

コマのなかのオノマトペ——マンガ表現論 (2)

諸岡知徳

The Onomatopoeias in MANGA

MOROOKA Tomonori

Abstract : MANGA works have the peculiar ways to represent. One of them is to use the onomatopoeias. In this paper, I treat of how to use the onomatopoeias in MANGA. The onomatopoeias are the imitative words that are transposed real sounds and voices to same sound words and the memetic words that are represented the situations of the scenes and the hearts of the persons. YOMOTA Inuhiko, who wrote “The principle of MANGA”. (1994), said, “The onomatopoeias seem to be allowed to coin easily, but in reality they are presided by systems of the notation and the syntaxes that the onomatopoeias belong to.” The onomatopoeias that are drawn in MANGA works give the help and the key to the readers. In this paper, I think about the works of the onomatopoeias in MANGA.

1. マンガとオノマトペ

マンガは図像と文字との重層的な表現である。マンガのなかで使用される文字は、1. 登場人物のセリフ・声、2. 登場人物の内言語、3. 語り手の語り、4. 登場人物による語り、5. オノマトペ、に大別できよう。本稿の目的はこれらのなかでも特にオノマトペの表現に注目し、その特性について論じていく点にある。マンガとオノマトペの関係性とその重要性については、これまでもマンガ表現論という文脈のなかで度々論じられてきた。マンガにおけるオノマトペはどのように位置づけられるのか。マンガ表現に記号論の立場からアプローチした四方田犬彦のことばだ¹⁾。

公式的な文章では忌避され、現行の学校教育制度のなかにあっても冷遇視されてきたオノマトペは、こと漫画の中にあっては堂々と大手を振って、自分の存在を誇示することができる。いや、こうした表現ではまだ微温的かもしれない。オノマトペは追い立てられて漫画という領土に逃げ込んだのではない。むしろそれは漫画を積極的に襲ったのだ。

周縁領域にあるマンガとオノマトペの類縁性。それゆえに相互に響きあって新しい表現が可能になる。オノマトペはマンガという表現と深く関わっているのである。また、自らの実践からマンガという表現の理論化を図っている夏目房之介も次のようにいう²⁾。

オノマトペに類する言葉は、マンガという表現の「何でもあり」的な自在さと、それゆえに学術的な世界からはするりと抜け落ちて、研究分類対象になりにくい性質を象徴しているように思えてなりません。

自由さゆえに学術的な枠のなかではとらえることの困難なオノマトペの魅力。だが、マンガという表現を論じるためには避けて通れないものでもある。そのため、本稿ではオノマトペの重要性を前提として、マンガにおけるオノマトペの機能や役割について論じていく。なお論を進めるにあたって、まずはオノマトペという用語の整理を行うことにする。それは自らのスタンスを明らかにすることでもある。そのうえで、個別のオノマトペ表現について論じていくことにしたい。

2. 「びくびくっ」を何と呼ぶのか

まず、【図1】を見てみよう。CLAMPの「カードキャプターさくら」の一場面である³⁾。「カードキャプターさくら」は魔法の力をもつ木之本さくらが偶然逃してしまつた魔獣たちを探し出し、魔法のカードに魔獣たちを封印していくという物語である。【図1】は池の底深く潜んでいるらしい魔獣を確認するためにさくらが水中へ潜っていくという場面である。たとえば、「ゴボゴボ」や「キラキラ」のことを何と呼べばいいのだろうか。本稿を進めるうえで、まず初めに検討が必要な問題であろう。

一般にこうした文字表記はオノマトペと呼ばれる。オノマトペとは擬音語や擬声語、擬態語などの総称だ。擬音語はある音声をそれに近い音をもつ文字表記で置き換えた言語表現だ。右3コマ目「ドボン」や左1コマ目「ゴボゴボ」がそれである。擬音語のなかで特に人間や動物などが発した音声を表すものが擬声語と呼ばれる。擬態語はそれらとは異なり、実際には音声を発していない物事の様子や状況、心理状態などを文字表記で表したものだ。【図1】でも「キラキラ」や「びくびくっ」、「ぶるぶるぶるぶる」、「パアアア」など擬態語が多く用いられている。

オノマトペとは自由度の高く感覚的なものとみなされている。しかし一方で、ある特定の言語体系のコードのもとで成立している。「わんわん」という犬の鳴

き声が、たとえば室町時代までは「びよ」だったり⁴⁾、英語圏で「bowwow」と記されたりすることを考えてみよう。時代や言語、文化などの制約のなかで初めてオノマトペという表現が機能するのだ。四方田犬彦も「オノマトペは自在に造語が可能に見えるように見えて、実際にはそれが帰属する言語の表記法や統辞法といった体系に深く統轄されたものといえる」と述べている⁵⁾。

マンガがその周縁性ゆえにオノマトペと深く結びついていることは先にも見た。マンガのグローバル化が進む現在、日本文化や日本語への理解の一方法として日本語マンガが使用される傾向があり、日本語や日本文化を特徴づけるものとしてオノマトペを扱う研究も散見される。マンガはオノマトペ採集の格好の場なのである。だが、それらはあくまでマンガという表現の問題ではなく、言語や文化といった問題領域に限定されてしまう。

