

# バンド・デシネにおけるモブシーン分析

——アラン・サン＝トガンの例——

太田未々

## はじめに

かの砂山のパラドックス然り、モブシーンというものを定義するのは難しい。1コマの中に何人以上の人物が描かれていればモブシーンと呼びうるのか、明確な数の指標が未だ存在しないからである。しかしそれでも我々はマンガ<sup>(1)</sup>の中でモブシーンに出会えばそれとわかる。コマを埋める人、物、出来事は、それぞれ同じ空間を共有しつつもそれぞれの負う時間は曖昧なままに共存していることもある。一つ一つの詳細を眺める楽しみや隠された遊び心を発見する喜びを与えてくれる場でもあるモブシーンは、映画用語でもある一方でバンド・デシネ（以下BD）において現在まで使われてきた一つの表現技法である。本論文はこれまであまり語られることのなかったBDにおけるモブシーンの分析を行い、その種類、機能を明らかにする試みの一部をなすものである。そこでこの度は、20世紀前半に活躍したフランスのBD作家であるアラン・サン＝トガン（Alain Saint-Ogan）を例として取り上げる。彼に先立つモブシーンの使用はBDの父とされているロドルフ・テプフェール（Rodolphe Töpffer）から既に見ることができ、その後の流れを引き受けるギュスターヴ・ドレ（Gustave Doré）やカム（Cham）、クリストフ（Christophe）などもその例に漏れない。ティエリ・グルンステンがサン＝トガンへの影響を指摘しているアルベール・デュブー（Albert Dubout）などのように<sup>(2)</sup>、挿絵としてのモブシーンも当時の雑誌・新聞のイラストレーションとして既に多く見られるものであった。しかしテキストとイメージが分離した絵物語形式を用いた先行の作家たちと異なり、サン＝トガンはコマ下の説明文を廃してふきだしのみで物語を展開するアメリカのコミック・ストリップ形式を導入し<sup>(3)</sup>、今日に見られるBDの形を實踐し定着させたほぼ最初の作家である<sup>(4)</sup>。ふきだしの使用のみでなく、当時の多くの作家には未だ馴染んでいなかったような、イメージで物語を編んでゆく際のコードや約束事などを流暢に使用していた点でも彼は先駆者であった<sup>(5)</sup>。そんな彼は同時代の作家に比べてモブシーンを好んで多く描いており、その分析を行うに絶好のサンプルなのである。

以下ではサン＝トガンの代表作である『ジグとピュス（Zig et Puce）』を主な分析対象として、実際の紙面からモブシーンを取り出して分析を加えてゆく。取り扱う作品はGallicaで参照することのできる週刊誌『ディマンシュ・イリュストレ（Dimanche illustré）』の紙面に1925年から1934

年までに掲載されたもの全てと、同じくオンラインで参照可能なアシュート社から出されたアルバム作品5冊である<sup>(6)</sup>。全作品が電子化されている訳ではない以上アルバムに関しては網羅性には欠けるが、今回行う分類において分析するには差し障りないと考える。紙幅の都合上、それらの中から四つのタイプを抽出し例として挙げることにする。先に述べた通り、モブシーンとして分類できるコマの定義が未だ定まっていないため、本論文ではモブシーンと呼べるか呼べないかの境界線上にあるようなものは排し、誰もがモブシーンだと感じることができるものを取り扱うことにする。そのようにあまりに感覚的なものに根拠を置くのにはためらいがあるが、定義に関しては本研究を進行してゆく中で、また別の機会に呈示できることを願う。本論文の目的は第一に、モブシーンという表現技法を分析するためのアプローチ法や要素を確立することにある。

### 1. 俯瞰・お祭りタイプ

モブシーンと言って、まず思い浮かぶのが図1に挙げたような俯瞰アングルのものではないで



図1 Alain Saint-Ogan, « Zig et Puce Une ville en fête », *Dimanche illustré*, 1927, N°238, p.8.

