに短く述べておこう。例えば『リバーズ・エッジ』では、うわさ話やその反復による物質的な力が言葉に宿り、登場人物が生死の「現実」をどのように受け止めるかということが、その力に大いに影響を受けている^(注11)。また、場合によって、発話者が誰かわからないフキダシが紙面に頻りに描かれるが、それは言葉のもとと不可視な物質性を感じさせる。さらに、せりふとしての言葉遣い自体も、香りや音などを言語的に提示することによって記号化を裏切って、視覚的な紙面に、オノマトペにも漫符にも頼らない感性的広がり付け加える。

岡崎のマンガは、時間と空間の両面性に対して敏感であると同様に、記号性と物質性を対等に絡み合わせる。さらに、面白く読める物語として、典型的と思われるマンガの側面と同時に、マンガらしさを考えさせる側面も抱えている。こうして、マンガが必ずしも一面化のメディアではなくてもよいということが示唆される。

最後に

「マンガチック」なアートによって世界的に最もその名前が知られる日本人のひとりになったのは、岡崎京子とほぼ同年代の村上隆である。2000年に発表した「スーパーフラット宣言」において、村上は、周知の通り、平面的な画面や深みのない思考、さらに社会的上下関係の不在といった意味での日本文化特有の「フラット」さを、「スーパーフラット」へと高揚して肯定してみた。その際、児童vs.大人あるいは本物vs.コピーなどの線引きをしない日本美の定義は十分にマンガを連想させるものだった^(注12)。また、日本のこの伝統的な「マンガチック」さは、2005年に開催された「リトルボーイ」展をきっかけに、アメリカの評論家によって、グローバル時代における世界一般の「フラット化」として解釈された^(注13)。

村上隆は、アーティストとしてもキュレーターとしても、日本のマンガ表現の「スーパーフラット」を強調し続けているが、興味深いことに、この主張はとても一面的なマンガ観に裏付けられている。インタビューを読むと、村上自身への影響が大きかったという大友克洋や宮崎駿の「フラット」とは思えないマンガも、矢沢あいや安野モヨコの徹底した「フラット」追求も、村上の視野には入っていないようだ。

岡崎京子は絵を「フラット」に描こうとした後者の先駆者である。しかし、松井みどりのように、1980年代末の「フラット」な生活を肯定する点にのみ、岡崎の功績を見出すのは^(注14)、彼女のマンガに相応しくないだろう。上記のマンガらしさ、つまりマンガの独特な両面性を念頭に、「フラット」を賛美することなく、その可能性と同時にその限界をも問う視点が岡崎のマンガからは得ることができるはずである。

岡崎京子の作品、否、岡崎京子の作品が意識させるマンガ自体の特性が示唆する現代性は、アイデンティティの主張自体を相対化することなのである。そして、マンガ自体を根本的に特徴づけるこの表現的・文化的多面性は、マンガをアートに取り入れる試みが成功したか否かを判断する場合も(少なくとも一つの)基準になるはずである。

日常生活においては「アート」だけでなく、「日本」や「マンガ」についても一面的で閉鎖的な定義や理解が支配的である。しかし、それを疑問にさらして開けてみるのがアート空間の使命である。この使命を果たそうとしないアート空間はその存在意義を失って、マンガちっくな生活、つまり、単純でわかりやすく、数字で物事の評価を定めるような生活に負けるようになる。そして、この敗北はアートの問題だけではない。この「マンガちっく」さによって、生活や生命の生々しさが、「フラット」なもの、つまり一面的な記号性へと還元される恐れもある。岡崎のマンガは、その表現と物語、構造の複雑さ、複数の視点を提示することによって、「平坦な戦場」を主題にしながらも、その実そこから逸脱するパラドキシカルな本質を備えているのである。

(ジャクリーヌ・ベルント: 横浜国立大学助教授 / 芸術学)

