

マンガにおける荷重表現 ページの「めくり効果」とマンガの「文法」をめぐって

木村 洋二 ・ 増田 のぞみ

Expressions of the “Expect-potential” in Manga : On the Effects of Turning Pages and a Grammar of Japanese Comics.

Yohji G. KIMURA Nozomi MASUDA

Abstract

Various expressions of semio-weights in Manga (Japanese story comics) are discussed. Semio-weight is the potential of expect (“cathexis”) which determines the strength of surprise, laughter and other emotions. Manga is abundantly charged with the expressions of semio-weights, not only in the form of pictorial description but also by the peculiar symbolic codes. We distinguish two emerging types of semiotic expression, the visual symbols systematized by writers such as Osamu Tezuka and the phonetic symbols derived from the language. The former (formpher) will be simply looked and understood and the latter (sonopher) will be read or pronounced silently. In Manga reading, “turning pages” effectively induces the dimension of semio-weights. Manga has created a new grammar of semiotic expressions very different from the literature, which can be explained “multiplicity principle” of socion theory.

Key Words : Manga, socion, semio-weight, formpher, sonopher, effects of turning pages.

抄 録

本論文では、ソシオン理論における「荷重」概念を通してマンガ表現に光を当てることを試みた。まず最初に、そのための導入部としてソシオン理論における「荷重」概念を荷重記号論の観点から整理した。続いて、マンガにおいて荷重を表現する要素をまとめたうえで、「驚き」や「恐怖」などの表現を具体的に分析した。そこで、マンガは「絵・コマ・言葉」という要素だけでなく、見えないものまでも描くことのできる図号（形喩）・絵と言葉と音の融合した音号（音喩）などのマンガ的記号を活用して荷重を豊かに表現していることが明らかにされた。またマンガが、ページのめくりによって荷重を効果的に伝えるような「語り」の形式、マンガの「文法」を持っていることを指摘し、そのうえで、マンガがそのような「文法」を「ズラす」ことによって新しい表現を生み出し続けていることにも言及した。さらに、マンガにおける荷重表現と文学作品における荷重表現との比較を行った。

キーワード：マンガ、ソシオン、荷重、図号（形喩）、音号（音喩）、めくり効果

マンガは荷重を豊かに表現するメディアである。マンガにおける荷重表現は、マンガ固有の「語り」の形式、マンガの「文法」あるいは「約束事」としてある程度体系化されているといい。戦後、マンガがその表現の枠を拡大しながら目覚ましく市場を広げてきた道程は、この荷重表現が多様になり体系化され、また常にその「文法」を「ズラす」ことによって新しい表現が生み出されつづけてきた過程と重なっている。本論文では、マンガにおいて荷重がどのように表現されているのかを具体的に考えていきたい。そこでまずは、マンガにおける荷重表現の分析に入る前にソシオン理論における「荷重」概念を、荷重記号論の観点から整理する。

1 ソシオン理論における「荷重」概念

1.1 「指し示し」による「意味」の誕生

最も未成熟のままこの世に生まれる哺乳類のヒトは、どのようにして言語を手に入れるのだろうか。木村(1999a)は、言語に先立って出現する記号の原型である「指し示し」(指さしや視線)による謎かけが、コミュニケーションの始まりであることを指摘した。「ホラ!」という視線や指さしは「何かアルものへの予期、存在の予感」を誘導する。それは、まだ何かわからないすごいもの、こわいもの、すてきなものの予感として、まだ存在していない存在の媒質として主体の外部である対象界に顕われるものであり、磁場のように主体を取り巻くモノ(者・物)の気配である。この指し示しによって出現する、まだ明らかになっていない「何かアルもの」とは、つまり目には「見えないもの」である。この見えるモノ(知覚)と見えないモノ(存在)の対応を、記号を介して読み解くのが視線の謎解きであり、人間の意味意識である。

指し示しによって、何かアルものへとたどりつくためには、未確定の荷重(予期ポテンシャル)を喚起し、しばらく「宙ぶり」(オアズケ)にしたまま未知の地点に向けて誘導することが必要とされる。この記号が注意をぶら下げて知覚野を横断すること、その自由度こそが意味意識の不確定性を、さらには記号と表象との対応関係の恣意性を生み出す。もはや、指し示し=コミュニケーションの始まりが謎かけであったことが忘れられるほどに、指示する記号(シニフィアン)と指示される表象(シニフィエ)の対応が自動的で自明なものになったとき、この(本来恣意的な)対応のシステムが「言語」とよばれると考えられる。

1.2 記号の三角形

このように、コミュニケーションの始まりには「荷重（予期ポテンシャル）」という要素が不可欠である。したがってソシオン理論において「記号」概念を考える際にも、指示する記号と指示される表象の関係だけでなく、「荷重」を含めた三つの要素間の対応関係を問題とする必要がある。ここでは指示する「記号（Sign）」と指示される「表象（Representation）」と「荷重（semio-weight）」との関係を、次のような三角形に示した（図1）。

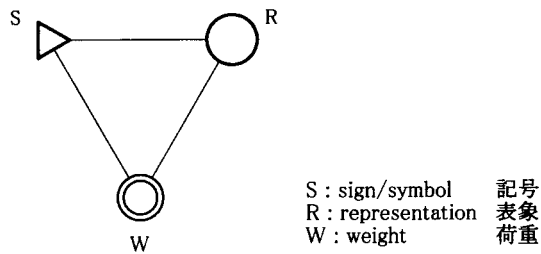


図1 記号の三角形

この記号(S)-表象(R)は、ソシュールのいう「シニフィアン」-「シニフィエ」にほぼ相当する。「荷重」(semio-weight)とは、「対象に備給された予期ポテンシャル」である。それは正負の分極（好き・嫌い・信・不信）をもつアナログ量で、体験からの学習や内部の変換動作によって変更されうるものである。また、この「予期ポテンシャル」は、「他者性（の予期）」を情報デキゴトとして実体験とおなじほどリアルに意識野に現前させるための媒質であり、笑いによって無化されるものでもある。

人のコミュニケーションにおいては、いわゆる情報（表象内容/メッセージ）が伝達・伝送されるだけでなく、メッセージとともにそのメッセージのリアリティ（信憑性/真実性）もまた伝達される。コトバのリアリティは、それを聞く人が語る人に対して置く信頼荷重の関数である。B（アナタ）がCについてA（ワタシ）に語る場合、Bの発したコトバが生み出すCのリアリティ＝荷重成分は、AがBをどのぐらい信頼しているか、の関数（ $C^a = B^a \times C^b$ ）となる。Bのコトバによって生まれる表象のリアリティは、Bへの信頼の誘導体であり、荷重の派生体となるのである。このコトバのリアリティを決定する「語るアナタへの私の信頼」こそが、コトバによって開かれる私の「世界」の母胎となる。AとB

は、コトバを交換しながら、Cについての実像つまり認識を形成することになる。Cをめぐるこのコミュニケーション・プロセスのなかで、それぞれの相手に対する信頼や、自己自身への信頼荷重の量がゆらぎながら微妙に調整され、対象の像とリアリティが社会的に確定されるのである。

1.3 記号(S)-表象(R)-荷重(W)の変換マトリクス

ヒトは情報として取り込んだ、または記憶から意識に浮上してきた記号(S)-表象(R)-荷重(W)を、さらに別の記号(S)-表象(R)-荷重(W)へと変換する絶え間ない活動を続けている。ここでは、その変換のパターンを分類し整理した(図2)。

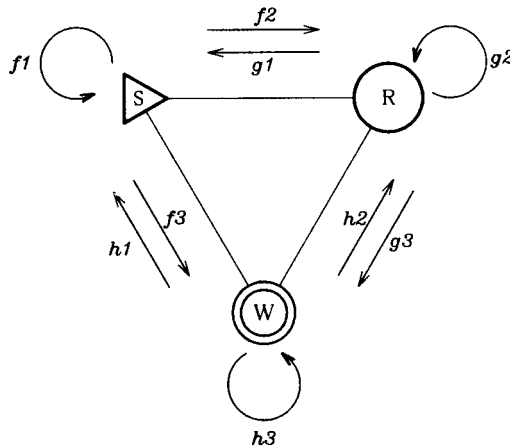


図2 S - R - Wの変換

記号(S)は一次元の点列・線分やコトバ、デジタル化されたパターンなど、表象(R)は二次元(平面)の図像やイメージ・映像、荷重(W)は「デキゴトの予期ポテンシャル」、時間をともなった情動成分(気持ち)などに相当する。

それらを取り込んで変換するパターンを、それぞれ記号(S)-表象(R)-荷重(W)に当てはめて9つのマトリクスに整理したのが次の表である(表1)。それぞれ具体例をあげて簡単に説明していこう。

	S 記号	R 表象	W 荷重
S 記号	$f_1 : S \ S$ 記号-記号変換	$f_2 : S \ R$ 記号-表象変換	$f_3 : S \ W$ 記号-荷重変換
R 表象	$g_1 : R \ S$ 表象-記号変換	$g_2 : R \ R$ 表象-表象変換	$g_3 : R \ W$ 表象-荷重変換
W 荷重	$h_1 : W \ S$ 荷重-記号変換	$h_2 : W \ R$ 荷重-表象変換	$h_3 : W \ W$ 荷重-荷重変換

表1 変換マトリクス

f_1 : 記号-記号変換

記号を記号に変換する。論理的な思考や言葉遊びなど、荷重成分を持たず、記号の構造や関係だけが変換される場合である。記号論理学や数字などが代表である。

f_2 : 記号-表象変換

記号から表象イメージに変換する。名称から、その表象イメージを呼び出す場合である。符号や番号からアルバムの写真への対応づけと考えるとわかりやすい。

f_3 : 記号-荷重変換

記号から荷重を喚起する。コトバや文字が荷重そのものを喚起する場合である。オオカミだ！という叫び声が大変だ、という予期を喚起するケース、さらに姓名判断や亀甲占いなどが考えられる。

g_1 : 表象-記号変換

表象イメージを記号に変換する。草花の名まえを思い出したり、写真に番号をつけて整理する場合などが考えられる。

g_2 : 表象-表象変換

表象イメージを表象イメージに変換する。ある図像から別の図像を連想する場合である。イメージの変容連鎖やある種の抽象化をふくむパターンの変換などがこれに相当する。

g_3 : 表象-荷重変換

表象イメージが荷重を喚起する。絵画や写真の鑑賞など、ある表象イメージやパターンが荷重そのものを喚起する場合である。好悪美醜にかかわる美学的反応と考えていだろう。

h_1 : 荷重-記号変換

荷重を記号に変換する。詩や歌を詠んだり、歓声をあげたり、気持ちをコトバや分節記号（！）で表現する場合である。

h_2 : 荷重-表象変換

荷重を表象イメージに変換する。何らかの気持ち(荷重場)を、絵などの表象イメージで表現する場合である。夢はこのW R変換の自律的な内在性の運動であると考えられる。

h_3 : 荷重-荷重変換

荷重を荷重に変換する。気分の変化や表象を持たない夢など、気配から気配、記憶から予期への直接的な変換である。欲望や希望はこの変換を導くバイアスである、と考えられる。

1.4 従来の記号論とコミュニケーション論

荷重記号論における記号(S)-表象(R)-荷重(W)の関係を、従来のコミュニケーション論・記号論と大まかに対応させ簡単な比較を試みたのが次の表である(表2)。

	ソシュール	ラカン	クリステヴァ	バフチン	ベイトソン
S 記号	シニフィアン	サンボリック	サンボリック	コンテキスト	コンテキスト
R 表象	シニフィエ	イマジネール	セミオティック	発話	メッセージ
W 荷重	(波)	レエール		アブジェクション	アクセント

表2 従来の記号論

先に述べたように、記号(S)-表象(R)は、フェルディナン・ド・ソシュールのいうシニフィアン-シニフィエにほぼ相当するものである。しかし、ソシュールは、シニフィアンとシニフィエの恣意的な対応関係(ラングの体系)だけを問題にしており、ソシオン理論が「荷重」と名づけたような、コミュニケーションを生み出す磁場のようなものについては考えていなかったようである¹⁾。

1) しかし、この点についてソシュールが実際にどう考えていたのかは明確には知り得ない。よく知られているように、『一般言語学講義』(1916=1972)はその講義を聞いた学生のノートの形でしか残されていなかったためである。またソシュールが晩年アナグラム研究に没頭していたことは、ソシュールの考えのまた違った一面を示しているのかもしれない。この件について丸山圭三郎は、「アナグラムにおいては、コトバが『分節、未分節の両義性』をそのままに体现する」(丸山 1983: 291)と述べている。

ジャック・ラカンについては、ソシオン理論との関連で考えると、「象徴的なもの」が他者と交換可能な第3レベルの記号 - コトバに、「想像的なもの」が第2レベルの表象イメージ(変容や予期の生成の運動)に近い。「現実的なもの」は本稿でいう荷重機能を意味している場合と、第1レベルのオブジェクト・ソシオンを意味している場合があるように思われる²⁾。しかし「ル・レエール」が、無意識のリアリティなのか、物的リアリティなのかは明確でない。また、ラカンは「シニフィアンの連鎖」を強調し、リアリティにはたどりつけないとした。

