

# 奇抜な化粧—文化の表現と表情? (ヴィジュアル系の顔: 原因と影響)

千歳科学技術大学

Johnathon John

The Harajuku Jingu-bashi cosplay is a remarkable expression of youth sub-culture which, through Media attention inside and outside of Japan, has come to represent: 'The Face of Japan'. The sources of the cosplay are the costume, hairstyles and make-up of Japanese Visual Bands (Visual Kei). Though the use of eXtreme make-up by rock bands is not unknown outside Japan, and though the mimicking of bands' style by fans is nothing new, yet the Jingu-bashi phenomenon is unique in itself, and the Visual Kei trend is uniquely Japanese-not least in that Japan has a tradition of eXtreme make-up in Popular Culture: Kabuki, Geisha, Takarazuka. Though these have had and do have a strong following of dedicated-even fanatical-fans, none of them have had the direct spill-over effect of the Visual Kei.

Since my research interests lie in various aspects of 'face'-physical and metaphorical-and even though in actuality 'face' cannot be isolated from other aspects of human display, I was motivated to delve into the significance of the phenomenon in general and, more specifically, to search for meaning in the eXtreme make-up tradition:

- What is the significance of the eXtreme make-up tradition?
- Are Japanese Visual Kei a manifestation of this tradition?
- Is the Jingu-bashi phenomenon indicative of traits in Japanese self-expression?
- What conclusions (if any) can be drawn with regard to Japanese face, make-up, and self-expression?

It is a complex matter, overlapping several fields and eras. Simply:

- Traditional geisha and kabuki faces (modes of facial-display using eXtreme make-up) have come to be symbolic of Japan and Japanese-and they express certain ideals of demeanor and expression.
- Though the roots go back further in time, these faces are redolent of the Edo era-in particular the ethos of the 'Floating World'.
- Such ideals and ethos have been powerful influences on the cultural psyche of contemporary Japan, perpetuating traditions of facial-display in relation to status, gender, and emotions. These traditions seem to be based on the concept of 'ideals'.
- The Visual Kei ethos exhibits many parallels with that of the 'Floating World', but a sub-culture of young Japanese are using it to subvert the traditions of facial- display and self-expression.
- Though Visual Kei Cosplay is, in its entirety: 'copying'-yet it is seen as 'self-expression' by those who do it.

Though it is impossible to assess the historical or socio-cultural significance of trends and events while they are happening, my personal sense is that the Visual Kei / Cosplay phenomenon represents tradition in transition.

## 1. 緒言

### 1.1 状況

この研究の出発点は原宿神宮橋コスプレ現象であった。そのような現象が組織も経済的基盤もなく、階級制度もなく、いかなる種類の計画もマネジメントもなく何年もの間起こっているということは、私にとって驚くべきことであった。それはサブカルチャーの純粋な現れであるばかりでなく、顔に関する研究のいくつかの関心事という見地からまた私の興味を惹いた。

今から8、9年前に私は偶然神宮橋コスプレイヤーを目



eXtreme Make-up — eXpression(s) of a Culture? (The Faces of 'Visual Kei': Origins & Influences)

Johnathon John

Chitose Institute of Science & Technology

にした。日本人の若者たちが、お気に入りのヴィジュアル系バンド—その突飛な化粧と衣装のためにそう呼ばれる—と張り合うように、手の込んだ衣装、ヘアスタイル、化粧を身に着け神宮橋周辺を練り歩いていた。同じ興味を共有する人間のどの集団でも明白である一種の仲間意識とは別に、そこにパフォーマンスあるいはディスプレイの大きな要素も見られる。そして常にコスプレイヤーと同じくらい多くの見物人—一般大衆やマスメディア—がいて、写真に撮られたり撮ったりで周辺は大変な活気である。また、一人一人が、そしてお互いに、化粧や髪直しといった身づくろいに多くの時間をかける。これらの活動は儀式的で部族的に見え、民族誌研究の写真や 'Decorated Skin'<sup>1)</sup> のようなボディディスプレイの本や Leni Riefenstahl のアフリカの写真を思い出させる。このような本はナショナルジオグラフィックのような雑誌と同様、そのような人間の行動を「異国風の別のもの」—一種の文化覗き趣味—として常に視線を向けている。そしてマスメディアの神宮橋への大規模な取材には大いにその傾向が見られる。

神宮橋現象がマスメディアの注目を大いに集めているという事実は、小サブカルチャーの数百人の参加者たちを現代日本の世界的な代表という立場まで押し上げているという理由で興味深い。eXtremeディスプレイをしたこれらの少女たち（ほとんどが少女である）は、世界中で「日本の顔」となった。実際彼女たちは、自分たちに刺激を与えたバンドよりもはるかに世界的なマスメディアに登場している。

最も驚くべきことは、それが公衆の出来事であるという事実である。私には現代若者文化—（おそらく他の国よりも日本で）社会に幅広く普及する影響を持つ文化—の強力な流れを示唆しているように思えた。実際のところ最初は若者の間でさえも主流のファッションでもなく一般的な公衆の行動でもなかったが、ファッションに広く及ぼす影響はすでに明確で、最も顕著なのは、最近日本中のストリートで見られるゴシックロリータスタイルである。また化粧法にも変化の形跡が見られ、直接的にヴィジュアル系に帰属していてもそうでなくても、発展し続ける流行の徴候であることは明らかである。

## 1.2 状況1：ヴィジュアル世界

[ここからはヴィジュアル世界とその精神を意味するのにヴィジュアルという言葉を用いる。これはこの世界で一般的に使われている意味である。視覚の要素に触れるときは英語の「visual」を用いる]

神宮橋現象は、驚くほど広範囲で複雑で変化に富んだ世界—ヴィジュアル世界—であると私が感じたこの国の若者の流行の最も人目を引いた現れである。

ヴィジュアル世界：

- 多数のヴィジュアル系、幅広い音楽、視覚的な概念の多様性
- ライブコンサートに向けられる全国的規模の演奏会場ネットワーク、無数のバンドが日本国内で演奏を展開
- 月刊または月2回発行の専門誌、CD、DVD、書籍、ポスター、他の商品等を扱う専門店
- 個々のバンドのホームページ、ファンによって作られた非公式サイト、VISUNAVICOMのような専門のウェブサイト
- PunkのK.Naotoから「ゴシックロリータ」のAtelier Boz、Alice Aluuaの暗鬱なS/Mに影響されたスタイルに至るまで、「盛装」の全サブカルチャーに深く浸透したその全国的なファッションレーベル

