

イメージと物語

— T・グルンステンの著作を手がかりに —

森本 浩一

1 『マンガのシステム』

■
佐々木果は、コママンガの起源をヨーロッパにおける画像表現の歴史の中に探っている¹⁾。彼によれば、コマ割りを伴う説明付きの（ときには吹き出しまで付いた）連続画は、既に中世から存在している。しかしそれは今日的な意味でのマンガではない。画期的な変革をもたらしたのは、19世紀初頭に活躍したスイスのテプフェールである。「現代まんがの父」と呼ばれるその新しさについて、佐々木は『M.ヴィユ・ボワ（1839年版）』の解説で、次のように述べる。

旧来の手法では「物語がコマ表現される」のに対して、テプフェールの作品では「コマ表現が物語る」と言ってよいかもしれない。旧来のコマ割り表現では、物語の主要場面がひとつひとつの絵に描かれ、それらがおおくの場合には時間順に並べられていく。つまり、作品に存在している物語が主な場面に「分割」され、個々に独立した絵と文字で表現され対等に並べられていくのだ。

テプフェールの作品は「分割」ではない。むしろ1つのコマが次のコマを生み出す「生成」であり、その連鎖が結果的に一定の長さの物語となる。テプフェールのコマ割り作業は、いまだ存在しない物語が生まれる現場なのだ。だからテプフェールの作品では、コマとコマの「関係」や、絵と文字の「関係」が意味を生み出す。単独の絵や文字も、もちろん意味を担うが、個々の意味は比較的希薄であり、他の絵や文字との関係によってこそ、印象的な意味が生み出され、しかもそれは次のコマや文字によって刷新されてゆく。意味を生成する手法としてのモンタージュをまんがの世界に持ち込み、本格的に物語を描く方法を発明した人物が、テプフェールだと言える。²⁾

出来事の典型的な場面を羅列した図解的な連続画と、連続性のもとで個々の絵の解釈それ自体が決まってくるマンガとが本質的に異なるメディアであることは、佐々木が挙げている様々な事例を眺めるとよく納得できる³⁾。コマがマンガの本質であると言う場

1) 佐々木果制作『まんがはどこから来たか 古代から19世紀までの図録』、オフィスヘリア、2009年。
2) ロドルフ・テプフェール（佐々木果制作）『M.ヴィユ・ボワ（1839年版）』、オフィスヘリア、2008年、95-6頁。佐々木果による「解説」から。一部、改行を省いた。
3) 注1を参照。

合、単に枠線で囲まれた絵の並びが問題になっているのではなく、「連続性の解釈」を生成するメカニズムがグラフィック自体の内に読み取られるという事実が重要なのである。そしてそれがいかにして可能かを、はじめて自覚的に問いかけたのもテプフェールである。

この認識を、ティエリ・グルンステンも共有している。ゴンブリッチが命名したという「テプフェールの法則」（後述）を彼がとりわけ重視するのは、そのためであるし、博士論文に基づく著書『マンガのシステム』は、まさにテプフェールの『観相学試論』に言及するところから始まっている。以下では、最近邦訳されたグルンステンのふたつの著作⁴⁾を手がかりに、マンガにおいて物語が生成するとはどういうことなのか、私なりに小考してみたい。

■
マンガのイメージは絵画的というより記号的であり、慣習化・定型化された表現手法に多くを負っている、と考えられている。人物であれ事物であれ、コマごとに「反復」されなければならないというメディア的制約があるからである。定型的なイメージ要素とそれが表示する意味（解釈）との慣習的な結合パターンを調べ上げ、一種の規範として羅列してみせることは、さほど難しくはない。グルンステンの優れた点は、慣習化した形式を同定することよりも、形式が実際にもたらす効果に、常に目をこらしているところにある。

例えば彼は、コマの形状について、均等なコマを用いる方法を「ゼロ度」であるとした上で、それを回避する「修辞」的コマ割りが実際には多数派であることを観察する。実際に広く用いられるのは修辞的な方である。ここまでは普通に言えることだが、彼はさらに続ける。つまり、修辞的コマ割りが一般化することで、それ自体が一種の慣習（陳腐）となり、逆に「規則」的コマ割りの方が、何らかの効果を意図したものとして読まれる事態が生じる、と（177-9）。

そこから言えるのは、表現形式における標準的慣習と見えるものは、作り手から言えば、それを遵守したり逸脱したりすることで表現の可能性を試行する手がかりであり、受け手（読者）にとっても、個々のイメージの解釈に際してとりあえず参照できる図式のようなものだという事である。このことは、いわゆる「形喩」や「視線誘導」など、一定の「規則」が存在するように見える他の様々な表現カテゴリーについても言えるであろう。

例えばグルンステンは、「吹き出し」の配置による視線誘導、つまり「吹き出しを読む順序」に関して、「ほかの刺激からの誘いにひかれ、二つの吹きだしのあいだで、読者は

4) ティエリ・グルンステン（野田謙介訳）『マンガのシステム ——コマはなぜ物語になるのか』、青土社、2009年（原著1999年）、および同（古永真一訳）『線が顔になるとき ——バンドデシネとグラフィックアート』、人文書院、2008年（原著2003年）。以下、引用にあたって、前者は（ ）、後者〔 〕を用いてページ数を行間に指示する。