あろうか。サン＝トガンもこのタイプのモブシーンを非常に細かな手つきをもって描いた作家の一人である。サン＝トガンは子供向けの作品を手がける以前、『ル・マタン (*Le Matin*)』や『ル・プティ・パリジャン (*Le Petit Parisien*)』などといった大人向け定期刊行誌のイラストレーターとして1910年代にデビューした。今回扱う『ジグとピュス』は先に述べた通りフランスの家族向け週刊誌『ディマンシュ・イリュストレ』で1925年の5月3日から連載が開始した作品であり、掲載の形としては紙面1ページぶんが割り当てられている。週を跨いで展開されるストーリーに一応の繋がりはあるものの、毎回1ページでひと段落つくようなオチのつけ方がなされているのが常である。ところでモブシーンを絵画の群衆画の中に見出すならば、ピーテル・ブリューゲルの『子供の遊戯』や『ネーデルラントの諺』など俯瞰で描かれた作品がそのよい例であろう。小さな人物たちがあちこちで各々の行動をとっており、その一つ一つに意味や物語を見出してゆく楽しさは、絵画にもBDにも通じるものである。そして群衆を描くのに、広い範囲を見渡すことのできる俯瞰の角度は最も適していると言ってよい。サン＝トガンも俯瞰角度をよく用いたが、対象との距離は毎回まちまちで、図1のものは大きく距離をとって描いている方である。加えてこのシーンはページの下半分をほぼ丸々与えられた大コマであり、祭りの規模の大きさの印象が強く読者に与えられることとなる。初期の絵物語などは同じサイズの四角コマを並置することが慣習となっており、こうした大コマを挿入してスペクタクル的な印象を与えるものはほぼ存在していなかったと言える。サン＝トガンはコマ割りやページ構成を意識的かつ効果的に使用したフランス人作家のかなり初期の例と言えよう。色彩に関しては黒白に加えて赤の三色で刷られており、黒白で描かれるよりも物や人に差異を与えやすくなっているし、フルカラーで描かれるよりも簡潔で見やすくなっている。こうした画面サイズや色彩などの印刷技術による制約は、作家に見やすい・読みやすい描線を要求する。サン＝トガンはキャリア初期の大人向けユーモアイラストで培った簡明な描線で短いギャグを描く技術を後の子供向け作品にも生かしており、ジュリアン・ボードリーの言う通り世代を超えて多くの読者に読まれうる作品を生み出したのである<sup>(7)</sup>。そうした彼の描線だからこそ、たくさんの人物と物に溢れかえった画面でもその一つ一つの要素が見やすく一人一人の動作が識別できる。さらにサン＝トガンは線影を用いることを減多にせず、人物の足元に影を描くこともほとんどしない。着色も平面的で、特に地面・背景には描き込みを加えず無地の平面としていることが多い。そのためモブシーンという人物・物が多数混在している画面となっても、それが背景などに邪魔されることなく明快に手前のものを識別することができるのである。

そしてモブシーンの分析をするにあたって画面内の主人公の有無も重要になってくる。それは画面内の群衆に注がれる読者の視線を、ことさら強く引きつける対象が主人公である可能性があり、コマ内を観察する順序にも影響を与えうると考えられるためである。図1では右下に主人公二人とそのマスコットの同道者となっているペンギンのアルフレッドがおり、この三者は特に識別しやすく群衆から少し距離をとって配置されている。さらにふきだしも伴っているため、主人

公たちはモブシーンの中で特権的な位置を付与されていると言ってよい。ここで少しふきだしの効果に触れると、ふきだしがないモブシーンはどこか無音の映像や写真を見ているような気にさせられるが、ふきだしやオノマトベといった音声情報が加えられると画面内全体に途端に音や空気が流れているように思わせられる。図1でも文字化こそされていないが人々のざわめきや音楽が聞こえてくるようである。こうした音や空気の影響もモブシーンを見る経験に関わってくる大きな要素であろう。話を戻すと、このように主人公が明示されることによって、読者たちは俯瞰で景色を眺めつつも主人公たちの位置に錨をおろしてそこから視線を移動させてゆくことができる。特に今回は彼らが後ろ姿で描かれているぶん、その視線の先を追って群衆を眺めることが自然である。主人公がモブシーンの中に描かれていないケースでは、俯瞰のモブシーンともなると読者は完全なる独立の観察者としてコマ内を見つめることとなる。その場合群衆は観察対象として、読者との間にある種の距離感が生まれる<sup>(8)</sup>。勿論主人公不在の際にも、自らの想像的眼差しをもって画面内を遊歩することは可能であるが、しかし主人公という媒介者がいることでその行為がより容易になると考えられるのである。主人公が画面の中にもいない場合、我々の居場所は画面の外に自然と置かれることになるが、主人公がいる場合は画面の中にも身の置き場があるため、我々は画面外・画面内の二つの場所を持っている事となる。そうした複層的な視点を含むのはモブシーン以外のコマも同様であるが、凝視の時間が長くなるモブシーンにおいては、画面内視点における没入の度合いと画面外視点における観察者としての自覚の度合いが強くなると考えられる。特に図1のような遠くに引いた俯瞰視点であると二つの視点の開きも大きくなる。マンガのコマを見つめる経験は非常に立体的で、没入と我に返ることを繰り返す独特なものなのである<sup>(9)</sup>。