一口に言えば、事実と心象と感銘の紛れもない万華鏡によって、私の知識は拡張し、私の視野は広がり、私の見地は変わったのであった。

## 1.3 状況2：'Looking Japanese'

この研究は私の「顔」に関する全調査—'Looking Japanese'

—の一部であるため、いくつか副題をつけ説明することにより論を進めていくことにする。

- The Face of Japan<sup>1</sup>—日本と日本人の本質—「日本人らしさ」を描き分類するためにマスメディアで頻繁に使われる言葉
- 「顔」と日本に関連する典型表現、決まり文句
- 「顔」の形象と象徴表現を通しての日本のマスメディアの代表表現—特に、謎、仮面、二重性、反射鏡<sup>2)</sup>(図1~8)
- 徳川時代の「顔」図像研究—芸者、歌舞伎を通しての日本のマスメディアの代表表現(図1~8)
- 性の伝統的、現代的代表表現
- 顔、謎めき、表情、自己表現

原宿コスプレ現象は、'Looking Japanese'に総体的に関連するものとして私の関心を惹き、特に以下のことについての調査を思い立った。

- 全ヴィジュアル系・コスプレ現象の魅力
- 表現方法としての奇抜な化粧の個人的および社会文化的意義とは？
- ヴィジュアル系・コスプレに見られる化粧/フェイシャルディスプレイと、日本の大衆文化における伝統的なそれとの関係

これらのことは厳密に求められるとは思わないが、この研究を進めることによって人と顔に関する何かを発見し、現代日本人の「顔表現」の諸局面をまとめようと思った。

## 2. 方法：目標・内容・意義

### 2.1 目標

日本の社会におけるサブカルチャーのある行動パターンやそれらの成り行きを同時代的に実証しようとするのは、困難な仕事である。実際のところ、私は後付で文脈を整えるというぜいたくなことはしないで社会の歴史を目指していた。このように当研究を進めるうちにいくつか困難な面が持ち上がってきた。解明すると以下ようになる。

#### 2.1.1 内容

- 前述のようにヴィジュアル世界は広大で複雑である。—従って私は読み手側の予めの知識を想定しないことにした。
- 実際のところ化粧の役割とコスプレの他の面（衣装、ポーズ、表情）との間に一線を画するのは不可能であるため、これらのことも同様に考慮に入れている。
- ヴィジュアル系の視覚的な局面は、日本の他の形の大衆文化—特に、歌舞伎、浮世絵、芸者の世界、宝塚、アニメ、そして少女漫画—と密接に相互の原点を同じくするものである。そのためこれらを切り離して考えることは



図1～8 The Face of Japan：仮 とニ 性と江戸時代のスタイル

不可能と言える。

- 世界的大衆文化の現代世界においては、外国の影響もまたプレイに入り込んでいる。例えば、Glam、Glitter、Punkなどでそれらはより複雑さをもたらしている。

本テーマはこのように非常に広範囲に及んだため、私の収集した情報と構築した考えは、複雑で、様々で、幾重にも重なり、そして明確な表現法には十分に適しているとは言えない。しかしながら、私はできるだけ首尾一貫した包括的な方法を用いて、前述の「事実、心象、感銘...の万華鏡」を可能な限り多く表すように努めたい。

### 2.1.2 意義：主観的さ・客観的さ

中間報告書で述べたように、世界間の接点を見出すことは問題の余地を残している。私が捜し求める意義はただバンドメンバーとコスプレヤーを考えるのに何の役割も持たない。—主観的な見方と客観的な見方の間に以下のように格差がある。

- バンドメンバーに配られた約100のアンケートのうち、戻ってきたのはわずか2枚であった。
- コスプレヤーへの120のアンケートのうち7枚だけが戻ってきた。
- 私の研究に興味を持つ学生の一人—ヴィジュアル系のフ

ァン—は「このテーマに関して誰でも深く考察できるとは夢にも思わなかった」と述べた。

彼女はその後、実に詳しくそして非常に啓発的に2時間話し続けた。残念ながらそのような思慮深く一貫した入力情報はヴィジュアル系のファンの間では珍しく、私が関心を持つ要素は意識的な意義を持っていない。

- 同様に私は東京でShoxx誌の編集長と話してみた。熱狂的な音楽信者（週4回のライブ）であるが、彼にとっての「顔」の局面はまったく関係のないものであった。
- このように直接的な情報は私が期待したよりも乏しかった。

## 3. 結果：ヴィジュアル系・コスプレ・自己表現

### 3.1 ヴィジュアル系

十分興味深いことであるが、私が'eXtreme make-up'という表現を用いて以来、ヴィジュアル系現象を呼び起こしていると常に信じられていた日本のバンドは、Xと呼ばれた。後にX Japanと名前を変えるが、この名前で彼らは広く知られている。「X Japanは、その独特な化粧、重力に逆らうカラフルな髪型、風変わりな衣装、そして芝居がかったステージ上の奇怪な行動で、間違いなく伝説と呼ぶことができる数少ないロックバンドのうちの一つである。」<sup>3)</sup> 驚くべきことに、visual要素はヴィジュアル現象全体に

とって明らかに中心的なものなので、私が接近した情報源は衣装や化粧にほとんど注意を向けていない。音楽評論家の市川哲史はヴィジュアル系へのアメリカの影響として Kiss や The New York Dolls を、イギリスの影響として David Bowie や Marc Bolan を挙げているけれども、かなりの情報を載せている「X Japan と「ヴィジュアル系」黄金伝説」の中でさえも visual はほとんど考慮されていない。社会の流行は空白の中には存在しない、がそのような流行を追跡することは厳密な科学ではない。いずれにしても、文化の同化作用は常に大部分が無意識の過程なのである。従って、ヴィジュアルの情報源やインスピレーションを正確に量ることは不可能である。しかしながら、

- 文書化はされていないが、X Japan と歌舞伎の間には明らかに visual 関連があると思われる (図9)。
- X Japan が解散したとき、Shoxx 誌の特集で、大衆文化の様々な分野で働く日本人の反応を載せていた。歌舞伎役者の坂東亀三郎は、「同じ匂いがした…。僕たちのパクリ！！って思った。」<sup>4)</sup> と述べた。
- 私は、X Japan 創設メンバーの一人である Yoshiki が、Glam や Punk が流行っていた 1970 年代に登場した Kiss、T-Rex、Queen<sup>5)</sup> のようなバンドのファンであったというのを読んだことがある。これらのバンドのスタイルが影響していたということは驚くことではない。
- 別のメンバーである Hide は、「Kiss を崇拝していた」<sup>6)</sup> と言われている。
- The New York Dolls (1970 年代のアメリカのバンド) もまた影響を与えたとして引き合いに出される。
- その原点として時折話題に上るバンドには、Boy George