こうした状態に対して、夏目房之介はマンガにおけるオノマトペを表現の問題としてとらえなおし、音喩という用語を新たに提示している。夏目は次のように書き記している⁶⁾。

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のだ。だいいちオノマトペなんて舌かむような言葉をそのたびに使うの



図1 CLAMP「カードキャプターさくら」 ©CLAMP/講談社

はメンドくさい。そんなワケで、私はマンガにおけるソレを音喩という造語でよぶことにしている。

夏目は、オノマトペを言語という領域においてのみとらえるのではなく、絵画の表現、図像表現の一部として考える。もう一度、【図1】を見てみよう。ここで用いられているオノマトペはそれぞれに描き方が異なっている。文字の大小、書体の違い、線の鋭さや細さ、色など。セリフや内言語がなくても、オノマトペの描き方の違いによって、場面の状況や登場人物の心理状態などを読み分けることが読者には可能になる。この場面についていえば、まるごと1ページのうち、テキストのほとんどがオノマトペであり、こうした点に書き手の遊び心が感じ取れる。こうした遊びはマンガにおけるオノマトペが「描かれた文字=絵」であることを活用したものであるだろう。四方田犬彦も大友克洋の「AKIRA」の一場面を例に挙げつつ、オノマトペの使用について「単なる文字言語を脱し、積極的にコマ内部の絵柄に関わろう」としていることを指摘する⁷⁾。四方田の指摘をさらに進め、画像記号としての意味を含めたうえで、夏目はオノマトペという一般的な用語でなく、音喩という造語を使おうとしているのだ。

こうした夏目の提案は、とりもなおさずマンガを独自の表現形式をもつメディアとして認識させようとするのと同時に、マンガ表現論をも一つのジャンルとして自立させようとする意図に支えられている。マンガを語るための用語の創出はマンガが他の表現方法と違うということを意味している。この試みはまた、音喩を自由に創出し、さまざまな表現を可能にしてきたマンガそのもののメタファでもあるだろう。そうした夏目の試みは音喩というマンガ独自の用語を造り、用いることでマンガ表現論の確立を期するという点で有意義であったに違いないし、注目に値する。だが、その試みが現在どれほど持続されているのか、という疑問が残る。

付け加えるともう一つ、音喩に似た用語として増田のぞみが音号という用語を使っている⁸⁾。ただし、音号の説明には音喩の概念が使われており、新しい用語としての必然性が感じられない。増田はソシオン理論の荷重という概念をマンガの読解に使用しているため、音号という新しい用語を使用する。だが、論文中でも「音号（音喩）」と併記されることが多く、増田自身もその使い分けを明確にはしていない。

ここまでオノマトペ、音喩という用語を概観してきたが、そのうえで本稿ではオノマトペという一般的な用語をあえて使用することにしたい。マンガがもたらしたインパクトをマンガだけではなく、日本語や日本文化にまで拡張して考えるとき、汎用性かつ浸透性の高いオノマトペという用語を採用する必要があると考えるからである。とはいえ、音喩の考え方を否定するわけではない。むしろ表現としてのオノマトペの可能性を探ることが本稿の目的であり、音喩という概念を含めたうえでオノマトペという語を用いていきたい。

なお、本稿では具体的に論を進めるにあたって、オノマトペの置かれている位相を〈地〉と〈図〉という概念を応用して3種に大別しておきたい。一つはオノマトペを〈地〉に位置づけるもの。オノマトペがあくまでもフレーム内外の効果音や説明として物語の背景となっているタイプ。第二の位相は〈図〉にあると考えるもの。オノマトペがある種の物質性を帯びて物語世界に前景化してきているタイプ。第三は〈地〉と〈図〉の双方にオノマトペが属していると考えられるもの。登場人物などの図像と絡み合いながら図像表現の効果を高めるタイプ。こうした三つのタイプをそれぞれに考えていくことで本稿を進めていきたい。

3. 消える音

オノマトペの役割とはまず、場面の状況や登場人物の心理状態などを補足的に説明し、読解の手助けを行うことであろう。いわばオノマトペは演劇でいえば擬音語は効果音、擬態語はト書きのようなもので物語を副次的に支える役割をもつ。たとえば、【図1】のコマ目、フレーム内のさくらの心理状態を説明する「びくびくっ」というオノマトペなどはその代表的な例だ。このとき「びくびくっ」はフレーム内のさくらの不安を強調する役割を担うことになる。もし、この「びくびくっ」が「にこにこ」に変えられていたとしたら、読者は読解に困るだろう。それはさくらの図像を〈図〉とし、オノマトペを〈地〉に位置づけているからだ。マンガのなかのオノマトペは基本的に〈地〉として位置づけられるのである。

こうした〈地〉としてのオノマトペは2つの方向性をもって進化してきたといえる。1つは言語のコードを積極的に活用するもの、もう1つは言語のコードから遠ざかろうとするものだ。前者では言語のコードのなかにある既存の語彙を新しくオノマトペとして活用するケースなどが挙げられる。夏目房之介が取り上げ

