

絵画的記号における自然と約定

佐藤英明

- 〈目次〉 1 類似性によるイコンの定義の不可能性
2 イコンの自然性と内在主義
3 イコンの知覚と理解
4 イコンの記号論

父親たちは、子供たちの自然な愛が消えてしまいはしないかということを恐れる。では、消えることがあるようなこの自然とはいったい何だろう。習慣は第二の自然であって、第一の自然を破壊する。しかし、自然とは何なのだろう。なぜ習慣は自然なものではないのだろう。わたしは、習慣が第二の自然であるように、この自然それ自身も、第一の習慣であるにすぎないのではないかということを大いに恐れる。

——パスカル『パンセ』断章 93 (前田陽一訳)

コミュニケーション手段の革新は、写真、フィルム、テレビをはじめとする多様なヴィジュアル媒体を提供し、言語的記号による情報ばかりでなくグラフィックな情報もコンピュータによって処理されるという状況をもたらした。さらに近年では、文字、数字、音声、音楽、静止画、動画などの複数のメディアを統合した、いわゆるマルチメディアといったものも登場するにいたっている。こうした時代にあって、「絵画と言語」という古典的な対比は、あまりにも時代遅れに見える。しかし、映像というヴィジュアルな情報と言語を用いた音声や文字による情報とは、今日でもなお、根本的に異なるものとして区別されている。

視覚に直接的に情報を提供する映像は、言葉と較べて普遍的なコミュニケーションを可能にする。言葉を理解し合えない外国人同士でも映像を用いたコミュニケーションは可能だし、映像は、言葉を十分に習得していない子どもとのコミュニケーションにおいても重要な役割を果たしている。また、教育現場に AV 機器が導入されるのは、映像が言葉と較べて理解を容易にするものであるためである。他方、言葉は、映像と違って、抽象的な内容を伝えることができる。また、犯罪現場の証拠写真と目撃証言との証拠としての価値の違いが示しているように、言葉を用いることによって、嘘をつくことも可能になる。

このような映像と言葉の差異をもたらすものは何であろうか。両者の相違

は何に由来するのであろうか。一般には、映像は、対象との類似性に基づく自然な記号であるために、多くの人々の間の普遍的で分かりやすい情報伝達を可能にし、約定や慣習に基づく人為的な記号である言葉とは異なると考えられている。このように映像と言葉を「自然」と「人為」という対比によって捉えようとする見方は、プラトンの『クラテュロス』にも見られるように、古くから一般に広まっているものと考えられる。しかし、自然な記号と人為的な記号という区別に関しては、今日でもなお論議が続いている。本稿では、この区別をめぐる近年の議論の分析を通じて、記号としての映像を考察する。

以下では、まず、「類似性」という概念によって画像を定義することが不可能であることを示し、約定やコードという観点から画像を捉える可能性を示したうえで、画像の「自然性」を分析していくことにしたい。

1 類似性によるアイコンの定義の不可能性

C. S. パースによれば、記号は、その対象との関係という観点から、アイコン、インデックス、シンボルの三種に分類される。⁽¹⁾アイコンは、記号そのものがもつ性質に基づいてその対象を表示する記号であり、記号の性質や機能がその対象の性質や機能と類似していることによって記号となるものである。絵画や地図、配線図などは、アイコンと見なされる。インデックスは、実際に対象から何らかの影響を受けるといった自然的関係に基づいて記号となるものであり、顔の表情が心理状態を示したり、水銀柱の高さが気温を示すといった場合、その表情や水銀の高さは、それぞれ心理状態や気温のインデックスである。それに対し、シンボルは、類似性や自然的関係に基づかずに、任意に対象と関係づけられて使用され、そのように理解されるという慣習や取り決め (convention) に依拠して記号となる「約定的記号 (conventional sign)」である。日常言語や数学的記号などはシンボルと考えられる。