ジュリア・クリステヴァは、『詩的言語の革命』(1974 = 1991)などの著作において、「セミオティック」と「サンボリック」などの理論を提出し独自の記号論を展開した。「サンボリック」とは、「シニフィアンとシニフィエのいわゆる『恣意的な』関係」を指しており、「セミオティック」とは「言語・記号に先立つ原初的な差異化の運動」、「名づけえない無意識的欲動の様態」を捉えるための概念である。しかしそれらは「同じ一つの意味生成の過程(プロセ)であるはずのもの二つの様態」(クリステヴァ 1974 = 1991 : 13)であり、不可分であることを強調した。またクリステヴァは、続く『恐怖の権力』(1980 = 1984)において「アブジェクション」という概念を提起した。『恐怖の権力』では、「アブジェクション」という概念がさまざまな言葉で言い替えながら説明されている。クリステヴァは、「私にアブジェクションが侵入してくるとき、私の命名になるこの燃り合わさった感情と思考には、実を言えば限定し得る対象がない」。またそれは「事物として私が認めない<何かあるもの>だ」(クリステヴァ 1980 = 1984 : 3 - 4)と述べる。「アブジェクション」は、「融合の快楽で魅する『おぞましきもの』であるとともに、それを嫌悪して『棄却』することでもあるという、根源的両価性を意味する概念である」(西川 1999 : 400 - 401)ともまとめられる。人間は「アブジェクトを切り取り、アブジェクションを放逐する」こと、「[あるもの]に向かって暴力的に反抗すること」によって、「ある空間を画定する」。クリステヴァは、「まさにこの空間の画定から、記号や対象が生起するのである」と述べた(クリステヴァ 1980 = 1984 : 16)。いずれにしても、クリステヴァは、「記号や対象が生起する」場所に目を向けているのであり、その点に荷重記号論との近接性がみられるといえるだろう。

またミハイル・バフチンは、『マルクス主義と言語の哲学』(1930 = 1989)をはじめとする

2) ソシオンは第1レベル(オブジェクトレベル)のカラダ、第2レベル(サブレベル)のイメージ、第3レベル(メタレベル)のコトバという3つの階層を、「くり込み」と「くり出し」という2方向の写像で往復運動しながら、自他の関係を調節・制御する(木村 1999bなどを参照のこと)。

いくつかの著作において、言語哲学思想の新たな地平を切り開いた。その独自の「対話」の哲学を背景に、「社会的交通(コミュニケーション)」を重視した発話論を展開した。パフチンは、「発話の構造は純粋に社会的な構造である」とし、「他者のことばの伝達という現象を社会学的方向において問題化する」ことの重要性を指摘する。また、「言語=ことばの現実」は「発話によって実現される言語的相互作用という社会的出来事」であり、「発話の具体的な状況=コンテキスト」から切り離すことはできないとして、ソシュールを批判した。

パフチンは、ソシュールを代表とする<ジュネーブ学派>の研究を「抽象的客観論」とよんだ。その特徴は、言語を「合理的な性質の慣習的で恣意的な記号の体系」、「規範的に同一な言語諸形態の体系」とみなし、「個人意識はそれを既成のものとして見だし、それに疑問をはさむことができない」とする点にあると述べる。そのうえで、「抽象的客観論」が、「言語体系を言語現象にとって唯一の本質的なものとみなすことにより、ことば行為 発話 を個人的なものとして排斥してしまった」と指摘した。パフチンによれば、「話し手および聞き手(了解者)の言語意識が、生きたことばの実際の活動のなかでかかわっているのは、規範的に同一な言語形態の抽象的体系などではなく、所与の言語形態の使用が可能なコンテキストの総計という意味での言語=ことば」なのである。話し手にあたえられた言語形態は「一定の発話のコンテキストのなかにのみ、したがってまた一定のイデオロギー的コンテキストのなかにのみ」(パフチン 1930=1989:103)あるとして、発話の具体的な状況、「コンテキスト」に目を向ける必要性を示唆した³⁾。

グレゴリー・ベイトソンは、人間のコミュニケーションをはじめとして、動物のコミュニケーションおよび、生命のシステム全体を広く研究した。ベイトソンは、『『コンテキスト』というものが中心的重要性を持っていること』を繰り返し強調する。ダブルバインド理論を提唱した最初の論文である「精神分裂症の理論化に向けて」においては、「人間がコミュニケーション・モードを識別するのにコンテキストの助けを得る」ことを指摘した(ベイトソン 1972=2000)⁴⁾。ベイトソンは、精神分裂症者には、「いま自分の心が、あるいは他者をつくる場が、どのようなコミュニケーション・モードにあるのかを識別するプ

3) またパフチンは、ドストエフスキーの小説について「多アクセント的」とであると述べるなど、言葉のアクセントについても多く言及している。この「アクセント」という概念も本稿で言う「荷重」と考えられる。

4) 人間のコミュニケーションには、さまざまなモードが存在する。「遊び(ごっこ)」のモード、「非遊び(まじめ)」のモード、「空想」のモードなどである。人間も、また人間以外の動物も、「いまどのようなコミュニケーション・モードにあるのか」という「シグナル」を交換して、「メッセージや有意な動作の枠づけとラベルづけ」を行っている。そのとき「噛みつくぞ!」というメッセージよりも、ラベルづけにあたる「これは遊びだよ」というシグナルは、高次の論理階型にある。「高度に抽象的でこのうえなく重要な『ラベル』の伝達を、人間はほとんど、姿勢、身振り、顔の表情、声の抑揚、文脈等の非言語的な媒体によって行っているのである」(ベイトソン 1972=2000:290)。このような「意識によってコントロールできにくい自律したシグナル群」が「メタ・メッセージ」である。ベイトソンはさらに、「言葉によるメッセージよりも、それに対するコメントとして位置づけられる体感的(kinesic)なメッセージの方に、人はより大きな信頼を置くものである」(ベイトソン 1972=2000:211)と述べている。

ロセス」に欠陥が現われるのではないかという仮説をたてた⁵⁾。「他人から受け取るメッセージ」、「自分が発する言語的・非言語的メッセージ」、「自分の思考、感覚、知覚」の3つに対して、「適正なコミュニケーション・モードをふり当てる」ことに困難を抱えているというのである。メッセージとメタ・メッセージの間に矛盾がみられるようなダブル・バインディングな家庭に育った子供は、親との緊密な関係を保つために、「メタ・コミュニケーション・レベルでの矛盾を感じても、それを指摘する権利を自ら剥奪する」ようになる。ベイトソンは、この仮説を単純化して「ダブルバインドとは、自分がコンテキストを正しく把握したことで罰せられる経験である」（ベイトソン 1972=2000:329）と述べている。

ベイトソンは「いかなるメッセージも、コンテキストなしに意味を持つことはない」と述べて、コンテキストの重要性を強調した。ただし、「個々の発言や行為は、コンテキストという生態系システムをつくる部分なのであり、そのコンテキストの全体から、それを取り去った残りの部分のものが『作ったり』『生み出したり』したものではない」（ベイトソン 1972=2000:456）とする。ベイトソンは、メッセージとコンテキストが「互いを織りなしていくそのパターン」を研究した⁶⁾。

記号(S)と表象(R)を中心に展開される記号論や、メッセージを中心に据えるコミュニケーション論が多いなかでありながら、記号の生起する場所、コミュニケーションを成立させる磁場のようなものに目を向けている議論をいくつか取り上げた。このように、コミュニケーションは、荷重(W)なくしては成立しないと言える。

2 マンガにおける荷重表現

「荷重」を豊かに表現するメディアとしては、マンガがあげられる。ここからは、マンガにおける荷重表現について考えていく。まず、マンガにおいて荷重を表現する要素についてまとめたうえで、主に「驚き」や「恐怖」に関わる表現について分析し、さらに隣接するメディアである文学作品における荷重表現と比較する。ただし、ひとくちにマンガ、文学といっても、それぞれに歴史を持ち、その内部には細分化されたさまざまなジャンル

5) 「状況について語るのを阻止するということは、メタ・コミュニケーションのレベルの表現を禁止するというのと同じである。このレベルでの表現は、しかし、われわれがコミュニケーション行動を正しく理解する上で欠かすことのできないものだ。コミュニケーションについてコミュニケーション能力、自分自身や他の人間の意味ある行動についてコメントする能力は、社会的交わりに不可欠なものなのである」（ベイトソン 1972=2000:304）。

6) またベイトソンは、「関係という抽象的存在をメッセージで記述される何かであるように扱うこと」は「逆立ちしている」と指摘する。交されるメッセージに先行して「関係」があるのでも、「関係」が交換されるメッセージと別の何かであるのでもなく、「関係とはメッセージが帯びる（そのなかに内在的にこもる）ものである」（ベイトソン 1972=2000:377）ことを強調した。

が存在する。そのジャンルごとに表現は大きく異なるため、詳細な比較にはさまざまな手続が必要となるだろう。残念ながらここではまだほんの数例を概観するにとどまるが、それぞれのメディアの持つ特性を考えるきっかけとしたい。

2.1 「マンガ」とは

「マンガ」とは何か、「マンガ」をどのように定義するかという問題については、個々の研究者によってさまざまに意見が分かれる。絵と言葉の融合したメディアは、「マンガ」以前にも古くから存在しており⁷⁾、「マンガ」という呼称は、定着してからまだほんの数十年である。

しかし日本の現代マンガは、アメリカのコミック・ストリップスやフランスのバンド・デシネなど海外マンガの影響を受けながらも、独自の発展をして現在に至っている。呉が「戦後とりわけ60年代以後の日本のマンガの発達は、単なる模倣・継承・発展を超えたものがある」(呉 1990: 112)⁸⁾と指摘しているように、この独自の発展こそが今日の日本マンガを特徴づけるものである。このような観点から、この論文においては戦後ストーリーマンガの呼称である「マンガ」という表記を用いて、ストーリーマンガにおける荷重表現の分析を試みることにする。

日本の総出版物の約4割を越え、アジアやヨーロッパ各国に輸出されている「マンガ」の表現について考えることは、現代の日本を考えるうえで、何らかの役に立つかもしれない。

2.2 荷重を表現する要素

「荷重」とは、対人関係においてやり取りされる、自と他の社会的な連結を可能にする「予期ポテンシャル」である。それは、自と他のあいだでやり取りされる「気」のようなものであり、デキゴトの大きさや重要性を伝えるものである。また同時に、それらが現象としてあらわれる際には、「信頼」や「怒り」など、さまざまに名付けられることで社会

7) 最も広義に「絵物語」の歴史すべてをバンド・デシネへの道と捉えるブランシャールは、「ここに<絵物語>の歴史がはじまる」として、旧石器時代に、ベック・メール洞窟の天井に描かれた壁画を紹介している(ブランシャール 1969=1974: 8)。バンド・デシネの定義については、「パイクー壁掛けやアッシジの壁画と同じくトラヤヌス記念柱の浮彫を、ターザンや『アステリックス』の漫画と同じくエビナール版画やテプフェールの絵本などを併せて理解できるようなより広い見方とより文学的な定義を採用してもらいたい」(ブランシャール 1969=1974: 6)と述べている。

またマクラウドは「マンガ」について、「意図的に連続性をもって並置された絵画的イメージやその他の画像」という定義を用いて、紀元前13世紀頃にメンナの墳墓に描かれたエジプトの壁画にまで遡って考察している。彼は<絵画的>であり<連続性>をもっていることなどをその基準として強調する。ヒエログリフはアルファベットと同じく音しか表わしていないことから「<文字>の先祖であって<マンガ>ではない」と述べる。また1コママンガについては、絵と言葉を並置してはいるが、<連続性>がないことから、「マンガ」といえるかどうか疑問視している(マクラウド 1993=1998: 10-31)。

8) 呉はマンガの定義について、「コマを構成単位とする物語進行のある絵」(呉 1990: 102)であると述べている。

的なリアリティとして決定される。ソシオンのキューブで示される8つの感情をはじめとして、「驚き」や「恐怖」なども含め、ありとあらゆる形態をとるものである(木村2000)。

マンガにおいては、さまざまな方法で、リアリティの強弱・出力レベルの大小・デキゴトの大きさ、重要性などを伝えるこのような「荷重」が表現されている。それらのいくつかをまとめてみると、a. コマの形・大小(コマが破れるなども含む)、b. 吹きだしの形・大小、c. 字体(フォント)の違い・字(サイズ)の大小、d. 図号(形喩)の形・量・大小、e. 音号(音喩)の形・量・大小などがあげられる。

- (a) コマの形・大小(コマが破れるなども含む)
- (b) 吹きだしの形・大小
- (c) 字体(フォント)の違い・字(サイズ)の大小
- (d) 図号(形喩)の形・量・大小
- (e) 音号(音喩)の形・量・大小

先に述べたように、現代の日本においてマンガとは「コマという形式と絵という内容」によって成り立つ「連続するコマをもった絵による表現」であり、そこで重要となるのが「絵、コマ、言葉の三者と、各々の関係」である(夏目1997b:66)。

ここにあげた(a)~(e)のそれぞれの要素はすべて、リアリティの強弱・出力レベルの大小・デキゴトの大きさ、重要性などの「荷重」を視覚的に伝えるものである。

(a)~(c)については、マンガを開いていただければわかりいただけると思われる。

(a)の「コマ」とは、マンガの物語進行にとって最小単位となる枠線である(ただし、枠線をもたないコマもある)。ひとコママンガや4コママンガなどの短いコママンガを除いて、ほとんどのストーリーマンガは、このコマの大きさを自在に変化させることで、デキゴトの大きさを伝えるなどの演出をしている。