あちらこちら好きなように歩きまわる」と述べている(153)。そしてその「ほかの刺激」に関連して、「読者の視線を引きつけ誘導するものとしては、イメージの緊迫感、イメージを構成する各部の配置法、モチーフのあいだに成立している色や価値における関連性、線によってあらわされる動きなどのパラメータがとりわけ関係してくる。方向、視線、位置などをつなぎ合わせることは映画の構文論に属することがらであり、ある程度これらの対応物をマンガのなかにも見いだすことができるだろう」(153)と補足する。この説明は、視線誘導に一義的な規則性がないことを言い当てている。ここで列挙されている要因はきわめて一般性の高いもので、個々のページでどのような誘導が働くかはケース・バイ・ケースである。そしてここでグルンステンが、繰り返し「読者」に言及していることにも、注意を向けなければならない。

イメージを操作するマンガが、言語と異なるのは、そこには表現の「字義通り」性を支えるコードが存在しないということである⁵⁾。あるイメージが、特定の慣習化された意味といかに強く結びついていたとしても、それは言語記号におけるタイプとトークンのような関係にはならない。画像の知覚的な強度が、それを単なる「形相」(ソシユールの言い方だが)として処理することを許さないからである。そして慣習の意味に還元・回収されえない余剰をイメージが持つということは、それが「無意味」であるということではなく、受け手の「心」が自由な思考や印象を形成する「余地」が与えられるということである。グルンstenは確かに、コマや吹きだしが形づくる客観的な「接続」のロジックを論じている。しかし、今述べたように、それはそのつどの具体的なイメージを作り出し解釈するための発見的な図式(レトリックにおける「トポス」に近いかもしれない)の話なのである。

問題は、イメージに対して受け手が抱く思考や印象が、慣習によって制御されない次元を持ちうるとして、それもまた物語理解に寄与するかどうか、である。というのも、ひとつの見方として、描き手と受け手は、暗黙のうちにせよ、何らかの慣習的規約(文化的な)を共有しており、描き手はそれを利用することで、意図した通りに物語を「伝達」できると考えることもできるからである。私としては、こうした記号論的な考え方は妥当ではないと主張したいのだが、いずれにしても、焦点になるのは、イメージは「物語」に対してどこまで寄与するのかという問いである。これを、グルンstenは「描写」の問題として論じている(229以下)。

■
コマ単独のイメージから、隣接するコマ、シークエンス、さらに離れたコマも含む作品全体へと拡大してゆく「意味作用の諸地平」(207-9)を規定した後、グルンstenはシ

5) 後述するように、イメージの理解に第一次的に関与するのは、顔、形状、色彩などを直観的に把握する生得的な認知メカニズムであると思われる。しかしこれは、規約的という意味でのコード解釈ではない。

ークエンスの詳細な分析を展開する。シークエンスの理解から生じる「図像的連帯性」が「マンガのシステムの根本そのもの」(213)であるという彼の主張は、正しい。佐々木がテプフェールにおける「生成」として指摘したものである。

グルンステンの優れた分析をここで復唱することはしない。私にとって関心があるのは、イメージと「物語」の生成との関係である。『マンガのシステム』におけるグルンステンは、物語の生成を主としてコマの間に成立する意味作用から説明する（コマもまたイメージの一部である）。しかしもちろん、コマの中には絵と言葉が描かれているし、図像的連帯とは、受け手がそれらを解釈し関係づけることによってはじめて成立するものである。

前述のように、イメージは、言語記号と異なり、規約によって概念を伝達するものではない。しかしそれは、「言表されうるもの」(ドゥルーズ)として常に解釈の対象となる。物語理解の中心に出来事連鎖の概念的把握があることは明らかである。確かにイメージは、「言表」に落とし込まれなければ、物語を生成することはないだろう。とはいえ、当然ながら、イメージはそれに還元されるわけではないと、グルンステンも考えている。

(マンガの)読者あるいは(映画の)観客が組み立てる意味、イメージにたいして行われる読み、これらの条件となるのは選びとられた描写であり、個人的な解釈である。これら私的なものが最終的に言表へと変換される。つまり、それは常に美的な判断へと至ることもでき、イメージを鑑賞されうるものとして眺められるようにするものなのだ。(201)

ここでもグルンステンは、「私的なもの」に焦点を当てることで、受け手の解釈こそが物語理解の「場」であることを確認している。ただ、ここに示されている「描写」と「言表」の対比的な捉え方に対して、私は違和感を覚えるのである。

■
マンガのコマに描かれたものを文章に置き換えてみると、「イメージのなかでも物語進行に直接かかわる要素しか、つまりアクションに伴われる要素しか呼び起こされない」(231)。「イメージは、その本性として、かならずそれが運んでいるメッセージからはみだす」(226)のである。このことをグルンステンは、ある西部劇マンガの一ページを実際に文章に書き換えてみることで、証明してみせる。

ところで、イメージが運ぶ余剰な情報（「岩山の色、空にある雲、馬のひづめが巻き上げる砂ほこりなど」(226)）は、「言表」に変換されうる要素（つまり「アクション」の連鎖）の理解にとって阻害要因にもなりうるはずだが、実際にはほとんどそうならない。「読者の期待」、作者による「演出」によって、余剰性の抑圧が行われるからである。後者に関してグルンステンは、「イメージのさまざまなパラメータの編成」(フレーミング、