以上の分類においては、アイコンは類似関係に、インデックスは自然的関係

に、シンボルは約定的関係に、それぞれ基づいているとされる。しかし、具体的な記号に実際にこうした分類を適用することは困難である。例えば、パース自身が述べているように、写真は、その対象とよく似ており、アイコンと考えられるが、「こうした類似は、写真が、自然に対する一対一の照応を物理的に強いられた状況において生み出されることによってもたらされたものである⁽²⁾」。だとすれば、写真はこうした物理的関係に基づくインデックスと考えることもできる。アイコンは自然的関係と無縁ではありえないのである。また、アイコンは約定性とも無関係ではない。例えば、二つのリングが類似していても、一方が他方の記号であるわけではないし、同一の対象を描いた二枚の絵が、互いによく似ていたとしても、一方が他方の記号であるわけではない。それをある対象の記号として解釈する何らかの習慣や約束事がなければ、アイコンとはなりえない。エーコが述べているように「類似性の判断は、文化的約定によって定められた関与性の基準に基づいている⁽³⁾」のである。また、地図や配線図の場合には要素記号と対象との関係も明らかに約定的である。つまり、類似性だけではアイコンと対象との記号関係は成り立たないのであり、類似性はアイコンであるための十分条件ではない。インデックスに関しても同様であり、自然的な因果関係の存在だけでは記号関係は成り立たない。ある習慣に基づいて顔の表情を何らかの心理状態の記号として解釈するのでなければ、その表情は記号とはなりえないからである。⁽⁴⁾

さらに、N. グッドマンによれば、類似性はアイコンにとって必要条件ではない。⁽⁵⁾例えば、焦点が合っていないために、誰を撮ったのか分からないような写真であっても、N 氏を撮影した写真を N 氏のアイコンと考えることはできる。あるいはまた、幼児の描いた「恐竜の絵」は、恐竜とは似ても似つかないものであっても、母親にとっては恐竜のアイコンでありうる。その表示対象とまったく類似していないアイコンが存在可能であるとすれば、類似性によってアイコンを特徴づけることはできなくなる。

したがって、類似性によるアイコンの定義は、受け容れ難いものと考えられる。アイコンは、むしろ様々な約束事によってこそ記号となりうるのである。

例えば、E. ゴンブリッチが指摘しているように、「古代エジプトの閉鎖的な聖美術の様式」や「極東の絵画」においては「約束事」がとりわけ大きな強制力をもっているし、西洋美術も、図像学的コードや様式的コードの上に成り立っている⁽⁶⁾。また、最近の夏目房之介らによる分析は、マンガ表現が、線画やコマ、「形喩」等の多様な約束事の集まりによって構成されていることを明らかにしている⁽⁷⁾。だとすれば、アイコンは言葉と同様に約定的なものであり、言語学が言葉のコードを考察するように、「視覚的イメージに関する言語学」⁽⁸⁾がアイコンのコードを考察すると考えることができる。

2 アイコンの自然性と内在主義

だが、アイコンが言語と同様に多様なコードによって構成された約定的なものであるとしても、アイコンと言語との間には、なお大きな違いがある。それは、アイコンが「知覚の基本的な機構と緊密に結びついている」⁽⁹⁾からである。むしろ、この知覚の機構も一種のコードと見なすことはできる。しかし、それは「恣意的もしくは因襲的なコードではなくて、なにか生物学的なプログラムに似たもの」⁽¹⁰⁾であろう。谷川渥は、絵画作品に関して、「知覚的コード、再認のコード、アイコン的コード、図像学的コード、様式的コード、修辞学的コード、趣味ないし感受性のコードといったさまざまなコードの位相差を対自化」しているが、このうち、「再認のコード」は「知能心理学、記憶心理学、学習心理学、あるいは文化人類学などによって研究されるべきものであり、絵画の解釈に固有のコードではないかもしれない」とし、「知覚的コード」は「知覚心理学によって研究されるべき、知覚の諸条件それ自体を問題とする」⁽¹¹⁾ものであるとしている。アイコンは、言語と同様に様々なコードによって成り立っているが、言語のように恣意的・人為的なコードだけでなく、知覚的コードのような、いわば「自然」のコードと深く関わっているのである。夏目房之介は、線画を構成している約束事について、「人間が本能のように約束を刷り込まれている、という意味」⁽¹²⁾であると述べているが、これも