(b)の吹きだしとは、語られたセリフや心の中で思ったこと(内言)などの言葉を囲む風船のような線である。大声で発せられたセリフが大きな吹きだしに囲まれるなど、吹きだしの大きさは声の大きさを伝える傾向がある。また震えるような声で発せられたセリフは波線(震え線)で囲まれるなど、声のニュアンスをも伝える。さらに、小さくつぶやかれたセリフであっても、それが物語のなかで重要なセリフであれば大きな吹きだしに入っているなど、デキゴトの重要性を伝える場合も多い。

また(c)は、吹きだしの中のセリフや内言、また吹きだしの外に書かれたナレーションや内言などのさまざまな言葉に関わるもので、その多くは印刷された文字である(手描きの場合もある)。このような言葉がどのような字体や大きさと描かれているかということも、わかりやすく荷重を伝える。

続いて簡単に(d)図号と(e)音号について説明しておこう⁹⁾。

図号(形喩)

マンガにおいては、驚いたり焦ったり困惑したときなどに、登場人物の額や頬に汗が浮かんでいたり、多くの汗を飛び散らせている描写が頻繁にみられる。しかし実際には、人間は目に見える汗をそう頻繁にかくものではない。それは、水の滴のような形が描き込まれると、「驚き」や「焦り」、「困惑」や「恥じらい」などを意味しているというマンガ表現における「約束事」のひとつなのである。

本論においては、これらマンガ表現に独特の記号を「図号」として整理していきたい。「図号」は、荷重を表現する記号である。その線や図などによって、そこに描かれている登場人物の感情を表現したり、そこに描かれているデキゴトの大きさを説明する働きをする。記号の記号であり、「メッセージ」に対する「メタ・メッセージ」であるといえる。

夏目(1997b)は電球に汗やふるえ線を付け加えることで、これらの記号をわかりやすく説明している(図3・1~図3・5)。ただの電球に汗を描くだけで、電球が焦っているように見える。また同様に、ふるえ線を描き込むだけで「おびえる電球」に、斜線を描けば「照れて赤くなる電球」になることを示した(夏目1997b:86)。

図3・2を汗でなく水滴とみると、それは「実際に存在するものを線が示す一次的なイメージ」であり、図3・3を振動や光としてみると、それらは「実際には目にみえない線を記号として描いた抽象的なイメージ」である。夏目はこれらの水滴や振動や光が「心理的な表情」に見える理由を、「いずれもマンガの中でさらにもう一段抽象化された約束の記号

9) この「図号」「音号」という表記は増田の造語であり、まだ思案中の、とりあえずのものである。後に述べるように、夏目はこのような「マンガ的記号」を「形喩」、「音喩」とよんで整理している。この論文は夏目らの研究に多くを負うものである。にもかかわらず、わざわざ「図号」「音号」という表記を用いたのは、これらの記号は「喩え」なのかという点には議論の余地があると考えたからである。図号、音号はその多くが比喩的な表現であるが、人物のそばに「！」だけが描き込まれるような場合や、発音不可能な文字や独創的なオノマトベによって表現された音の遊びともいえる例が多くみられる。そこには、指示性・例示性を持たず、表象やデキゴトへの言及なしに荷重だけを伝えるものや、シニフィエを介さず荷重そのものを伝えるような表現なども含まれているのではないかと、という点を考慮した。しかし、「喩え」(メタファー)という概念については「人間の思考過程(thought processes)の大部分がメタファーによって成り立っている」(レイコフ/ジョンソン 1980=1986:7)と考えることも可能であり、その点についてはまだ答えが出せていない。また「図号」という表記は、『図の体系』(出原他 1986)など、「図的思考」、「思考の道具として役立つ図」に焦点を合わせた研究における「図」という概念などともまぎらわしいという問題がある。今後、さまざまな御批判をいただきたい。



図3-1
ふつうの電球



図3-2
焦る電球



図3-3
おびえる電球



図3-4
照れる電球

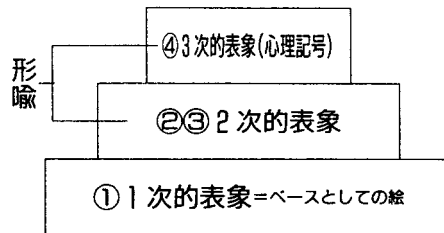


図3-5
擬人化した電球

（夏目 1997b : 86 より抜粋）

だから」であると説明する。汗については、「『焦り』や『不安』の記号として、地の絵からやや独立した修飾語のような働きをする」（夏目1997b : 85）ものであると述べた。

夏目は、それら「二次的三次的に抽象化され、独立した記号として働くもの」を、それらが「線の形で何らかの意味を伝える」ことから「形喩」という造語でよんで整理している。それを単純化して図式化したのが、次の階層モデルである（図4）。



マンガの絵全体の記号を分類する模式図

マンガの絵は、そもそも全部が記号といってもいいが、その抽象度の違いで分類して模式化した。固有の表現として定型化し、比喩的にいえば言語における形容詞のようにふるまう記号を、ここでは「形喩」と呼ぶ。

図4 マンガの絵全体の記号を分類する模式図

（夏目 1995a : 115 より抜粋）

- ：目に見える、1 次的な表象 = マンガの中のあらゆる具体物 = ベースとしてのマンガの絵そのもの（比較的变化しない）
- ：聴覚、触角、嗅覚的で、目に見えないが直接感覚器官に訴える 2 次的な抽象的表象 = 音喩、吹きだし、震え線

：運動感を表わす2次的な抽象的表象＝動線

：～の表象を内的で心理的な比喩に3次的に転化した表象＝心理記号（比較的变化が大きい）

そのうえで、このような「形喩」が「効率的に心理や目に見えない状況を表現」するものであり、「『形喩』の豊かさがマンガに奥行きをもたらした」のだと述べて、その重要性を強調した（夏目 1995a : 112 - 115）。

また四方田は、「登場人物の顔の上や周辺に浮かびあがったり、浮遊したりする表徴」について、「登場人物の科白が表象するところの感情を補足強調したり、そこに微妙な意味論的陰影を与えることを機能」とする「感情の付加記号」であると述べた。それらは「表情の映像の傍に外部から付加された記号であって、登場人物の眼や口の表情、言語的メッセージの総体が提示しようとする感情を、より強調し、理解しやすいものに変える」ものであり、「その使用によって登場人物の感情がより明確に表象される」ことを強調した（四方田 1994 : 132 - 139）。

これらの指摘にもみられるように、これら図号（形喩）はマンガ表現において「独立した記号」として機能し、感情を付加するなど、まさに「荷重」を表現するものである。マンガはこのような見えないものを描く記号の体系を手にしたことによって、物語を語る能力を高めたと言える。微妙な心理描写を伴う複雑なストーリーであっても、言葉の要素に頼ることなく、その表情や動作によって説明することができる。日本マンガの特徴である「まるごと絵で語る物語」（シヨット 1998 : 23）と呼ばれるようなストーリーマンガはこうして誕生したと言える。

このような約束事は「図号」の他に、擬音語・擬態語などのオノマトペを絵として描き込む「音号」、先に述べた吹きだしやコマの働きに関するものなど多数ある。マンガはこれらの約束事なしには成立しない。これらの約束事の分析なしにマンガを語ることはできないと言える¹⁰⁾。

10) これらマンガ表現におけるさまざまな「約束事」の体系的な分析は、1980年代に入ってようやく着手された。なかでも、「マンガの絵やコマのもつ表現のしくみ」について、もっとも精緻な分析を行ったのが夏目房之介である。彼は、「マンガをマンガたらしめている表現のしくみを固有の言葉で語るができなければ、『マンガ学』を可能にする言葉の土壌ができあがらない」という問題意識から「マンガ表現論」を展開した。「表現論」とは「マンガ文法を読み解く領分」であるとされる（夏目1997b : 3）。

また四方田は、その著書『漫画原論』（四方田 1994）第一部を、「漫画に固有の表象システムの領域」に関する分析にあてている。彼は「いかなる約束事が漫画を絵画や小説、映画と違わせ、アニメーションやイラストレーションといった隣接ジャンルと異なったものに仕立てあげているのか。またこうした約束事にあえて異を唱えることで、漫画はどのような未知の実験的領野に躍り出ることができ、ひいてはジャンル全体に革新をもたらすことが可能になったか」など「漫画を漫画たらしめている内的法則の検討」の重要性を示唆した（四方田 1994 : 10）。

図号使用の変遷

どのような図号（形喩）がいつごろからどの程度使用されているかを実証することは難しいが、少なくとも大正時代には、すでに多くの図号（形喩）が使われていることが確認できる。大正12年に描かれた『子供絵噺・忍術漫画』（山田みのる）には「涙」（図5）、「動線」などをはじめとして、さまざまな図号（形喩）が使われている。また大正12年の『漫画太郎』（図6）を始めとして、大正時代に活躍した宮尾しげを作品にも図号（形喩）は溢れている。このように大正時代には図号（形喩）の使用が一般化しており、基本的な図号（形喩）はほぼ出揃っているといえるだろう。

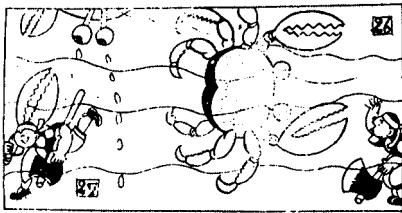


図5 『子供絵噺・忍術漫画』

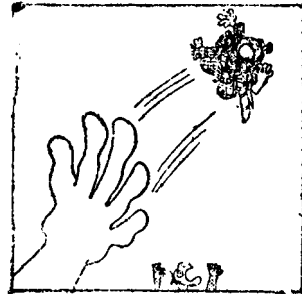


図6 『漫画太郎』

また図号（形喩）の特徴としては、動線の増減など、時代、ジャンルなどによって変化はするが、反復的に使用されることにより、ある程度体系化されている点あげられる。

大正時代から昭和初期においても、すでに多く使用されていた図号（形喩）であるが、それらの使用法をさらに体系化し洗練させたのが手塚治虫であった。それは先の階層モデルで示されているように、物理的、一次的な記号としての「汗」を、「不安」や「焦り」などの感情を表す記号へと転化させて使用することの「辞書づくり」とも言えるような体系化であった。手塚によるマンガ指南書『マンガの描き方』（手塚 1977）には、そのような記号の組み合わせによって感情を表現する方法が詳しく説明されている。

マンガが単純なストーリーで描かれた子ども向けの読み物であった時代から、感情の機微を表現し、より複雑なストーリー展開で青年層から大人まで幅広い読者を獲得していく過程は、この荷重表現が洗練されていく過程と重なっているのである。

音号（音喩）

またマンガには、吹きだしに入ったセリフとは別に、手描きでオノマトペ（擬音語・擬態語の総称）などが描き込まれることが多い。これらは絵として描き込まれていることで、重要な視覚的要素になっている。その使用頻度、その種類は、戦後の日本マンガにおいて増加の一途をたどり、いまでは絵をしのぐほどの存在感でマンガになくてはならない重要な要素となっている。この論文においては、それらを「図号」とともに荷重を豊かに表現することを可能にする記号であると考えて、「音号」と呼ぶこととしたい（表3）。

音 号	オノマトペ	擬音語
		擬態語
他		あゝ ぎ 我! zzz...

