

# 馬鹿漫画を礼賛する！

吉本 松明

## ・はじめに

最近はずっかりおとなしくなってしまったようにも感じるが、以前はPTAと呼ばれる勢力が漫画に対して強くバッシングを行っていたものだ。曰く、漫画は俗悪でくだらない、馬鹿馬鹿しいと。このようなものを読ませては子供は本を読まなくなり、結果として白痴化すると。方法や言葉は異なれど、漫画はずっと叩かれ続けてきた。近年で顕著なものとしては(今はもう昔になってしまったが)「有害コミック」論争があったし、最近ではチャイルドポルノ規制法案に絵を含むか否かで、特にエロ漫画世界を中心に論争がまき起こっている。

もちろん漫画は手塚治虫以来、多くの人に受け入れられてきたし、その社会的地位もかなり固まってきている。漫画は社会にとって「あって当然のもの」から「なくてはならないもの」になり、漫画の存在そのものに目くじらを立てる人もあまりいなくなってきた。また、漫画の表現自体も特に近年、文学的な様相を深めてきて、非常に鋭い人間的な考察を描いたものも増えてきている。しかし漫画に「俗悪でくだらない部分がある」と考えている人はまだ存在しよう。具体的なデータが存在するわけではないが、先述したような論争が起こるといって自体そうした意識が存在することを意味する。そして文学的な性質を持った作品がある一方、その対極にくだらない、あまりにもくだらなく、しょーもなく、呆然としてしまうような作品も存在し続けている。また、「意味」もなく「俗悪」な漫画も、引き続くバッシングにもかかわらず、存在し続けている。ストーリー展開とは関係なくとにかく乳が出たりとか。やらなくてもいいようなことを、「常識」的な目から見ると無駄このうえないことをやったりとか。

理由として考えられることは、時間がないため仕方なくくだらなくなってしまうといったことや、商業主義に迎合するため(特にエロ)俗悪になってしまう、ということがある。実際はそうしたことが理由の大半を占めるだろう。しかし、漫画家のなかには、積極的に、かつ倦むことなく俗悪な作品やくだらない作品を作り出している人がいる。くだらない作品しか描けないのではない。わざと、確信犯的にやっているのだ。

この背後には明らかに何らかの理由が隠れて

いると考えられる。そう、「くだらない」とか「俗悪」とされる漫画には魅力があるのだ。それも、かなり強力な魅力が。あるいは社会的な何らかの力が隠れているとも考えられる。

無論、漫画は非常に多様な様相を呈しているもので、一般的な理由を述べることはできないだろう。また定義の仕方によって、枠組みはいくらでも変わりうる。どこまでが俗悪でどこまでが俗悪でないか、といった線引きはできないのだ。だから「これぞくだらなさの本質だ」とか、「これぞ最高に俗悪だ」ということもできない。そも、くだらない漫画と俗悪な漫画の間に線を引くことも難しい。結局「くだらない」や「俗悪な」といった分類は主観的なものにならざるをえない。ただ、くだらない/俗悪な側面の強い漫画は多く存在するし、いくつかの例を通してみることによって、その姿はぼんやりとであるかもしれないが、明らかになってゆくだろう。そして同時にその背後にある魅力や力も見えてくることであろう。

とりあえず、ここで両者をまとめ、「馬鹿漫画」というカテゴリーを提示しておこう。馬鹿馬鹿しくもくだらない漫画、と規定する。ちなみにこの用語は唐沢なをきが「カスミ伝<sup>ず</sup>S」のあとがきで使っているものである。馬鹿漫画はその名の通り基本的にギャグであり、笑ってしまうようなものである。良い意味でも悪い意味でも。ただ、馬鹿といっても悪い意味とは限らない。馬鹿という言葉に「馬鹿正直」「役者馬鹿」のような良い意味があるように、ここでの馬鹿にはプラスの意味も含んでいる。このプラス面が持つ魅力、それを「見えるようにする」のが本稿の目的である。

## ・竹本泉

竹本泉といえばSF的な/ファンタジックな好作品(特に短編)でも知られているが、とくに長期連載物での「くだらないオハナシへの志向」も、かなり侮れぬものがある。

思えば、「あおいちゃんパニック！」などのかなり初期の作品から、それは濃厚に現れていた。宇宙からきた少女が巻き起こすドタバタのラブコメディ。ラブコメとSFの奇妙な節合によって生み出された独特の世界を、かれは最初から持っていた。ただ、この段階で顕著なのは、SFへの抑え難いともいえる志向である。(ラブ)コメとSFはいわば等価であった。

ところが最近の作品においては、もちろんそのSFへの志向はなくなったわけではないが、かなり抽象化されるようになっている。SF的要素は

作品世界を成立させるためのスパイスという、いわば黒子の役割を果たすようになってきており、描写の軸は登場人物たちの「くだらない」行動、生産性も教訓も思想性もまったくない、そしてそうであるがため非常に心和む行動を描写することに向けられるようになってきている。いわばSFやファンタジーの要素は抽象化されるようになってきたのだ。

まずは、「アニマル」誌上で連載され、現在は中断状態になっている（実際は再開の見込みはない）「トゥインクルスターのんのんじー」に例をみてみよう。...それにしても素晴らしい、ため息の出るようなタイトルではないか！竹本作品はどれもタイトルがふるっているが（「るぶ さらだ」「だいな あいらん」とか）このタイトルは図抜けて素晴らしい。主人公・ノンノンジーは竹本作品には珍しく肉感的な女の子で、宇宙考古学者。宇宙の謎を記述した、古代文明の遺産「スターピース」を探している。今日もノンノンジーは宇宙のどこかに出現するスターピースを求めて、何者かの手によって地球のコピーが大量に作られた世界を旅する。こう書くとまっとうなSF作品のように見えるが（事実SFへの志向は強いのだが）実際は高度にしょーもないオハナシになっている。スターピースを得るためには「試練」が必要なのだ。RPGの世界に入ってダンジョンをクリアしたり、巨大なプリンをすべて食べ尽くさなくてはならなかったり、スターピースの作り出したギャンプラーとイカサマ勝負をしなくてはならなかったり...などなど。あちこちにSF的な伏線は見られるものの、オハナシはどどんくくだらないスターピースとの「勝負」と、ノンノンジーの入浴シーンに重点が割かれるようになってゆく。その姿勢は徹底してゆくようになり、最後には完全なパターンものとなってゆく。その結果としての連載中断なのかどうかは分からないが...

現在コミックビームで連載中の「てきばき♥ワーキン・ラブ」も、また同様の側面を持っている。オハナシの現代的な意味での生産性がきわめて低いのだ。舞台は未来、「すぐやる課」の拡大版である「その他省」。他の部局が扱わないような市民からの依頼やクレーム処理を一手に引き受けるセクションで、主な登場人物は、正統派竹本主役ともいえるぼけぼけの女の子ヒカル、背が高く体を動かすのが得意なナオミ、几帳面でなんでもきちんとしていないと気が済まないが融通がきかないエダルトの三人。エダルトだけが男の子である。彼女たちの請け負う仕事は見事なくらい

どうでも良いものばかり。大きな塔の階段の数を数えたり、おかしい縫いぐるみのモニターをしたり、時代遅れのコスチューム（キャベツの形などをしている）のモデルになったり、キスのうまさ測定する機械の実験台になったり...