同じことを表現していると見ることができる。

こうしたアイコンの記号の特殊性は、アイコンが対象を再現する (represent) ものであるという観点からも捉えることができる。言語は対象を指示するが、アイコンは、対象を指示するだけでなく、知覚的に再現する。H-G. ガダマーの表現をかりるならば、像は「純粹な指示 (Verweisen)⁽¹³⁾」と「純粹な代表 (Vertreten)」という二つの極の中間に位置している。記号によって何らかの対象が指示される場合、われわれの意識は、その記号から離れて指示対象へと向かう。この場合、記号は「自己から離れて指示する (von sich wegzuverweisen)⁽¹⁴⁾」⁽¹⁵⁾。それに対して、写真のようなアイコンは、撮影された対象を指示するだけでなく、その対象を再現し、写真の存在しているまさにその場所において対象を知覚することを可能にする。アイコンは「自己から離れて指示する」のではなく、「そこに留まらせる (verweilen lassen) ことによって、指示する (verweisen)⁽¹⁶⁾」のである。

このように指示と再現という二重の機能を果たすために、アイコンは、対象が現実の世界の中に存在すると同時に、「画像の中」にも存在するといった印象すら与える。特に、現実には存在しない対象を描いた絵画などの場合には、その対象は「絵の中にだけ存在する」といった言い方がなされることもある。A. C. ダントは、こうした「画像の中の対象」を容認する考え方を「内在主義 (immanetalism)⁽¹⁶⁾」と呼んでいる。内在主義は「の (of)」という語に二重の意味を与える。「x の絵 (a picture of x)」という表現において、x はその絵が指示する現実の対象であると同時に、その絵の内容、すなわち絵の中に存在する対象でもある。その場合、画像は「ラム酒のボトル (a bottle of rum)」と同じように、その内容としての対象の「運搬具 (vehicle)」であり、対象を己の内に再び存在させる (re-present) ものであるということになる。

画像が、言語ほど知識の習得に依存せずに理解可能であることは、こうした内在主義的思考方を正当化する根拠であるようにも思われる。J. ホッフバーグによれば、画像の存在しない環境で事物の名前を覚えた子どもは、は

じめて画像を見せられたときでも、そこに描かれたものの名前をいうことができる。⁽¹⁷⁾ また、R. J. ヘルンシュタインによれば、鳩でも、画像をその対象に関して区別することができるという。⁽¹⁸⁾ こうした事例は、画像の理解と現実の知覚とが同種の作用であることを推測させ、内在主義を容認する理由ともなりうる。内在主義においては、画像の内容の把握とその対象の知覚とは、同種の作用でなければならないからである。写真は、現実世界とまったく同じように見えるのであり、人為的なコードなど学ばなくても、それが何の画面なのか分かる。それは、「毛鉤に食いつく魚」が「羽虫」を知覚しているようなものだ、というわけである。だとすれば、毛鉤の知覚は羽虫の知覚と「等価 (equivalent)」であり、写真の知覚は現実の知覚と「等価」であるということになる。例えば「輪郭線」について、ゴンブリッチは次のように述べている。

われわれの周囲にある対象は、線によって区切られていないのだから、輪郭線はひとつの約束事であるとしばしばいわれてきた。むろんそれは正しいし、どんな写真を見ても分かるように、空間内の個々の事物の境界を示すのに十分な濃淡が光の分布に備わっていれば、輪郭線なしですますことは容易である。だが、それでも輪郭線をひとつの約束事と考える伝統的な見方は、過度の単純化に基づいているように思われる。実際、われわれの周囲の事物は、背景から明確に切り離されており、少なくとも、われわれが移動すれば、それに応じて事物は背景から離れていく。輪郭線は、こうした体験の等価物なのである。⁽¹⁹⁾