率いる Culture Club がある。

(しかしまた私は、Kiss や David Bowie は歌舞伎からのイメージに影響を受けたということを読んだことがある。従って、X Japan やヴィジュアル系に影響したものは再び廻ってきたのかもしれない。)

市川哲史はまた、日本にはロックンロールの土台がないので、ミュージシャンたちは音楽的にも他の面でもあらゆる種類の影響を受け入れることができ、そのため日本独特のスタイルを「何でも通用する」方式で創り出すことができた、と述べている。

けれどもヴィジュアル系は決して X Japan のクローンではなく、かなりの多様性を持っている。それでは、ある一つのバンドをヴィジュアルと分類するためにいかなる基準を用いばいいのであろうか？ それは音楽に基づくものではないことは確かである。なぜなら音楽は、ヘビーマタルからインダストリアルーゴス、ロック、ポップロック、バラードに至るまで幅広く網羅するからである。

visual 面は明らかに主要な部分である。前述のように、ヴィジュアルは舞台での演奏と同じく個人のディスプレイにまで及ぶ。私の焦点は「ディスプレイ」であり、この中にはまたかなりの多様性が存在している。

- 宝塚風の La Reine.
- アニメらしい Psycho le Ce Mu.
- Gothic-Versailles っぽい Moi dix Mois.
- ダンジョン風 Deadman か Schwartzstein.
- または美少年っぽい人格ラジオ
- または Kagrra の徳川時代スタイル



図9 X Japan と歌舞伎

- またはヘビーメタル陰陽座の平安時代スタイル
- または幾何学的な Pierrot
- そして（将来性のある）Malice Mizer

このような多様性を持ち合わせる状態で共通の要素を見分けることは実際に可能であろうか？「X Japan と「ヴィジュアル系」黄金伝説」の中で、ヴィジュアル系のメンバーであるための必要事項が、幾分冗談混じりだが目立った一覧表となって出ている。タイトルの下には、美しい誕生し、美しい生き、美しい終わるべし<sup>7)</sup>とある。基準の中には、

- 派手である化粧、髪は奇抜な色に染めるべし。
- バンドの歴史にはドラマがなくてはならない。
- 体はあまり丈夫じゃない事だ。最低ツアー、ライブ中に一度は倒れる事或いはそう言う虚弱なイメージを積極的に演出する事。
- 衣装は中性ヨーロッパ風もしくはニューロマ風（つまり昔の少女漫画的であればよい）。

これらの基準は大まかに visual であるけれども、visual を通してある感性が表現されている。それはロマン主義や優雅さや退廃や感情の脆さへの傾向を持つかなり刹那的なものである。別の記事では、ヴィジュアルの中核は「変わったことをする」、「現実を避ける」、無邪気なままでいる、自己表現に集中する、ということへの願望であると言われている<sup>8)</sup>。

このような考え—感性が若者を惹きつけているということがわかる。そして（非常に商業的に進められた）この巨大な努力の結果的分野は、確かに大衆の要求がなければ存在しないであろうが、それでは一体なぜ若いファンはこれらのバンドやスタイルや表現法に惹き付けられるのであろうか？なぜそのようなサブカルチャーがそもそも存在するのであろうか？コスプレとして分類するだけで十分なのであろうか？どこまでが日本人の本質で、どこまでが単に「人間」の本質なのであろうか？

### 3.2 コスプレ：コスプレカルチャー・神宮橋カルチャー・コスプレのプレイ・自己表現

#### 3.2.1 コスプレカルチャー

ある意味で、人生はコスプレである。われわれは皆社会背景に応じて表現法（衣類、アクセサリ、化粧、髪型、振舞を用いる。しかしながら、コスプレは一般的に、大衆文化、特にアニメや漫画や「ゲーム」のキャラクターを真似した衣装で正装することを言う。コスプレは日本だけに限られたものではないが、特に日本では支持され流行している現象である。そしてこのようにしてヴィジュアルの中心となっている。Wired 誌にあるように、「1990年代には一部で流行っていたコスプレが

その後主流の座を獲得していった」<sup>9)</sup>。

#### 3.2.2 神宮橋カルチャー<sup>10)</sup>

ヴィジュアル系現象の最も人目を引く影響が見られるのは神宮橋コスプレであり、それはこの研究へのインスピレーションとなった。中間報告書で述べたように、「実際それは極めて有名でかつ独特なので、コスプレーヤーの数と、それを見物したりビデオや写真に撮るために（一緒に撮られるために）やって来る「旅行者」の数とがしばしば同じになるほどである。それは見物人もまた参加できるかもしれない「見物人のスポーツ」となった。このイベントは世界の出版—スクリーン媒体にとって一般的と言えるほど世界的に有名な日本の典型となったのである。すなわち、数年の間に、世界中の観客の注目を浴びそしてまた影響を与える非常に注目を集める毎週のイベントとなったのである。」

原宿コスプレに関しては次のような様々な出版物で見ることができる。ウィングズ（JAL 機内誌）、J magazine —表紙に「The Changing Face of Japan」<sup>11)</sup>の見出しと共に原宿コスプレーヤーを掲載、Time 誌。ほとんどの場合、強調されているのは、「奇抜さ」と抑圧された社会における自己表現である。

- Time 誌、「現実逃避」の見出し：「日本の傲慢で押し付けがましい秩序がウサギ穴に逃げ込みたいという強い衝動を駆り立てる。技術力とマスメディアはその願望を満たすのに役立っている。バーチャルペットや毎週末原宿で見られるゴシック風豪華さで盛装した「コスプレ」少女を考えればいい。」<sup>12)</sup>
- West East Magazine 誌：「われわれ西洋人は、日本の文化を、別の惑星から来たような服装と髪を染めたティーンエージャーのイメージで見ているように思われる。（中略）原宿ムーブメントは、Goth から漫画のヒーローまであらゆるものを身に着けた若者と共に 1980 年代の後半にピークに達した。（中略）今日では「個人」表現への必要性が 10 代の多くに広がっている。」<sup>13)</sup>
- [V] 誌、2 ページに渡る大判の写真付き：「この万華鏡像は過去数年間で発達してきた日本のサブカルチャーの目を見張る奇抜さにスポットライトを当てた。（中略）これは変化している Face of Japan に対応して発達しているサブカルチャーの肖像写真である。それは個々の本質を探し求める世代の始まりである。彼女たちは日本のアニメから飛び出してきた何かに見えるかもしれない。が、この少女たちはテクニカラーの現実なのである。」<sup>14)</sup> [下線部筆者強調]
- 再び West East Magazine 誌、神宮橋で撮った 20 人のコスプレーヤーの写真：「私が日本を旅し生活した 2 ヶ月間で体験した中で最も心を動かされたのは、日本の若