確かにここでもSF的要素を見てとることができる。しかしそれは「のんのんじー」よりさらに背景へと後退し、突拍子もない/くだらないオハナシを成立させるための予防線として機能している程度になっている。この作品では焦点はさらにオハナシに当てられ、主な登場人物が三人に増えていることがそれを強化する。増えたオハナシのバリエーションを背景に、竹本はより生産性の低い=くだらないオハナシへの志向を強める。それはまさに見事というほかない。なにも残さず、なにも作らず。ただ後にはほわっとした満足感が残るのみ。

かれは熱狂的なファンをもつことで知られているが、思うにそれには二つの理由があるだろう。第一には絵柄の持つ魅力。ほわんとした、抽象化が進んだ毒気のない絵柄は、それ自体で魅力を持っている。第二にはかれの描く「くだらない世界」の魅力。これは強烈な求心力を持っている。近代的/資本主義的社会の社会通念からすると、竹本泉の作品は反社会的でさえある。教訓や未来への警鐘といった、近代的によしとされているものをなにも生まないのであるから。しかし現在の社会が一面でそうしたプロテスタンティズムを持つがゆえに、それ自身として存在し、それ以外になにも生み出さない竹本作品が強い魅力を放つのではないだろうか。竹本作品はいわばオスカー・ワイルド的な唯美主義の文脈で語りうるのだ。同様に竹本作品は貴族的であるともいえる。他者との相対で価値が生じるのではなくそれ自体として価値を持っているのであるから。これは現代社会、特に均質的な要素の強い日本社会ではほぼ滅び去ってしまったものである。現代社会との距離感。現在における貴族的性質。それが竹本作品が現代においてもつ強い魅力の源であるといえよう。

## ・上連雀三平 / 小野敏弘

一般商業誌とエロ系で名前を使い分ける作者であるが、描く漫画はいずれも高度な馬鹿漫画となっている。

まずは小野名義 = 一般商業誌の作品であるが、「太陽の少女インカちゃん」が特筆すべきものとして挙げられる。ブルマフェチのオルメカ番長が支配する学園にやってくるインカちゃん。彼女は

巨大ロボットのようなものを操り、インカの黄金のマスクをかぶっている。怪力を駆使したり目からビームを出したりなどはお手のもの。一見普通の少女であるマヤちゃんと出会い、運命の出会いを感じたインカちゃんは、オルメカ番長の手からマヤちゃんと学園のブルマを守るために日夜活躍する。無論舞台は日本…。

このキャラクタの名前だけでクラクラするではないか。統一された「世界観」は強烈な異化効果を持って読み手の「正常」の意識を揺るがす。本来は共存しないはずの中南米の諸文明を「中南米だから」という理由でひとまとめにするその感覚。そうであるにもかかわらず、時代考証と登場する歴史的イコンはきわめて正確である。ただでさえすっとぼけたような無理矢理な節合が行われているにもかかわらず、妙な部分で律儀、かつ真摯なのだ。これは作品の馬鹿馬鹿しさを強化するだけでなく、それに悪夢的／狂気的な要素すら与える。

加えて後のエロの部分でも詳述するが、きわめてフェティッシュであるところも重要である。オハナシは常にブルマを中心に展開する。常に、である。女生徒のブルマに徹底的な執着を見せるオルメカ番長は、最終的には世界的なブルマ研究の賞を受賞しそうになったり、「ブルマーの最終定理」(苦笑)の解法を発見したりするのだ。そしてブルマの描写もきわめてねちっこく、並々ならぬ情熱(と執着)を感じさせるのだ。そう、実は小野のねらいは異質な要素をつなげてギャグをやろうというところにはあまりない。かれはブルマを描くためにあえて徹底的に馬鹿を作りあげているのだ。ああ、この馬鹿のうえに馬鹿を重ねるような重層性。

エロの側 = 上連雀三平としてのかれはさらに強烈である。まずは現在上連雀名義唯一の単行本である「アナル・ジャスティス」について述べよう。タイトルとは異なり、この作品集はアナルプレイがメインの作品集ではない。タイトルは見たことのない洋ピンのなかからくだらなそうなものを選んだというのだから恐れ入るではないか。そして出てくるのはペニスを持った(!)美少女ばかり。ストーリーはこうだ。ある女子校で隠然と勢力を持っているサークル、「女の子のための勃起倶楽部」。それはペニスを持ったふたなりの女の子だけが入会を許される、おちんちんを愛するものだけが集うサークル。そして活動は放課後のセックス三昧。そんなサークルに一人の男の子が入り込む。男の子とはいっても外見は女の子とまったく変わらないのであるが、かれは勃起倶楽

部に入っておちんちんを愛したい、そしてあこがれの女の子に愛されたいがために女装して学校に入り込んだのだ。結局「男の子であってもおちんちんを愛する心があればおなじ」ということで、入会を許される。その後、かれは女の園唯一の男の子として、ミルクタンクとして = 本物の精液を供給するものとしてもてはやされる。その後、以前入会を断られたために勃起倶楽部の人気を妬み、復讐しようとする女の子(アナルマニア)が登場したり、本番は駄目だが射精と放尿はOK(!)のコスプレ大会に参加したりと、オハナシはさらにエスカレートする…。

ホモとかレズとかヘテロとかいった分類をはるかに超越させたこの設定。おちんちんをもった女の子が互いのソレをしゃぶりあい、派手に精液を噴き上げる様子は完全に脳がとろけそうな危なさを持っている。女の子が精液? いいのだ。そういうものなのだ。ここでの男女の違いは、男 = タマがありムネがない、女 = タマがなくムネがある、といったものでしかない。おちんちんはどちらにもちゃんといっている。とにかく作者の「おちんちんへの愛」がそこかしこにあふれまくっている。全編でしつこいくらい繰り返されるのは、キンキンに勃起したおちんちんのアップ(Fig.2)。こう書くとホモ漫画的な要素が強いように思われるが、絵柄は完全に「美少女漫画」のフォーマットに従っているし、オハナシは完全に少女漫画のフォーマットをなぞったものとなっている。先述した「妬み少女」はやはりおちんちんに対するトラウマがあるということになっているし(だから意地悪な行動をとるのだが)、それを克服した後は皆にほほ笑みを持って受け入れられる。「いっしょにおちんちんを愛して行きましょうね」と。一見少女漫画的な絵柄／オハナシのオヤクソクで固められた世界があるのに、そこに展開される台詞や描写はとんでもない、今迄誰も考えなかったようなものである。ここには猛烈な違和感が生じる。まずはあるべきところにあるべき物(台詞や展開)がない、というものだ。それでさえかなり途方に暮れるようなものであるのに、その内容は図抜けてるくでもないものである。「あなたの柔らかそうなお口にあたしのおちんちんをネジこんでみたいと思ってたの」(Fig.1)というような、脳の溶けそうな台詞が平気で登場する／そして頻出するのだ。

加えて、彼女(?)たちはみな14歳という設定になっている。なんとショタ／ロリものの要素まで入り込んでいるのだ。…「インカちゃん」のごとき悪夢的節合がここにも現出する。

現在「快樂天星組」誌上で連載されている「飲尿女神」シリーズも、馬鹿度においてはまったく劣らない。いや、さらにエスカレートしている部分もある。シリーズの最初の数回は、「願いを込めて放尿すると飲尿女神が現れて願いをかなえてくれる」という、比較的(?)普通の作品であったが、98年後半の作品はすさまじいものとなっている。たとえば「姉ポルノ」。世は姉ポルノが大流行していた。単に年上の女性とセックスすれば良い、というものではない。精神的な姉・本物の姉とセックスするのが大流行していたのだ。グラビア誌は姉ポルノであふれ、エロ漫画やビデオもまた同様だった。ところが姉ポルノは国家権力によって強烈な弾圧を受け始める。流行ものとしてとらえていた人々はすぐに弾圧に押されて、姉ポルノの行為を捨ててしまったが、熱烈な姉ポルノの信奉者=実践者は地下に潜って非合法活動を続けるのだった。主人公とそれに従う飲尿女神と一緒に地下に潜る。女神と主人公は最初は赤の他人だったが、主人公の尿を飲んだ結果DNAレベルで変化が生じ、女神は身も心も主人公の姉になっていたのだ。地下(本当に地下だったりするのだが)の姉ポルノコミュニティには導師がおり、皆の精神的支柱となっていた。「いいかい、姉は別に年上である必要はないんだよ。自分で精神的姉だと認めれば10歳年下の女の子でも姉になるんだよ」...