た「みかん・絵日記」(安孫子三和)の「びくとも」や「日曜日は一緒に」(一条ゆかり)の「ひらきなおり」などがこれにあたる⁹⁾。これらに見られるオノマトペは元の単語の意味を流用して使われているのが特徴だ。これに対して、後者の場合、意味からの逸脱が特徴となる。「北斗の拳」(武論尊原作・原哲男作画)などはその典型例だ¹⁰⁾。「北斗の拳」のなかのオノマトペだけを読んでみてもどんな場面で使用されているのか、さっぱりわからない。図像の横に配置されることで初めてそのオノマトペには意味が付与されるのであり、オノマトペ自体が意味をもつのではない。この作品について四方田もいうように、これは「オノマトペが、状況に応じて柔軟な想像力のもとに練りあげられていったこと」の証拠なのだといえる¹¹⁾。本章ではこの後者の例を取り上げつつ、オノマトペの特徴を確認していくことから始めていきたい。

【図2】は尾田栄一郎の「ONE PIECE」の一場面である¹²⁾。「ONE PIECE」は、ゴムゴムの実を食べたことでゴム人間となったモンキー・D・ルフィが仲間たちとともに海賊王を目指すという冒険物語である。【図2】はルフィが兄エースを救うため、大海賊・白ひげと海軍との戦いに参加する場面である。右6コマ目では「ドン!!」というオノマトペが付されている。「ONE PIECE」では人物の登場や存在感を強調するために「ドン」というオノマトペがよく使われる。6コ

マ目の「ドン!!」はまさにそれである。それとは別に、もう一つ、「ドン!!」というオノマトペが同じページで使用されている。4コマ目の格闘シーンで使用されているものがそれである。こちらは蹴りの効果音、擬音語である。表記としては同じ「ドン!!」というオノマトペでも、その内実はまったく異なる。演劇などの場合と違い、マンガには音の有無がない。これはマンガの大きな特徴だが、そのため読者は何が擬態語で擬音語なのかをオノマトペの置かれているコンテキストから類推しなければならない。特に数多くの登場人物が入り乱れる戦闘場面で両者を読み分けやすくするために、擬態語では黒ベタ、擬音語ではスクリーントーンを使用して描き分けられている。それによって読者は「ドン!!」が何を意味しているのかを瞬時に読み分けることができる¹³⁾。四方田犬彦は「ジョジョの不思議な冒険」(荒木飛呂彦)の「バシッ」というオノマトペに触れつつ、次のようにいっている¹⁴⁾。

「バシッ」という記号表現はもはや現実の衝突音にも、記号内容であるはずの音声[basi]にも服従することなく、画面そのものを積極的に構成する要素となる。描きこまれたオノマトペはこうして内側に記号的空虚を抱えこむことになる。それは参照されるべき起源を喪失してしまっ、すでに何物のものでない痕跡と化しているのだ。



図2 尾田栄一郎「ONE PIECE」 ©尾田栄一郎/集英社

読者は四方田が「記号的空虚」と呼んだもののうちにさまざまな意味を読みこむことができる。そうした読者の積極的な読みこみを促す点でマンガという表現は成立しているのである。

そうした意味でもオノマトペの充満するマンガにおいてどのようにオノマトペが描かれているかは重要である。その描法とデザインのバリエーションはそれぞれ無限だ。たとえば、【図1】のオノマトペはそれぞれ異なる描き方で描かれている。単なる線で描かれるものもあるし、細かなレタリングが施されたものもある。とげとげしい細い線で描かれたものは心理的な不安を、白抜きの太文字は可愛らしさ、白抜きの細文字は緊迫感や鋭さを感じさせる。それを交互に配置することで視覚に緩急が与えられ、読者は物語の世界のなかに没入し、登場人物に感情移入しやすくなるのだ。オノマトペとはそのレタリングやデザイン、文字の大小など、図像のなかでの描かれ方がそのまま読解の対象となるものなのである。

しかし一方でそれは、マンガという表現においてコマのなかに描きこまれた文字だけでは擬音語と擬態語とを厳密に分けることができない、ということをも示している。【図2】での「ドン!!」の違いは描法や物語の流れなどから判別されるが、図像表現のレベルではほぼ等価だ。このように、擬音語も擬態語も等しく視覚化し、等価にしてしまう点がマンガ表現の大きな特徴であるといえる。夏目房之介は「マンガが基本的に聴覚的=時間的なものを、絵や文字という視覚的=空間的なものとして描いている」¹⁵⁾と指摘するが、マンガという表現においては、聴覚的でないもの、音声化されない擬態語も同じく視覚化できるのだ。