しかしおそらくこうした俯瞰モブシーンでは画面外視点で楽しむ読者が多いことであろう。それはコマ内の描き込みの強度にも関係している。図1で描かれている群衆は一人一人服装や体型、表情に差が与えられ、祭りの様々な出し物に対する反応・行為が描かれているためこのコマは小さな独立した物語が密集している。マンガそのもののストーリーとは関わりのない、無名の他者たちの無害で不必要な物語があちこちに散りばめられているのである。たとえば画面左下の飛んできたヤシの実が頭にぶつかった男や、画面左パラソルの近くですれ違いざまに敬礼を交わし合う二人の軍人、画面右上の回転木馬ならぬ回転木罫に乗る人やそれに手を振る人、右の力自慢の男を指差して我が子に楽しそうに話す父親など、見るところ見るところにモブが「生きて」いる。これだけ小さい人物像に、服の柄や色、形、体型、姿勢まで描き分けるサン＝トガンの仕事ぶりは目を見張るものがある。こうした描き込みは作家本人が楽しんでいないと出来ないはずであるし、彼は物や人を眺めてそこから得る感情を大切にしているのであろう。サン＝トガンは自分が天から与えられたのは「驚くことができるということ」で、「驚くことで物や生き物に目を向けるようになり、それで観察力が育ってゆ」き、「この観察というのがデッサン画家には欠かせないもの<sup>(10)</sup>」だと言っている。多くのものを観察し、驚き、楽しむことができる彼だからこそ、細部まで丁寧に描き込み、読者にも観察の経験を与えてくれるモブシーンを描くことができたのではな

いであろうか。ティエリ・グルンステンは「ある人物もしくはある物体のどのような小さな部分も、[...] 客観的な意味での細部を構成」し、「この小さな部分は、[...] そこに興味や特別な喜びを見出すイメージの読者/観客によって切りとられ、選びとられるやいなや、詳細となる<sup>(11)</sup>」と述べているが、モブシーンを見る読者の眼差しはそれぞれの細部に詳細としての意味を付与する役割を持っているのと言えよう。

次に触れたいのがモブシーン内における時間である。図1では、同時に起きた出来事が一つのコマの中にとらえられているのではなく、複数の時間が共存している。特にコマ中央、象の周辺で起きていることがその証拠となる。このブースはおそらくヤシの実を投げるゲームの場なのであろう。ブースの右の長机のところにいる人々がゲーム客で、そこからヤシの実を象の方に向かって投げるようである。そこにいる男はヤシの実をたった今投げたような格好で右腕を上挙げていす。そして座っている象は鼻から水を出して、投げられたヤシの実を飛ばして弄んでいる。さらにその背後には、ヤシの実の流れ弾に当たって星を飛ばしている男がいる。周りにいる観客は、その様子を見て笑い囃し立てているようである。ここだけでも、およそ四つの異なる時間が並置されていることになる。マンガにおいて、一つのコマ内に複数の時間が折り込まれていることは珍しいことではない。しかしモブシーンにおいては、多様な時間を持つ人・物がコマ内に非常に多く含まれることになる。そしてその時間がどれもしっかりと読む順序を示したり要求したりするものでもないことが多い。つまりモブシーンにおいては、小さなコマの少人数のシーンと比べて読む順序が定かでなく、多様な読み方ができるのである。基本的に西洋の読者は左上から右下に向かって読み進めてゆくため、大きなコマのモブシーンでも左上に最初に視線をやることが多いかもしれない。しかし図1は右下に主人公がおりふきだしもそこにあるため、読者の視線はまずそこに注がれることになるのが自然なのではないであろうか。つまりピュスの感嘆から観察の時間がスタートするのである。そこから読者はコマ内を歩くように視線を動かし、そこで見つけた出来事を自分で時間の流れを解釈しながら楽しんでゆく。決められた読み方がないため、どこからどう物語を作っていくとも構わない。ヤシの実事件のように一つの出来事の中ではある程度時間の前後がわかりやすい部分も存在するが、そうした一連の出来事同士の間にその前後をつけるのは読者次第である。モブシーンはただ表現される人・物の数が多いだけでなく、それらの人・物が抱える時間、すなわちコマが含む時間の複層性も特徴の一つとして数えられよう。