いうまでもなくこのオハナシの下敷きは、現在大きな問題となっているチャイルドポルノ規制法案に関する論争と危機意識である。もし法案が通ってしまったら、ロリ者は地下に潜らざるを得なくなるのではないかと、いう。その危惧はかなり大げさであるにしても、上連雀はそれをうまく異化/茶化しつつ、常識のかなたに独特の空間を作り出している。それは現実世界に生じている事件を下敷きにしている分、ギャグとなっているし、馬鹿馬鹿しいものとなっている。この導師はロリ者の権利の擁護を主張し、ロリの理論化をせっせと行っている(そしてエロ漫画家の小林よしのりと呼ばれつつある)鎌やんがモデルであろう。また、人を喰いまくった確信犯的なご都合主義のラッシュもじつに好ましいものがある。ここでかれの筆はまったくぶれることがない。オハナシのつじつまを合わせたり、時間のなさを誤魔化すためにご都合を使うのではない。かれはきわめて自覚的にくだらないご都合を使っているのだ。そこにはギャグにする、という意図以上のもの-覚悟、とでもいおうか-すら感じられる。加えて、ここにも「諸要素の混交」が現れている。姉とあるの

で描かれるのは肉感的女性が多いのだが、導師の言葉にもあるように上連雀は積極的にロリ要素を導入している。姉なのにロリなのだ。これもじつに頭の痛くなるようなことである。

エロ系のオハナシに限らず、登場するアイコンがきわめてフェティッシュであるところも、上連雀/小野の作品の馬鹿度をあげることに貢献している。その効果は直接的ではなく、スパイス的存在である。しかし徹底したこだわりは間違いなく世界の領域を侵食している。たとえば「アナル・ジャスティス」におけるおちんちんへのこだわり。少女漫画的/美少女漫画的フォーマットに従いながらも登場するのはスタッドなおちんちんだ。また「姉ポルノ」においても、徹底した「姉」へのこだわり、姉的存在へのこだわりが世界の境界=エロの「常識」を揺るがしている。その「姉」がロリであるところが尚更に。

上連雀/小野の漫画がこうも脳に破壊的な効果を発揮するのはなぜだろうか。

- (1) 異質な要素の無理矢理な節合
- (2) フェティシズムへの素直なスタンス
- (3) 確信犯的な世界領域の侵食/破壊
- (4) 馬鹿/くだらなさの積極的な引き受け

の4つが理由として挙げられるだろう。特に(3)の果たす役割が大きい。この要素は一面で我々の暮らす「常識」を破壊するため、恐怖をもたらすものである。実際かれの悪夢的側面はここに由来する。しかしそれはめくるめくような感覚をもたらず。単なるイリンクス=眩暈なのかもしれない。あるいは「終わりなき日常(宮台真司)」との距離感がそれを作り出すのかもしれない。またあるいは高度に構築された世界に対する尊崇の念から「凄い」と思うのかもしれない。しかしそれぞれはある程度の割合は存在するだろうが、中心となるものではないように感じる。「墜ちてゆく」恐怖は同時に快感でもある。暗闇の愉楽、とでもいおうか、あえて行ってはならぬ領域に進んで足を踏み込むことの魅力がここには強く存在するのだ。

またここには読み手の解釈が強く関わっている。上連雀/小野は、漫画におけるオヤクソクをたくみに提示することで、我々をいわば「試して」いる。そして読み手はそこからオヤクソクの滑稽さを読みだし、それとの距離で笑う。読み手の主体性や漫画に対するスタンスも試されているのだ。そしてここには互いに腹を探りつつ閉鎖的に成立する関係、いわば共犯関係が成立している。漫画とその状況を知るものどうしの知識のひけらかしあい。だがそれは単なる知識の戯れにとど

まらない。これは大げさにいえば、モダンの構造をギャグへと転化し、返す刀で「日常」をずらしてゆこうという試みでもある。それがひねた、「暗い」魅力を作り出すのである。

閉鎖的であるし、読み手にかなりの教養が求められるという点で、かれの漫画は批判されるかもしれない。事実後述する唐沢ほどかれの漫画は分かりやすくはない。しかしその背後にある意識的／無意識的な反・近代性には侮れぬものがある。その意味でかれはポストモダニストなのだ。フーコーやデリダと同様の文脈で、かれは語られるべき存在なのだ。

## ・いけない！ルナ先生

上村純子の作品であるこの作品は、あの懐かしい「有害コミック論争」において、遊人の作品とともに、名指しで迫害のやり玉にあげられたという過去を持つ。そういわれると、性的描写がえげつなかったりハードだったりしたのではないが、と思われるだろうが、実際に触れてみるとその方向性がかなり異なるのに驚く。確かにエロ要素も非常に強かったりはするのだが、その内容は、絶句するほかないほど、馬鹿馬鹿しくもくだらないのである。

オハナシはこうだ。ルナ先生は、父の海外出張で一人暮らしをする羽目になったわたるの家政婦としてやってきた。ルナ先生はとにかく妄想癖がはげしい。わたるがちょっと反抗的な態度をとると<反抗的な態度> <社会的不適合> <わたるの死>という図式をすぐに思い浮かべてしまうのだ(Fig.4)。このあまりにも短絡的で、それゆえくだらない図式はもうしつこいぐらい全編を通して繰り返される。そしてルナ先生はわたるを死から救うため、身を挺して反抗的な態度を鎮めようとするのだ。エビフライづくりの調理実習がイヤだといえ、自らを実験台に衣の付け方を教えるし、洗濯がイヤだといえ自ら洗い物になるし...もちろん意味もなくちちなりしりなりを露出しつつ。そんなお馬鹿なルナ先生は当然学校の先生などではなく、塾の先生である。このあたりのさじ加減！！最初からくだらなさの構造を積極的に作品の中に取り込んでいるのだ。

世の中にこれほどしょーもない漫画があつていいのだろうか、とすら思えるほど展開はオヤクソクで、加えて知性のかけらも感じさせないようなピースティーな、というより幼稚園児的なエロ要素が画面を埋め尽くす。しかもそれが延々と、終わらない様子で続くのだ。ここで感じるのは怒

りを完全に乗り越えて、呆れである。そして実は一番悪夢的なのは抽象化されたその絵柄である。女性的な要素が実に強いのに、やっていることは一番精子の生産が多そうな時期のオトコノコが喜びそうなことなのだから。この異質な要素の出会いは何か悪い冗談のように思えてくる。

注意すべきなのは、作者がこの漫画を非常に楽しそうに描いているということである。時間に追われているな、と感じさせる回もあるが、全体に上村はきわめて調子良く、ノリノリで筆をすすめてゆく。このことはこの作品が決してやっつけ仕事や職人的仕事でないことを意味している。上村は主体的に、かつ積極的に馬鹿に取り組んでいるのだ。また、その筆には全く照れがない。背徳的な意識もなければ道徳的な後ろめたさも描かない。こういう言い方が適切かどうかは分からないが、上村は「誇りを持って」、くだらないエロに取り組んでいるのだ。