擬態語の視覚化はマンガに新しい心理描写の可能性を開いたといえる。言語として十分に分節化されない微細な感情や場面の雰囲気はオノマトペによって表現可能になったのである。登場人物の感情や場面の雰囲気はオノマトペが感覚的な性質をもつがゆえに読者にも共有されやすくなる。たとえば、「びくびくっ」という擬態語を使わずに【図1】を表現するとしたらどうなるか。説明そのものは可能だが、さくらの不安げな様子、表情などをより効果的に見せる場合、論理的な言語による説明よりも、簡単なながらも感覚の共有を可能にするオノマトペの方に分があるのではないか。

音声化されない文字と音声化される文字とが混在するマンガの世界。重層的に配置された音声化の可能/不可能な言語表現を読者はつねに読み分けていかなければならない。いや、読み分けることなど、すでに要

求されていないのかもしれない。それこそがマンガの文化なのだといえるだろう。

4. オノマトペの運動

本章で取り上げるのは〈図〉と〈地〉の双方の位相に関わるオノマトペである。〈地〉については前章で扱ったとおり、効果音やト書きのような副次的な役割をもつものである。一方、〈図〉とは登場人物など、図像としてそれだけで成立するものを指す。本稿では便宜的に両者を区別したが、本来オノマトペも図像表現である以上、〈図〉の領域に移行しうる。ただ、言語としての機能がそうした移行に制約をかけている。しかしながら、ときとしてオノマトペは言語表現として〈地〉の位相にとどまりながら、同時に図像表現として〈図〉の領域にも介入することがあるのである。

【図3】岸本斉史の「NARUTO」の一場面を取り上げよう¹⁶⁾。「NARUTO」は木の葉隠れの里の落ちこぼれ忍者・うずまきナルトが自らの信念を貫きながら仲間たちとともにさまざまな敵と闘うなかで成長していく物語だ。【図3】はナルトたちの先生で上忍のカカシが水遁の術を行う場面である。カカシの術で大量の水が渦を巻きつつ敵の忍者を飲みこんでいく。コマのなかに小さく描かれた人物の大きさから、その水の渦がいかに巨大かがわかるが、その大きさ、威力のすごさを物語るように「ズゴゴゴ」というオノマトペが描きこまれている。「ズゴゴゴ」のうち、初めの「ズゴ」は水流の渦の手前側に置かれる。それに対して、残りの「ゴゴゴ」は渦の後景に描かれる。このオノマトペの配置はこちら側と向こう側という遠近感を画面に与え、奥行きを感じさせるように機能している。オノマトペの遠近法がここで試みられているのだといえよう。

「NARUTO」は忍者ものという設定のためアクションシーン、バトルシーンが非常に多く、オノマトペも多用されるのだが、図像とのバランスが絶妙だ。多くの場合、オノマトペは図像の上から重ねて描かれることが多い。たとえば、【図1】や【図2】の6コマ目などがそれである。これは作図の順序として人物や背景を描いた後にオノマトペが描きこまれたからであろう。しかし、【図2】の4コマ目や【図3】の見開きコマではオノマトペの上に図像を重ねる方式も度々使われている。こうした場合、オノマトペは図像の一部として読まれることになる。同時に図像が前景化し、図像のもつインパクトが読者に直接届けられることにも



図 3 岸本斉史「NARUTO」 ©岸本斉史/集英社

なる。

こうしたオノマトベと図像との関連性は、それが他言語に翻訳されるときに逆説的なかたちでより明確になる。英語版「NARUTO」では、【図 3】と同じページの見開きの大きな渦巻きに付されたオノマトベが日本語版と異なっている¹⁷⁾。日本語のマンガを他言語に翻訳する場合、発話や語り、内言語などは比較的翻訳しやすいのだが、オノマトベについてはさまざまな方法が採られる。オノマトベをその言語にあわせて翻訳し、オリジナルの図像に合成して重ね直すタイプや、オノマトベをそのまま残す場合などがそれぞれである。今回参照した英語版では、前者、オノマトベを翻訳してオリジナル図版に合成するタイプが採られているが、その際にオノマトベの位置が変わってしまっている。日本語版では「ズゴ」が水流の手前、「ゴゴゴ」が向こうに配されていた。しかし、英語版ではすべてが手前に置かれており、オリジナルの意図が反映されていない。ただ、同じ英語版の他の箇所では図像の前後に描き分かれたオノマトベも確認できるので、単なるミスということも考えられなくはない。いずれにしてもオノマトベの配置と図像表現とが不可分な関係であることがこうした例からも理解できよう。

オノマトベと図像の相互作用はマンガのなかにある種の運動を起こさせる。【図 4】しげの秀一の「頭文字 D」の一場面を参照してみよう¹⁸⁾。「頭文字 D」は

天才的な運転技術をもつ藤原拓海が多くの走り屋たちと出会い、峠道での公道バトルを繰り広げていく物語である。自動車によるバトルを中心としており、全編で多数のオノマトベが使われる。というよりもバトル中はオノマトベに物語が支配されているといってもよい。F1 の中継などからもわかるが、モータースポーツの現場はさまざまな音に満ちている。それらの音をリアリティをもって再現し、さらにそれらを図像表現と連関させて描き出すのが「頭文字 D」というマンガなのだ。レイヤー分解という方法でマンガ表現を分析する住山晋一も「しげのが車そのものの動きを表現しようとしている」とし、そのオノマトベについて「視線を誘導し、車の動きを表す効果線の役割」を認めている¹⁹⁾。