そして最後にページ内におけるモブシーンの位置についてであるが、この点はモブシーン自身の発揮する効果を考察する鍵となる。図1では最終コマがモブシーンとなっている。その前までのコマではジグとピュスは小舟に乗ってアメリカを目指しているのであるが、お祭りをやっているのを見かけてそこに立ち寄る。そのシーンを描く五つのコマは全て真横からのアングルで、人物もほぼ全てコマの高さの三分の二ほどの大きさで統一して描かれている。そうしてずっと比較的近い距離で主人公たちに寄り添ってストーリーを追って行った最後に、距離のある俯瞰アングルでお祭りを見渡すモブシーンが現れるのである。ドゥルーズが映画のモンタージュに関してロ



ング・ショットの知覚イメージ、クローズ・アップの感情イメージ、フル・ショットの行動イメージの相互アジャンスマンであり、それらそれぞれ自体が作品全体の「読み」へと生成すると述べているが<sup>(12)</sup>、それはBDにも当てはめることが可能であるように思われる。当時の他作家たちのBDにおいてはここで言う行動イメージが多かった中で、サン＝トガンは早くも多様なショットを用いて画面に運動性を与えていたのである。そしてこれは1ページのものであるため、読者はページを開いた時から既に最後の大コマにモブシーンがあることが目に入っているはずであるが<sup>(13)</sup>、やはり読んでいる時に感じる先行コマと最終コマとの間の距離の大きさは浮遊感すら伴う面白さがあったに違いない。さらにこのモブシーンが今週の最後のコマであり、続きは来週の日曜日となる。読者の子供達は最終コマを、時間をかけて何度も眺め様々な発見をして楽しんでいたのではないであろうか。つまりモブシーンは長く楽しむことができるひとつの「遊び」としても機能するのである。ところでこのように定期行誌の1ページに収められる連載マンガであると、モブシーンのページ内配置の効果はアルバムのそれとは異なってくる。モブシーンが複数ページの中の1コマとなるアルバムに比べ、1ページ完結作品においてはそれが非常に負荷の大きいものとなる。最初のコマに置けばそれが「全ての始まり」であり、中央に置けば「全ての中心」、最後のコマに置けば「全ての終わり」の役割を負うことになる。作家はその度ごとにモブシーンの与える効果を考えながら配置を行い、紙面1枚を一つの作品として完成させなくてはならないのである。言い換えるならば、前週・翌週の画面とは独立した形で今週の画面があり、そこに画面構成としての繋がりとは求められていない。そうした中でモブシーンを用いることはやはり読者に熟視させ、楽しませることがその目的の第一になるのではないであろうか。祭りという状況は、その目的に上手く合致した恰好のテーマであると言えよう。

## 2. 俯瞰・行列タイプ

サン＝トガンが好んで描いたモブシーンとして、図2のような俯瞰の行列シーンがある。今回分析した中では、軍の行進や結婚式の行列、お祭りのパレードといったものが細長い変形コマのモブシーンとして描かれている例が確認された。図2は上段右上から下段中央までの蛇行したコマとなっていて、あたかも実際の道を中世風の軍隊がパレードしているかのように見える。右上の隅に足だけ描かれた観客がおり、「LES VOILA!」とふきだしが出ている。ここでは自然と読者の視線もそのふきだしからスタートし、コマを下に辿りながらこれからやってくるパレードを眺めてゆくことになる。

まず時間の点から述べると、行列のシーンでは、図2の例のように行進の先頭から後方へ辿ってゆく場合と、逆に後方から先頭へ辿ってゆく場合の二つがある。前者であれば、実際のパレードを立ち止まって見ている時と同じように、行列が読者の前を通り過ぎるような感覚でコマを追っ



図 2 Alain Saint-Ogan, « Zig et Puce un grande cortège historique », *Dimanche illustré*, 1932, N°464, p.9.