無論その背後にはアンケートへの配慮や売り上げへの欲望が潜んでいよう。とにかくエロを出せば売れる、という部分はあるのだから。しかしここまでくだらなさや馬鹿さやしょーもなさが複合していると、ある意味「崇高な」部分さえ感じられるようになる。そしてそれは回を重ねるごとに加速し、結果としてきわめて馬鹿度の高い作品が成立することになる。

思うに、この作品があれほどやり玉にあげられたのは、この馬鹿さの故ではなかったらうか。月刊マガジンという広く読まれる媒体に、これほど頭が悪そうに見える作品が載っていたということにポイントがあったのではないらうか。そしてこの作品の背後にある、強烈な「馬鹿さへの積極的な志向」が、世の「お母さん」たちを戦慄させたのではなからうか。

## ・オヤマ！菊之介

「ルナ先生」の流れは、「有害コミック論争」くらいでは断ち切られてはいない。もちろん程度の違いはあるが、少年誌がエロ的作品を載せ続ける限りこの流れは完全に切れることはなからう。加えていえば、少年誌からエロ要素を持った作品がなくなることはなからう。そしていまでも強烈にこの流れが持つ馬鹿を実践している作品がある。ルナ先生の正統後継者ともいえる作品、それがこの瀬口たかひろ作の「オヤマ！菊之介」である。

オハナシはこうだ。主人公であるところの菊之介は伝統ある女形の家系の跡取り。実家の政治力と経済力を生かして、女性のしぐさや行動の研究

と称して女子高に転入する。お墨付きをもらった菊之介は様々な女の子を(何も知らない純粋培養タイプの女の子が多い)それこそ「研究」しまくる。どうすれば感じるのか、とか、どう縛れば良いのか、などと。

基本的にオハナシはひとつしかない。とにかく女の子を脱がし、やらしいことをするというものだ。なかには女の子のあそこからキノコが生える、なんていう変形技...絶句...もあるが、基本的なところは「どういふシチュエーションで女の子を脱がすか」「どういふやらしいことをするか」という点に変わりはなく、それはきわめて強固である。異なるのはシチュエーションと女の子の組み合わせのみなのだ。そしてそうであるがため、オハナシはすべて - そう、すべて - すぐれて無内容だ。ここでの無内容とは、社会に貢献しようという気持ちや、新しい芸術を作り出そうという意図がまったくないということを意味し、けなしているわけではないことに注意してほしい。この「無内容」は、それ自体他の要素とのかかわりとは別の文脈で成立してしまうため、高度な独自性と妙な説得力を持っている。そしてこれは、竹本泉や「ルナ先生」同様、回を重ねるごとに一種の崇高さを醸し出してゆくようになる。なんととっても同じ話が11巻も出ているのだ。コミックスサイズで週刊だから、それほどの量にはならないと思うかもしれない。しかし11巻分の量はやはりかなり大量である。しかもまだまだ連載は続きそうな塩梅である。これは戦慄すべきことではなからうか? 確かに順列組み合わせでいくらでもオハナシが作れるとはいへ。

もうひとつ馬鹿度を高めているのは、脱がすのみで決してそれ以上「先」に進まないということである。これは「ルナ先生」からしっかりと引き継いだ要素であり、少年誌につきものの制約によるものであろう。この制約は、かなりきわどいところまで脱がしておきながら(その絵が「ウリ」になるわけだが) 強制的にそこでオハナシは中断させられてしまうという構造を作り出す。この中断のやり方がいちいち馬鹿らしいのだ。一番多いのがデウス・エクス・マキナ(的な存在)の登場で、いちいちオハナシを尻切れトンボの状態にとどめ続ける。これは一般的な視線でみれば作品を損なうものであるが、こうしたミニマル的作品ではそうとは限らず、逆にそこに魅力が生まれる。ドリフの徹底的なマンネリコントを想起してほしい。ネタも、オチも分かっているのに、徹底的に繰り返すからこそ生じる馬鹿馬鹿しさは徹に存在するのだ。加えて、このことは「エロの抽象

化」を生み出す。エロ的な視線で見たり結構ハードなペッティング(苦笑)をしたりはするが、そこで行為は必ず終わり、となる。このステイタックな構造は、セックスや肉体的快樂の上部構造となっている、純粋なエロ要素を浮彫りにする。人は視覚からどのようなエロを構築するのか? 何が「エロい」絵なのか? どういうシチュエーションにオトコは感じるのか? という大きな命題に囚らずも取り組んでしまっているのだ。これは潜在的なこととはいえ凄くことである。...ただ、実際は、ミニマルミュージックのごとく執拗に繰り返される「エロい」絵、毎回毎回丁寧に考えられたエロさに、二重の意味でため息をつくわけだが。

「ルナ先生」と「菊之介」の特徴は、まとめて語っても構わないだろう。両者はあきらかに連続した系譜の上にあるからだ。第一には「宙吊りになったエロ」とでもいえるものである。エロ漫画ほど徹底的にエロをやることはできないが、目的はエロであるということは間違いない。しかしここでのエロは常に寸止めである。それはフラストレーションを生むが、それをうまく丸め込み、けりをつけようとする際には必然的にご都合主義なり馬鹿馬鹿しさが生じる。両者の合わさった先には、宙に吊られているからこそ明らかになる我々の「エロ」がある。エロ描写に期待し、それが裏切られることによって、「期待してしまった自らのエロ」が明らかになる。同時にその滑稽さも、もちろん人によってそれは異なった姿を持つのであろうが。

第二には「くだらなさの積極的な引き受け」とでもいったものである。ルナ先生のところすでに挙げてあるが、瀬口においても作劇のスタンスは非常にポジティブだ。彼らは決してやましい仕事をしているという認識を持っていない。逆に「誇り」を持っているように感じられる。この誇りは二重のおもしろさを生み出す。一つは仕事に就くものが仕事に集中する際に必ずあらわれる崇高さと、描かれている内容、すなわち一般的にはくだらなさとされているもののギャップのおもしろさである。第二にはエロをいつの間にか漫画世界において「やましいもの」「レベルの低いもの」と設定してしまう我々の心が現れてしまうということである。特に後者は我々の「正常」の認識を問い直す。

もうひとつ挙げられるのはそのミニマリズムである。同じオハナシの構造が延々と続く作品は、それだけで一種のアルタード・ステーツを作り出す。ミニマリズムは一見べったりとした日常の裏

打ちのように見えるが、わずかに変化してゆくその姿はいつしか日常性から遊離してゆく（実際は日常も少しづつ変化しているのだがそれは分りにくい）。知らず知らずのうちに「知らないところに来てしまっている」という驚くべき状況を作る可能性があるのだ。普通だと思っていたものがいつのまにか巨大なパロックに転化していた、ということがありえるのだ。いうまでもなく、両作品が行き着いてしまっている境地にはとんでもないものがある。パロックもパロック、大パロックである。

そして過剰なミニマリズムはそれだけで馬鹿馬鹿しくなる。ウォールホルの「エンパイア」のように。これも一種の日常性からの遊離といえよう。日常性の姿をとっていながら、それは過剰に繰り返されるのであるから。こうして二重の遊離が生じる。ありがちな日常からの遊離という点と、暴力的ともいえる日常性の誇張という点のふたつだ。