また、ゴンブリッチは「われわれの都市で売られている雑誌の表紙やグラフィアに単調な規則性をもって並べられた官能的なヌード写真」について、「このジャンルに対する反応が『反復教育』に大きく依存しているなどということとは、とうていありそうにない」と述べ、アイコン的記号と本能との直接的な関係を示唆している。⁽²⁰⁾

アイコン的記号が人間と動物が共有する記号であり、現実の体験と等価であるために習得の容易な普遍的記号だとすれば、このことは、アイコン的記号の

「自然さ」を意味していると考えることができる。

3 イコンの知覚と理解

以上のような議論にしたがえば、イコン的記号と言語的記号は「自然」と「人為」という対比において捉えられることになる。しかし、こうした対比は必ずしも両者の関係を適切に特徴づけるものとはいきれないのではないだろうか。というのも、以上のような意味での「自然さ」は、イコン的記号のうちのごく一部の性格でしかないと思われるからである。

例えば、竹熊健太郎は「『マンガの絵』はあくまでも絵のように見えるだけで、本質は絵画と文字・記号の中間領域の表現だ」と述べている²²。竹熊によれば、「近代西洋絵画の基本思想」は「二つとない存在を、二度と再現できない状態において観察し、正確に描写すること」であり、その基礎描写訓練としてのデッサンは、パターン化を排して「あるがままに描くこと」を目的とし、デッサンの本質は「『描く訓練』ではなく『見る訓練』」であるという。それに対して、「マンガは『パターン』を描くもの」であり、「基本的には『何も見ないで』も描けるもの」である。夏目房之介による分析も、マンガが多くの約束事の集まりからできあがっていることを示し、マンガを読むためには、これらの約束事の習得が必要なことを明らかにしている²³。

写真のようなイコンは、たしかに「コードなきメッセージ」とすら思わせるような神秘的ともいえる自然性を帯びている。しかし、現実の知覚との等価性や、知覚的な再現という要素は、写真や近代西洋絵画の一部に見られるものにすぎず、多くのイコン的記号は、むしろ人為的な約定性において捉えられねばならないのである。内在主義は、イコンの理解を知覚の問題へとすりかえてしまう。ところが哲学史上において、知覚の問題はどわれわれを混乱させるものはない。たしかに像の理解が知覚作用に基づくことは否定できない。だが、知覚との同種性を強調することは、「理解」の問題を曖昧にする。記号の指示対象を識別し（recognize）同定する（identify）ことは、記

号から情報を読みとること、つまり記号を理解する (understand) こととは区別されねばならない。われわれは引用符のついた文を知覚して、それが指示する文を知ることができるが、その際、その文を理解している必要はない。ところが、アイコンの理解が一種の知覚と見なされるとき、この区別は曖昧にならざるをえない。アイコンの理解は、あくまでも知覚とは別のレベルで考えられねばならないのである。

グッドマンは『芸術の言語』において、絵画を、徹頭徹尾記号論的な枠組みの中に位置づけ、絵画の内在主義的な理解を斥けている。グッドマンによれば、写真や透視画法で描かれた写実的な絵画を見ることは、けっしてそこに描かれた現実の対象を見ることと等価ではありえない。その根拠として、グッドマンは、例えば、民族誌学者による次のような報告をあげている。

写真を撮るということについてまったく何も知らない文化圏で生活している人々に、家や人物やなじみの風景のはっきりとした写真を見せると、彼らは、紙の上のいろいろな色合いの灰色の無意味な配列を解釈しようとして、その写真をできるだけ多くの角度で手に取ったり、何も写っていない裏面を見ようとしてひっくり返したりする²⁹。

この場合、写真を見ることと、そこに写っている現実の対象を見することは、まったく異質な体験である。写真はけっして「コードなきメッセージ」などではありえない。「透視画法で描かれた絵も、他の絵と同じように、読まれねばならないのであり、読む能力は習得されねばならないのである。東洋絵画にしか馴染みのない人は、透視画法で描かれた絵を見てもすぐには理解できないのである」²⁹。