視点、構図、演技、照明等)が、余剰な情報による攪乱を制御すると述べている(227)。コマ割り、ページ構成、そして演出を通じて(これらは互いに関係し合っているわけだが)、シークエンスの分節が指示され、物語の流れが適切に誘導されるのである。それゆえ、洗練された現代のマンガにおいては、「コマ番号」も「統辞的操作子」(229)も必要ない。

この議論の文脈では、イメージと物語が一種対立的な関係におかれている。イメージには物語に還元できない余剰が含まれる。コマ演出によってもたらされる物語の大まかな流れは、コマの細部とさほど関係しない。しかし、当然ながら、視覚ジャンルとしてのマンガの魅力の源泉のひとつは、作家のスタイルを反映するイメージの細部にこそある。それゆえグルンステンは、物語的読解にブレーキをかけ、イメージを注視したときにはじめて、描写の固有性が意識されると言う。

イメージの細部に注意を向けそれを享受することは、マンガジャンルにおける特権的な喜びである。「イメージを描写されうるものとして注視する」ことは、「イメージを言表〔つまり「物語」〕に変換するというきわめて機能的なレベルを超え出る」(236)ような「読む態度の変更」(231)を要求する。そこでの細部への注視は、描写に関する「目録作成」の開始であり、「評論活動」の源泉でもある(237)。イメージを「言表」に還元する読みは、「直接的な物語機能を重んじるあまり、イメージの意味上のゆたかさを平坦にしてしまう。ただ描写的な読み(とりわけグラフィック的な描線の物質性に注意深いもの)と解釈的な読みだけが、イメージにすべての意味形成とその共鳴をくり広げることをゆるすのだ」(240)。

批評がイメージそれ自体に注意を向けることは明らかだとしても、物語認知とイメージ(細部)の享受とはこのように分裂するものなのだろうか。マンガの本質は、シークエンスによる物語生成という点にある。イメージの細部は整合的なシークエンスの分節化を阻害しかねないものだが、コマ操作と演出によってそれを押さえ込むことで、マンガの物語機能は保持される。もし事がそうなっているのなら、グラフィックの細部は、物語としてのマンガにとってはトリヴィアルな意義しか持たないことになってしまう。

問題は、ここで「物語」が「言表」、つまり命題化可能な行為の連鎖という意味に限定されている点にある。私の考えでは、この「言表」はむしろ「筋」(ストーリー)と呼ぶべきもので、「物語」(ナラティブ)を構成する全体的要因(世界・人物・筋)の一部に過ぎない。マンガを読むとき、筋が前景化しイメージの細部への注意が抑制されるかどうかは、一般的な問題ではなく、個々の作品の特性(サブ・ジャンルのな、あるいはより個別的な)に属する事実問題であるだろう。例えば、内容の伝達だけを目的とする教育マンガは、文体的な細部が没個性であることを、むしろ特徴とするかもしれない。しかし、そうした場合であっても、「マンガ」として受容されている限りにおいて、イメージの細部が物語認知に関与することは避け難い。

このことを論じるには、物語認知とは何であるかを簡単にふり返っておく必要がある。そもそも、現実知覚とは区別された画像は、それ自体「注意」を喚起する刺激であり、これを目にした瞬間、人はおのづから描かれているものの解釈へと誘導される。「連続性」を暗示する画像列は、なおさら不自然で注意を呼び起こす対象であり、連続性の知覚と同時に、受け手は、複数のイメージを関連づけつつ配列している伝達者を想定するはずである。これを「語り手」と呼ぶにせよ呼ばないにせよ（私は「物語的他者」と称したいのだが⁶⁾）、受け手は、作品経験の構造的契機であるこの「他者」が、一定の「まとまり」を持った情報を提供し、興味深い経験を与えてくれるであろうことを予期しつつ、マンガを読んでゆくことになる。

一般に物語を理解するとは、物語を「語る」他者の情報を受け取り、解釈を通じて物語世界を表象することであり、広義のコミュニケーションの一種である。この場合の他者（物語的他者）は、文学であれば「語り手」として、映画やマンガでは、スクリーンやコマのような視覚フレームとして顕在化する。物語的他者とは、実体としての作者ではなく、文や視覚イメージによる情報を連続的に提示する「ふるまい」を介して、受け手が、その情報の伝達者として意識する相手である。受け手は、この「ふるまい」を刺激入力として一定の整合的な（「まとまり」のある）解釈を模索しつつ、「虚構」というスコープのかかった物語表象を構成してゆく。受け手は、物語認知を開始するやいなや、物語的他者の「ふるまい」を、物語世界の構成に関与するものとして「ひとくくり」に処理する態勢を取る（スコープをかける）。虚構の認知に特徴的な全域的な「メタ表象」化である⁷⁾。従って、いったん物語的受容態勢の中に置き入れられるやいなや、イメージのあらゆる側面が、物語世界の構成に寄与するものとして受容されるであろう。筋にとって余剰的であるとしても、物語世界の要素としての「粹」がかかっている以上、人物や世界の造形に何らかの関連性を有するものとして、受け手は捉える。虚構のスコープがかかった表象は、現実の規則に縛られない自由度を持つから、個々の要素をどのように評価するかも、最終的には受け手の判断に委ねられている。