【図 4】は藤原拓海のライバルになる高橋啓介が初めて拓海とバトルをする場面だ。後ろから来た車を見極めようとする啓介。右 1 コマ目は傾斜アングルで対角線を使い、車の動きを最大限に幅広く描こうとしている。そこに「ゴオーオオオ」というオノマトベが付けられている。ここでは縦と横という二種類の描き文字が融合させられているが、それはマンガ表現においては重要な意味をもつものだ。

マンガそのものはページの右から左、上から下、そして次のページへと読み進めていく。四方田犬彦がいうように、「日本の漫画では、コマは右から左へ移動

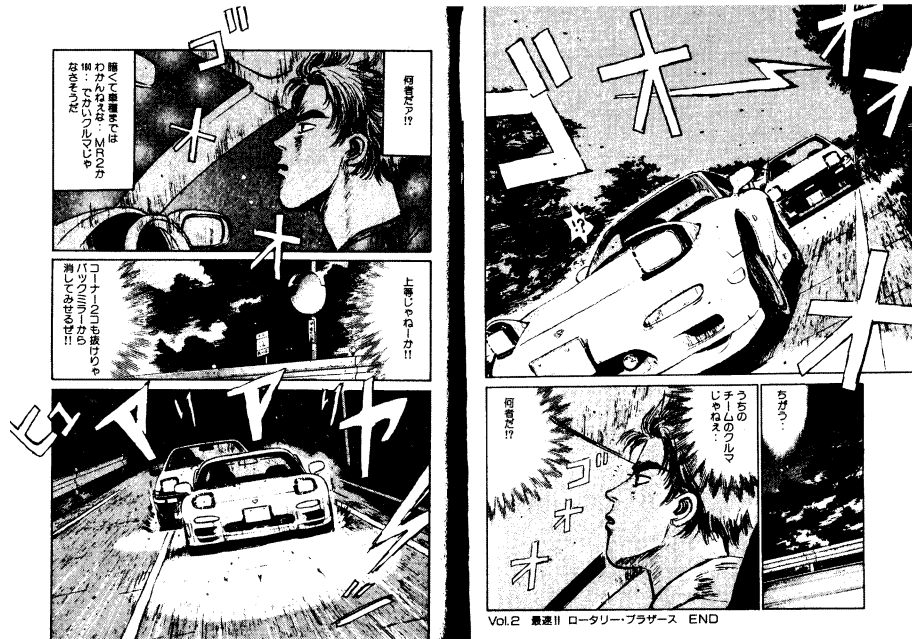


図4 しげの秀一「頭文字 D」 ©しげの秀一／講談社

し、左端まで行き着くとひとつ下の段に降りて、ふたたび右から左へと移るといった順序で展開する²⁰⁾。これは夏目房之介によれば、「本という媒体に物理的に決められたもの²¹⁾だ」という。異論はない。夏目も四方田もこうしたマンガの読み方が日本語の読み方、上から下、右の行から左の行へ移動する読み方、と関連していることを示唆している。特に吹き出しのなかに書かれる文には圧倒的に縦書きが多い。逆に、吹き出しのない内言語などで横書きは使用される場合もある。さらにオノマトペは縦横斜めと自由に描きこまれる。横書きの場合、基本的に左から右へ読むことになる。イズミノウユキは次のような指摘を行っている²²⁾。

現代日本語の面白い特徴として「横書きの文章は左から右に書く〈読む〉」という変則的な要素がある。漫画における効果音（描き文字）は横列書きに打たれることが多いのだが、その横書きに並べられた文字を印象的に用いることによっても、僅かながらコマ内に逆流によるブレーキ効果を与えることが可能になる。

右から左へという読み順の逆行は読みの速度を減速させ、停滞させる。それがブレーキ効果だ。そうした減速はその次の再加速を促し、ある種の運動、リズムやスピード感をマンガ表現に与えることになる。

車を描く場合、フレームが横長になる場合がほとん

どだ。その画面に合わせてオノマトペにも横書きが増える。車の動きにはブレーキ効果が付与される。【図4】では横書きの「ゴオー」がそれにあたる。そこに縦書きの「オオオ」が接続すると、停滞していた運動が再び動き出す。視線が次のコマへと向かうように計算されたオノマトペだ。左3コマ目でも同じ方法が用いられる。横長の画面に「ヒュアアヤッ」というオノマトペが付される²³⁾。「ヒュアアヤ」までは横位置だが、「ヤ」を転回点にして「ッ」が縦位置になり、その運動が次のページへと読者の興味を惹いていく。