い女性の文化であった。これらの少女たちは... 奇妙なゴシック風、Lolita-esque、Holly Hobbie、Clockwork Orange、レイヴァー、Leigh Bowery-ish、血まみれの看護婦や外科医や患者の格好や化粧... を身につけ、全体的に狂気じみて、セクシーで、野性的で、愚かで、何かに取り付かれたようで、多くの点で一風変わっていた。」<sup>15)</sup>

しかしながら、そのような注目は雑誌文化以外にも広がっている。2000年7月、日本とオランダの400年の国際関係を印して、AmsterdamのArti et Amicitiae Art Galleryが日本と他の国からの芸術家による作品を含むCOS-PLAYと銘打った展覧会を開いた。ウェブサイトによれば、「展覧会の中心はコスプレや盛装といった日本の現象である<sup>16)</sup>。この現象が起こった理由として、工業化がBrave New Worldのほとんど不気味な反響音となり、従業員の生活はレジャー費を稼ぐための仕事で占拠され、プライバシーが贅沢品となり、生産性に全精力が注がれ、創造力は端へ追いやられた社会では、個人的な本質で遊ぶことは集団の単調さからの逃避を可能にするということがある。」<sup>17)</sup> 言い換えれば、こういう状況により、日本の社会は個人の本質や個性や自己表現のための余地がないということが言える。

これらの例は、明らかに矛盾しているのであるが、風変わりな個人の表現に集中することにより広く普及した代表的な見解となっていて、芸術/学問団体と同様にマスコミ組織は、自己表現は日本では抑圧されていないと事実上指摘している。

実際、原宿の若者の光景は、特にこの極めて突飛に映る形において新しいメディアの典型—新しいFace of Japanになった(図10~12)。この現象の意義は、しかしながら以下のように解釈されている。:

- 「彼女たちのほとんどは単に盛装を楽しんでいるだけである。純粹に部分的な美学を身にまとい正に流行そのものである。そしてそのほとんどが25歳くらいまでに大人になり、スーツを着て、みんなと同じように会社へ行く。」<sup>18)</sup>
- 「明らかにここには仕事からの現実逃避の要素がある。個人よりも集団に重点を置く厳しい任務と規則を持つ堅苦しさで有名な日本の社会は、大きな変化の真っ只中にある。」<sup>19)</sup>

社会は若者に「遊ぶ」ことは許すが実際は何も変わらないという意見もあれば、「遊び」は実は変化を表しているという意見もある。いずれにせよ事実としては、若者が新しいアイコンになったということである。

### 3.2.3 コスプレのプレイ

これは全て客観的見解の産物である。参加するものによってそれはどんな意味があるのだろうか？ 私は「遊び」がこれに対する鍵であると思う。ディスプレイのスタイルは時間と空間を隔てたそれと類似点を見せるかもしれないが、その精神は、神宮橋であろうとライブであろうと、非常に日本的である。ライブでは30分から40の間、痛めつけられたギターを激しくたたき、ボーカルは叫びながら頭をぶつけまわり、観客に唾を飛ばしていたバンドだが、それが終わると天気のことを礼儀正しく話したり、少女たちをやさしくからかったりする。雰囲気は常に穏やかで、楽しく、非攻撃的で、脅迫的でもない。—まさしくこれは遊びである。

一方海外では、若者は、自分がある思想や行動(punk, goth, mod, rocker)のグループの一員であることを示すために、Gothのようなスタイルを取り入れ、常にその「衣装」を身に着けるといった傾向がある。日本のヴィジュアル



図10~12 新しいFace of Japan

系コスプレイヤーにとってそれはパーティや結婚式のために盛装するようなもので、毎日の自己認識表現ではない。たとえば Punk スタイルは怒りの批判声明であり、社会へのある政治的な姿勢であった。しかし日本のコスプレイヤーの場合は、「外見から見れば彼女たちは反逆者や過激主義者であると思われるかもしれないが、(中略) 政治的なものは何も存在しない。彼女たちのほとんどはただ盛装して遊んでいるだけである。」<sup>20)</sup> それは本質的に異なった行動なのである。

なぜ盛装して遊ぶのか？

- 「自分と似たような趣味を持つ人と会うのにはいい方法だから」<sup>21)</sup>
- 「同じような趣味を共有する人に会い、典型的な「色のない」日本の社会と何か違ったことを体験するため」<sup>22)</sup>
- 「アーティストのようになるため」、「美しくなるため」、「美しい顔を見せるため」、「理想」、「目立つために」、「違う自分になるために」<sup>23)</sup>
- 明治神宮の入り口に立つ警備員の話：「彼女たちは主に東京周辺から集まって来て、地元では個性を出す機会のない若者たちだ。自分自身になるためここへやって来る。」<sup>24)</sup>

私はここで、神宮橋での雰囲気がこの数年のうちに変わってきたことを書くべきであろう。最近、参加者の年齢が圧倒的に低くなってきており、化粧や衣装に向けられる細かな注意のレベルが下がってしまった。すなわち、その効果が数年前ほど本物ではなくなってきている。私には動機付けが変化したように思われる。活動が「一般的」になり、コンセプトを強調しないファッションの一例になったのだ。今や若者は、最新流行を創り出すよりもファッションを追いかけているようだ。従って神宮橋現象に関しては、私がここで書いていることはすでに過去のことであり、広く社会に浸透してほとんどファッションの本流となった事柄である。ヴィジュアル系の中で最も将来性があり、最も独創的であった Malice Mizer と Shazna の二つのバンドが解散したということにはおそらく意義深いことである。