4 アイコンの記号論

類似性や自然性によるアイコンの定義を斥けるグッドマンは、絵画を広義の記号 (symbol) の一種と見なし、絵画的描写を独自の記号理論の中に位置づけている。それによれば、すべての記号系 (symbol system) は記号要素

(character) から成る。記号要素とは、現実使用される記号的なマークを要素とする一定のクラスのことであり、発話や書かれた言葉だけでなく、視覚的、聴覚的等々のどんなものであれ、記号として使用されるときは、一つのマークと見なされる。言語的マークの場合には、各マークは、ある一つの記号要素にのみ所属する。例えば、“clock”というマークは、手で書かれたものであれ、印刷されたものであれ、どんな大きさであれ、どんな色であれ、すべて一つの同じ記号要素に属し、それ以外の記号要素に属することはない。もちろん、実際には“c”と“l”があまりにも接近しすぎていて、“clock”か“dock”か分からないようなこともある。しかし、それはあくまでも技術的な問題である。理論上は、どんな言語的マークも、複数の記号要素に属することはない。このように、あらゆるマークが理論上つねに一つの記号要素にのみ属することが決定可能な記号系は、構文論的に「分節化²⁷されている (articulated)」といわれる。

それに対して、マークの所属する唯一の記号要素を決定できないような記号系も考えられる。例えば、色の変化によって温度変化を示す温度計のように、少しでも色が違えば、異なった記号要素に所属するようなマークによって構成される記号系では、マークの色をどれほど正確に観測したとしても、そのマークが属する唯一の記号要素を決定することは不可能である。したがって、この記号系は構文論的に分節化されてはいない。このような記号系の場合、任意の二つの記号要素を選び出すと、その両者の間につねに第三の記号要素を挟むことができる。こうした記号系は構文論的に「稠密 (dense)」であるといわれる。構文論的な観点²⁸から見れば、絵画は分節化された記号系ではなく、稠密な記号系であることになる。

以上のような理論を適用すれば、絵画的な描写 (depiction) と言語的な記述 (description) の区別の基準は、構文論的に分節化されているか否かに求められることになる。いいかえれば、構文論的「稠密性」が絵画的描写の特徴と見なされるのである。

さらに、グッドマンによれば、構文論的に稠密な記号系にとって必要なの

は、稠密な順序づけの仕様 (dense-ordering specification) だけであり、構文論的稠密性は、稠密な順序づけをなす記号要素に属するすべてのマークが現実に存在することを含意するものではない。例えば、一枚の写真しかなくても、稠密な順序づけの仕様の指定は可能である。高さの異なる二本の樹木を等距離から撮影した一枚の写真があるとすると、この写真上には、樹木の高さの違いを示す記号系を構成する二つのマークが存在していると考えることができる。この二本の樹木の間の高さの別の樹木を等距離から撮影すれば、その写真上のマークも同じ記号系に属することになるし、さらに、この樹木と低い方の樹木の間の高さの樹木の写真等々についても同じことがいえる。しかし、それらの写真を実際に撮影しなくても、最初の二本の樹木の写真だけで、稠密な順序づけの仕様は指定可能であり、それによって、一つの記号系が構成されていると見る⁽²⁹⁾ことができるわけである。

描写は、類似性のような記号と対象との関係に由来するものでも、記号のもつ自然性に由来するものでもなく、記号間の構文論的關係に由来するものとして捉えられる。そうであるとすれば、記号はそれ自体で記述や描写なのではなく、ある記号が記述なのか描写なのかは、その記号が属する記号系に相対的であることになる。実際、ある記号系では絵画であるものが、他の記号系では記述であるといったこともありうる。例えば、マンガにおける手描きのオノマトペは、絵の一部として見るときには、描写であるが、音を表す言葉として読まれるときには、記述である。それ以外にも、絵の一部として文字記号が使われるような、いわゆる「約物」や、「気づき線」など、描写としても記述としても読むことができる記号がマンガには数多く見られる⁽³⁰⁾。また、書道の作品なども、一方では構文論的に分節化された記述的な記号系に属するが、他方では、構文論的に稠密な記号系に属している⁽³¹⁾。