- 注1 東谷隆司「マンガの展覧会は何を提示したか—大衆文化と芸術、社会性に関する試論」、『美術手帖』2006年2月号、美術出版社、pp89-98。
- 注2 ヴィレム・フルッサー「テクノコードの誕生—コミュニケーション学序説」村上淳一訳、東京大学出版局、1997年などを参照。
- 注3 初出:『NEWパンチザウルス』1989年2月23日号〜7月4日号(平凡社)。昼間はOL、夜はホテル嬢をしている、買い物好きな女の子、ユミを主人公に、消費主義社会での安息と幸せの模索を描いた。
- 注4 初出:『月刊CUTIE』1993年3月号〜1994年4月号(宝島社)。どこにでもある風景の中で、一見淡々と日常生活を送る主人公ハルナたち高校生の、愛と性と暴力の物語。
- 注5 初出:第1部『月刊フィールヤング』1995年7月号〜9月号、第2部 1995年11月号〜1996年4月号(祥伝社)。売れっ子スーパーモデルの主人公リリコは、整形手術でつくられた完璧な肉体を持っているが、その副作用と後遺症に体は蝕まれ、モデルという商品としての自分はメディアの中で消費されてゆく。全てが消費されつくすまでのサバイバルの可能性を示唆した作品。本作執筆途中で岡崎が交通事故に遭ってしまったため、単行本は未完成のまま発行された。
- 注6 <http://www.burikko.net/people/otaku05.html>
- 注7 「マンガ夜話」キネ旬ムック、vol. 2、キネ旬報社、1997年、p192。
- 注8 「キャラクター」と異なる「キャラ」については、伊藤剛「テツカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ」NTT出版、2005年、を参照。
- 注9 オーレ・フラム「不気味な記号 コミックのパロディ的表現特性について」、『東北ドイツ文学研究』、第48号、2004年12月、pp143-160。
- 注10 神尾達之「終焉の記号、記号の終焉」、『マンガ研究』(日本マンガ学会編)、9号、2006年4月、pp125-138。
- 注11 杉本章吾による研究報告「岡崎京子『リバーズ・エッジ』にみる二項性とその解体」(日本記号学会26大会、東京大学駒場校地、2006年5月14日)を参照。
- 注12 日本の特定の伝統を「マンガ」の視点から照らし出しながら、「マンガ」を中世の芸術にまでさかのぼらせることは近年稀ではない。例えば Fukushima Yoshiko: *Manga Discourse in Japanese Theater: The Location of Noda Hideki's Yume no Yuminsha*. London: Kegan Paul 2003参照。
- 注13 例えば、Arthur Lubow: *The Murakami Method*, in: *The New York Times Magazine, Special Issue: Tokyo Spring*, 2005年4月5日、p50。
- 注14 松井みどり「快樂ルームからカオスな街頭へ 90年代日本美術における可愛いサブカルチャーの変容」、村上隆編「リトルボーイ / Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture」展覧会カタログ、New Haven & London: Yale University Press、2005年、pp229-230。

跳躍する表現—ライフ展の作家と展示

ライフスタイル、ライフワーク、ライフプランといった言い回しがCMや広告に頻繁に使われているように、lifeという英単語はすでにもうすっかり日本語化し、日本人の日常生活に定着している。しかし、あまりにも耳慣れたことばであるがために、このことばの意味を日頃考える機会はそう多くはないだろう。国語辞書をひもといてみれば、「①命。生命。②一生。生涯。③生活。」と記されている。^(注1)日本語になると、かなり具体的な意味となるが、どうやら「ライフ」ということばは生物学的概念と、時間的概念、実存的概念という存在に関わる事項を抽象化しているようだ。本展に展示されている作品のうち、あるものはこのことばが意味するところのものの直接的な表象であり、あるものはこのことばを鑑賞者に喚起するものである。展示ではライフということばに包含されている3つの概念と、作品に内在するこのふたつの要素をゆるやかに関連させることを試みた。そして展示されている各作品は、基本的に視覚表現として制作されてはいるものの、いずれも制作者の手や動きの痕跡を強く残しているため、結果として鑑賞者の触覚、聴覚などを喚起するものとなり、文字通り皮膚感覚で鑑賞するものとなっている。

「ライフ」展は、2006年4月に開催された「^{ゲイナイト}芸夜」という、水戸芸術館現代美術センターの活動を支えるボランティアの交流会での、マダム・ボンジュール・ジャンジの「ハグ体操」によって幕を上げた。(fig 1, 2)

この「ハグ体操」とは、ジャンジが編み出した体操で、まず静寂の中で自分の心音を聞くことから始まる。そこから、ふたり一組、3人一組になり、手をつないだり、お互い軽く抱擁したりのスキンシップによって、互いの心音を感じる。体操の最後の方では、地面に寝転がり、仰向けになり、手と足を空中へ伸ばし、宇宙を抱きしめ、そしてうつぶせになり、大地を抱擁する。自分の周りにある、すべての生きとし生けるものの鼓動を皮膚で感じようとする、優しい体操である。本展出品作家であるハスラー・アキラの盟友でもあるジャンジは、この体操をライフワークとして、クラブでのパーティや、アートイベント、高齢者施設などで随時行っている。「ライフ」展は、まず自分の体を動かして、自分や他人の鼓動、生命を感じ取ろうとすることから始まったのだ。

実際の展示に移ろう。工房「集」で制作された織物でできた、色とりどりのトンネルをくぐり、本展覧会は始まる。最初の部屋はHEARTBEAT DRAWING、SASAKIによるインスタレーション作品が展示されている。

SASAKIは1995年からHEARTBEAT DRAWINGという、心臓の鼓動を描くドローイングのプロジェクトをおこなっている。限りなく本物の血の濃度、色に近づけた赤いインクで描かれたドローイングは、医療機器によって機械的に刻まれた心電図とは明らかに違う質のものだ。そのフリーハンドによる線の微かな震えや強弱が、心臓からトクトクと体全体に響き渡る鼓動と、それを描くSASAKIの指先との繋がりを視覚化する。SASAKIの今回の展

高橋瑞木