「本物のヴィジュアル系コスプレ」（私がこう呼ぶ）をもちやファッショントレンドとしてしか見ないのはあまりにも短絡的であると考え。全ての人間社会は個人の、または部族の儀式に関連してなんらかのディスプレイの型—通例 eXtreme — に携わっている。本質的にそのような儀式的「盛装」活動は、それがオーストラリアのアボリジニ人のボディペインティングであろうと、イギリス王室の結婚式であろうと、あるグループの一員であることを確認し、変身を印すのに役立つ。そしてそのような活動ではお互いに装飾しあうことがしばしば起こる。花嫁の付添い人は花嫁が白いガウンを着るのを手伝い、着付け人は日本の花嫁に伝統的な着物を着せ、Ethiopian Surma 部族民は友達

のボディペイントを手伝う。前に触れたように、神宮橋イベントは「部族的」である。上記のコメントは単に所属し、共有する必要性を表しているのである。これらは基本的な人間の欲求であるが、若者の視野が広がり、行動半径が伸び、選択肢が劇的に増えている情報世界では、伝統的な慣習や価値観や人間関係は不適切あるいは不十分であり、直接的な社会環境の外からの影響は必ず行動パターンに作用し、個別性の問題を引き起こしてくる。

### 3.2.4 自己表現

コスプレでは表現の要素が強いので、カメラのレンズを通してそうでなくても、コスプレイヤーにとって見られることは明らかにどういう意味を持つのかを私は時間をかけて多くのコスプレイヤーたちに尋ねた。「なぜ？」に対して、彼女たちは常に「自己表現」をコスプレをする第一の理由として答えた。しかし、彼女たちが実際にやっているのは、お気に入りのアーティストをできるだけ忠実に「真似る」ことである。従って、「彼女たちは自分自身になるためにここへ来る」（上記引用コメント）に関しては、私はむしろ、彼女たちは他の誰かになるために来る、と言いたい。実際、彼女たちは自分自身を変えるためにやって来るのである。

事実、日本の大衆文化で繰り返されるテーマの一つは変身である。：新世紀エヴァンゲリオン、セーラームーン、Akira、Ghost in the Shell—攻殻機動隊、一般少女漫画。変身は、イメージ、アイデンティティー、個人、社会、セックス、性別などと関係している。最後の項目に関しては、先述のように、コスプレイヤーのほとんどは女性である。しかし、ヴィジュアル系のほとんどすべては男性であり、彼らは主として、スタイルや振る舞いの中で極端な女性らしさやあるいは少なくとも幾分女性的な男性を描いている。私達は向かい合う性の興味深い状況に包まれる。ヴィジュアル系のメンバーは女性の性役割を取り入れて、次にそれを女性のコスプレイヤーが「再生」し、女性と張り合い、女性の典型を表してさえいる男性に共鳴し、張り合う女になる。

主題が非常に複雑な方向に進むのはすべて知識の分野が幾重にも重なるからである。しかしながら、この問題に触れている文献に不足はないけれども、そのうちで「顔」の役割に注目しているものはない。「顔」は明らかに人のコミュニケーションとディスプレイの中心にあるものであり、変身と自己表現のために最もよく使われる身体の部分なのであるが。われわれが自己表現をする場合は孤立してやるのではない。文化の様々な影響を受けながら行うのである。自分自身を表現するときにはまた、自分たちの文化的背景について発言をしているのである。「Anime: from Akira to Princess Mononoke」の中で Susan Napier

は、アニメの変身テーマの研究は、日本人のアイデンティティーにおける原型を表面に出すばかりでなく、最も劇的な問題のいくつかを浮き出させる、と述べている。「…世代間の分裂、両性間の緊張、そして男性らしさと女性らしさに関する問題…」<sup>25)</sup> この発言の中ではヴィジュアルをアニメと入れ替えることができると考える。

### 3.3 eXpression(s) of a culture? 文化の表現と表情か?

「自己」—個人のアイデンティティー—を表現する場合に、人は同時に、自分が自己同一視するグループやサブカルチャーに関する何かを表現している。そしてまた自分がその産物であるより広い文化—実際その文化を映している、について何かを表している。

#### 3.3.1 What is Japanese about Japanese ヴィジュアル系?

海外のバンドの中には化粧を彼らのステージパフォーマンスの一部として用いるものもいるが、その目的はかなり異なっていると思われる。The New York Dolls、David Bowie、Alice Cooper、Kiss、Marc Bolan、Roxy Music、Gary Glitter、Boy George、Marilyn Mansonのようなミュージシャンたちが用いた奇抜な化粧は、以下の二つの分類のどちらかに入る傾向を持っていた。:

○政治的な声明: 同性愛宣言や反社会声明のような衝撃戦術

○Camp—ふざけたドラッグクイーンのパルソナか両性具有のBowie/Bolan型またはGlam/GlitterのLas Vegas/Liberaceスタイルのどちらか

私は、日本のヴィジュアル系の化粧は先述のようにある感性を表現するという異なった目的を持っていると考える。: やや悲劇的な不気味さや「変わったことをする」ことを通しての自己表現。これらの概念は私に江戸時代の大衆文化—物の哀れや歌舞伎物の概念を匂わせる。

さらに、ヴィジュアルにはかなりの多様なスタイルがある。「ヴィジュアル系ファッションはGoth、Punk、Rockのスタイルに見られるファッショントレンドを包含しており、バロック風のガウンから未来的なMatrixスタイルのコートに至るまで、あらゆるものを大量に混ぜ合わせている。」<sup>26)</sup> そしてそれは明確に分類することを難しくしている。そして、ヴィジュアル系について書かれたものには化粧に特別な焦点を当てたものはない。けれども音楽的、演奏スタイル的な範囲を超えて、visualスタイルの原典間の複雑さを通り抜けて、一つ普遍的なものは化粧である、と思われる。それは奇抜さのスタイルや程度においてあまりにも大きく変化するが、化粧はそれが用いられている状況と特

に関連性を持たないけれども、いやまさに持たないからこそ、一貫して流れる筋道なのである。バンドが自分たちのvisualイメージのために参考にするものが、アニメまたは中世ヨーロッパまたはニューロマまたはGothic Horrorであろうと、そのスタイルの中のどれも化粧が用いられる方法の説明にはならないし、「eXtreme make-up」という事実の説明にはならない。

「eXtreme make-up」にはまた日本の歴史において先例があり、その起源ははるか昔に遡るけれども、そのような化粧が、特に歌舞伎場を通して、今日日本のアイコン—the Face of Japanになるような方法で発達したのは江戸時代であった。