てゆくことになる。しかし BD のコマは通常左上から右下に行くに従って時間が経過するため、行列がページ上方に向かってくるといのは時間を逆流していることになる。それはつまりティエリ・グルンステンが指摘するように、行列はコマの時間経過の法則に逆らっているが、観客としての読者にとっては自然な順序で描かれているのである<sup>(14)</sup>。そして一方後者、すなわち行列の先頭が下方にくる場合はコマの時間進行の法則に適ってはいる。しかし読者の視線は通常最後に見ることになる行列の最後尾から先頭に辿ってゆくことになるので、読者の観客としての視線にとって、このタイプを前者のようにコマの蛇行に従って眺めてゆくのは自然な時間の流れにもとるのである。ただしコマを辿る見方でなく、ページ全体を眺める見方をとれば、後者の場合に生じるこの問題は解消され、全く自然な描写に見える。ちなみにサン＝トガンはこの二種を両方とも用いてモブシーンを描いているが、意図を持って使い分けていたのかはわからないものの、作家のこうしたハレの場面への愛着が伺える例としてこの行列モブシーンを見ることもできよう。ところでこの行列は、ページ全体を眺めるならある一つの時点を切り取ったものとも見ることできるし、蛇行に沿ってコマを読み進めてゆくなら行列の一つ一つの要素は別々の時間を持っているとも見ること可能である。前例でも述べたように、ここでも時間の流れ方の選択に関して、モブシーンは読者に大きな自由を与えているのである。

次に空間の描き方の点に移る。図2は行進する軍隊を基本的に俯瞰で描いているが、各段の中央、コマが「平地」になる所では人物は真横から見たアングルで描かれている。しかも偶然か意図的か、横から見られているのは皆馬に乗っている人物となっている。騎馬の図を俯瞰で描くことの難しさからの選択か、それとも真横から見た馬を好む美的選択か、いかなる理由かは不明だが、このモブシーンの中には二つの視点から捉えられた空間が共存しているのである。しかし我々はさしたる違和感も持たず、この行列を眺めることができているようである。それは蛇行コマの平坦になった空間と真横アングルが一致しているからであり、視点は一貫していないにもかかわらず妙に感覚にぴったりとくる描写になっているからではないであろうか。つまり実際の行進を上空から眺めているとしたらありえない描写でも、マンガのコマの中に置かれていれば自然なものになりうるのである。このことをおそらく知らずに直感的にやっているサン＝トガンは全くマンガ的感覚に優れた人物であったと言ってよいであろう。

そして次に一つ一つの人物描写に目を移すと、前例同様それぞれの人物の服装・体型に差異化が施され、各人の役割を明確に識別することができるようになってきている。このようにはっきり並んでいるとわかりやすいが、サン＝トガンは一人一人の身長を全く同じ高さにすることなく描いているし、体型も細身だったり太めだったりと決して同じに描くことがない。目こそ黒点で統一されているものの、鼻の形、眼鏡の形、髭の有無、歩き方、槍の掲げ方など、実に様々な点で人物たちを描き分けているのである。図1よりは人物に寄って描かれているため、コマ内のキャラクターの人数は減っているが、そのためその差異が実にはっきりと見えるようになってきている。そして行進というものの性質上、図1のように各々がばらばらの物語を生きている乱雑さはここにはない。全員が威儀を正して各々の役割を果たしつつ行動しているため、それぞれの人物の背負う物語などは現れていない。それは人物たちに感情を読み取ることができるような表情が与えられていないことも原因している。そうすると読者はこのシーンの中にいる誰かに感情移入する可能性は低いと考えられ、観客としての視線で行列を眺めてゆくことになる。極端な言い方をしまえばこうした行列タイプのモブシーンには感情移入はそもそも必要なく、客観的に眺めることこそその目的となると言えよう。さらにこのモブシーンには図1のように主人公たちが描き込まれているわけではないため、主人公に錨を降ろしてそこからシーンを見ろということもない。私たちは全く「私」のままで行進を目の当たりにするのである。そしてそうした眺める性質に特化したシーンの中には、やはり遊び心を持ったサン＝トガンらしく行列の中に小さな物語や目配せが隠されている。例えばページ中央段の右端、赤い服を着た少年が一人だけ何やら後ろを振り返り左手を挙げて微笑んでいる。その視線の先を辿ってみると、行列についてきたらしい一匹の犬がいて、彼がこの犬に手を振ったのだと合点がゆく。他にも最下段を歩いている口髭をたくわえた兵士が一人だけ悠然とパイプをくゆらせていたりするのも見受けられ、行進の緊張感が最後に緩められるようなおかしみがある。こうした一見整然とした人物描写の中に隠された一つ一つの小さな要素が見やすいのも、先に述べたようにサン＝トガンの描画の簡潔さのおかげである。