【図5】でも同様のオノマトペの使用が認められる²⁴⁾。【図4】から10年以上の連載期間を経ていたため、オノマトペがダイナミックに変化してきている。文字の輪郭は細かい描線からなる。文字の角は毛羽立ち、描線はまとまりを失って解けていく。文字だけでは表しきれないスピードや振動などをこうした描法が可能にしている。オノマトペの縦横を見てみると、右1コマ目の「ガッキャウ」も「ガッキ」が横、「キャウ」が縦となり、左ページは3つのコマを縦に「ゴワアアア」というオノマトペが貫いている。ドライバーの聴覚を支配する車の音を示すとともに、その縦位置のオノマトペが、コーナーから飛び出てきた車がストレートを直進する様子を図像とともに表現しているのだといえる。こうしたオノマトペの横と縦の運動が減速と加速を繰り返しつつ、物語に疾走感を与えることを可能にするのである。

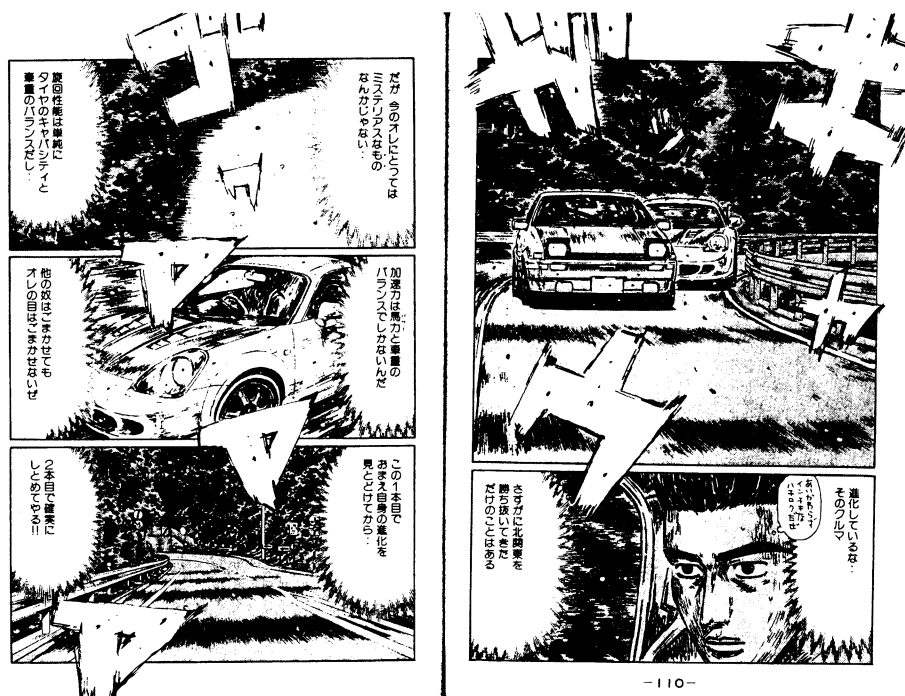


図5 しげの秀一「頭文字 D」 ©しげの秀一／講談社

5. オノマトペの彼方

マンガのなかのオノマトペを論じる場合、言語のコードからもマンガのコードからも逸脱しようとする例がよく取り上げられる。夏目房之介は園山俊二の「ギャートルズ」における「ウォー」を²⁵⁾、四方田犬彦は赤塚不二夫の「おそ松くん」に登場した「ワー」を紹介している²⁶⁾。いずれもコマのなかでオノマトペが単なる記号表現から物質性をもって実体化させられているものだ。そうした手法はマンガや言語のコードを攪乱させ、オノマトペの位相を〈地〉から〈図〉へと越境させる。こうした遊びはナンセンスなギャグマンガが得意とするパターンだ。

これらは極めて尖端的な例ではあるが、マンガのなかのオノマトペは多かれ少なかれつねに〈図〉の位相に近づこうとしているといえる。オノマトペとはやはり「描かれた文字=絵」であるのだ。ここではその一つの例として【図6】を挙げておこう。【図6】は大暮維人の「エア・ギア」の一場面である²⁷⁾。空中を跳ぶ人物に付された「ジャカー」というオノマトペは文字表現というよりもむしろ図像表現として成立しているといえるだろう。跳躍のポイントを示す星印から画面を横切って左に伸びるオノマトペのもつ質感。徐々に文字のサイズが大きくなり、「ジ」は矢印の形に擬えられ、空気を切り裂くような鋭さが視覚的に示され

る。空中を跳んでいるスピード感や躍動感がこの場面ではオノマトペを使うことで見事に表現されている。

「エア・ギア」は、ケンカ少年だった南樹（イッキ）が跳躍力を強化したエア・トラックという特殊なシューズで空を跳ぶことに魅了され、伝説の「空の王」を目指して、さまざまな強敵たちとバトルを繰り返していくという物語だ。アクションシーンを盛り上げるためにオノマトペも重要な役割を担うことになる。作画の全体的な特徴としては細かな描線が多く、画面は非常に混雑している。先に見たように、オノマトペは装飾性が強く、そのデザインはきわめて個性的だ。