ところで、グルンステンも述べているように、筋は人物の行為（アクション）を通じて具体化する。行為の理解は、行為者の意図や欲求や感情を理解してはじめて可能となる。つまり行為者の「内面」を表象するということである。しかし「内面」は、それを直接的・間接的に指示する何らかの「手がかり」なしには表象できない。つまり人物の外見、身振り、発話、環境、その他人物に関連づけられる様々な情報である。物語的他者は、受け手にこうした情報を与える目的で人物を「描写」しているはずである、と受

6) 拙稿「物語認知の比較ジャンル論的考察——物語的他者への自己移入という観点から——」『ナラティブ・メディア研究会活動報告書 2008年度』, 2009年, 121-145頁, 参照。

7) 拙稿『虚構の認知的効果および社会的機能に関する研究』(科研費成果報告書: 課題番号 16520198), 2006年, 参照。特に第二章。

け手は想定できる。とすれば、受け手が、人物の画像的細部に注意を向けることは、それ自体が人物の行為を理解し、そこから筋を把握し、物語を自らの内に「生成」させるための必須要因となる。

マンガにおいて、この人物イメージと物語とは実際にはどう関連しているのか。それを、グルンステンのもうひとつの著書である『線が顔になるとき』を参照しながら、さらに考えてみる。

2 『線が顔になるとき』

■ 『線が顔になるとき』の中心は、顔による性格と感情の表現をそれぞれ論じた第2章と第3章である。つまり、顔を通じて表現される二つの次元、類型的・恒常的な「性格」と、一回的で変化に富む「感情」とが、どのように表出され解読されているかを示すことである。ここでもテプフェールは、重要な参照枠として名を挙げられている。というのも、彼こそマンガにおける顔の類型性と多様性を、当時の観相学の語彙によって論じた最初の理論家だからである。「テプフェールは、(恒常的なものである)性格や(一次的なものである)表情を描くことは、マンガという芸術の原理そのものだということを直感的に把握して、この事実を理論化しようとしていた。」[69]

性格と感情という二分法自体、テプフェールの『観相学試論』に依拠して採用されたものである。テプフェールについては後で述べることにして、グルンステンの議論を追ってみると、彼が「性格」として論じているのは、風刺や喜劇に特徴的な人物類型のことである。マンガもその起源においては風刺的・喜劇的であり、「読者が読みとく物語のストラテジー」[73]の内に、この「観相学的」類型が組み込まれていることは明らかである。とはいえ、グルンステンが言うように、そうした常識の裏をかくことが独創的手段として利用されることもあるし[74以下]、ミステリーのように受け手の裏をかくことが常套化すれば[72]、裏の裏という選択肢も出てくる。この自由度は、『マンガのシステム』でコマの形状について述べられていた慣習の機能を思い起こさせる。

つまり、慣習的類型は、人物理解のためのおおまかな図式を準備し、解釈に着手するための初動的手がかりを与えるとはいえ、それ以上のものではない。受け手にとって重要なのは、その先に見えてくるはずの個々の具体的な人物像である。類型を越えたところにあるもの、つまり「恒常的ではないもの」はどう表現され、受け手はそれをどう把握するのか。グルンステンが第三章「情念の表現」で扱うのはこの問題である。

■ 日本マンガにおける表情表現の「文化的独自性」[98]に触れた後、これが「後天的な

知識、つまり文化的伝統において形成されてきた表情の「コード」の知識に基づくものであることを、グルンステンは、エーコを引用しながら認めている [101]。この記号論的議論は的を射ているだろうか。

これを考えるヒントとなるのは、文化的経験の浅い幼児がマンガを読めるのはなぜかという問いである。グルンステンもこの点に着目する。彼が与える答は、第一に「子供を対象とする物語」は「かなり単純」で、「比較的基本的な顔貌表現しか使われない」こと、第二に「描かれた顔は [……] つねに文脈や物語の状況、あるいは言語による発話 [……] との関連で解読できる」ということである [101-2]。この指摘は正しい。ただ、グルンステンは、この話題をすぐに切り上げ、顔の表現が他の「隣接するもの」(とりわけ言語)と関連づけられつつ物語を構成する仕方に焦点を移してゆく。これ自体きわめて興味深いテーマだが、今はそれは置いて、表情認知能力の生得性という論点について、まず確認しておきたい。

「比較的基本的な顔貌表現」を認知する能力や「顔の表現を文脈と関連づける」能力は、後天的知識としての文化的コードには依存していない。では、幼児の読解力を支えるこうした能力は、どこにその基盤があるのか。当然、生得的に形づくられる「普遍特性」(human universals)の一部としてである⁸⁾。顔貌から感情を読み取るメカニズムについては既に長い実証的研究の歴史があるらしい。次頁の表は、顔面の運動要素とそれらの複合状態に対応づけられる感情のリストである⁹⁾。このリストは、後述の手塚治虫やテプフェールの試みを連想させる。

顔つきから感情を理解する(つまり表情を読む)能力が生得的基盤を持つことは、容易に納得できる。それは、いわゆる「心の理論」、つまり他者の心の内にある表象についての表象(メタ表象)を形成する能力に直接関与するものだからである。受け手が、描写から人物の「心」を読み取る能力を持つことは、物語ジャンル一般が成立するための当然の前提でもある¹⁰⁾。