表3 音号（音喩）

『少年ジャンプ』や『少年マガジン』などの少年マンガ誌は音号の洪水である。どのページを開いても派手な音号が目飛び込んでくる。このような手描き文字は、「ドカーン」「ぎくっ」「ひらり」などのオノマトペであることがほとんどである。しかし、これらのオノマトペは、夏目が「マンガ的に独自の進化をとげ、マンガのなかでしかありえない表現にまでいたりつく」（夏目 1999：84）と述べているように、もはや、言語学的な定義でオノマトペとしてくくることは困難であるといえる。本来濁点のつかない文字に濁点をつけて強調する「あゝ」、また同様の「ぎ」などは発音不可能である。さらに漢字を意味から切り離し、音として使用する「我！」（ガ！）のような表現もしばしばみられる。

夏目は「そもそもがマンガのオノマトペは、音声言語としての側面と、描かれた文字＝絵としての側面をあわせもつ。つまり音声記号でありつつ画像記号でもあるワケで、マンガの表現分析をするさいには特有の単位として扱う必要がある」として、それらを「音喩」という造語で呼んでいる（夏目 1999：85）。また「マンガ作品の内部に独特の『音』による喩えの文法を獲得したこと」、「音喩の心理・情緒的な拡張」こそが「戦後マンガに奥行きを与えたのではないかと述べて（夏目 1995a：126 - 137）、その重要性を指摘した。

音号使用の変遷

図号（形喩）に比べると、マンガにおける音号（音喩）の普及は遅れていたようである。先に述べたように、大正時代にはすでにさまざまな図号（形喩）が見られるが、音号のほうはあまり使用されていない。前述した山田みのるや宮尾しげをの作品においても、ひとつの作品に2～3コマ見られる程度である。また昭和7年の作品『のらくろ上等兵』（田河水泡）においても、全370コマ中、音号は2つしか登場しない（図7・1）・（図7・2）。

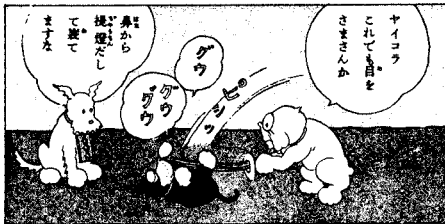


図7・1 「ピシッ」

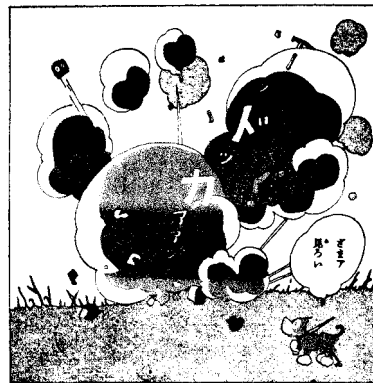


図7・2 「ズドッカアアンン」

しかし、手塚治虫以降の戦後ストーリーマンガでは、音号（音喩）の使用が著しく増加している。手塚の音号使用には、戦前の作家には見られなかった特徴がいくつか指摘できる¹¹⁾。それらは次の4点にまとめられる。

音号の使用回数が多い

使用する音号の多様性・自在性

同じ音でも「コトリ」「コト」「コトン」と使い分けるなど、同じ音号をあまりくり返さず、新しい音号をつくり出すため種類が多い（図8・1）。

擬音語、擬態語のみでなく擬情語を使用

「ギクッ」「ヒエ！」など、感情を表現し、心理状態をあらわす音号の使用がみられる（図8・2）。それらは、「ゴクン」と飲み込むなどの擬音語や、「ゴソゴソ」動く

11) 増田（2000）は、これらの図号（形喩）・音号（音喩）について、具体的にどのような種類があり、どのように使用されているのかを分析した。ここで述べる手塚の音号使用の特徴は、それらをもとにまとめたものである。

などの擬態語ではなく、「擬情語」(金田一 1979 : 8)と呼ばれる感情を表現するオノマトペである。「ブンブン怒る」、「ヒヤリとする」などの言葉がそのまま「ブンブン」、「ヒヤリ」という音号となって、登場人物に添えられる。

絵としての多様性

滝に落ちていく場面で「ドドドド」という音号が、滝に吸い込まれるように次第に小さく描かれるなど、その形態や模様がさまざまに描き分けられて、絵のなかに溶け込んでいる(図8・3)。このことによって音号は、その音だけではなく絵としても、荷重を表現できるようになる。

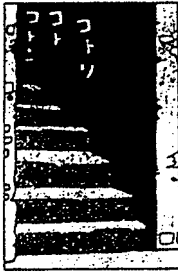


図8・1

「コトリ、コト、コトン」



図8・2

「ヒエ!」



図8・3

「ドドドドド」

図号による荷重表現の洗練とともに、このような音号の使用法によってもまた、デキゴトの微妙なニュアンスを表現できるようになった。複雑な人間関係が描かれ、大人も楽しめるストーリーマンガは、このようにして可能になったのである。事実、『ロストワールド』(1948)においては、それぞれの登場人物の欲望とその場の状況によって、それぞれの立場は容易に入れ替わる。誰が味方で誰が敵かもわからないような状況が続き、緊張感に満ちた心理劇となっているのである。そのような物語をマンガの形で語ることを可能にしたのが、手塚治虫だったのだといえるだろう。

手塚の音号使用を特徴づける、オノマトペの多様性・自在性と絵に溶け込むような描かれ方は、現在さらに先鋭化されて日本のマンガのなかに根付いている。オノマトペの自在

性・多様性という側面についていえば、現代のマンガでは、同じ行為を描く際にも同じ音号を繰り返さず、その度ごとに新しい音号を作り出したり、発音不可能な表記を用いたりする例が多くみられる。このような音号の使用法は、外国のマンガと比較すると明らかな差異がみられ、日本マンガの特徴にもなっている¹²⁾。その例としては、『ぼのぼの』における蹴り上げる音「おべん」や「どいん」、『Dr.スランプ』における「ぎええ〜っ」などがあげられるだろう(図9・1)・(図9・2)・(図9・3)。

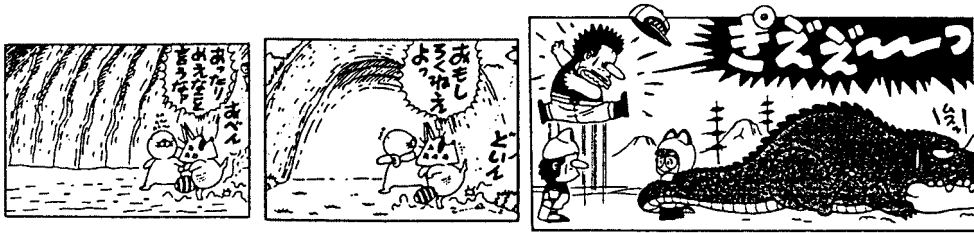


図9・1「おべん」

図9・2「どいん」

図9・3「ぎええ〜っ」

図号(形喩)・音号(音喩)の特徴

このような荷重表現を、表1に示した変換マトリクスで考えると、図号(形喩)は、作者が表現(送信)する際には[h_2 : 荷重 - 表象変換]となり、読者が解読(受信)する際には、[g_2 : 表象 - 荷重変換]となる。一方、音号(音喩)は、言葉でもあり絵でもあるため、表現(送信)する際には[h_1 : 荷重 - 記号変換]および[h_2 : 荷重 - 表象変換]、解読(受信)する際には[f_3 : 記号 - 荷重変換]および[g_3 : 表象 - 荷重変換]となり、複数の要素を同時に備えることとなる。このように、マンガにおける荷重表現は、「記号 - 表象 - 荷重」間の変換を自在に行っているようである。

また、図号(形喩)・音号(音喩)は共にマンガ表現に独特の「マンガ的記号」であるが、翻訳という側面からみると、その傾向には違いがあることがわかる。

図号(形喩)には汗、涙、泡、煙など目に見えるものの形を象ったものと、動線や震え

12) 岡本克人は、「日仏漫画の対照言語学的研究---オノマトペを中心に」(1991)と題された論文において、フランスのバンドデシネにみられるオノマトペと日本のマンガにおけるオノマトペを比較している。フランスのマンガでは、ミサイルとジェット機の区別、レーシングカーの走行音やエンジン音など、「音源の種類にはあまり目を向けない」こと、また「同じコマの中ではもちろん、近くのコマに同種のミサイルが同時に飛んでいるときに、全部同じオノマトペですます」ことなどを指摘している。そのうえで「フランスの漫画ではオノマトペは結局、絵に添えたもの以上には決してなり得ない。しかし日本のオノマトペはテキスト(吹き出し等)と、絵の間を自由に行き来しこれらをつないでいるのである」(岡本1991: 23-39)と述べた。

線、気付き線など目に見えないものを線で表したものがある。それらは目に見えるものももちろんのこと、目に見えないものであっても、丸い曲線は優しくやわらかい印象を与えたり、渦巻きや細かい波線など不安定な線はおびえや不安を感じさせるなど、ある程度人間の知覚に基づいたものである。そのため、それらは完全に恣意的であるというわけではなく、言語が違ってても理解しやすい傾向があり、文化圏の違う外国へ輸出される際にも翻訳の必要がない。

一方音号（音喩）にはオノマトベが多く使用される。オノマトベは、恣意的な記号の体系である言語のなかでは、意味と音との合理性、有縁性が高いという特徴を持っている。また日本語のオノマトベは、「ふらふら／ぶらぶら／ぶらぶら（歩く）」や「はたはた／ばたばた／ばたばた（ひらめく）」などの例にみられるように、「清音・濁音・半濁音の交替によって示される微細な音響上、あるいは状況における変化の描写」などの「組織的な音変異」の「体系性」、「音象徴上のパターンを示す」（筧 1993：130 - 131）点にも特徴がある。しかし「音をたてないものを、音によって象徴的に表す言葉」（金田一 1979：7）である擬態語はもちろん、何らかの音を表す擬音語といえども言葉の一種であり、各国の音韻体系に影響を受けるため言語によって違った表現となる。さらに日本のマンガにおいて音号（音喩）の領域は独自の発展を遂げ、日本語の文法をも解体する勢いで次々と新しい表現が創出される言葉の実験場と化している。音号（音喩）は手描きで添えられるため絵としての要素も持っており、その大きさや形によってある程度の雰囲気は伝えられるが、やはり言葉の側面は重要で、その微妙なニュアンスは翻訳が難しいということを指摘しておきたい。

以上のように、図号（形喩）と音号（音喩）にみられるような荷重表現はマンガ表現に独特の約束事であり、マンガを分析する際にも避けて通れない重要な要素となっている。戦後、日本においてマンガは、表現の枠を広げ幅広い読者を獲得することによって大きく市場を拡大した。その背景には、図号（形喩）や音号（音喩）などによる荷重表現が多様になり、より複雑なストーリー展開や微妙な心理描写が可能になったことが大きく影響しているのである¹³⁾。

13) これらマンガにおける「約束事」のさらに体系的な分析に関しては夏目・竹熊他(1995a)や夏目(1997b)などに詳しい。また記号論的な分析としては雨宮(2000)なども参照されたい。

2.3 「驚き」と「恐怖」をめぐる表現

「出現」と「驚き」の一覧性

つぎに、実際の作品において、これらの要素を使って荷重がどのように表現されているのかを考えたい。まずは、「驚き」や「恐怖」がどのように表現されているかという点に注目する¹⁴⁾。

『どろろ』第1巻「百鬼丸の巻」(手塚 1971 : 43)において、「死霊」が出現する場面を例に考えてみよう。数人の「物乞い」たちの前に何か黒い塊が流れてくる。百鬼丸が「それにさわっちゃあぶない!!」と制したにもかかわらず、近付いていった男の前に「死霊」が「ゴミのかたまり」にのりうつって姿を現す。図10はその場面の見開き左側の一部分である。



図10 『どろろ』(手塚 1971 : 43)

「死霊」出現のコマはこのページの中で最も大きく描かれている(a)。男のあげた叫び声「ギャーッ」を囲む吹きだしは大きく、また尖った線に囲まれている(b)。その「ギャ

14) マンガにおける荷重表現を考える場合、本来ならば、登場人物の間でやり取りされる荷重と、物語全体とそれを読む読者との間でやり取りされる荷重とを分けて考える必要がある。というのも、マンガや映画、文学など、ある形式を通して語られる「物語」の場合、例えば登場人物が怒っている場面で読者が笑ったり、登場人物が強がりを見せて苦笑いする場面で読者が涙を流したりといった形で、表現されている荷重と受け取られる荷重との間にはズレが生じるからである。その点は、メディアを通して語られる「物語」を考えるうえで重要である。作品内部で登場人物たちが作り上げている世界と読者との関係は、特殊なトリオンとなっているのかもしれない。この問題を考えていくことも今後の課題である。今回「驚き」や「恐怖」に焦点を当てたのは、それらは比較的、物語の内部で描かれた荷重を読者がそのまま「驚き」や「恐怖」として受け取る場合が多いと考えられ、分析の手始めとして適当であると考えたからである。

ーッ」という文字は手描きで大きく吹きだしを破って描かれている(c)。また「死霊」が水しぶきをあげ、男が汗を飛び散らせるなど、図号(形喩)も多く使用されている(d)。さらに「ザバーッ」という音号(音喩)も加えられている(e)。このページで「死霊」の出現に驚いたあと、次のページをめくると、見開きの右側のページ一面に「死霊」の姿が大きく描かれており、読者はさらに息をのむこととなる。

次に、『Dr.スランプ』第3巻「ハロー不思議島!の巻」(鳥山 1980: 103)において、池に種をまこうとしたその瞬間にドラゴンが出現するシーンを参照する(図11)。これはその場面の見開きの左側の1ページである。



図11 『Dr.スランプ』(鳥山 1980: 103)

ここでも、ドラゴンの登場するコマが最も大きく描かれていることがわかる(a)。またドラゴンが発する「なんだおまえたちゃ!」というセリフは吹きだしが大きくコマを破って尖った線に囲まれており、大声で発せられた言葉であることがわかる(b)。また、他のセリフに比べて字のサイズが大きくなっている(c)。さらに、池から飛び出してきた勢いを示すように、水しぶきや泡、口もとに飛び散るツバや周りを囲む動線などの図号(形喩)

が多く描き込まれている（d）。「ばあっ」という音号（音喩）がコマを破って大きく添えられている（e）。これらの要素によって、ドラゴンの登場というデキゴトの大きさ、物語展開上の重要性、また登場人物たちの驚きなどの荷重を視覚的に表現しているのである。

ここで注意しておきたいことは、図10、図11ともに、何ものかの「出現」とそれに対する登場人物の「驚き」がひとコマの中に描かれており、一覧できるという点である。またその際、「出現」した驚かせるものは右側に、驚く登場人物は左側に描かれる。これは、マンガが右から左へと読み進んでいくという形式を持っているため、物語の中で時間的に先に起こる「出現」が右側に描かれるためである。

ページの「めくり効果」

次に、これまでの例とは逆に、何らかの「驚き」が先にあり、続いて何かの「出現」が描かれる例をあげる。このパターンは、図10のあとの展開のように、次のページをめくると大きなコマで何かの「出現」が描かれている場合が多い。

図12・1・図12・2は、同じく『どろろ』（第3巻）において、もとは砦となっていた高い堀の上から、どろろが飛び下りてくる場面である（手塚 1972：25 - 26）。