#### 3.3.2 The 'Face of Japan'

世界のマスメディアは日本の社会を「顔」という見地からしばしば言及し、「顔」のイコノグラフィーを通して日本人を特徴付けている。そのようなアイコンの中で最も広く用いられたのは芸者と歌舞伎役者（特に荒事や女形）である。これらの「顔」は西洋人が非常に意識を集中する部分なので日本の同義語になってしまった。似たような同義語として、日本人は不可解である、言い換えると、日本人は顔の表情で考えや感情を表現したり明かしたりはしない、という概念がある。

もちろん日本人にとっても歌舞伎や芸者の顔はアイコン的である。これらは日本人の精神の中に日本らしいという認識でしっかり張り巡らされている。そしてその認識で、性に関するものから郵便切手に至るまであらゆる商品として用いられたことがあった。

これらのアイコン的な顔は日本人の日常の顔とほとんど似ているところはないが、それでも長い伝統を通して一つの文化の表現、一つの民族の表現になっている。これらの顔は、その民族の本質や、そしてどのようなフェイシャルディスプレイ法が受け入れられ好まれてきたかを知る手掛かりを映し出す鏡である。そしてこれらは江戸時代—浮世—の大衆文化の顔なのである。

#### 3.3.3 大衆文化の顔

いかなる時代でも大衆文化というものは、一般的に普及している振舞、ファッション、慣習を映す時代の鏡として現れる。社会を映す一方で、新しい着想やスタイルや行動方法として活動しながら社会に影響を与えている。

伝統的な日本の「eXtreme make-up」は芸者や歌舞伎の世界では現存している。歌舞伎は、今日では「芸術」として分類されるけれども、江戸時代の初期では最先端の大衆文化で遊郭の一部であった。江戸吉原の歓楽地帯の「魅惑的な」世界では、芸者や花魁や歌舞伎役者や美少年たちがその当時の状況に絶えず挑んでいた。この歓楽世界の住

民たちは、直接的にまた間接的に、大衆の幅広い層に影響を与えた。一気に全人口へ流出したこのサブカルチャーの構成員たちの間で、「…ファッションや言葉や他の新しい文化の流動的な交換」<sup>27)</sup>が行われた。

「売春宿での流行りの方法と最新のスラングが遊びの中に入ってきて一般大衆へと広まっていった。衣服の色や型、化粧品、そして髪型におけるスタイル…」<sup>28)</sup>  
 「…舞台上で見られるファッションはそっくり真似され…人気役者のせりふや特徴を張り合った。」<sup>29)</sup>

もう一つ大きな影響力を持っていたのは浮世-絵であった。これも「芸術」として安置されるようになった別の形の徳川大衆文化である。これらの版画の多くは歓楽地帯の有名人や活動やスタイルを描いており、それゆえ、当時の大衆文化と大衆との関係の記録であり、顔や化粧や一般的な「ディスプレイ」に関する visual 情報を少なからず与えてくれている。浮世-絵の発達は「…都市生活の共有された経験から切り離すことができなかった。」<sup>30)</sup>

図 13～17 では、ある音楽ライターがそのスタイルを「glam-kabuki-drag」<sup>31)</sup>と描写した、ヴィジュアル系に対

する歌舞伎や芸者の明らかな影響がわかる。

歌舞伎が庶民の文化に影響を及ぼしたように、「…舞台上で見られるファッションは真似され…人気役者のせりふや特徴を張り合った。」<sup>32)</sup>、コスプレイヤーたちの振舞も同じで、写真用にポーズを取るときは、特に Shoxx、Fool's Mate、UV、Cure、Zy のような雑誌の広告写真に出ているように、バンドと競うため典型的なポーズやしぐさや表情を取り入れることになる（図 18～20）。実際これらの雑誌はまさしく浮世-絵と同じ役割を果たしている。それは確かに広告であり、事実上のコマーシャルである、が、衣服、髪、フェイシャルディスプレイ、振舞、そして姿勢などのライフスタイルに影響する効果を付随している。実際、それらの雑誌は、衣装や化粧がライブコンサート用よりも念入りで、ポーズをとるためにより型通りのものとなるスタジオでの写真撮影を広める傾向がある。それらはかなり理想化されたものを提供しているのである。

ここでは歌舞伎や芸者の顔以外に影響を与えるものはないと言っているのではない。3.1 ではわれわれがヴィジュアル系ジャンルと呼ぶものを図解している。しかしなが



図 13～17 歌舞伎と芸者に受けた影響

ら、ジャンルに拘らずヴィジュアル系の顔に関しては、化粧はeXtremeである傾向がある。この例外が美少年顔である（図21～22）。それに匹敵するものはこのほかに浮世絵やShoxxの中で描かれている。そのようなペルソナは日本の大衆文化では長い間に渡って登場している、そして、浮世絵、少女漫画、アニメ、ポップグループ、宝塚のキャラクターの人気に証明されるように、あらゆる時代の女性たちの心を引き付けている。

### 3.4 顔

#### 3.4.1 典型

ここでは簡潔にするために、ヴィジュアル系の顔を、芸

者／女性、歌舞伎／男性、両性具の三つに分類できるかもしれない。この三つの原型は、日本の大衆文化や社会において明白な歴史的一貫性を呈している。このほかに、と言ってもこれらと密接に結びついているのだが、服装倒錯や性変換の伝統がある。ここで

性の概念を明らかにするために以下を引用する。:

…「セックスロール」と「ジェンダーロール」の間には大きな違いがある。前者は、男性と女性の生殖器の多様な能力に関連があり、後者は、男性、女性それぞれの属性である立ち振舞や服装の、社会文化的、歴史的取り決めなのである<sup>33)</sup>。

これは、全部の役が女性によって演じられる宝塚レビュー



図18～20 コスプレヤーの見え



図21～22 美少年モード

一についての記事の中に書かれたことである。歌舞伎はこの正反対で、役の全てが男性によって演じられる。350年続いている歌舞伎の歴史の中で、その初期に、女性はその状態が刺激的過ぎる、あまりにも聖像破壊的であるという理由で舞台に出ることを禁じられた。（意義深いことには、歌舞伎をやる人は当初、「変わったこと」をする人という意味で、かぶき物と実際に呼ばれていた。）その後少年たちも、かき乱し過ぎるという理由で禁止されるまで女性の役を演じていた。

こうして女性らしさの理想を演じると言われる女形は進化した。女形役者の芳沢あやめ（1673～1729）は次のように考えていた：

もし女性の役者が舞台に立っても自分の肉体的特徴に頼ってしまうので理想的な女らしさを表現することはできない、そのため合成的な理想を表すことは不可能である…<sup>34)</sup>