同様の意味でグルンステンが挙げる二番目の点、つまり「顔の表現を文脈と関連づける」能力も、感情の理由や背景にある欲求などを適切に推論する、つまり他者の内面を

8) ドナルド・ブラウン(鈴木光太郎ほか訳)『ヒューマン・ユニヴァーサルズ 文化相対主義から普遍性の認識へ』、新曜社、2002年。特に39頁以下。スティーヴン・ビンカー(山下篤子訳)『人間の本性を考える(下)』、日本放送出版協会、2004年、も参照。

9) 表は、光戸利奈・橋本優花里「表情認知のメカニズムとその障害について」、『福山大学こころの健康相談室紀要』第4号(2010年)、83-88頁、84頁から引用。こうした類の研究があることを示すためだけに引用したものであり、中身の評価は私にはできない。孫引きなので、表そのものの出典については当該論文を参照。

10) 自閉症者は、例えば『ロミオとジュリエット』を読んで、登場人物が何を考えているのか全くわからないと感ずることがある。人物への感情移入ができないために、筋の理解そのものも困難となる(オリヴァー・サックスの報告に関するバロン＝コーエンの引用による。以下を参照。サイモン・バロン＝コーエン(長野敬ほか訳)『自閉症とマインド・ブラインドネス』、青土社、1997年、229頁)。同じことはマンガについても起こるだろう。なお、物語認知と「心の理論」の関連については、注7の拙論も参照。

〔参考〕 Ekman & Friesen の理論に基づいた顔面筋動作単位 (AU) の分類, および AU の組み合わせと基本表情の対応

領域	AU No.	Description	表情	顔面筋動作 (Action Unit)
顔上部	4	眉を下げる	喜び	AU6 (眉を上げる) + 12 (口角を少し上げる)
	1	眉の内側を上げる	(Happiness)	AU12C/D (口角を少し上げる)
	2	眉の外側を上げる	驚き	AU1+2 (両眉を上げる) + 5B (目を見開く) + 26 (口を開ける)
	5	上脣を上げる	(Surprise)	AU1+2 (両眉を上げる) + 5B (目を見開く) + 27 (口を大きく開ける)
	7	脣を緊張させる	恐れ	AU1+2 (両眉を上げる) + 4 (両眉を中央に寄せる)
	6	頬を上げる	(Fear)	+ 5 (目を見開く) + 20 (口角を横に引く)
	43	脣を閉じる		+ 25, 26, or 27 (脣を閉く ~ 口を大きく開ける)
	45	まばたく		AU1+2 (両眉を上げる) + 41 (両眉を中央に寄せる) + 5 (目を見開く) + 25, 26, or 27 (脣を閉く ~ 口を大きく開ける)
	46	ウインクする	悲しみ	AU1+4 (眉の内側を上げて寄せる) + 11 (鼻唇溝を深める)
	顔下部	9	鼻にしわを寄せる	(Sadness)
10		上脣を上げる		with or without 54 (頭部を前に傾ける) + 64 (視線を下方に向ける)
17		下脣を上げる		AU1+4 (眉の内側を上げて寄せる) + 15B (口角を下げる)
15		唇端を下げる		with or without 54 (頭部を前に傾ける) + 64 (視線を下方に向ける)
25		唇を開く(顎は下げない)		AU6 (頬を上げる) + 15B (口角を下げる)
26		頬を下げて唇を開く		with or without 54 (頭部を前に傾ける)
27		口を大きく開く		+ 64 (視線を下方に向ける)
16+25		下脣を下げる	怒り	AU4 (両眉を中央に寄せる) + 5 (目を見開く) + 7 (瞳に力を入れる)
20		唇を横に引っ張る	(Anger)	+ 10 (上脣を上げる) + 22 (唇を前に突き出す) + 23 (唇を硬くする)
14		えくぼを作る		+ 25, 26 (唇を開く ~ 口を開ける)
11		鼻唇溝を深める		AU4 (両眉を中央に寄せる) + 5 (目を見開く) + 7 (瞳に力を入れる)
12		唇端を引っ張りあげる		+ 10 (上脣を上げる) + 23 (唇を硬くする) + 25, 26 (唇を開く ~ 口を開ける)
13		唇端を鋭く上げて頬を膨らます		AU4 (両眉を中央に寄せる) + 5 (目を見開く) + 7 (瞳に力を入れる)
18		唇をすぼめる		+ 23 (唇を硬くする)
22+25		唇を突き出す		AU4 (両眉を中央に寄せる) + 5 (目を見開く) + 7 (瞳に力を入れる)
23		唇を固く閉じる		+ 17 (口を開ける)
24		唇を押しさえつける		AU4 (両眉を中央に寄せる) + 5 (目を見開く) + 7 (瞳に力を入れる)
28+26		唇を噛む(吸い込む)		+ 23 (唇を硬くする)
			嫌悪	AU9 (鼻に皺を寄せる)
			(Disgust)	AU9 (鼻に皺を寄せる) + 16 (下脣を押し下げる) + 25 (唇を開く) + 26 (口を開ける)
			AU8 (鼻に皺を寄せる) + 17 (額を上げる)	
			AU10 (上脣を上げる)	
			AU10 (上脣を上げる) + 16 (下脣を押し下げる)	
			+ 25, 26 (唇を開く ~ 口を開ける)	
			AU10 (上脣を上げる) + 17 (口を開ける)	