このように少年誌のエロ作品は多層性をもって我々の正常の感覚をいつのまにか切り崩す。そこに大きな馬鹿馬鹿しさが生じるのだが、その上に生じる日常性の溶解の感覚には注目しなくてはならない。

## ・唐沢なをき

現在の漫画家でもっとも馬鹿馬鹿しさやくだらなさに積極的に取り組んでいる人は、間違いなくこの人であろう。作品数といい取り組みの深さといい、そしてその徹底的なくだらなさといい、まさに馬鹿漫画の皇帝というにふさわしい。

かれの漫画は、二つの方向から既存の漫画への挑戦となっている。第一の挑戦は、漫画の内容やオハナシの作り方への挑戦＝漫画の文法への挑戦である。それが顕著な形で現れているのは、まずは「必殺山本るりこ」であろう。基本的には熱血部活動漫画のパロディなのだが、その構造は意図的に、かつ確信犯的にずらされてゆく。例えば部活動そのものが段々とパロックになってゆく。最初はバレー部あたりから始まるのであるが、栗拾い部、ミジンコ部、節分部、SM部といったように、部活動そのものがギャグの俎上にあげられてゆくのだ。

また、レギュラーで「死ぬ役」が登場するのも目新しいところである。死人が出るほど激しく、かつ馬鹿馬鹿しい闘いであることを示すために、常に死んでみせる役が割り振られているのだ。アマゾンに行っては吸血ウナギにタマゴを産み付けられたり、ボスニア・ヘルツェゴビナに行っ

は試しに蜂の巣になってみたり、「ゴジラみたいな」に対抗するための戦車に轢かれてひき肉になったり、切れた高圧電線に触れて炭になったり、宇宙のチリになったりと、実に多彩な活躍をしている。無論次の回には何事も無かったかのように復活するのであるが。面白いことにこのキャラクタ＝柏木さんは味方のチームメイトで、嫌われ者でもなんでもなく、結構中堅で可愛い存在として描かれているのだ。ここにもありがちなオハナシをずらそうという試みを見て取ることができる。

また、ここではメタ漫画へのアプローチも行っている。年末進行で苦しんでいる漫画家を救いにくるりこたち漫研が出勤する、というネタなのであるが、まず馬鹿馬鹿しいのは二号連続で同じネタをやっている、ということである。唐沢自身年末進行で苦しく、二本の漫画を同時進行でやっていることがありありと分かり、そのこと自体がそのままネタになっているのである。ここでは漫画の世界とその裏にいる作者、そして読み手の視線の線引きがじわりと崩れている。また、上手な手抜きの方法もネタとして使っている。例えば登場人物に「動くな」と命じ、同じコマを繰り返す（当然コピーを貼り付けている）とか、アップばかりにしてみる、とか、全然関係の無い背景を挿入してみたりとか。

こうした実験は、「カスミ伝」においても顕著に見ることができる。「カスミ伝」「カスミ伝S」のシリーズは唐沢の作品集の中でも実験精神にあふれていることで知られているが、特に前者は漫画の文法への挑戦が多く行われているという特徴がある。特に顕著なのは誰もやらなかったようなことへの挑戦や、漫画においてはタブーとされてきたことをあえてやっているということである。まずあげられるのが過剰なネームの使用である(Fig.5)。ネーム（文字）の多さは、現在に至るまで慎まなければならないものであった。また説明的なせりふはなるべく避けるべきものという認識も存在する。漫画は絵で読ませるもの、ということになっているのだ。もちろん士郎正宗のごとき例外も存在するのではあるが。ところが唐沢は馬鹿みたいに、読むのもうんざりするほどの文字を使う。それも一度ならず二回も。このたまたまかけるような表現は、その過剰さからギャグとして強烈に機能するのであるが、それ以外にも漫画における文字とは何か（特に写植で打たれる吹き出しのなかの文字）文字の果たす役割は何かということすら明らかにしてしまっている。

また、描き分けの放棄ということも行っている(Fig.6)。全員が潜水服を着ているので誰が誰だ

か分からない、というシチュエーションなのだが、ここでは漫画で自明なものとされてきたキャラクターの境界線が崩壊している。これももちろんギャグとして提示されているのであるが、それ以上にキャラクターの境界が存在しなくなることで漫画の構造そのものが崩壊してしまうことが明らかになる。動作主体も客体も分からなくなる完全な混沌が出現するのだ。このことは、描くのが楽そうに見えるので実にくだらなく見え、かつ強力なギャグとなっているのだが、実際は非常に恐ろしい要素を秘めている。動作の主体と客体をきちんと設定した上で会話なり行動を始めるという、現在/現代の行動様式に対する一種の挑戦にもなっているのだ。

加えて、モブシーンへの探求も行っている。一つのオハナシをほぼすべてモブシーンで描く、という試みで、それ自体かなり無駄な努力が感じられて馬鹿馬鹿しいのだが、ねらいはそれ以上のものがある。「漫画の神様」こと手塚治虫的モブシーンをパロディの対象にしているのだ。手塚のモブシーンには一つの特徴がある。「群集」としての、総体としてのマスを描くのではなく、そこに描かれている人がそれぞれ主体性を持ち、みずからのキャラクターを主張するのだ。登場するキャラクターの多くがせりふをもつことからそれがわかる。いわば多声音楽的な描写がここにある。これは手塚によって始められたことではなく、杉浦茂なり田河水泡なりの戦前からの漫画家においても顕著に見られることであるが、手塚を最後にほぼ見られなくなってきた「伝統的」な表現であるということで、手塚的ということにしたい。このことはまず、当たり前とされている群衆描写を先祖返りさせることにより、現代漫画の常識を転倒させる。そして手塚が目論んだであろう、「焦点のない漫画」の可能性をも示す。現代漫画のコマの多くは集中点なりパースの行く先なりをもっており、それが当たり前のこととされている。しかしここでのモブシーンは中心を拒否する。真ん中はあるがそれは紙の中央であるに過ぎず、中心は多元的である。どこにも中心があつてどこにも存在しない。そうした描写は現在の漫画のあり方からかなりの距離があるため、じつに座りの悪い思いが生じる。そこに生じる違和感こそ唐沢の狙うところである。唐沢の方法は、過剰な繰り返しだけでなく、既存の漫画の相対化にすら足を突っ込んでいっているのだ。

このように唐沢の方法を見てくると、確かに、唐沢の方法は既存の「パロディ」の延長線上にあ

るといえることがわかる。しかし唐沢の筆は二つの点でそれを上回っている。第一に過剰なパロディ。部活動漫画なのにアマゾンに行ったり宇宙に行ったりする、その過剰な違和感。忍者漫画なのに学園ものになってみたりというヘンテコな節合。その発想の広さ、博識さ、そしてその可笑しさは、他のパロディに携わる人たちから頭一つ抜けているように思える。

第二にパロディという構図そのものをパロディにする、いわばメタ・パロディへの志向があることである。手塚のモブシーンのパロディは、一つのギャグとして存在している事柄を再構成・パロディ化して、新たなギャグを生み出している。また年末進行のネタなどは、みずからの存在すらパロディにしてしまう。当然メタ・パロディはセルフ・パロディであるのだが、唐沢はそれを怖れず、逆に極めて積極的にメタ/セルフパロディに向かっている。