以上のような構文論的観点から描写と記述を区別すると、絵画作品だけでなく、目盛りのないアルコール温度計や地震計・心電図等のデータも描写と見なされることになる。いずれも構文論的に稠密な記号系である点においては違いがないからである。しかし、心電図と北斎の『富士』が、たまたま同

じような線を描いていたとしても、両者は異質な記号系と見られる。グッドマンによれば、このような相違は、記号要素を構成するアスペクトの多寡によって生じる。心電図にとっては、線の中心が通過する各点の縦座標と横座標だけが重要であるのに対し、絵画では、線の太さや色、背景とのコントラスト、紙の質などのアスペクトが記号系においてきわめて大きな意味をもつ。この違いをグッドマンは、絵画的記号は構文論的に「充実している (replete)」が、図的な記号は構文論的に「稀薄である (attenuate)」と表現する。⁽³²⁾ 絵画的なものは、その構文論的充実性によって図的なものから区別されるのである。むろん、それは相対的なものでしかなく、アスペクトの数が多い方がより絵画的で、少ない方がより図的であるということにしか過ぎない。構文論的には、絵画的なものと同図的なものの間には、程度の違いしかないというわけである。

意味論的に見れば、北斎の『富士』の絵は、富士山という具体的対象を表示 (denote) しているだけでなく、この絵が所有している色や描かれている形、線の太さや勢いなどの性質をも指示している。このように記号が所有する性質を指示することを、グッドマンは「例示 (exemplification)」と呼ぶ。⁽³³⁾ 仕立屋の生地見本は、色、織り方、肌理、模様、厚さ、含有繊維などの性質を例示している。もちろん、見本は、それに属するすべての性質を例示するわけではなく、その大きさや形などは例示していない。記号が所有している性質のうちどれを例示するのかは、コンテキストによって決定される。

例示における所有と指示は、比喩的な観点からも捉えられる。どんよりとした灰色で描かれた海岸の樹木と断崖の絵は、字義的にはその灰色を例示しているが、比喩的には「悲哀」を例示しているともいえる。いいかえれば、この絵は、比喩的に「悲しい絵」であり、「悲哀」を所有し例示しているのである。こうした比喩的な例示をグッドマンは「表出 (expression)」と呼ぶ。⁽³⁴⁾ 例えば、ティントレットの描いたゴルゴタの丘の黄色い空は、その黄色を例示するとともに、苦悩を表出していると見ることができる。書道の作品やマンガにおける手描きのオノマトペ・「約物」などが、たんなる文字記号

として以上の意味を有するのは、この例示や表出の機能によってであるといえるだろう。

このように、描写的記号系としての絵画は、表示、例示、表出といった多様な指示機能（reference）を有している。しかも、これらの指示機能は相互に作用しあい、統合され、全体として一つの絵画を構成している。さらに、描かれている個々の図像の主題、関連する神話や宗教に関するテキスト、絵画につけられた題名など、他のいくつかの記号が介在してくる場合も考えられる。だとすれば、絵画は、多くの指示機能が絡み合ってきた複雑な一つの記号を形成していることになる。

グッドマンの理論を採用することで、自然的記号と人為的約定的記号という対比は無意味なものとなる。アイコンを含めたすべての記号は、約定的なものとして捉えられ、記号類型の差異は、約定の種類⁹⁹の差異として捉え直される。しかし、それは芸術作品の制作が、たんなる規則に従った作業であるということを意味するものではない。種々の作品の創造は、約定やコードに則って多様な指示連関を構成する行為であるとともに、それらの指示連関の相互作用や統合によって新たなコードを創出する行為でもある。カントのいうように、芸術創造は新たな規則の産出なのである。その意味では、作品の創造は、それまで存在していなかった新たな関係の産出であり、新たな次元の創出である。作品は、指示連関の新たな統合や、新たなコードの創出によって、従来の指示連関の約定性から解放され、新たな次元の理解を可能にするともいえる。