具体的に表象するためには必須である。実際にどのような解釈が選択されるかは、そのつどの受け手の「認知環境」¹¹⁾をなす個別的要因(そこに「文化的」なものも含まれる)に依存するであろうが、「関連づけ」という営為それ自体、つまり文脈を呼び出して推論を行う過程の発動そのものは、普遍的である。

■ マンガにおける表情認知を生得的なコミュニケーション能力の延長上で考えてゆくと、グルンステンの言う「テプフェールの法則」(この命名は、『芸術と幻影』のゴンブリッチによるものらしい)なるものの理論的な意義が、あらたに見えてくる。「人の顔が一度描かれると決まった表情を持たざるをえない」[108]というのがそのテーゼである。

このテプフェールの主張を支持するものとして、グルンステンは、手塚治虫が『マンガの描き方』(1977年)で示した「顔の設計図」を引き合いにだしている。つまり数少ない描画要素の組合せによって夥しい表情を機械的に作り出すことができ、しかもそのいずれもが何らかの表情を連想させるというのである。こうした操作は、グルンステンによれば、「観相学のコードを使いこなす」[110]ことにほかならない。

11) この概念は、関連性理論による。注 23 の文献を参照。

しかし、この例示はミスリーディングである。これではあたかも「あらゆる表情」を生み出す「基本要素」つまり「表情素」とでも呼ぶべき記号的な単位を表現の中に特定することができて、その組合せによって作家がいかなる表情でも「作り出せる」かのようである。これは、いかなる真理も少数の普遍記号の組合せとして表示できるという、あのウィルキンス的妄想を思い起こさせる。確かに、佐々木果が着目するように¹²⁾、マンガの起源の一隅にライムンドゥス・ルルス¹²⁾の影も見えているとすれば、これも悪い冗談で片付けるわけにはいかないのかもしれない。

グルンステンが、すぐさま「描画による物語における本質的な構成要素となるパラメータ（表情の豊かさ）を否定することが、美的な選択になり」[111] いう事例に言及しているところからすると、彼もまた、テプフェールの法則を、単なる要素組合せ論として捉えてはいないようである。ただ彼は、理論的にこの点を掘り下げるのではなく、作例に関する博覧的知識をもとに直観的に説明するにとどまっている。そこで、多少脇道にそれることになるが、テプフェールの法則なるものの意義について、私なりの解釈を試みておきたい。

■
まず、『観相学試論』中でテプフェールの法則が語られる条りを読んでみよう。本誌前号で森田直子が全訳したものから引用する。

あらゆる人間の顔は、どんなに幼稚に、下手に描いたとしても、必然的に、線で描かれたというそのことによって、完全に特定しうるなんらかの表情を持つということである。それはあらゆる知識、技術、研究とは無関係に言えることなので、その点に注意と関心を向ける人なら、どのような描線上の符号 (signes) がどのような表情をもたらすのか、すぐに見てとることができる。[……] 実際、この原理は理屈でできているのではない。考えるかわりに、新たな顔を描いてみるのだ。と、たちまち、さきほどの顔と似ているところが現れ、違いは違いできわだつ。¹³⁾

なお、テプフェールはもうひとつの法則（彼自身は「事実」と呼ぶ）にも言及している。それは、多彩な表情を作り出す「描線記号は、実に非常に少なく、そのためかえって表現手段としては強力であり、「無数のヴァリエーションを簡単に作り出せる」¹⁴⁾ というテーゼである。仮にこちらを第二法則と呼ぶことにしよう。こちらの方が、手塚的な組合せ論を直接想起させるものであり、実際グルンステンは、第一法則に言及した後、

12) 注1の著書を参照。

13) 森田直子「ロドルフ・テプフェール『観相学試論』(1845)の翻訳と解題」、『ナラティブ・メディア研究会活動報告書 2008年度』、91-120頁。98頁から引用。以下、『試論』と略記。

14) 『試論』99頁。

その「結論」として第二法則を引用している [108]。しかし私には、第二法則を現代的な「表現論」として読むことが、描線を介した人物理解の本質を見えにくくしているように思われる。第二法則は第一法則の派生定理に過ぎず、第一法則こそが、マンガ理論の創始者でもあるテプフェールのきわめて優れた洞察なのである。

『観相学試論』のテプフェールは、線画による自在な表情表現を顕揚するべく、この二つの法則をもとに、顔の描画が性格・感情とどう結びつくかという「観相学」的考察を展開する。とはいえ、その議論には逡巡とブレがある。彼は描線を「永続的符号」と「非永続的符号」に分類し、前者が性格を、後者が感情を表現すると言う。しかし「骨相学」に反対するテプフェールは、性格と一義的に対応するような外観を定義することはできないと考えるので、「知性や徳性の永続的符号に関しては〔……〕個別の符号はどれも絶対的で確実な根拠にはならず、〔……〕せいぜい一般的な手がかりにはなる」¹⁵⁾程度だと述べる。グルンステンが、自著においてこの消極的評価を継承していることは明らかである。