以上のことを踏まえた上で見えてくる重要なことは、唐沢は、漫画の文脈や知らず知らずのうちに当たり前なこととされている内容的オヤクソクを転倒させている、ということである。メタ・パロディは必然的にその傾向を導くのではあるが、唐沢の場合はかなり自覚的に転倒をはかって/謀っているように見受けられる。唐沢は既存の漫画の構造をずらすことによってみずからのギャグを成立させており、それを自分の「味」にしているのだ。それは一方で、上達雀同様日常世界の境界を揺るがす。もう一方で、漫画の「異端」を示すこと＝漫画はここまで表現できるのだ、という極北を示すことで、唐沢漫画は逆に現在の漫画のスタンダードを示してしまう。「カスミ伝説」の解説で村上知彦が「この本は現代の『マンガの描き方』だ」と書いているが、それは全くその通りのことなのだ。徹底的な漫画の文法への実践＝実験の中から、そしてそこから生じる馬鹿馬鹿しさのなかから、現代漫画の姿が、ひいては我々の日常的な認識の方法が、見えてしまうのだ。唐沢は現代漫画におけるギャグそのものの転換を目論んでいるように見受けられるのだ。

第一の挑戦だけでもなかなか難しいことである。漫画世界は広く、そしてさまざまな積み重ねがあるのであるから、そこで築き上げられてきた「伝統」ともいえるオヤクソクを「ずらす」ためには、漫画世界を良く知り、その上でパワフルに「破壊活動」を続けていかなければならないからだ。しかし唐沢は更に上を狙う。第二の挑戦は、漫画で使うマテリアルへの挑戦である。

漫画で使う画材は、いつの間にかお決まりのものになっている。漫画はケント紙にGペン、または丸ペンで描き、その上にベタを塗ってトーンを貼って...というものだ。無論、それ以外の画材に対する探究が行われてこなかったわけではない。筆の使用や美術における描画技法の導入、最近ではCGの普及など、画材や技法のバリエーションは広がってはいる。例えば劇画は積極的に筆を導入したし、最近では高橋葉介や黒田硫黄が積極的に筆を画材としている。また古屋兎丸はメゾチントやエッチングといった西欧版画の技法を「Palepoli」で積極的に導入し、「プラスチックガール」においてはアッサンプラージュの技法を大幅に導入している(ここまできるとアッサンプラージュやコラージュと全く変わらない)。CGの普及も山本直樹や寺沢武一に始まり、現在は「カラフル萬福星」のようなCGエロマンガ専門誌も登場するようになってきている。またペンの探求も古くから行われてきた。岡田史子は割り箸からGペンまで、さまざまなペンを試まくった。とり・みきはニュートラルな、強弱のない線を描くためにミリペンを導入したし、唐沢自身それを受け継いでいる。しかし全体から見るとまだまだ最初に挙げたような形式(ペン/紙/トーンの組み合わせ)が一般的であるといえよう。唐沢はそれを徹底的に転倒させようとする。

まずはジャブ的なものとして、「カスミ伝S」を挙げたい。「カスミ伝」はどちらかといえば漫画の文法に対する挑戦という側面が強かったが、「伝S」においてはマテリアルに対する追求が強まっている。まず挙げられるのは、最近出回ったようになったデリータなどの変なスクリーンばかりを使った「トーン100枚勝負」(Fig.7)。画材屋のトーンのコーナーを見たことのある人なら、あるいは漫画に携わる人ならご存知であろう、今はきわめて多種多様なトーンが出回っている。昔は手で描いていたようなベタフラやカケアミ、点描のトーンはもとより、変な模様やお経、ヘブライ文字、月や太陽や空、果ては背景のビルや町並みのトーンまで売っている。目的がはっきりしているものもあるが、何に使うのか皆目見当のつかないトーンもまた存在する。それを最大限使おうという試みなのだ。実際は通常使われるアイ・シーの61番なども含めると55種類のトーンしか使われていないが、それにしても55種類である。驚愕すべき数といえるのではなからうか。ここでは完全にトーンを中心にしてオハナシが構成されている。描写したい内容(画像によって構成される「世界」も含む)があって画材が選択

されるのではない。画材があって、それに合わせてオハナシが構成されるのだ。ここにあるのはラディカルなコペルニクスの転回だ。良い意味で本末が転倒しているのだ。

続く「モリサワ写植合戦」(Fig.8)もまた同様な構造を持っている。主人公のキャラクタ以外はすべて写植で「打たれて」いるのだ。写植には文字だけでなく、妙なイラストも含まれているのであるが、それを目一杯活用しているのだ。それにしても自明と思われてきた写植にこれほどの多様性と、これほどの異空間が潜んでいたとは。ここにも驚愕がある。無論ここでもオハナシは後からついてきている。いかにモリサワの写植に潜む「可笑しさ」を表現するか、それが中心になっているのだ。

注目すべきは両者とも、トーンの番号や写植のフォント名などをいちいち、詳細に挙げている点である。その徹底した、かつ過剰な姿勢はそれだけで強烈なギャグとして成立するだけの魅力をもっている。そしてここでは、ふだん漫画において自明なものと考えられがちなトーンや写植に、ぽっかりと開いた異質性といおうか、ギャグの源とでもいったものがあることをも示している。写植の場合は、それまで人目にあまり触れなかったものを明らかにしている、いわばほとんど知られていなかった異世界の提示という形になっているが、それにしてもその異世界があまりに異様なので驚きは強い。またトーンの場合は輪をかけて複雑だ。漫画を志すものなら誰でも接触するはずのトーンが、日常的に触れるマテリアルが、いつのまにかとんでもないパロックになっていることを示しているのだ。これはひょっとしたら、画材にかぎらず他の日常的存在にもあてはまるかもしれない。唐沢の探求ははからずも、日常に潜む異世界の存在をも明らかにしている。そして漫画の構造そのものと、日常性をともに転倒させているのだ。ここでの日常性は、漫画読みや漫画に携わるものにとっての日常性ではあるが、限りなく「一般的」な日常性へとつながってゆく可能性を持っている。

また、背景となる紙そのものの探求も行っている。紙を赤くする、という荒技を使っているのだ(Fig.9)。ナトリウム灯や赤外線式の炬燵の光のもとでは色が変わって見えたり、赤いものは見えなくなる、という効果を漫画に取り入れているのだ。たとえばなにも描かないで「火炎放射!」とか、丸を描いて「侵入禁止」逆三角を描いて「とまれ」とやっているのだ。絵だけを見ると手抜きこの上ないのだが、この背後には漫画の作画以外

の部分でのさまざまな苦勞があったであろうことが推察される。編集との打ち合わせ、印刷所との交渉、コストアップ対策などなど、編集も苦勞したであろうことがありありと分かるのだ。ところが描いているものは手を抜ききった、人を食ったようなものである。ここに存在する乖離にギャグが生じるのであり、逆に実験の空恐ろしさを感じる。ここまでやるか、という。

この単行本の極めつけは「シール漫画」(Fig.10)である。漫画のあちこちに空欄があり、そこに綴じ込まれているシールを張りつけて漫画を完成させるというものだ。確か同様のものが学年誌や学習誌の企画としてあったように記憶しているが、ギャグ漫画でここまでやったのは初めてではないだろうか。そして唐沢のおそるべきところはシールの裏紙の黄色い部分まできちんと利用しているところだ。シール自体も1枚のページとして機能しており、シールのページをめくると「周りがやけに黄色いな…」などと描いてあったりするのだ。ここに至ると編集の苦勞は更に増したであろうということが容易に推察できる。特にコストアップが切実な問題となったであろう。しかしそれを許容したということは編集の側にも強い覚悟があったのだろうということが考えられる。作者と編集の強力な二人三脚が感じられるのだ。加えて描かれた画像の空虚さ＝手抜き加減がじわじわと読み手に訴えかけてくる。ここでまた空恐ろしさが生じる。「ここまでやって何になるのか」「何が彼らをここまで駆り立てるのか」という。それは感動すら生むレベルにまで達している。

