

ギャグとストーリーのあいだ

マンガのジャンル分析に矛盾許容論理を導入する

鎌田 大資 (相山女学園大学)

1、目的

身近なマンガ作品を題材に視覚表現すべてを成立させる鍵となる誘惑的諸形象、異化的な概念装置に関する考察の導入部を提示する。そして社会学とマンガ研究に、従来、明示的な形でそれとは名指されることのなかった新たな論理学の形態を導入する。

2、方法 (視点)

西谷啓治の論理学は、俳句の侘び寂びなど日本独特の文学的情緒を考察すべく編みだされた宗教哲学である。明白に区分されたように見える二つの領域を区切る壁やついたて部分に注目すると、二項のあいだを区切る領域は、実は区分された二項の両方に属する中間的な項となる。

その事例はいたるところに見いだされるが、たとえば観者と表現世界の二項を隔てる図像の支持媒体自体が、中間項として壁やついたてのような機能を発揮する。長新太の絵本に、一本の水平な線が「地平線」として表象され、そのかなたから射出されるいろいろな生き物、乗り物、人物が画面ごとにページをのっとり、観者である子どもたちを魅了する実作が存在する。この地平線は画面上に刻まれた異世界との境界線そのものであり、観者が開く絵本のページ自体が目の前に異世界を現出させる扉になる。あらゆる絵画は、画面内の世界を観者の脳内に召喚する扉であり、そこから線は異物、異世界へと誘惑され、おびき出される。

本報告では、マンガと劇画の境界、ギャグとシリアスの境界、現実と幻想の境界、恐怖と笑いの境界に位置する象徴的形象について考察する。特に吾妻ひでおのシュールリアリスティックな SF ギャグマンガに読者を導入する諸形象に注目し、あらゆる二項対立を無効化する中間的、境界的な形象の役割を検討する。

3、結果

二項対立を組み合わせて作りだされたあらゆる体系は、実は個々の二項の中間項に注目することでそのたびに無効化され、崩壊する。漫画的ギャグの破壊力の大きな部分は作品内に確立されたかに見えた多様な秩序が、がらがらと音を立てて崩れ落ちる舞台崩しのダイナミズムに由来するだろう。

4、結論

諸事例を検討し従来の文化社会学的な理論的諸形象と比較すると、ジンメル「橋」や「扉」(そして「貨幣」)、遊び論の聖一俗一遊の三項図式など、二項のあいだをつなぐ媒介、また二項をつなぎそのどちらでもない第三項に注目する多数の議論は、社会学の理論的武器庫の一角を構成している。西谷の回互(えご)的連関、またそこから導出された矛盾許容論理は、そうした多数の社会学理論を特殊例として整理、統合する普遍的論理形式として機能する。

参照文献：出口康夫, 2008, 「真矛盾主義的一元論——後期西谷哲学の再構成」上、下、『哲学研究』(京都哲学会) 585:36-60, 586:24-56.