【図7】も同じく「エア・ギア」の一場面である²⁸⁾。右ページには回し蹴りをする女性・リカが大きく描かれ、彼女の周りには「ギェルルウウッ」というオノマトペが付されている。「ギ」の角は矢印になっており、蹴りの鋭さと速さが強調される。続く「ユルルウウッ」は足の動きに合わせて円形を描くように配置され、動きの滑らかさと大きさが示される。リカの周りには彼女の「茨の女王」というあだ名を象徴するように茨の蔓が描かれるが、それとオノマトペとが渾然一体となり、オノマトペは完全に図像表現と化している。さらにその左ページでは、犬の動きに追いつくりカの曲線的かつ高速度の鋭い動きを「ギウルー」というオノマトペが記されている。リカの鋭いターンを表すように「ギ」の文字が折り曲げられて反転し、「ウ

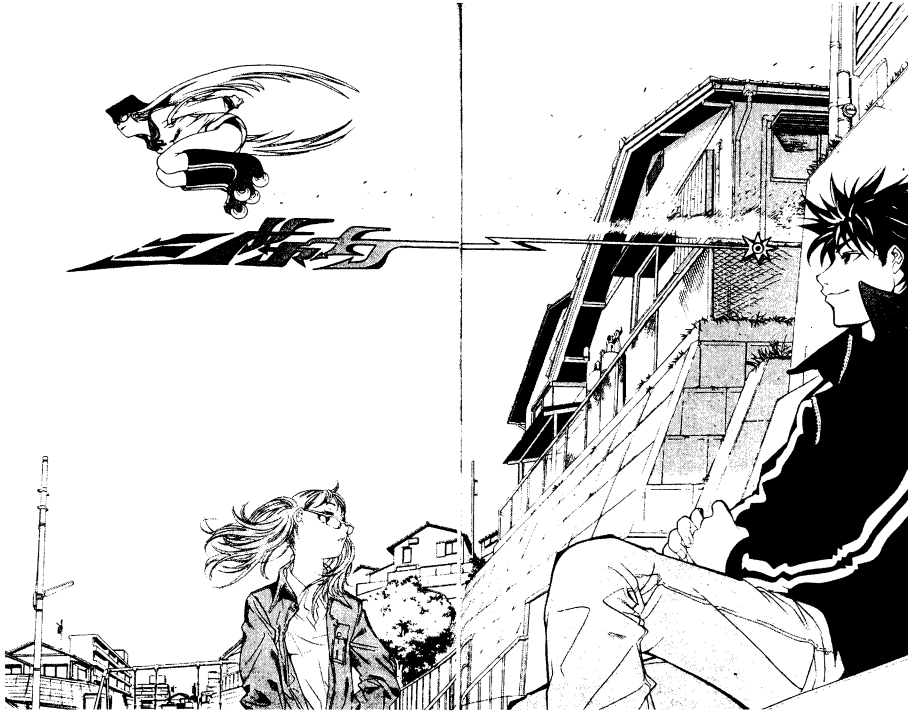


図6 大暮維人「エア・ギア」 ©大暮維人／講談社

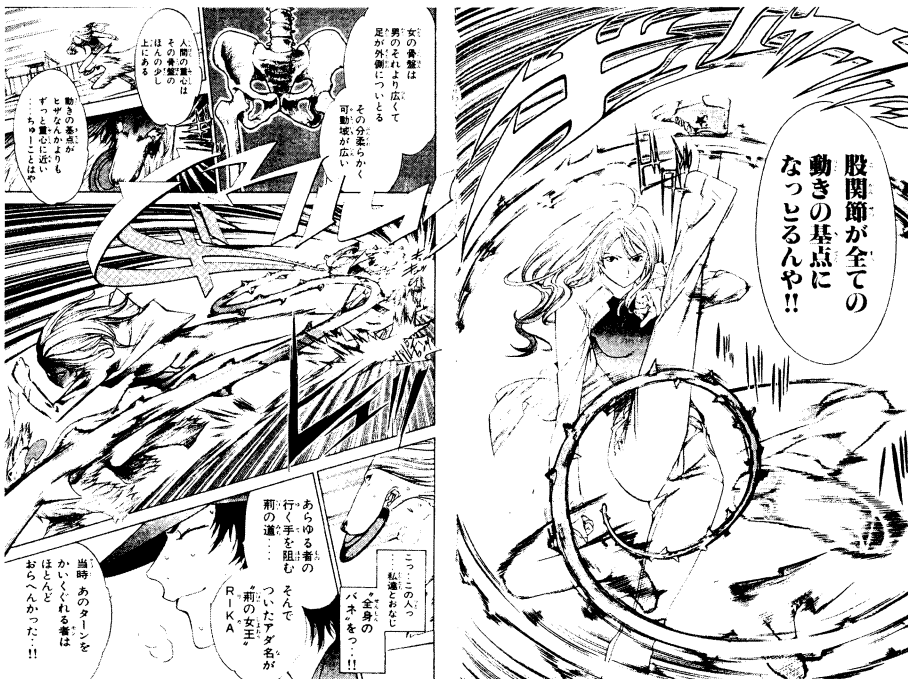


図7 大暮維人「エア・ギア」 ©大暮維人／講談社

ルー」は大きなうねりを伴ってリカの後を追尾している。このマンガにおいてオノマトペは言語表現としての〈地〉の位相から図像表現としての〈図〉の位相へと跳躍しているのである。