マテリアルへの探求はまだ続く。98年に出された単行本である「からまん」においては、「米マンガ」という試みを行っている。これは文字どおり炊きたたのご飯をキャンバスに、のりの佃煮をペンにして描いた作品である。桃色はでんぶ、太陽は当然梅干しである。これはまさに呆れ果てた作品である。今迄誰もやらなかったような実験を軽々行っているのであるから。食品を漫画の画材とするという試みは空前にして絶後であろう。ここでの面白さはまた多層的である。第一に一見食べ物を粗末にしているように見えること。第二にちゃんと食べたと律義に書いてあること。第三に漫画の画材の可能性の拡大。第四にその挑戦の一見しての意味の無さと、なのにそれにかけている情熱があまりにも強いこと。漫画に対して情熱を持たないものにとってみれば、ご飯を使って漫画を描こうという試みは無駄な努力以外の何ものでもないだろう。くだらなさの極致である。と

ころが唐沢は撮影で苦勞し、ご飯を無駄にしないよう苦勞しながらも、その「無駄な努力」に挑戦し続ける。その背後には強い意志が感じられる。そしてその意志は「崇高さ」すら招き寄せる。

そしてマテリアルへの究極の挑戦が「怪奇版画男」である。この作品集はその名の通り、すべて版画によって描かれている。効果としてプリントゴッコを使ったりMacを使ったりしている部分はあるが(版画男の敵として登場する)、カバーのバーコードを除くとすべて版画である。登場人物はもとより、効果線、背景、擬音、そして吹き出しのなかの文字までも版画なのである。無論後書きも奥付けも版画である。ちなみに登場人物は基本的に木版(効果として紙版、イモ版がある)、文字はゴム版である。

...なんという無駄な、無駄に見える努力であろう。確かに版画によるイメージの大量生産は浮世絵といった形で日本の表現において存在してきた。しかし印刷技術の進歩によって版画は逆にコスト高となり、現実的なものではなくなってきた。かかる労力は多いのに、得られる対価や評価はそれに見合ったものではないのだ。版画という表現様式は漫画というエリアにおいて歴史的に問題外とされてきたのだ。しかし唐沢は決然としてそれに挑む。莫大な、全く収入に見合わないような仕事に、唐沢は挑むのだ。ページ当たりの原稿料は変わらないのに、また別に何が得られるわけでもないのに。確かに「初版だけでは赤字だ」と、あちこちで唐沢はもらしている。だが唐沢は倦むことなく、やや不平をもらしつつではあるが版画を彫り続ける。版画なのにモブシーンをやったり、版画ならではの左右方向の彫り間違いをギャグとして使う、といったメタ・パロディを取り入れつつ。

もはやここまでくると感嘆するほかない。完全に「崇高な」領域にまで達している。孤高といえればあまりに孤高な挑戦。何が唐沢をしてここまで強力な表現へと駆り立てるのか。そうした疑問を感じはするが、それは圧倒的な「今、そこにものとして存在する」表現のもとに沈黙せざるを得なくなってしまう。その背後にある圧倒的な情報量と、現在考えられる漫画的実験の最果てのありさまに、さらに沈黙/呆然は強まる。

このように唐沢は、漫画の内容的文脈のみならず、漫画に使われるマテリアルまでも相対化し、ギャグへと転化させてゆく。そこにあるのはきわめて複雑な意図の重なりである。漫画的文法の「ずらし」の延長にある、自明とされているものに対する挑戦。編集との共犯関係。造本の常識や

トータルな造本の様式に対する挑戦。そして「実験」に対するきわめて積極的な意志。そして何より作品のくだらなさ。これらの意図の重なりの結果、唐沢の漫画は実に、実に感嘆すべきものとなる。

それでは、こうしたマテリアルへの挑戦には、どのような意義があるのだろうか。第一の挑戦と同様、漫画の常識を転倒させ、ずらしてゆくという目論見があろう。また、マテリアルとオハナシの主客転倒という目論見もあろう。結果として漫画の表現の可能性は広がってゆくことになる。そして多重的な転倒の結果として現れる、教養を必要とするギャグを創りだしてゆくという側面も持つ。漫画はソフトであるだけでなく、微弱ではあるがハード的側面も持っている。それを唐沢はクローズアップすることで、新しい表現、そしてギャグに向かうのだ。

ここに、第一の挑戦と第二の挑戦の向こうに見える唐沢の意図が明らかになってくる。唐沢自身はそれに決して応えようとしないのであるが。それは、一口でいえば新しい様式の探求、そして新しいギャグの姿の探求である。それは唐沢がデビューした頃から明らかな傾向であった。最初の単行本である「八戒の大冒険」でも、漫画の文法へのそれとない探求を見ることができるところがその探求は、面白いことに、いつしか実験をすること、そのものを楽しむことに次第にシフトしている。その傾向は近年になればなるほど顕著になっているようだ。そして少しずつ手段と目的は転倒しつつある。まだ完全に転倒しているわけではないものの、実験に対するウェイトの方が強くなってきているように見受けられるのだ。微妙な手段と目的のバランスの間には、極めて強いグルーブとスピード感が生じる。そのドライブ感に我々は酔うのであり、唐沢自身もみずからを相対化しつつ酔っているふしがある。だから実験も更に先鋭化し、読者はそれに快哉を叫ぶのだ。

こうして、唐沢の実験精神はおそるべきものとなってきた。それはいみじくも間接的な師匠筋に当たるとり・みきからも呆れられている（「人達」参照）ほどである。唐沢においてはくだらなさの追求＝実験は、結果でも副次的なものでもない。あくまで最初である。第一義的存在である。

ではいったい何が唐沢をしてこれほどの実験に走らせるのだろう。理由としては、次のことが挙げられるだろう。

(1) **実験そのものが持つ面白さ**。どのような実験でもそうであるが、使命として課された実験

は苦行であるが、自発的に行う実験は常に楽しみである。新しい発見を期待して行うのであるから。唐沢の場合もそれは同様であろう。とくにそれがギャグと直結するためなおさら

(2) **世界の境界が崩れることへの愉しみ**。これは上連雀 / 小野のところでも述べたものと同様である。文脈・マテリアルをずらした先には、いままでの漫画の見方からも、あるいは未来の漫画の姿からも規定できない「異世界」が生じる。そしてそれは近代的理性の観点から見ると不気味なものであるが、だからこそ魅力を持つ。加えてこのことは読み手の「日常」性をも崩してゆく。漫画に限らないふつうの生活の常識をも転倒させてゆく可能性を持っているのだ。だからそれは単に漫画のエリアに限らない深い影響力を持つ。

(3) **くだらないことそのものが持つ不合理な愉しみ**。これは竹本や上村 / 瀬口のところで述べた事柄と強い関係を持っている。現代はプロテストантиズムや効率第一主義がはびこる時代ではあるが、逆にそうであるが故に唯美主義はその魅力を失ってはこなかった。同様の文脈から、効率第一主義に反する「くだらなさ」にも独自の強力な価値があるといえるのではないだろうか。

(4) **無駄な努力をあえてする、というストイシズムの魅力**。これは「くだらない」行為なので、(3)の事項とも関連してくる。しかし単なる反近代性だけでなく、ここには近代的な要素である、ストイシズムとその背後にあるナルシズムも関係してくる。苦行者として、一見意味のなさそうなことをし続けるということは、つらいことではあるが、ナルシスティックな意味ではかなり魅力的なことである。受け手も同様な要素を持っていた場合、それは強く伝わり、作品にもう一つの魅力を付け加えることになる。またそうした「分かってくれる」読み手の存在が、そのストイシズムをさらに強化し、魅力を増加させるのに貢献する。