左下の右のコマで、どろろの黒いシルエットと「まてっ！！」というセリフが描かれている。その左側のコマでは、その声気付いた兵士たちが振り向いており、その吹きだしには「？」と描かれている。そしてページをめくると、右上のコマはたて長に大きく下まで開いている（a）。「やいっ」「とまれっ」という文字が入った吹きだしは、尖った破線でコマを破って描かれており、黒白が反転している（b）。その文字は大きく、手描きで描かれている（c）。飛び下りてくるどろろには、たくさんの動線が添えられている（d）。

このように、見開き左側のページの左下のコマで次のページへの予期を喚起し、次のページの右上のコマにつなげる。自分の手でページをめくった読者に「驚き」を体験させているのである。



図12-1 『どろろ』左下(手塚 1972: 25)



図12-2 『どろろ』次ページ右(手塚 1972: 26)

続いて図13-1・図13-2は、『ドラゴンヘッド』第1巻の第3話「生存者」から的一场面である(望月 1995: 67 - 68)。ここでも、見開き左側のページから次のページへの展開が問題となる。



図13-1 『ドラゴンヘッド』左下
(望月 1995: 67)



図13-2 『ドラゴンヘッド』次ページ右(望月 1995: 68)

新幹線で修学旅行に出かける途中で、トンネルに閉じ込められてしまった主人公の青木が、最初の生存者、瀬戸懂子を発見する場面である。青木が足首を突然掴まれるコマ、驚いて床に目を向けるコマに続いて、「あっ」と驚きの声をあげ目を見開いているコマが左下に配されている（図13・1）。そしてページをめくると、見開き右側の1ページがひとコマとなって、床に倒れている瀬戸懂子の姿が示されている（図13・2）。この例においても、「あっ」という左下のコマが次のページへの予期を喚起している。そして読者は、主人公青木とともに、「生存者」瀬戸懂子の姿を初めて目にすることになるのである。

ページをめくることによって生み出される「驚き」の表現は、戦後のストーリーマンガにおいて多くの作品にみられ、マンガの「文法」のひとつともなっている。例えば、恐怖マンガで、最もこの手法を多用する作家のひとりには日野日出志である。日野による『老婆少女』（1996）というコミックスのなかに納められた短編6話、全245ページのなかに、この手法は25回登場する。123回ページをめくるうちのおよそ5回に1回は、このような「驚き」と「恐怖」の表現が使用されているのである（図14・1）・（図14・2）。

図14・1

『赤い眼をしたお人形』左

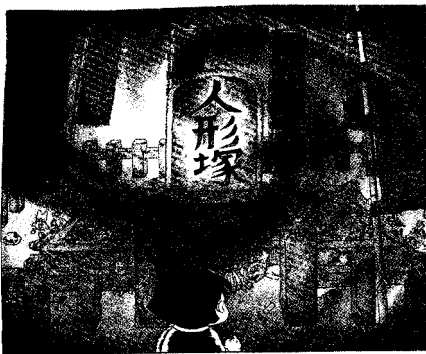
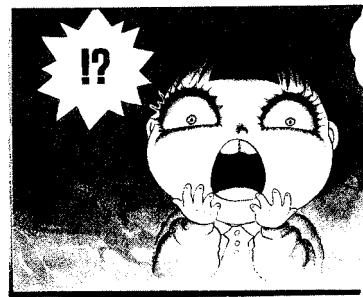


図14・2 『赤い眼をしたお人形』次ページ右上

見開き左側のページの左下のコマに、目を見開き口を開けた登場人物の「驚き」や「恐怖」の表情と、「あっ!!!」「!!!」「あ...あれは...!!!」「ん...!？」などのセリフが描か

れる。さらにページをめくった右上のコマに、大きく「驚き」をもたらしたものの「出現」が描かれる。このパターンをくり返すことによって、この作家は独特のリズムを創り出している。読者は、このリズムにのりながらページをめくり、「驚き」や「恐怖」を体験するのである。

このようなページのめくりによって読者の視線を誘導し演出効果を高める手法は「ページの『めくり効果』」(夏目 1995a: 204)と呼ばれるものである。コマとコマをどのように配置するか、コマをどのように構成するかという問題は、マンガ表現において、映画における「モンタージュ」に匹敵するほどに重要である。その中でも、見開き左側のページの左下のコマと次のページの右上のコマとの関係、ページのめくりを介して作者と読者、それぞれの思惑が交差する部分でのコマ構成は最も重要であると言える。それはマンガが、ページを一枚一枚手でめくりながら読むという書物の形態をとって流通していることと深く関連する。マンガはまさに「読む」ものなのである。

四方田(1994)は、予期を喚起する見開き左側のページの左下のコマについて、「左頁の最後のコマは、読者に頁を捲らせるために強い電荷を帯びていることが多い」と指摘し、それを「引き」と呼んでいる(四方田 1994: 36)。

また夏目は、「マンガ文法におけるコマの法則」(1995a)において、「ひとつのコマの諸形式、複数のコマの関係、ページ単位での相関」などさまざまなレベルでコマの関係を読み解いた。そこで「本の見開きをマンガの画面として見る」際には、「ページという空間」は、「本という形態と、読むという行動と、人間の空間認識に規定される」と指摘した(夏目 1995a: 204)。その「マンガの基礎画面」となる「見開きの空間」においては、「右上の導入、右 左ないし 上 下への進行、左下の次のページへの予感、転出」など、それぞれの方向は「読みの約束」によって意味を持つ。この左下の「転出」「展開」とされる部分が、「いわゆるページの『めくり効果』に当たる」と述べた(夏目 1995a: 205)。

さらに夏目(1997b)は、「ページをめくる」という「マンガの読みかた」が、「じつは本という媒体に物理的に決められたもの」であるということについて再び言及している。そこでは、複雑なコマ構成は「ページ数がある程度多くて、長い物語を語れるようになってから発達したものであり、歴史的には古いものではないことが強調され、「週刊誌、月刊誌、単行本というマンガ媒体の発達」がこのような「表現の高度化」をもたらしたのだと述べられている(夏目 1997b: 138)。

また、ストーリーマンガは「書物」の時代から「電子メディア」の時代への移行の中で現われたメディアであると言える。マクルーハンは、マンガを、書物でありながらテレビ

をはじめとする電子メディアと同じ性格を持つ「クールなメディア」に分類した（マクルーハン 1964 = 1987 : 23 - 34）。マクルーハンは「ホットなメディア」である「印刷されたことば」は、「連続性（continuity）画一性（uniformity）反復性（repeatability）の原理」を持つとする。それが定着してくると「読者および主題にたいする単一の調子および態度が著述全体に一貫することになった」と述べる（マクルーハン 1964 = 1987 : 181）。それに対して「クールなメディア」である「図像的な芸術」については次のように述べている。「図像的な芸術は、人物や事物の多くの瞬間、相、局面の中からなる包括的イメージをつくりあげようとして手さぐりをする、その時の手と同じように目を使うのである。そんなわけで、図像の様式は視覚的再現ではなく、また、単一の地点から眺めるといって現われる視覚的強調の専門分化でもない。」それは「全体的、共感覚的であり、すべての感覚を参加させる」ものであり、「非連続的（discontinuity）非対称的（skew）非線条的（nonlinear）」なものである（マクルーハン 1964 = 1987 : 350）。

マンガは、印刷されたものでありながら「参加度・参与性」が高く、「全身感覚」的であり、テレビ映像などと同様に「文字文化が特色とする、感覚生活の分析的断片化の過程に逆転を起こす」（マクルーハン 1964 = 1987 : 349）ものである。マクルーハンは、メディアとしてのマンガの特徴をこのように捉え、肯定的に評価した。先に述べたように、マンガの持つ高い一貫性は「図像的な芸術」の持つ特徴であり、マクルーハンの指摘はこの点について述べたものである。

しかし一方で、ストーリーマンガに「連続するコマ」という要素が不可欠であることは、マンガが「印刷されたことば」の特徴であるとされる「連続性」を持っていることを示している。さらにこの「めくり効果」にもみられるようにマンガ表現は「書物」という形態とも不可分であり、「マンガを読む」と表現されるように「書物」としての性格を色濃く備えている点は決定的に重要である。このような「めくり効果」は、同じく「書物」の形態を持ちページのめくりを必要とする文学作品においてほとんど考慮されていない。このことは、マンガが自らの持つ「書物」という形態を有効に活用しているメディアであることを示していると言える。ストーリーマンガにおいては、記号と表象に関わる表現だけでなく、ページをめくるという身体動作を通じても荷重がやり取りされているのである。

「めくり効果」が示す作品世界の特徴

また、このような「めくり効果」は、「驚き」や「恐怖」のみに関連するものではない。見開き左ページの左下のコマと、次のページの右上のコマとの関係をどのように表現する

かという点には、それぞれのジャンル、また作家や作品世界の特徴がはっきりと示される。

たとえば、神尾葉子『花より男子』第1巻(1992)においては、左下の「引き」のコマに、次の展開のきっかけをつくるようなセリフが吹きだしに描かれることが多い。図15・1・図15・2は、第一話において、この物語の重要な登場人物となる学園を取り仕切る4人組「F4」が最初に登場するシーンである。

左下のコマに「ごめんなさいっ」というセリフが、主人公牧野つくしの前に重ねられて大きく書かれており、次のシーンへのきっかけをつくっている。そして次のページには、「F4」と呼ばれる4人組のひとりの衣服に埃をかけてしまった男子生徒が謝っている姿、そして初めて登場する「F4」の姿が描かれている。



図15・1 『花より男子』左下



図15・2

『花より男子』次ページ右側

この例においても、左下のコマは次のページへと続く効果的な「引き」となっており、同じく「めくり効果」が使われていると言える。このような演出を繰り返すことによって、簡潔なセリフを重ねて事態を次々と展開させるテンポのよい作品を生み出しているのである。

それに対して大島弓子による『綿の国星』第1巻(1977)においては、左下のコマが「引き」ではなく、むしろページをめくらせないため、そのページに読者をとどまらせる

ために配置されているように思われる。図16は第1話の冒頭部、雨の中に捨てられていた「チビ猫」が時男に拾われ、安心して眠る場面である（大島 1977：11）。



図16 『綿の国星』左ページ
（大島 1977：11）

左下のコマにはワクがなく、「おいしくって夢みたい.....」という内語が四角い枠に囲まれている。安心して眠りに落ちていくチビ猫を見ながら、読者はそこに目を止めるはずである。

この作品では、このように左下のコマが枠線のない「断ち切りコマ」となり、その中に印象的な内語が描かれることが多い。そのページに読者を引き止めることによって、読者を深くその内面世界に引き込む。読者に、そのデキゴトの余韻を味わう時間を与えてくれるのである。

また、この時代（1970年代）の少女マンガにおいて、「引き」のコマや「めくり効果」があまり見られない背景には、一枚のページを装飾的に演出するイラストなどの世界と親和性が高かったことがあげられる。そして何よりこの時期の少女マンガは、目まぐるしいストーリーの展開によって読者を楽しませ、前へ前へと読み進ませることを目指してはならず、その内面世界を叙情的に描き、1ページ1ページを大切に味わいながら読ませる詩

的な世界を大切にしていたために、「めくり効果」をあまり必要としなかったのである。

そのことは次の例にも示されている。図17・1・図17・2は、チビ猫が、捕まえたネズミを母親に（好意で）プレゼントする場面である（大島 1977:35 - 36）。

図17・1 『綿の国星』左下
（大島 1977:35）

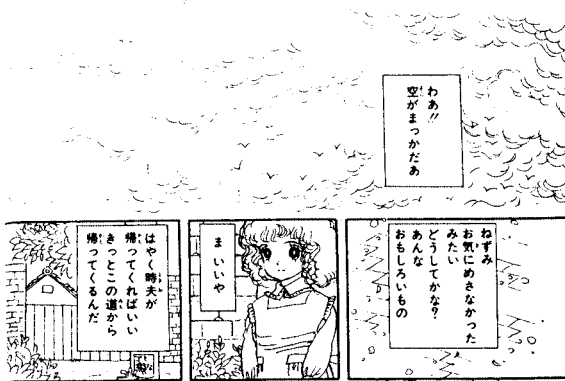
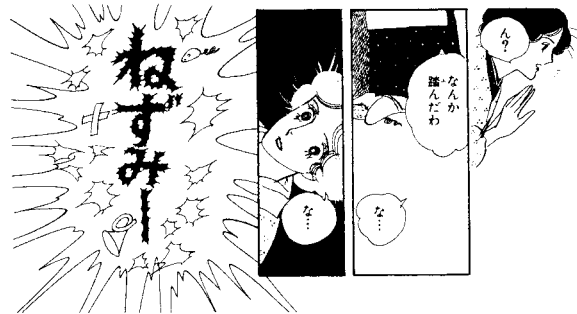


図17・2 『綿の国星』次ページ右上（大島 1977:36）

左下のコマには「ねずみー」というセリフだけが大きく描かれており、吹きだしは破れ、ネズミを見つけた母親の「驚き」がうかがえる（図17・1）。これまでに例をあげてきた作品なら、次のページには驚く母親とプレゼントされたネズミの姿が続くと思われるが、この作品においては、次のページは別の場所において「まっか」な空を見上げて驚いているチビ猫が描かれているだけであり、驚く母親の姿もネズミの姿もそこにはない（図17・2）。