他方、「笑いや恐怖、怒りのように、人間の顔にあらわれる魂の一時的で偶然の動きや興奮に対応する符号は〔……〕不変、すなわちある表情を意味するものとしてすべての顔に共通である」¹⁶⁾。とはいえ、この個所で例示される「不変」の符号とは、「笑い顔においては常に口の端が持ち上がっている」というような、先に触れた普遍的な表情認知レベルでの対応関係である。つまりこれは、特定の描画要素が特定の表情理解と規約的に結合しうることの発見ではなく、どのような描画であっても、それを顔として認識した瞬間に、そこに一定の基本的表情を読み取ってしまう機構を人が生得的に有しているという事実の再確認にすぎない。

メディアが何であれ、そこに「顔」を感知した瞬間、現実の表情理解からの直観的類推によって、再現された表情をきわめて迅速に解釈してしまう。人の心はそのように出てくる。テプフェールは、芸術において符号の自由な結合可能性を肯定しつつも、同時に「その根底にあるのは、芸術がやはり自然を模範としているという事実である」¹⁷⁾と認めている。この言辞は、「芸術は美しい自然の模倣である」と考えた西欧伝統美学に淵源するものであるとしても、今日の視点から見ると、文化的規約主義に対する健全な留保のように映る。

「観相学は〔……〕顔面の符号が何らかの事実を決定的・宿命的に示しているとか、諸機能の部位決定が可能だとかいった考えは完全に放棄している。」¹⁸⁾なぜなら、「魂という独立の統一体、身体から解放された内面は、顔のなかの一つの特徴のなかに局在しているのではなく、逆にすべての特徴を本質的な統一性によって支配する」¹⁹⁾からで

15) 『試論』 107 頁。

16) 同上頁。

17) 『試論』 109 頁。

18) 同上, 113 頁。

19) 同上, 105 頁。

ある。そもそもテプフェールは、「芸術や感情、芸術的靈感にかかわる物事に、法則だの手法だのを導入するのは大嫌い」²⁰⁾なのである。

以上の引用から言えるのは、テプフェールが、特定の顔貌表現とそれが伝える感情との規則的な関係を否定していること、しかも同時に、線画によっていかなる性格や感情をも伝達できると確信していることである。この両者が併存しうるのは、一定の条件のもとで観察された描画から、人物の内面を、そのつどしかるべく解釈し表象する機構が、受け手の心において「不可避的」に発動するからである。

それにしても、規則を抽出するためではないとすれば、なぜテプフェールは、あえて第二法則を主張し、顔の変形実験を多々試みているのか。それは、既に描かれて「そこ」にあるイメージに対して、どのような性格や感情が直観的に読み取れるかを確認するためである。彼の「実験」は、「考えるかわりに、新たな顔を描いてみる」ことの繰り返しなのである。第二法則は、どんなに少ない要素であっても常に新しい顔が描けるという事実を述べているが、これは、要素組合せによって「描き手」の意図した表情がいかようにでも「作り出せる」という意味ではない。そうではなく、「受け手（読者）」は、どんなに幼稚で下手な（つまり、少ない要素による）描画でも、「線が引かれたという事実さえあれば」、そのつど自分にとって「必然的」な仕方でも最適の解釈を選択することができると言っているのである。

「描かれている」という事実が先にある。それは受け手にとってだけではない。嬉々として「実験」報告を書き記す『観相学試論』は、描き手であるテプフェール自身が、最初の読者であることを、よく示している。彼はまず描き、それから考えている。しかもこの篤実な描き手は、無限のヴァリエーションの彼方に、常に「魂という独立の統一体、身体から解き放たれた内面」を読もうとしている。彼は、特定の符号と特定の魂（内面）が一義的に結びつくことなどありえないと、最初から確信しているのである。

■
「テプフェールの法則」と呼ばれているものをこのように解釈することで、私が焦点を当てたいのは、とりもなおさず、先に触れた人物イメージと物語との関連である。

表情から読み取れる感情は、意図や欲求など命題的に認知されるものとあわせて、人物の「内面」に関するメタ表象を構成する。感情の理解は、受け手自身の直接的「共感」を促しうるという点で、最も重要な要因と言ってもよい²¹⁾。受け手が「内面」を把握するために利用するのは、先にも述べたように、外見、身振り、発話、環境、その他人物に関連づけられる様々な情報、要するに広い意味での「描写」の全体である。とりわけ顔の表情や目線は、感情や思考を最もストレートに伝える手段である。こうしたグラフィックの役割が「物語」にとって外在的なものであるとは、とうてい言えないであろう。

20) 同上、115頁。

21) アリストテレスの「カタルシス」を想起すべきだろう。

顔の認知において、生得的な表情識別機構が作動することは間違いない。とはいえそれは、そこで出力される類型的判断（例えば「怒っている」）だけが物語理解のモジュールへ回付されるということではない。一定の経験を積んだ受け手の心は、「文化的独自性」を反映する熟練的知識や個人的記憶を含め、関連性のある様々な情報へと瞬時にアクセスする。例えば「美しい顔」の識別と享受が、個々の受け手にとっていかに複雑かつ繊細であるかを想像してみれば、表情の理解が性格や感情の類型的「言表」化に尽きるものでないことは明らかである。

グルンステンは、ホセ・ムニョスのインパクトのある「顔」を賞賛しつつ、「描かれた顔の存在感は、顔を目にする文脈や物語が顔に与える情動によって読者が顔に投影する感情のなかに、本質的に存在するものではない〔……〕。なによりも、顔の存在感は、グラフィックの問題なのである」[126]と述べる。私は、文字通りの意味では、この発言に同意できない。グラフィックそのものの中に何かがあるのではなく、テプフェールが言うように、グラフィック（描かれてしまったもの）と向き合ったとき、受け手の中に何か立ち現れるのである²²⁾。