女形の顔は、白く、目や口に鮮明な色を付ける花魁や芸者に見られる女性の顔の男性的描写である。芸者の顔は以下のように描写されてきた。：「その白い顔は、いかなる個人の本質も切り捨てて芸者の外観を様式化している。…」さらに、「匿名であることが、その顔を、客が自分の願いを投影するスクリーンにしている。」<sup>35)</sup> 言い換えると、それは個人のアイデンティティーを表しているのではなく、表現の一つの型を表していて、実際、個人のアイデンティティーの仮面としての役割を果たしてしる。女形の場合はその工程が非常に完璧であるため、性のアイデンティティーでさえも消されてしまう。もちろん、ここで顔、化粧、振舞、衣装を切り離すことはできない、しかし、顔は人の相互作用の中心であり、その顔—ペルソナ—を特定の個人でなくしているのは、白い化粧と様式化された目や口なのである。

その「白い顔」が、平安時代から現代まで、女性の美しさ、優雅さ、高貴さの社会文化的表示であるということはいくつも知られている。しかし、その「謎めいたもの」は、女性の美しさや女性の好ましさにおける要因である、と言えるであろうか？ 望ましい女性の顔は匿名であることにより特徴付けられるのであろうか？

「このようにして昔から、隠すということ、隠れていることは美しさへの手段であると考えられた。」<sup>36)</sup>

「…伝統的な日本の美意識は、化粧品や指示された顔の表情や肉体的特徴でさえもその使い方を口述することに帰着した。それは、顔を、…何か隠されたものとしてみなした美の概念を理想化した。そしてそれは顔の存在を認めない美の概念であった。…」<sup>37)</sup>

日本を典型的に表すのによく用いられるアイコン的な女性の顔は、化粧によって謎めいたものとなっている。—それは「合成的な理想」となっているのである。言い換える

と、望ましい女性の顔は、実際、「顔がない」ということなのである。型は実際のものよりも重要となってくる。

男版の歌舞伎顔は、隈取の力強い色やデザインが極めて表現豊かなので、初めは全く異なった問題であるように見える。Ruth Shaverによれば：

「隈取を用いるのは、個人的な感情の即座の反応、ほとんどの場合、怒りを表現するためである。…隈取の特質は、舞台の登場人物の精神状態を生き生きと表す技術にある。」<sup>38)</sup>

しかしながら、この化粧の目的は、

「…人の顔に表現の演技を与えることであり、…もし可能であれば、個人としての役者の肉体的個性を消し、彼の顔の表情を、演じる役と伝統的に結びついている顔の表情まで変えることである。」<sup>39)</sup>

すなわち、男性も女性も型または典型として表現されている。両者ともある意味で、全く顔ではなく、概念や願望や典型的表現なのである。それらは象徴なのである。それらはある特定の型、すなわち、伝統という琥珀のなかで固定されてきた特定の振舞と結びついた化粧スタイルからなる「表現方法」なのである。従って、そこには男性と女性（現実の男、女というよりはむしろ）の理想の典型的な表現の一つの伝統があるばかりでなく、これらの典型は「無表情」—謎めいたもの、と言いつつ、言い換えてもよい—の強い要素を合わせ持っているのである。

日本の大衆文化の中で一貫性を示す他の原型には、浮世絵、少女漫画、アニメに代表される美少年のそれがあり、今ではヴィジュアル系に引き継がれて見られる。実際、これはヴィジュアル系ディスプレイの顕著な原型であり、より荒事的 visual スタイルにまで浸透している。「彼らの外観は、男性でも女性でもないある種の典型を表そうとしている両性具有のものである。」<sup>40)</sup> しかしながら、海外のミュージシャンたちはこの外観を同性愛を宣言するために用いてきたが、一方、日本の場合はそうではなく、純粹に美の表現であり、より曖昧なものである。

もし実際にここで示されている歴史的一貫性があるならば、もし日本の社会のいくつかの局面を、謎めいたもの、匿名性、曖昧さを含む個人の表現を受け入れる水準を持つ体制の中で、自己を押さえつけるという典型によって特徴付けることができるならば、ヴィジュアルの鼓舞された表現方法を通してそれらの水準を覆そうとする試みを理解するのは困難ではない。これが事実そうであれば、伝統的な型—eXtreme ディスプレイ（化粧、顔の表情、髪、衣装）—はこの目的の道具として用いられているということは興味深いことである。

そうならばeXtreme化粧は、ヴィジュアル系/コスプレにおける主要な共通要素であると思われる。吉村栄一は、人格になるために、雰囲気作り化粧は不可欠のものである

41)、と述べている。「しかしながら理解すべき重要なことは、化粧は写実主義とは無関係であるということである。それは衣装や... (中略) ... ポーズと正に同じくらい型の一部なのである。」<sup>42)</sup>

#### 4. 考察

この研究は元来試験的なものとして開始したのであるが、終わりに当たっていながら始まりのような思いであると言いうのが適切であろう。私には答えよりもはるかに疑問点の方が多く、常に興味の対象となるのは以下の事柄である。:

日本人の精神、認識、原型、ディスプレイ法に見られる明らかな一貫性。

- ロマン主義、空想と劇；優雅さと退廃一物の哀れ
- 「変わったことをする」、自己表現、変身
- 振舞や個人の表現に関する独特の歴史的姿勢—合成的な理想、謎めき、匿名性、曖昧さに本来備わっていると思われる、日本の大衆文化における extreme 化粧の伝統
- 大衆文化の専門家と、服装や振舞の受容できるスタイル (型) の間の現在も続く関係

そして、ヴィジュアル系現象の複雑さと微妙さ。私にとってその本質は以下の言葉に表されている。:

- 美しい誕生し、美しい生き、美しい終わるべし。
- 「アーティストとファンはお互いに助け合っている。誰かを愛することは、人に大きな力をくれる。だからわれわれは彼らが必要なのだ！特にヴィジュアルバンドはそのファンを大事にする。そしてファンもまたバンドを心から愛する。両者は情熱的な愛でお互いに結びついている。ファンはヴィジュアルバンドと同じ気持ちを味わうことができる。なぜなら彼女たちはコスプレをすることができるし、ライブコンサートに行くことができるからである。」<sup>43)</sup>

われわれは「伝統」を、普通長い期間を超えて過去から引き継がれるものと考える傾向がある。しかしながら、伝統はすべて、歌舞伎や浮世—絵、そして振舞や身のこなしの標準のように、かつては「新しいもの」であった。それゆえ、フェイシャルディスプレイにおける流行は今、未来の伝統の萌芽を表しているのかもしれない。ヴィジュアル系 / コスプレ現象は変化の中における伝統を象徴しているのではないだろうか。