「文法」からの「ズラし」

ジェイムス・モノコは『映画の教科書』（1983）において、映画は「英語やフランス語や数学が言語であるという意味では」言語ではなく、「コード化された文法を持たず、語彙のリストもなく、慣用の特定の規則さえ持たない」が、映画が「コード群の体系のいくつかは間違いなく持っている」ことを指摘した¹⁵⁾。そのうえで、「一般的に、ある芸術の体系は記号学的な観点からコードの集積として説明することができる」が、「芸術特有の活動はその転義法¹⁶⁾にある」（モノコ1983：54）と述べて、「新しい意外な意味が生み出される」場面、「芸術の能動的な面」、「静的な意味よりもむしろ活動」を視野に入れることの必要性を示唆している。

そのことはマンガにおいても同様である。マンガも小説や映画と同じく「物語（narrative）」の一種であり、ジャンル固有の「語り（narration）」の構造を持っている。それらは、マンガの「文法」とも言えるものである。しかし、これまでに述べてきたようなマンガにおける「文法」には、「文法的に誤りである」ということはありえない。マンガは常にその「文法」を「ズラす」ことで、新しい表現を生み出し続けているのである。

そのような例のひとつとして、大友克洋による『童夢』（1983）を取り上げたい。この作品において最も印象的な場面は、この物語の中で6回登場する見開き2ページをひとコマとして描かれた大きな「見開きコマ」である。その5回は、この物語の舞台となる巨大な団地がさまざまな角度から描かれたものであり、最後の1回が連続殺人の犯人であった「チョーサン」という老人の顔のアップである。

先に述べたように、通常コマの大きさは、デキゴトの大きさにほぼ比例すると言える。マンガにおいて、見開き2ページをひとコマとして使うコマは最も大きなものであり、そのようなコマ構成はそのこと自体で読者に強い「驚き」をもたらす。そのように考えると、この6つの場面は、この作品における「見せ場」となるはずである。しかし、これらの場面を追っていくと、これまでに述べたような「めくり効果」などの「文法」からの「ズラし」が見られる。

図18・1・図18・2は、3回目に登場する見開きひとコマのシーンである（大友 1983：115 - 117）。

15) また、そこで彼が「ある芸術の特質とは、ただ他の芸術では有効に働かないコード群のことなのかもしれない」として、「映画が他の芸術とどのように似ていないかを理解するために、そのテクノロジーをじっくり見てみる必要がある」（モノコ1983：53-54）と述べていることはマンガ研究においても重要な視点である。

16) 「転義法」は、「<言葉の転用>に関わる文彩で、隠喩、換喩、提喩、諷喩、反語法などをさす」（野内1998：220）ものである。佐藤（1987）は、数百種類にもおよぶ修辞技法のなかで、ほんの数種にすぎない<転義>類が、修辞理論において「格別のあつかいを受けてきた」理由について、「それがほかならぬ<語の意味作用>を遊動させてしまう」（佐藤1987：103）ためであると述べている。

図18・1 『童夢』左下
(大友 1983 : 115)

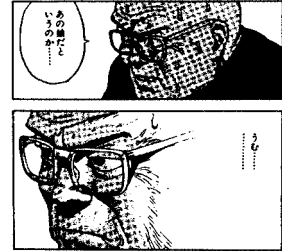
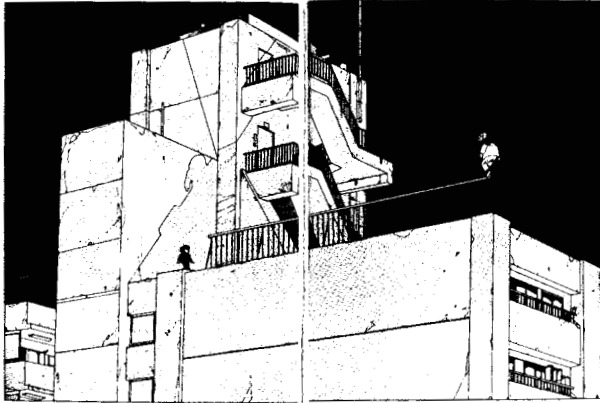


図18・2 『童夢』次のページ (大友 1983 : 116 - 117)

拳銃を所持した殺人犯が団地内の診療所を占拠したため、住民を避難させ団地を封鎖した警察が診療所に突入するそのときに、中にまだ少女が残っていることを警察部長が知る場面である。左下のコマには、その少女が以前の事件にも関係していた「あの娘」であることがわかり考え込んでいる部長の顔がアップで描かれている(図18・1)。そしてページをめくると、離れてにらみ合う真犯人チョーサンと少女「あの娘」が小さく描かれた団地の屋上の風景が唐突に出現する(図18・2)。

左下からひとつ上のコマは、部長のアップと「あの娘だというのか.....」というセリフによって構成されている。続く左下のコマでは、耳の部分が白くぼやけ、顎が切れて眉から唇までしか収まらないほどのアップになり、白い部分に「うむ.....」という内語が配される。セリフから内語へ、さらにアップへと、読者は部長の内面へ強く引き付けられている。ところがページをめくると一気に団地を俯瞰したショットとなる。読者はここで突き放され、体をページから離して視点を調節しなければならないほどに画面は大きい。それに対して「あの娘」と「チョーサン」は目を凝らして探さなければならないほどに小さく描かれている。またこの作品の他の部分ではこのような劇的なコマ構成は控えられているため、この場面は一層効果的な演出となっている。

続いて図19・1・図19・2は、事件が一段落した後に、再び釈放された真犯人チョーサ

ンの前に、チョーサンの「いたずら」を阻止した少女（悦子）が再び現われる場面である（大友 1983：213 - 215）。

図19・1 『童夢』左下
（大友 1983：213）

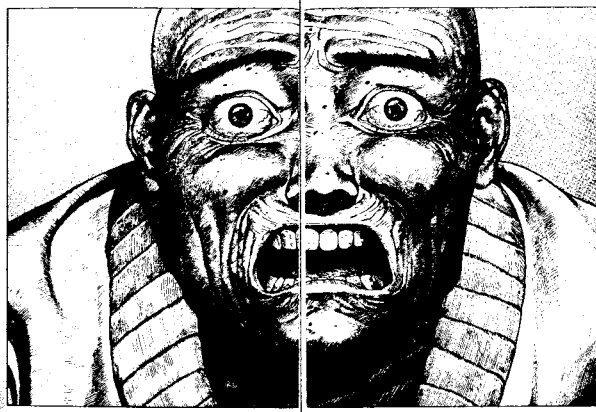
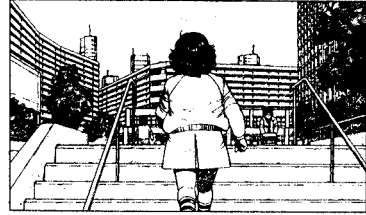


図19・2 『童夢』次のページ（大友 1983：214 - 215）

図19・2のアップの前の2ページには、チョーサンの姿は描かれておらず、左下のコマではただ歩いてくる少女(悦子)の後ろ姿がセリフもなく示されるのみである（図19・1）。ところが、ページをめくった瞬間に、このチョーサンのアップに出会うこととなり、この場面で読者は大きく驚くこととなる。図18の例とは逆に、左下のコマでこの物語世界を客観的に眺めていた読者は、次ページのこの表情のアップによって一気にこの老人の内面世界に引き込まれる。その時空を越えた大きなギャップに読者は「驚く」のである。

これら2つの例においては、左下のコマによる「引き」、次の「展開」への「予感」、「予期」がないということが次のページでの「驚き」を効果的に演出している。左下のコマによる「引き」をとまなう「めくり効果」に慣れている読者は、その「引き」がないことによって、さらに「驚く」のである。この作品においては、左下のコマによる「引き」

と「めくり効果」との関係を「ズラす」ことによって、新たな「驚き」の表現が作り出されていると言えるだろう。

物語の「外部」

またマンガにおける荷重表現は、物語の「内部」、ひとつの作品の中での「絵、コマ、言葉の関係」によってのみ表現されるものではない。マンガにおいては、作品と作品との関係、マンガの「歴史」を通じて、その作品がおかれた位置をめぐって、どのような線、どのような絵柄で描かれるかということ自体が荷重を表現するといえる。それは、マンガというジャンルが辿ってきた表現の変遷という文脈と関わるものである。手塚的「記号絵」、「劇画」、「アニメ絵」は、「生身の身体」もしくは「現実」との距離を「絵柄」それ自体で示している（大塚 1994）。手塚的「記号絵」を批判して登場した「劇画」は、その「絵柄」自体がある「思想」を表明しているのである（石子 [1970] 1989など）。

さらに、マンガは週刊誌や月刊誌などを主な媒体として流通することから、どのような雑誌に掲載されているかという点も荷重を表現する重要な要素となっている。そのメディアが置かれた社会的文脈が、荷重出力を大きく左右するのである。例えば同じ作品であっても、権威ある大新聞に掲載される場合とマニア向けの専門誌に掲載される場合とでは、その「リアリティ」は大きく異なる。情報は「メッセージ×荷重」によって伝えられる。その際、媒体となるメディアへの「信頼度」が「リアリティ」を大きく左右するのである。

マンガにおいては、このように、物語の「外部」で、その作品がおかれた社会的背景との関わりのなかで荷重が表現されるという点も重要である。今回は作品の内部で行われる主に視覚的な荷重表現について述べたが、ひとつの作品の「内部」の表現だけでなく、社会全体との関わりにおいてその「表現」を捉えていくことが、マンガ研究において、今後の大きな課題である¹⁷⁾。

3 文学作品における荷重表現

3.1 視覚化困難なイメージの表現

ここで、マンガと隣接するジャンルにおいて荷重がどのように表現されているのかを考

17) 瓜生は、「マンガを語ることの〈現在〉」と題された論文（瓜生 2000）のなかで、〈マンガ表現論〉の「流行」現象を批判し、マンガを「外側から見る」ことの必要性を指摘し、マンガ「表現」を「外部」との関わりのなかで考えていくには、別のアプローチが必要となることを示唆した。またソシオン理論との関連では、「聖・俗・遊・乱」の四面体モデルを使ってメディアを考えるなど、いくつかの方法が考えられる。

えてみたい。

文学作品における荷重表現は、形容詞や副詞などのさまざまな品詞やオノマトペによって担われる。先に述べた『Dr.スランプ』におけるドラゴンの出現シーンをそのまま文章で表現すると、「池のなかから巨大なドラゴンが、水しぶきを上げながらばあっと現われ、『なんだおまえたちや！』と大きな声で叫んだ。センベイとアラレは飛び上がって驚き、その巨大なドラゴンを見上げていた」となるだろうか。文学作品においては、「巨大な」「大きな」などの言葉の意味を通して荷重が表現されることが基本であるといえる。しかしこのような文章では、コマを破って出現するドラゴンの大きさを「体験」することは難しいかもしれない。では、文学作品における荷重表現とはどのようなものなのだろうか。

カフカによる有名な短編『変身』（1916）を例に考えてみよう。ある朝、「自分が寢床の中で一匹の巨大な毒虫に変わっているのを発見した」グレゴール・ザムザは、とうとう部屋の鍵を開けられ、その姿を家族や自分が勤めていた会社の支配人に発見されることとなる。以下は、その支配人が驚くシーンである。

彼がまだその困難な作業に没頭して、他を顧みる暇を持たずにいた時、すでに支配人が大声で「おおッ」というのが耳に入った。まるで風が吹きすぎるような声であった。そのつぎには支配人の姿が見えた。彼はドアに最も近く立っていた。ぼかんと開けた口に手を押しつけて、ゆっくりとあとしざりして行った。目に見えぬ、均等にはたらく力に追いまくられていくような格好である（高橋訳 1952：24）。

「大声」で「おおッ」と叫んだあとに「ぼかんと開けた口に手を押しつけて、ゆっくりとあとしざりして行った」という描写によって、グレゴールが巨大な虫に変わっていることを発見した支配人の驚きという荷重が伝えられている。

ここで注目したいのは、「まるで風が吹きすぎるような声であった。」という表現である。原文は、「es klang,wie wenn der Wind saust」である（Kafka 1916 = 2000：21）。高橋訳を参考にするとされる岩波文庫所収の山下訳（1958）では「まるで風のうなりすぎるような声だった」とされている。この部分は長い一文の途中であり、支配人の叫んだ「《Oh!》」という声についての説明がなされている。「まるで風が吹きすぎるような声」という描写は、その声の持つ微妙なニュアンスを豊かに伝えている。また「」という記号に隔てられていることから、読者の意識はこの部分だけに集中し、この声のひびきをそれぞれ味わうこととなる。

さらに、「目に見えぬ、均等にはたらく力に追いまくられていくような格好」という表現についても同様である。山下訳では「なにやら目には見えぬがたえず同じように作用し続ける力に追いまくられるかのように」となっている。「支配人」が後ずさりする描写に、文学作品ならではの言葉の力を感じることができるだろう。

「風が吹きすぎるような声」や「目に見えぬ、均等にはたらく力に追いまくられていくような格好」という表現にみられるような「声」や「格好」のニュアンスを、マンガで表現することは難しい。これらはまさに視覚化困難なあるイメージを表現しており、文学作品ならではの荷重表現であるといえる。