イメージの「存在感」とは、イメージが受け手の内に喚起する「印象」のことだと言えるかもしれない。「印象」は、対象に対する情動的反応や漠然とした評価を含み、一義的に概念化できない。とはいえ概念的理解と無縁でもない。ある種の語用論は、詩的な言語が与える「印象」を、「弱い」間接的含意が重なり合った効果として説明する²³⁾。含意は命題的に解釈されるものだが、明確なひとつの解釈に収斂するのではなく、いくつもの弱い解釈が重なり合うとき、その効果として「印象」が喚起される。この仮説を採用すれば、イメージにおける「印象」も「言表」と決して無縁ではない。ある人物のイメージから、当面の一義的な筋に還元されるわけではないが、物語との多重な関連づけの可能性が想定できるとき、その複雑性が「印象」の内にたたみ込まれているのではないだろうか。

受け手の心にとって、イメージは単に外在的なものではなく、最初から、たいていの場合、強弱さまざまな複合的思考とともに、そこに「見られたもの」として立ち現れる。結局それが、「描写」を把握することであり、物語世界を自らのものとして受け入れること、つまり物語が生成するという事なのである。

22) ただグルンステンのこの言辭は、ムニョスに対する著者のオマージュとして、つまり批評的な誇張としてなら十分に納得のゆくものである。「印象」を的確に伝達する批評の「言語」をどう書くかは、作画そのものと同じくらいに難しく魅力的な課題である。

23) 「それ（詩的效果）は、〔……〕ひじょうに多くの弱く顕在化した想定の顕在性をわずかに増加させるのである。言い換えれば、詩的效果は、共通の知識というよりは共通の印象を生み出す。詩的效果を伴う発話は、認知の相互性というより、まさにこうした意味で、明らかな感情の相互性(affective mutuality)を生み出すために、使用することができる。」スベルベル／ウィルソン（内田聖二ほか訳）『関連性理論 伝達と認知』、研究社出版、1999年、273-4頁。

グルンステンは、ある個所で、「描写が組みたてられるとするならば、それは受容側に属することがらなのだ」(235)と述べている。もちろんこの場合の「描写」は、グルンステンの用法に沿って、「言表されるもの」と対比されたグラフィックの細部を指している。しかし私としては、この「描写」を、マンガにおける物語的他者(語り手)が受け手に向けて提示する視覚的かつ言語的ふるまいのすべて、つまり物語世界を再現表象させる目的で使用される表現の全体(正確に言えば、そのようなものとして受け手が受け取っているものすべて)と解釈したい。そうすることが、グルンステンとともに、テブフェールの深淵なる第一法則への共感を述べることにもなると信じるからである。視覚について言えば、「線で描かれたというそのこと」こそが第一であり、すべてはそこに含まれている。「線」を目にした受け手は、おのずから、自らにとって「必然的」な仕方、解釈を選択し、あるいは複合的解釈の重なり合いを「印象」として受けとめる。それが、人物の内面を表象することであり、行為の動機を推論し、出来事の展開を把握することである(場合によっては、余計と思えるものを無視し、副次的なものを括弧にくくるといった操作も伴いつつ)。これらは、ひとつの「まとまり」として起こるのであり、物語的なものと人物固有のものを切り離すことはできない。「何が描かれているか」を決定するのは、最初の受け手である描き手を含めて、受け手自身である。描き手が想像しなかった読みを、受け手が発見することはなんら奇妙なわけではない。むしろ描き手自身、しばしば、自分が描いたものを見て驚いたり落胆したりするのではないだろうか。

文学においては、書かれている言語についての知識(最低限、字義通りの意味を解説する能力)がなければ、何も立ち現れることがない。しかし、イメージの場合はそうではない。この単純な違いにこそ注意を喚起したい。例えば、「イメージ・リテラシー」といった考え方の背景には、画像に関しても文化的慣習となった語彙や文法が(もちろん比喩的な意味でだが)存在し、その知識を持つことが「正しい」解釈に繋がるという思想、さらに、「正しい」解釈とは「作者の意図」(少なくとも「画像の本来の意味」)に的中するものだという伝統的解釈学が存在している。私自身も、記号論的あるいは解釈学的なアプローチが全く不当だとは思わない。なぜなら、慣習を知ることや「作者の意図」という準拠点を設定することそれ自体が、個別的な受容過程において採用可能なひとつの方略だからである。とはいえ、物語の享受が、科学でも歴史学でもなく原理的に「私的な」経験である以上、それが「ひとつの」選択肢以上のものになることはない。理論は、この「私的なもの」が成立する機序を考察する課題を引き受けなくてはならないが、物語経験の内実を語ることは、むしろ批評の領分である。

『線が顔になるとき』は理論書というよりも批評の書であり、その本領は、ムニョスの「存在感」へのオマージュに見られるように、「私的」な嗜好から出発した入念な作品選択と読解の自由さの内にこそある。「評論活動」(237)の魅力は、そういう自由のもとにしか現れてこないのである。

*本稿は、2010-12年度科学研究費補助金(課題番号:22520343)に基づく研究成果の一部である。