同様に、作品の解釈もまた、たんに作者の呈示したコードにしたがって読み解く行為ではなく、解釈者自身が、多様な指示連関を統合する行為だといえるだろう。解釈者は、作品が内包する多様な指示連関を回復し再合成するのではなく、自らの思索において、指示連関の統合をおこない、作品を現在の生と接続する。その意味では、アイコンを徹頭徹尾コード連関の中で捉え直すことは、「解釈」という行為にも光を当てるものだといえるだろう。

〔註〕

- (1) Peirce, C. S., *Collected Papers Vol. II, Elements of Logic*, Harvard University Press, 1960, Book II, Ch. 3. (内田種臣編訳『パース著作集 2 : 記号学』勁草書房, 第二章)
- (2) *Ibid.*, 2 : 159.
- (3) Eco, U., *A Theory of Semiotics*, Indiana University Press, 1976, p. 216.
- (4) Cf. Alston, W. P., *Philosophy of Language*, Prentice-Hall, 1964, Ch. 3. (村上陽一郎訳『ことばの哲学』培風館, 第3章). 米盛裕二『パースの記号学』勁草書房, 第四章も参照.
- (5) Goodman, N., *Languages of Art*, Hackett, 1976, pp. 3-6.
- (6) Gombrich, E., "Image and Code : Scope and Limits of Conventionalism in Pictorial Representation," in Steiner, W. (ed.), *Image and Code*, University of Michigan Press, 1981, p. 12.
- (7) 夏目房之介・竹熊健太郎他『別冊宝島 EX : マンガの読み方』(1995 年, 宝島社). 夏目房之介『NHK 人間大学テキスト : マンガはなぜ面白いのか——その表現と文法』(1996 年, 日本放送出版協会). 「形喩」という語は, マンガにおいて特に独立した記号として機能する抽象度の高い絵画的記号を示すために夏目らが使用する造語である (『マンガの読み方』〈part 2 : マンガという「記号」〉, 『マンガはなぜ面白いのか』63-65 頁等を参照されたい).
- (8) Gombrich, E., *Art and Illusion*, Princeton University Press, 1956, p. 9.
- (9) Eco, U., *op. cit.*, p. 216.
- (10) Mitchel, W. J. T., *Iconology : Image, Text, Ideology*, The University of Chicago Press, 1986, p. 79. (鈴木聡・藤巻明訳『イコノロジー』勁草書房, 94 頁)
- (11) 谷川渥「絵画の解釈と記号論」, 加藤茂他編『芸術の記号論』(1983 年, 勁草書房) 所収, 158-161 頁.
- (12) 前掲『マンガはなぜ面白いのか』61 頁.
- (13) Gadamer, H-G., *Gesammelte Werke Bd. 1, Wahrheit und Methode*, J. C. B. Mohr, 1986, S. 157. (轡田收他訳『真理と方法』法政大学出版局, 220 頁).
- (14) *Ibid.*, S. 157. (邦訳 220 頁)
- (15) *Ibid.*, S. 158. (邦訳 222 頁)
- (16) Danto, A. C., "Depiction and Description," *Philosophy and Phenomenological Research*, Vol. XLIII, September 1982-June 1983, p. 5.
- (17) Hochberg, J., "The Representation of Things and People," in Gombrich, E., et al., *Art, Perception, and Reality*, Johns Hopkins, 1972, p. 70.
- (18) Herrnstein, et al., "Natural Concepts in Pigeons," *Journal of Experimental*

Psychology: Animal Behavior Process, li, 4 (1976), pp. 285-302.