マンガにおいては、『Dr.スランプ』にみられたように、コマを破って飛び出してくるドラゴンとその出現に驚く登場人物たちの姿を同時に視野に収めることができる。目が飛び出しヘルメットが浮き上がるなど、飛び上がって驚くセンペイの姿はまさに「マンガ的」である。マンガの持つ高い一覽性はデキゴトそのものを表現することに長けていると言える。マンガにおいては驚きそのものが表現され、読者はその驚き自体をそのまま体験するのである。一方、毒虫(甲虫)に変わっていたグレゴールを発見した支配人の驚きについては、その状況が細かく描写されている。その驚き方について、叫び声と後ずさりする様子とがひとつずついねいに説明されている。文学作品においては、前田が「文学テキストとは、いわば『状況伝達』の機能をもった言葉の体系である」(前田 1996:)と述べたように、驚きそのものよりはむしろ、その驚き方、その驚きをめぐる状況、または驚きの余韻を味わうことに主眼が置かれているようである¹⁸⁾。文学作品における荷重表現の特徴は、レトリックを駆使して作品世界を創り上げるこのような表現にみられると言えるだろう¹⁹⁾。

また文学作品における荷重表現では、オノマトペも重要な要素となっている。日本の文学作品には、欧米に比べてオノマトペが多く使用される傾向があることはよく指摘される。文学作品におけるオノマトペ表現の分析としては、筧(1993)による日英対照研究、岡本による日仏対照研究(岡本 1990)などがあげられる。筧は「文学作品が表現効果の斬新さを求めるさい」に創り出される「いわゆる臨時形(nonce formation)のオノマトペ」について説明している(筧 1993: 139 - 144)。その「優れた例」として、宮沢賢治作品『銀

18) この指摘はあくまでも、それぞれのメディアの持つ特徴の一例である。マンガにおいても1970年代の少女マンガや雑誌『ガロ』周辺の作品など、文学や詩に限り無く近づく表現が見られる。また文学においても同様にジャンルによって表現の様式は大きく異なることを断っておく。

19) 限りある言語記号を用いて、限りない事象を扱うことを目指す文学作品における荷重表現では、さまざまな比喻(直喩・隠喩・諷喩など)が中心的な役割を果たすと考えられる。ただし、「レトリック」は、広く「弁論術」など「言説によって人を説得する術」(野内 1998: 329)なども含み、比喻表現などが含まれる「修辞(文彩)」はその一部門である。また「メタファー」は言語活動のみならず、「ものの考え方や経験、日常の営み」にも関わる(レイコフ・ジョンソン 1980=1986)と考えられる。そのような広義の「レトリック」もまた文学作品における荷重表現に深く関わっているだろう。

またこの作品は断章形式で展開される。そのため、それぞれの章の冒頭は必ずページを改められ、ページの右上から始められる。吉本は、この作品の構成を「テレビ的」であると述べた。「ちょうどテレビのチャンネル系列のようにそれほど脈略も首尾もない三系列の挿話群が・・・並列される」(吉本 1984 : 25) ような構成を持つ物語は、ページをめくるとに新たな展開をみせることとなり、ページのめくりはその構成に少なからず影響を与えていると言える。先ほど文学作品において「めくり効果」はほとんど考慮されないと述べたが、このような断章形式はページをめくって読み進めるという「書物」の形態を意識したものである。また「詩」という形式は、言葉をどのように配置してページを構成するかという点にも配慮する表現であることを合わせて指摘しておきたい²¹⁾。

また、文学作品において視覚的な効果を取り入れた別の例としては、2000年度のベストセラーとなった『ハリー・ポッターと賢者の石』の翻訳があげられる。山室はこの作品には「翻訳の魔術」が使われていると指摘する(2000年11月27日、毎日新聞夕刊)。この作品には「魔法魔術学校」で生徒たちが魔法を学ぶ場面が多く登場する。山室は「すべての呪文はぼちゃぼちゃの丸文字に統一されている」こと、「見えざる敵の声」は「牢獄の壁に血をなすりつけたような字体」で刻まれるなど、内容に応じて多種多様な字体が使われ、「自在に変化する字体が、言葉に命を吹き込んでいる」と述べている。ところが原作では、「普通にかくか、全部大文字にして強調するか、あるいは斜めに傾けてイタリックにするか、字体の使い分けは古典的な三種類しか行われていなかった」ことに驚いている。これらは「翻訳の魔術」だったのである。

ここで、翻訳版『ハリー・ポッターと賢者の石』(松岡訳 1999 : 44 - 46) と原文『Harry Potter and the Philosopher's Stone』(Rowling 1997 : 34 - 36) とを比較してみよう。

日本語版では、第2章の後半部、44ページの1行目から46ページの最終行までの3ページの間に5種類の字体が使い分けられている。それに対して原文の同じ箇所では使われる字体は、山室の述べるように、普通に書いている部分とすべて大文字にして強調する部分と斜体(イタリック)の部分の3種類である。以下に、その5種類の字体が使われる部分を順に並べてみる。

まず斜体で書かれた「*It winked.*」は「ヘビが**ウインク**した。」とされている。「ウインク」の部分が太字になり傍点を加えられている。

21) 同じ箇所では吉本は、「作者には現在の詩の表現形式と内実とにふかい関心があって、それがこの作品の<意味>の全体を統覚している」(吉本 1984 : 25) とも述べている。このように、この作品において「形式」と「内容」とは不可分に関連していると言える。

次に同じく斜体で書かれたヘビのセリフ「*I get that all the time*」は「いつもこうさ」と、「ぼちゃぼちゃの丸文字」となっている。

また同じく原文には斜体で書かれている掲示板の文字「*Boa Constrictor, Brazil.*」と「*This specimen was bred in the zoo.*」は、「ブラジル産ボア・コンストリクター大ニシキヘビ」、「このヘビは動物園で生まれました」とゴシック体で書かれたうえに、掲示板であることを示すように四角い枠線で囲まれている。

さらに全て大文字にして強調された「DUDLEY! MR DURSLEY! COME AND LOOK AT THIS SNAKE! YOU WON'T BELIEVE WHAT IT'S DOING!」の部分は「ダドリー! ダーズリーおじさん! 早く来てヘビを見て。信じられないようなことやってるよ」とサイズを大きくし、太字にして強調している。

また、原文では普通の文字で書かれているヘビのセリフ、「Brazil, here I come ... Thanksss, amigo!」は「ブラジルへ、俺は行く シュシュシュ、ありがとよ。アミ〜ゴ」と、丸文字に変わっている。

以上のように、翻訳版ではこれらの工夫が文章の伝える意味、メッセージの伝達を視覚的にわかりやすく補っていることがわかる。しかしここでこの例を取り上げたのは、このような視覚的な工夫があったから日本においてこの作品がベストセラーになったのだ、と言うためではない。訳者である松岡は「ハリーへのラブレター」と題されたあとがきのなかで、この作品について「イメージ豊かなファンタジーである。登場人物の顔が目に浮かび、声が聞こえ、手の動き、目の動きまで見えてくる。音、におい、そして色が伝わってくる」と述べた。この作品はすでに「28ヵ国語に訳され」、「世界140ヵ国、800万人の読者」を持っており、この原作は多くの人を魅了する言葉の力を持っていたことがわかる。「ハリー・ポッターの世界を英語で読んだこの面白さを、そっくりそのまま日本の読者に伝えたい」と考えた松岡が字体をさまざまに変えるなどの工夫をしたのは、「イメージ豊かなファンタジー」を日本語で語る場合に、そのように視覚的な工夫をすることが「自然」だと思われたからかもしれない。逆に言えば、日本にはそのような「文化」が根付いているということである。

岡本は「日仏漫画の対照言語学的研究」(1991)において、日仏の漫画の差異についての興味深い指摘を行っている。それは、図20・1・図20・2を一例として取り上げ、フランスのマンガでは「吹き出しおよび説明の文字の字体、大きさがきわめて安定」しているのに対して、日本のマンガにおいてはそれらが「場面に合わせて絶えず猫の目のように変

わる」という点について指摘したものである(岡本 1991: 32)²²⁾。



図20・1 『金魚注意報』(第一巻: 148)



図20・2 'Yoko Tsuno' (no.7: 8)

(岡本 1991: 32より抜粋)

この2つの例を見比べるとわかるように、日本のマンガ(図20・1)では、手描きも含めて4種類の字体が使用されているが、フランスのマンガ(図20・2)では全てが同じ大きさの手描き文字に統一されている。その理由として岡本は「日本語のもつ非常に強いオノマトペ性指向」をあげており、それは「言語のプロソディー面を最大限に機能させ、文字面でも全面的にそれをうったえかけよう」とすることであると述べた(岡本 1991: 31)。

²²⁾ ここで岡本は、それらの「大部分が活字で組まれており、しかも学術専門書なみに誤植が少ないのは、ほとんど神業に近い」(岡本 1991: 31)と驚いている。

『ハリー・ポッターと賢者の石』にみられる「視覚的」な表現を、山室は「御家流に草書体、葦手の散らし書きに篆刻」など「文字を絵として鑑賞する伝統が、この国には脈々と存在していた」ことから「古い伝統を汲み上げて咲いた新しいトレンド」であると評した²³⁾。しかし、先にみたような文字の使用法や、山室が「ただのCrash crash crashが、ボタン（大きな文字で） ボタン（ふつうの文字で） ボタン（小さな文字で）。廊下に並んだたくさんのドアが次々と開いてゆくようすが視覚的にくっきり描かれる」と述べているような描写には、書の伝統の影響よりもマンガ文化の影響を見るほうが自然であると思われる。「ボタン」という音の大きさを視覚的に表現することは、マンガにおける音号（音喩）を使った荷重表現そのものである。少なくとも、そのような「古い伝統」が現在に再び「咲いた」背景には、今日のマンガの隆盛が関連していると言えるだろう²⁴⁾。

岡本による「日本語のもつ強いオノマトペ性指向」という指摘にもみられるように、マンガという表現形式と日本語の構造とは深い関連がある。助詞・助動詞が単語を粘着させて文章を形作ること、現示性の強い表意文字（漢字）と線状性の強い表音文字（かな）を混用する漢字仮名まじり文を使用すること（呉 1990：107 - 112）など、この点についてはさまざまな指摘がある。しかし一方、戦後に隆盛をみた日本の「ストーリーマンガ」を、書や浮世絵、絵巻物をはじめとした日本文化の「伝統」との連続性において語ることはそれほど容易ではないと思われる。もちろんその影響関係は容易に見て取れるが、それについて語るには、その間にいくつもの手続きが必要となるからだ。なぜなら日本においてマンガ形式のメディアは、開国期や明治期に欧米のコミック・ストリップやバンド・デシネの影響を強く受けていることがあげられる。また「ストーリーマンガ」の「文法」を作ったとされる手塚治虫はまさに、そのような日本の「伝統」からマンガを切り離したと考えることも可能である（山下 1998：84）。このような問題を慎重に考えていくことは、これからのマンガ研究の大きな課題となっている。

いずれにしても『ハリー・ポッターと賢者の石』の翻訳に関しては、絵と言葉の融合したメディアであるマンガの隆盛も背景にあると考えられる。まさに「マンガの国ニッポン」（ベルント 1994）ならではの「翻訳の魔術」であるといえるだろう。

23) 平安時代に流行したとされる御家流の書法や草書体、石に文字を刻む篆刻などは文字を視覚的に表現したものである。一方、葦手絵や歌絵、葦手文字とよばれる絵文字は、絵と文字を組み合わせる一首の和歌の意味を表わすものであり、色紙の他にも硯箱や扇に描かれたり、蒔絵や衣服の紋様などにも広く使用された。葦手絵にみられるような絵と言葉の融合は、現代のマンガ表現を考えるうえでとても興味深い。

24) 一方で、この作品は小学生にも多くの読者を持っており、翻訳には「児童書翻訳クラブ」のメンバーも関わっていることから、そのような「児童書」や「絵本」の文化とも関連していると思われる。

4 マンガにおける荷重表現の特徴

以上のようなささやかな分析と比較であるが、マンガにおける荷重表現の特徴として、次のような点が指摘できると思われる。

マンガは、「絵・コマ・言葉」はもちろんのこと、マンガ独特の記号である見えないものまでも描くことができる図号（形喩）絵と言葉と音が融合した音号（音喩）をも有効に活用し、荷重を豊かに表現している。マンガ表現は、「記号 - 表象 - 荷重」の間を自在に横断しながら展開されていると言える。

マンガは「出現」と「驚き」とをひとコマの中で同時に描くような、高い一覽性を持っている点に特徴がある。しかし一方で、マンガは、ひとコマの中で描くこともできる「出現」による「驚き」を、「あっ」や「！！」という予期の喚起と「出現」という2つ以上のコマに分けることによって物語を演出するというマンガの「文法」を持っている。そのような手法は特に、見開き左側の左下のコマから次のページの右上のコマへとつながる部分で使用されることが多い。このような「めくり効果」は、マンガが書物という形態をとって流通していることと深く関連する。マンガにおける荷重表現は、ページをめくるといふ身体動作とも関わるものであり、マンガは自らが書物であるということを最大限に活用していると言える。

マンガは、言語と同じ意味での規範的な文法は持たないが、映画と同じく「語り」の体系としての「文法」や「約束事」を持っていると言える。また、それらの「文法」を活用しながらも、常にそれを「ズラす」ことで新しい表現を生み出し続けている点が重要である。ここでは、コマ構成に関わる「文法」とその「ズラし」の一事例を確認することができた。