(5) **漫画への愛**。実験を繰り返す、漫画の新しい表現の可能性を作り出すということは、自分の存在を漫画世界の歴史に刻みつけることができる、ということである。そして様々な形で反響を受けることである。もちろん賛否両論はあるのだろうが。漫画を愛するものなら、このことに魅力を感じないわけにはいかないのではなかろうか。もちろん明示的な形

ではないにせよ。

こうした実験の動機は、唐沢だけに限ったものではないだろう。もちろんそれぞれの作家によって取り入れ方に違いはあるだろうが、多かれ少なかれどの作家もここで挙げたような要素を持っていると考えられる。かように、実験は作者にとって楽しみであり、その楽しみは様々なレベルを取りはするが、読者にも伝わってくる。どうやら馬鹿漫画全体の魅力の由来も、このあたりにあるといえそうである。

## ・馬鹿漫画の魅力とは？

最初にも書いたように、現在の漫画の状況は多様を極め、一般的なことを言うことを許さない状況にある。ここでとりあえず「馬鹿漫画」と主観的にカテゴライズした漫画たちにおいても、一般的な「馬鹿漫画のアイデア」や「馬鹿漫画の面白さ」を導き出すことはできない状況である。ただ、共通するところはある程度見いだすことができたように思う。

第一に挙げられるのは、その娯楽性である。竹本作品に顕著なように、薬にも毒にもならない内容は、殺伐とした生活に安らぎを与える。また、馬鹿漫画は共通して笑いの要素を持っている。笑いをもたらす鎮静作用は大きい。そして作品にもよるが、より高度な、教養を必要とするアヴァンギャルドな娯楽要素も持っている。この娯楽は読み手を選んでしまうが、作者が提示する前衛性を理解できるようなら、非常に深い楽しみを与えるものである。馬鹿漫画は共通して、笑いによって読み手を楽しませるものである。

第二の特徴は、「日常性との距離」が常にあるということである。ここでの「日常」は極めて多層的なレベルを持っている。漫画の日常＝漫画における「常識」である場合もあるし、あるいはもっと一般的な「常識」である場合もある。また、宮台真司がいうような「終わりなき日常」（＝日々続く淡々とした変化のない毎日）である場合もある。馬鹿漫画はそうした状況を「ずらす」ことによって成立し、その「ずらし」が面白さやギャグを作り出す。ここで注意すべきなのはあくまで「ずらし」であるところである。日常性と大きな距離を持つことによって成立する（断絶するのではないが）ワイドスクリーンパロディや冒険物語と異なり、馬鹿漫画は現実や「日常」に立脚しつつそれを常に転倒させてゆくのだ。それは「破壊」ではない。ダダの人々やカウンターカルチャーの人々がやったような、既存の芸術モードや日

常性に対する異議申立てではなく、穏やかな、そしてそうであるがゆえに心に忍び込む（正気的な意味でも狂気的な意味でも）ものだ。ふだん当たり前だと思っていることが少しづつ分からなくなってゆき、いつのまにか違ったものになってゆく、常識が崩されてゆく、ここに馬鹿漫画の魅力のひとつがあるのだ。そしてこの常識の崩壊、ということはひとつの可能性を生む。日常性の陥穽から逃れる可能性である。馬鹿漫画が提示する視点は日常を多様にとらえることを可能にする。少なくとも「日常」はひとつではないことを明らかにする。その認識は鉄壁と思えるような「日常」に風穴を開け、より気楽に生を過ごしてゆくことを可能にするであろう。馬鹿漫画はその表現を通じてオルタナティブな生のあり方を示すのだ。

また第三に挙げられるのは、馬鹿漫画を強烈に彩る情熱である。ここで挙げた作者たちは皆、自分たちの仕事がある程度馬鹿馬鹿しいもの（無論一般的な見方からすれば、であるが）と知りながら、それでも徹底的に、情熱を込めて、作品をつくりあげてゆく。こうした自らの仕事に対する真摯な姿勢は、少なくとも清々しさや爽やかさを、最終的には崇高さをもたらす。それには、馬鹿馬鹿しさの積極的・情熱的なひきつけといったことが、非常に大きな要因として関わってくる。無駄だとされること、馬鹿馬鹿しいとされることに、わき目もふらずひたむきに取り組むこと。それが馬鹿漫画に強烈な笑いと、強烈な印象を、そして何よりえもいわれぬ魅力を与えるのだ。そこには気づける作用も含まれている。

そして最後に挙げられるのは、さまざまなレベルでの「愛」といったものである。これは情熱から導かれるものであるが、ややレベルのことになった物である。例えば上村や瀬口においては、みずからの作品への自信が非常に顕著に見られる。これはみずからが選択した「仕事」への愛と解釈することができよう。また竹本においては、抑えがたいSFへの愛が強く感じられる。その真摯な愛の姿は読み手をうたずにはおれない。そして上連雀／小野、そして唐沢においては、かなりそのものずばりの「漫画への愛」を感じるができる。それは読み手に「漫画を読むことの喜び」をも与える。漫画というものは素晴らしいものだという印象を与えるのだ。実際は作品なり仕事に対する情熱が最も良く感じられるため、この「愛」は背景として感じられるものであるが、この後ろに常に流れ続ける深い気持ちや、表現されたものに多層性や深み、そして味わいを与えているのである。

このように、重層的、多重的に馬鹿漫画はわれ

われに訴えかける。その訴えかけに、われわれは心を強く動かされるのである。

## ・おわりに

注意して欲しいのは、馬鹿な作品を読むことによって自らの正気や趣味の高さが確認できるから馬鹿漫画には価値・魅力があるのだ、という認識は、誤り、あるいは卑しい考えであるということだ。もしそうであるとするなら、唐沢や上連雀 / 小野のような積極的な「馬鹿さ」への探究は行われまいであろう。馬鹿さにはそれ自体の価値、探究してみたい魅力があるのは、すでに述べてきたとおりである。馬鹿漫画は「真面目な」漫画との距離関係によってのみ成立するのではなく、それ自体の価値も、世界も持っているのだ。

こうした魅力を持った文化的産物は現在ほかでは見られなくなっている。ハイブローな文化やファインアートの世界、伝統工芸の世界ではまだ存在し続けているのではあるが、大量生産・大量消費を旨とするポピュラー・カルチャーの分野ではほぼ全く見ることができなくなっている。一種奇跡的ともいえる状況がここにはあるのだ。そちらの意味からも、馬鹿漫画は注目せられなければならないだろう。

馬鹿漫画を読もうではないか。それは安らぎを与えてくれる。馬鹿漫画を読もうではないか。それは現代における情熱とは何か、を見せてくれる。馬鹿漫画を読もうではないか。それは現代を生きる可能性を示唆してくれる。馬鹿馬鹿しさのなかにも、「抜け道」は示されている。馬鹿馬鹿しいからこそ、見えるものもある。馬鹿漫画を読もうではないか。馬鹿なものに積極的に取り組んでみようではないか。

\* 以下のページは最終ページ（32ページ）からお読みください。

\* 吉本松明 Web ページ "Ioni Station"  
<http://www.mar.s.dti.ne.jp/~tamatSu>  
もあわせてお読み頂けると幸いです。

\* 掲載された画像は著作権法 32 条に規定された「引用」の範囲内です。