- (19) Gombrich, E., "Image and Code: Scope and Limits of Conventionalism in Pictorial Representation," pp. 20-21.
- (20) *Ibid.*, p. 17.
- (21) *Ibid.*, p. 40. ミッチェルによれば、ポルノグラフィーに対する嗜好が生物学的本能であるのか特定の文化的歴史的条件のもとでの習慣や約束事に基づくものであるのかは、なお未解決な問題である。ミッチェル自身の見解では「人類の両性に先天的に性的本能が備わっているにしても、ポルノグラフィーに対する嗜好は後天的に習得されたものであり、込み入った儀礼や約束事に満ちたきわめて複雑な文化現象である」(Mitchel, W. J. T., *Iconology*, p. 89, 邦訳 108 頁)。それゆえ、ゴンブリッチのこうした言葉は、男性にとって自然なものは人間一般にとって自然なものだという、ある種の男性中心的なイデオロギーと結びついているものと見ることもできる。
- (22) 竹熊健太郎「マンガにデッサンは必要か」, 前掲『マンガの読み方』所収, 64-67 頁。
- (23) 前掲『マンガはなぜ面白いのか』を参照。
- (24) Barthes, R., "Rethoric of the Image," in *Image/Music/Text*, Trans. Heath, S., Hill & Wang, 1977, p. 43.
- (25) Goodman, N., *op. cit.*, p. 15n.
- (26) *Ibid.*, pp. 14-15.
- (27) *Ibid.*, pp. 130-141. グッドマンは、「ある記号系の任意の二つの記号要素 (K および K') と、実際にはそのいずれにも属さない任意のマーク (m) を取りあげたとき、m が K に属さないという決定か、m が K' に属さないという決定のいずれかが理論的に可能な場合」、その記号系を「構文論的に分節化されている」と呼ぶと定義している。この定義はやや分かりにくいだが、要するに、あらゆるマークに関して、それが属する唯一の記号要素を決定することが理論的に可能なとき、記号系は構文論的に分節化されているといえるということである。
- (28) *Ibid.*, pp. 225-232.
- (29) *Ibid.*, pp. 226-227.
- (30) 前掲『マンガの読み方』〈part 2: マンガという「記号」〉を参照。手塚治虫は、自らの絵は絵画というより記号であるという発言を残している。「僕は大体、もともと画が本職じゃないしね。デッサンなんかもやったことないし、まったく自己流の画でしょ。だから、それは表現の手段としてね、たまたまお話を作る道具として画らしきものは描いてますけど、僕にとってあれは画じゃないんじゃないかと本当に最近思い出したんです。じゃあ何かっていうとね、象形文字みたいな

ものじゃないかと思う。僕の画ってというのは、驚くと目がまるくなるし、怒ると必ずヒゲオヤジみたいに目のところにシワが寄るし、顔が飛びだすし。そう、パターンがあるのね。つまり、ひとつの記号なんだろうと思う。で、このパターンとこのパターンとこのパターンを組み合わせると、ひとつのまとまった画らしきものができる。その組み合わせのパターンていうのは僕の頭の中に何百通りってあるわけです。だけどそれは純粹の絵画ではなくてね、非常に省略しきったひとつの記号なのだろうと思う」(『ぱふ』1979年10月号)。竹熊健太郎「マンガにデッサンは必要か」66頁、大塚英志『戦後マンガの表現空間——記号的身体の呪縛』(1994年、法蔵館)86-87頁を参照。

- (31) 竹熊健太郎はマンガは絵画より書道に近いという。前掲「マンガにデッサンは必要か」66頁。
- (32) Goodman, N., *op. cit.*, pp. 228-230.
- (33) *Ibid.*, pp. 52-57. グッドマンは、例示機能を表示機能から区別することによって、「類似性に基づく指示」という概念を排し、それを具体的対象の指示としての表示と、性質の指示としての例示へと分化させたともいえる。
- (34) *Ibid.*, pp. 85-95.
- (35) グッドマンは、表示 (denotation), 例示 (exemplification), 表出 (expression) などを総称して指示 (reference) と呼ぶ。
- (36) Kant, I., *Kritik der Urteilskraft*, S. 181f.