また、文学作品との比較からは、 $[h_1 : \text{荷重} - \text{記号変換}]$ と $[f_3 : \text{記号} - \text{荷重変換}]$ を中心に展開される文学作品における荷重表現の中に、 $[h_2 : \text{荷重} - \text{表象変換}]$ と $[g_3 : \text{表象} - \text{荷重変換}]$ という新たな要素を持ち込むようなマンガ的な文化の影響がみられることがわかった。現在、デジタル・マンガやオンライン・コミック、コンピュータ上でアニメや写真などの画像を組み合わせで制作された作品や「まんがビデオ」の出現、また小説とマンガが一体化した作品など、マンガと隣接する諸ジャンル間のそれぞれの境界はますます自明のものではなくなっていく傾向にある。しかしそのような作品について考える際にも、まずマンガ、小説、映画といったメディアごとの特徴を理解しておくことが重要であると考えられる。

今回、荷重表現という観点からマンガについて考えてみることで、従来のマンガ論とはまた違った側面に光を当てることができたのではないだろうか。この論考を、今後も変化し続けていく「物語」の世界、またこれからのメディア文化のあり方を考えるうえでのひとつのきっかけとしたい。

【文献】

- 雨宮俊彦・木村洋二・藤沢等、1993、「ソシオンの理論(3) ソシオンの一般理論」『関西大学社会学部紀要』25(1): 63 - 163。
- 雨宮俊彦、2000、「視覚表示と表現の記号論(1) 視覚記号の原理について」『関西大学社会学部紀要』32(1): 89 - 141。
- アリホン、ダニエル(岩本憲児・出口丈人訳)、1976 = 1980、『映画の文法』紀伊国屋書店。
- 石子順三、1970、『現代マンガの思想』太平出版社。
- 、[1975]1994、『戦後マンガ史ノート(復刻版)』紀伊国屋書店。
- 出原栄一・吉田武夫・渥美浩章、1986、『図の体系 図的思考とその表現』日科技連出版社。
- イニス、ハロルド・アダムス(久保秀幹訳)、1987、『メディアの文明史』新曜社。
- 瓜生吉則、2000、「マンガを語ることの〈現在〉」『メディア・スタディーズ』128 - 139、せりか書房。
- 大城宜武、1987、『漫画の文化記号論』弘文堂。
- 大塚英志、1988、『システムと儀式』本の雑誌社。
- 、[1991]1995、『「りぼん」のふるくと乙女ちっくの時代』筑摩書房。
- 、1995、『戦後まんがの表現空間 記号的身体の呪縛』法蔵館。
- 岡本克人、1990、「沈黙と音についての対照言語学的考察」『高知大学学術研究報告』高知大学、第39巻: 35 - 44。
- 、1991、「日仏漫画の対照言語学的研究 オノマトベを中心に」『高知大学学術研究報告』高知大学、第40巻: 23 - 39。
- 小川博司、1988、『音楽する社会』勁草書房。
- オング、ウォルター、J.(桜井直文・林正寛・糟谷啓介訳)、1985 = 1991、『声の文化と文字の文化』藤原書店。
- 寛寿雄・田守育啓編、1993、『オノマトピア 擬音・擬態語の楽園』勁草書房。
- 木股知史、1992、『イメージの図像学』白地社。
- 木村洋二、1983、『笑いの社会学』世界思想社。
- 、1995、『視線と「私」 鏡像のネットワークとしての社会』弘文堂。

- 、1999a、「禁止と欠如と意味の誕生」『社会学への誘い』42 - 54、朝日新聞社。
- 、1999b、「ソシオンの一般理論()」『関西大学社会学部紀要』30(3): 65 - 126。
- 、2000、「ソシオンの一般理論()」『関西大学社会学部紀要』31(23): 63 - 149。
- 金田一春彦、1979、「擬音語・擬態語解説」『擬音語・擬態語辞典』3 - 25、角川書店。
- 日下翠、2000、『マンガ学のスズメ』白帝社。
- クリステヴァ、ジュリア(原田邦夫訳)、1974 = 1991、『詩的言語の革命 第一部 理論的前提』勁草書房。
- (枝川昌雄訳) 1980 = 1984、『恐怖の権力 <アブジェクション> 試論』法政大学出版局。
- 呉智英、1990、『現代マンガの全体像・増補版』史輝出版。
- 、1998、『マンガ狂につける薬』メディアファクトリー。
- クローリー、ディヴィッド/ポール・ヘイヤー編(林進・大久保公雄訳)、1991 = 1995、『歴史のなかのコミュニケーション メディア革命の社会文化史』新曜社。
- 香内三郎・山本武利ほか、1987、『現代メディア論』新曜社。
- ゴンブリッチ、エルンスト、H.(二見史郎・谷川渥・横山勝彦訳)、1963 = 1988、『樺馬考 イメージの読解』勁草書房。
- 斉藤環、1998、『文脈病 ラカン/ベイトソン/マトゥラーナ』、青土社。
- 桜井哲夫、1990、『手塚治虫 時代と切り結ぶ表現者』講談社。
- 佐藤健二、1987、『読書空間の近代』弘文堂。
- 佐藤信夫、1987、『レトリックの消息』白水社。
- 榎木野衣、1997、「境界感覚に負う『高級芸術』への可能性」『コミック学のみかた』30 - 31、朝日新聞社。
- 、1998a、『日本・現代・美術』新潮社。
- 、1998b、「対談・美術とマンガ」『美術手帖』1998年12月号、42 - 52、美術出版社。
- 清水勲、1985、『日本 漫画の辞典』三省堂。
- 、1997、『近代日本漫画百選』岩波書店。
- 、1999a、『図説 漫画の歴史』河出書房出版。
- 、1999b、『マンガ誕生 大正デモクラシーからの出発』吉川弘文館。
- ショット、フレデリック、L.(樋口あやこ訳)、1998、『ニッポンマンガ論 日本マンガにはまったアメリカ人の熱血マンガ論』マール社。
- Silbermann, Alphonse and H. - D. Dyroff, 1986, Comics and Visual Culture : Research Studies from ten Countries, Munchen; New York ; London ; Paris : K.G.Saur.
- 菅野盾樹、1999、『恣意性の神話 記号論を新たに構想する』勁草書房。

- 瀬木慎一、1981、『北斎漫画歳時記』美術公論社。
- 副田義也、1983、『マンガ文化』紀伊国屋書店。
- ソシュール、フェルディナン・ド(小林英夫訳) 1916=1972、『一般言語学講義』岩波書店。
(前田英樹訳・注) 1916=1991、『ソシュール講義録注解』法政大学出版局。
- 竹内郁郎・児島和人・橋本良明編著、1998、『メディア・コミュニケーション論』北樹出版。
- 竹内オサム・村上知彦編、1989a、『マンガ批評大系1 アトム・影丸・サザエさん』平凡社。
、1989b、『マンガ批評大系3 描く・読む・売る』平凡社。
- 千野香織・西和夫、1991、『フィクションとしての絵画 美術史の眼 建築史の眼』ペリかん社。
- 鶴見俊輔、1984、『戦後日本の大衆文化史』岩波書店。
、[1991]1999、『限界芸術論』筑摩書房。
- 手塚治虫、[1977]1996、『マンガの描き方 似顔絵から長編まで』光文社。
、1979、『ぼくはマンガ家 手塚治虫自伝・1』大和書房。
- 夏目房之介、[1988]1992、『夏目房之介の漫画学』筑摩書房。
、[1989]1997、『夏目房之介の講座』筑摩書房。
、[1992]1995、『手塚治虫はどこにいる』筑摩書房。
・竹熊健太郎など編、1995a、別冊宝島EX『マンガの読み方』宝島社。
、1995b、『手塚治虫の冒険 戦後漫画の神々』筑摩書房。
、1997a、『マンガの文法』『コミック学のみかた』86-95、朝日新聞社。
、1997b、『マンガはなぜ面白いのか その表現と文法』日本放送 出版協会。
、1999、『マンガの力 成熟する戦後マンガ』晶文社。
- 西川直子、1999、『クリステヴァ ポリロゴス』講談社。
- 野内良三、1998、『レトリック辞典』国書刊行会。
- 蓮實重彦、1993、『ハリウッド映画史講義 翳りの映画史のために』筑摩書房。
- パフチン、ミハイル(桑野隆訳) 1930=1989、『マルクス主義と言語の哲学[改訳版]』未来社。
(望月哲男・鈴木淳一訳) 1963=1995、『ドストエフスキーの詩学』筑摩書房。
(伊東一郎訳) 1975=1996、『小説の言葉』平凡社。
- 藤本由香里、1998、『私の居場所はどこにあるの? 少女マンガが映す心のかたち』学陽書房。
- フーコー、ミシェル(豊崎光一・清水正訳) 1973=1986、『これはパイプではない』哲学書房。
- ブランシャール、ジェラルド(窪田般彌訳) 1969=1974、『劇画の歴史』河出書房新社。
- プリンス、ジェラルド(遠藤健一訳) 1982=1996、『物語の位相 物語の形式と機能』松柏社。
- ベイトソン、グレゴリー(佐藤良明訳) 1972=2000、『精神の生態学』新思家社。

- ベルント、ジャクリーヌ(佐藤和夫・水野邦彦訳) 1994、『マンガの国ニッポン 日本の大衆文化・視覚文化の可能性』花伝社。
- ベンヤミン、ヴァルター(高木久雄他訳) 1970=1999、『複製技術時代の芸術』晶文社。
- ホグベン(寿岳文章・林達夫・平田寛・南博訳) 1979、『洞窟絵画から連載漫画へ』岩波書店。
- 前田彰一、1996、『物語の方法論 言葉と語りの意味論的考察』多賀出版。
- McCloud,Scott,1993,Understanding Comics: the Invisible Art,New York: Harper Collins Publishers. (= 1998、岡田斗志夫監訳『マンガ学 マンガによるマンガのためのマンガ理論』美術出版社。)
- McLuhan,Marshall,1964,Understanding Media: the Extensions of Man,New York: McGraw - Hill Book Company. (= 1987、栗原裕・河本仲聖訳)『メディア論 人間拡張の諸相』みすず書房。)
- 増田のぞみ、2000、『メディアとしてのマンガ 荷重表現の革命/図号・音号を中心に』関西大学大学院2000年度修士論文。
- 丸山圭三郎、1990、『ソシユールを読む』岩波書店。
- モナコ、ジェイムズ(岩本憲児・内山一樹・杉山昭夫・宮本高晴訳) 1977=1983、『映画の教科書 どのように映画を読むか』フィルムアート社。
- 山下裕二、1998、『マンガ・美術・批評をめぐる透視図』『美術手帖』1998年12月号、77-84。
- 吉見俊哉、1994、『メディア時代の文化社会学』新曜社。
- 編、2000、『メディア・スタディーズ』せりか書房。
- 吉村和真、1998、『歴史表象としての視覚的<日本人>像』『江戸の思想』、第8号。
- 、1999、『語りかける手塚マンガ 『耳で聞く物語』としての魅力』『文藝別冊[総特集]手塚治虫』216-219、河出書房新社。
- 吉本隆明、1984、『マス・イメージ論』福武書店。
- 四方田犬彦、1994、『漫画原論』筑摩書房。
- ラカン、ジャック(小出浩之・鈴木國文・川津芳照・笠原嘉訳) 1981=1987、『精神病(上・下)』岩波書店。
- Loveday Leo and Satomi Chiba,1986,Aspect of Development toward a Visual Culture in Respect of Comics:Japan.K.G.Saur.
- レイコフ、ジョージ/マーク・ジョンソン、1980=1986、『レトリックと人生』大修館書店。

【引用作品】

- 図5 田中みのる『漫画絵噺・忍術漫画』(1920=1988)三一書房。
図6 宮尾しげを『漫画太郎』(1923=1984)かのう書房。
図7 田河水泡『のらくろ上等兵』(1932=1969)講談社。
図8 手塚治虫『ロストワールド』(1948=1982)講談社。
図9 いがらしみきお『ぼのぼの』第5巻(1990)竹書房。
鳥山明『Dr.スランプ』第1巻(1980)集英社。
図10 手塚治虫『どろろ』第1巻(1971)秋田書店。
図11 鳥山明『Dr.スランプ』第3巻(1980)集英社。
図12 手塚治虫『どろろ』第3巻(1972)秋田書店。
図13 望月峯太郎『ドラゴンヘッド』第1巻(1995)講談社。
図14 日野日出志『老婆少女』(1996)蒼馬社。
図15 神尾葉子『花より男子』第1巻(1993)集英社。
図16・図17 大島弓子『綿の国星』第1巻(1977=1994)白泉社。
図18・図19 大友克洋『童夢』(1983)双葉社。

Kafka,Franz,1914=2000,Die Verwandlung:Fischer Taschenbuch Verlag.

カフカ『変身』高橋義孝訳(1952)新潮社。

カフカ『変身』山下肇訳(1958)岩波書店。

高橋源一郎『さようなら、ギャングたち』(1982)講談社。

Rowling,J.K.,1997,Harry Potter and the Philosopher's Stone:Bloomsbury.

ローリング、J.K.『ハリー・ポッターと賢者の石』松岡佑子訳(1999)静山社。

2001.1.19 受稿