オノマトペは〈図〉と〈地〉の間でさまざまに位相を変え、マンガ表現を豊かなものにしてきた。音のない擬態語と音のある擬音語とが同時に視覚化されるこ

とで多層的な表現が可能になる。また、マンガそのものが音をもたないメディアであるため、文字だけで音を想像させるオノマトペの特性はそれだけで独特だ。

オノマトペのもう一つの面、図像表現としての側面についても触れた。図像と複雑に重ね合わされることで遠近感の深まりをオノマトペがもたらしてくれた。また、オノマトペそのものが図像へと限りなく接近し

ていく場合もあった。文字表現のコードと拮抗しながら縦書きと横書きのオノマトベが相互に使用され、物語世界に運動をもたらす。さまざまな音、さまざまなシチュエーションを演出し、彩るオノマトベという表現。夏目房之介が音喩という造語で呼びたくなつたのも無理はない。本稿でもその一端を示したにすぎない。オノマトベ表現は無限のバリエーションをもっている。その自由さはマンガ表現そのものの自由さでもある。

だが、オノマトベが使えない音表現がある。それは音楽の表現だ。単独の音のある一定の秩序のもとに集合させた音楽が登場すると、オノマトベは影を潜めざるをえない。マンガのなかの音楽表現に関しては稿を改めたいと思うが、オノマトベが消失する、その境界は極めて曖昧だ。そもそもわたしたち自身も普段の生活のなかでどこまで音を聞き、どこまで聞いていないのか。何を聞き、何を聞いていないのか。はたまた感情を認識し、表現するとはどういうことか。マンガ表現に溢れるオノマトベは、そうしたわたしたちの感覚をも再認識させるものであるようにも思われる。

今回論文執筆にあたり多数の図像を使用した。これらの図像の使用・掲載に関し、快く使用を許諾していただいた関係者各位、講談社、集英社(50音順、敬称略)、各社担当者の方々には大変お世話になった。この場で改めてお礼申し上げたい。

注

- 1) 四方田犬彦『漫画原論』(筑摩書房, 1994), 引用はちくま学芸文庫版『漫画原論』(筑摩書房, 1999) p.123
- 2) 夏目房之介『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, 1997) p.124
- 3) CLAMP『カードキャプターさくら 新装版』1(講談社, 2004) p.156-7
- 4) 山口仲美『犬は「びよ」と鳴いていたー日本語は擬音語・擬態語が面白い』(光文社, 2002)

- 5) 四方田, 前掲書(注1) p.128
- 6) 夏目房之介「音喩のマンガ評(1)」『マンガの力 成熟する戦後マンガ』(晶文社, 1999) p.85
- 7) 四方田, 前掲書(注1) p.128
- 8) 木村洋二, 増田のぞみ「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」『関西大学社会学部紀要』32巻2号(2001/3) p.220
- 9) 夏目, 前掲書(注2) p.122
- 10) 四方田, 前掲書(注1) p.132
- 11) 四方田, 前掲書(注1) p.135
- 12) 尾田栄一郎『ONE PIECE』58(集英社, 2010) p.68-9
- 13) ちなみに『週刊ジャンプ』47号(2010/10/25)掲載の「ONE PIECE」でも「ドン!!」が多く登場している。特にルフィの登場ページとゾロとサンジの登場ページが連続しているところでは同じ強調の擬態語の「ドン!!」が黒ベタとスクリーントーン使用のものともに描き分けられており、読者に与える印象に変化を与えている。
- 14) 四方田, 前掲書(注1) p.138
- 15) 夏目, 前掲書(注2) p.116
- 16) 岸本斉史『NARUTO』2(集英社, 2000) P.162-3
- 17) 『NARUTO』2(VIZ Media, 2003) 参照
- 18) しげの秀一『頭文字 D』1(講談社, 1995) p.62-3
- 19) 雨宮俊彦, 住山晋一, 増田のぞみ「マンガ表現の時空(1): レイヤー分解・少女マンガのコマ・マンガ表現の感性認知記号論(〈特集〉感性・認知・記憶)」『関西大学社会学部紀要』33巻2号(2002/3)
- 20) 四方田, 前掲書(注1) p.49
- 21) 夏目, 前掲書(注2) p.138
- 22) イズミノウユキ「視線力学の基礎 読者の〈目〉が漫画に与える力」『ユリイカ』(2006/1) p.213
- 23) ヒュとア, アとヤの間に描きこまれた文字について「リ」と読ませるのか、それとも違う読みがあるのかについては不明。
- 24) しげの秀一『頭文字 D』36(講談社, 2007) p.110-1
- 25) 夏目, 前掲書(注2) p.117
- 26) 四方田, 前掲書(注1) p.139
- 27) 大暮維人『エア・ギア』1(講談社, 2003) p.38-9
- 28) 大暮維人『エア・ギア』6(講談社, 2004) p.68-9