その伝統は変身の一つであり、一個人的そして社会文化的なもので、この研究の範疇の外にある日本の社会の様々な局面において明白なのである。— 再びアニメとヴィジュアルへ触れて:

「[ヴィジュアル] は、変化とスペクタクルに取り付かれ

た社会にとってある徴候であり隠喩なのである。(中略) われわれの時代のおそらく最も重要な問題、絶えず変化する社会におけるアイデンティティーの移り変わる本質をつかむための完璧な手段なのかもしれない。」<sup>44)</sup>

- 1) Groning, Karl (ed) : Decorated Skin - A World Survey of Body Art, Thames & Hudson, London 2001
- 2) 'Behind Japan's Mask', 'Behind The Mask', 'Unmasking Japan: myths and realities about the emotions of the Japanese', Unmasking Japan Today', Japan Behind the Fan', 'Caught in a Mirror: Reflections of Japan', 'A Japanese Mirror: Heroes and Villains of Japanese Culture', and many more.
- 3) <http://www.tomobiki.com/wagaku/artists/x.html>
- 4) Fool's Mate No.242 December 2001 p.14
- 5) notice-board at Japan Forum Archive. <<http://forum.japan.com/archive/topic/989-1.html>>
- 6) Spotlight, In: Eye-Ai August 1998, p.8 Riverfield Inc. Tokyo.
- 7) 吉村栄一, : 美しい誕生し、美しい生き、美しい終わるべし in: 'X Japan と「ヴィジュアル系」黄金伝説' 高島社 東京 2003 p.78.
- 8) 'X Japan と「ヴィジュアル系」黄金伝説' p.72
- 9) Getting Into Character, In: Wired 09/2003 p.062
- 10) It should be noted that the phenomenon as it is reflected regionally is a rather more tame and self-conscious version. At ライブ I went to in Fukushima, Naha, Osaka, and Sapporo costumes are not so authentic, make-up much less extreme, and in general the occasions are used merely as an excuse/opportunity to dress more extravagantly than usual, with a prevalence of Gothic Lolita. Cosplayers even refused to take a questionnaire,
- 11) J Select vol.7 No.8 Business World Corp. Tokyo August 1999
- 12) Frederick, Jim, : A History of Japanese Cool, In: Time August 11, 2003, p.24. Time Asia, Hong Kong.
- 13) Pernet, Diane, : the glittery tide, In: WestEast Magazine 04, Autumn 2002, p.38. WestEast Publishing, Hong Kong
- 14) Godoy, Tiffany, :In Living Color, In: V17 May/June 2002, V Magazine, New York.
- 15) Collins, Liz, :wild in the streets, In: WestEast Magazine 04, Autumn 2002, p.74. WestEast Publishing, Hong Kong
- 16) exhibition information at: <<http://cosplay2000.cjb>>

- net=20>
- 17) *ibid.*
- 18) Godoy, Tiffany, : *ibid.*
- 19) Escape Artists, In: *Cosplay Girls*, (Introduction), DH Publishing, Tokyo, 2003
- 20) Godoy, Tiffany, :In *Living Color*, In: V17 May/June 2002, V Magazine, New York.
- 21) quoted in: Larking David, :All Harajuku's a Stage (Quick-change teens strut 'visual music' In: *The Japan Times*, July 28, 2000.
- 22) *ibid.*
- 23) respondents to questionnaires.
- 24) quoted in: Larking David, :*ibid.*
- 25) Napier, Susan J, :*Anime: from Akira to Princess Mononoke*, Palgrave, New York 2001 p.36
- 26) Heard Jodi, :*J-Rock: Visual Kei*, <<http://www.akadot.com/article-visualkei-01.html>>
- 27) Shively, Donald H, : *The Social Environment Tokugawa Kabuki*, In : *Studies In Kabuki*, The University Press of Hawaii, 1973, 51
- 28) *ibid.*
- 29) *ibid.* 55
- 30) Guth, Christine, : *Japanese Art of the Edo Period*, : Calmann and King 1996 89.
- 31) Caffrey, Rori, :*The Many Faces of the Ever-changing Hyde*, (Popcetera), In: *The Daily Yomiuri* Nov. 29 2001, 8
- 32) Shively, Donald H, :*The Social Environment of Tokugawa Kabuki* In : *Studies in Kabuki*, The University Press of Hawai'i 1973 55.
- 33) Robertson, Jennifer, : *Doing and Undoing "Female" and "Male" in Japan: The Takarazuka Review*, In : Takie Sugiyama Lebra (ed) *Japanese Social Organization*, University of Hawaii Press 1992 166.
- 34) Deutsch, Sanna Saks, : An Abstract from 'Patchwork: A History of Women in Japan' In : *The Feminine Image: Women in Japan*, Honolulu Academy of Arts 1985 24.
- 35) Saller, Martin, : *Japan: painted skin, decorated bodies*, In: Groning, Karl (ed) *Decorated Skin - A World Survey of Body Art*. Thames & Hudson, London 2001, p.213
- 36) Yokoyama, Masami, : *Whitening: The rise of a new standard in beauty* In: *家庭画報 International Edition Inaugural Issue* 2003 p.140
- 37) Murasawa, Hiroto, : *Untitled Document*, <http://www.linkclub.or.jp/murasawa/e/bibou.html>
- 38) Shaver, Ruth M, : *Kabuki Costume*, Charles Tuttle, Tokyo 1966 338.
- 39) Halford, A.S. & G.M. : *The Kabuki Handbook*, Charles Tuttle, Tokyo 1998 [1956] p.436.
- 40) Heard, Jodi *J-Rock: Visual Kei* @: [www.akadot.com/article/article-visualkei-01.html](http://www.akadot.com/article/article-visualkei-01.html)
- 41) 吉村栄一, : *美しい誕生し、美しい生き、美しい終わるべし* in: '*X Japan と「ヴィジュアル系」黄金伝説*' 高島社 東京 2003 p.78.
- 42) Halford, A.S. & G.M. : *The Kabuki Handbook*, Charles Tuttle, Tokyo 1998 [1956] p.436
- 43) Tsuda Nanae, : *Visual bands (Course of International and Cultural Studies, Kyoto Nishi High School)* <<http://www.ma.ultranet.com/~knhsinne/sgvis.html>> 1998
- 44) Napier, Susan J, *ibid.* p.12