輪郭線は太く、着色も平坦、影や描き込みが最小限に抑えられているため、線の伝達力が損なわれないで読者の目に届くのである。彼のこうしたスタイルがエルジェの「リーニュ・クレール」にも強い影響を与えているという点も、彼の描線が持つ力、そして魅力を物語る根拠になりうるであろう<sup>(15)</sup>。図2でも地面や背景に描き込みはなく、ただの平面として与えられているが、前例では真っ白であった地面に今回は赤と薄墨色でうっすらと着色がなされている。こうした着色はサン＝トガンによく見られるもので、背景や特に地面に対して用いられる手法である。今回のようにただちに配置されることが多く、実際の地面の色や影を表しているわけではなく何やら空気感のようなものを導入しているように思われる。その際人物や物を塗る時よりも淡く薄い色を用いることで、前景にあるものを埋没させることなく画面にニュアンスを与えることができている。図2でも地面の色によってモブシーンから明快さが失われることはなく、描線の力も決して損なわれていない。

ページ内における位置付けに関しては、今回のモブシーンはページの中央を占めていると言える。最初に2コマがあり、モブシーンが蛇行する形でページの大部分を占め、最後右下に1コマがある。先行するコマの内容を見てみると、冒頭の1コマは画面手前に主人公二人とアルフレッドが置かれ、画面奥にパレードを待つ観客の後ろ姿が描かれている。ここで読者は近くにいる主人公らと同じ目線で奥の光景を眺めていることになる。そして次のコマでは視点がやや右後ろに移動し、主人公らは前コマで奥に見えていた観客たちの方へ近づいたため、彼らが前景を離れ後景に合流したような感覚である。ここで我々は途端に主人公らと共有していた目線からは離れ、自分自身の目線で背後からキャラクターたちを見ている。そして何を待っているのかとジグに尋ねられた紳士が行進の到来を教えてくれ、読者は観客らと共にその登場を期待して次のコマに移ることとなる。そこから視線は上空に切り替わり、パレードのモブシーンが画面右上から展開されてゆくのである。最終コマでは再び主人公たちは画面手前に戻って来て、横から行進を眺める目線を我々に提供してくれる。そしてこの最終コマには行進の一部が描かれていて前コマからの時空間の連続性が途絶えることなく示されているため、視点の移動があってもその落差のようなものはあまり強く感じない。ここでは行列がコマとコマの蝶番の役割を果たしていると言えよう。さらに冒頭コマと最終コマの主人公らの配置はジグとピユスの位置が入れ替わっているだけでほぼ同一であり、ページの対角線でシンメトリーが形成されている。始めと終わりで近接視点が与えられ、中央のモブシーンで遠距離の視点が与えられているという形になっており、図1のように俯瞰モブシーンで締めくくられる場合と比べて読者は「地に足がついた」感覚で今週のストーリーを読み終わることとなる。このように俯瞰のモブシーンは視点の移動が往々にして生じ、その距離も様々であるので、モブシーンの配置される場所とその前後コマの視点によって異なった読後感を与えられるのである。行列の俯瞰モブシーンはその中に列をなして動き出す時間の面白さやページの大部分を占める非日常的な光景が加わり、当時の読者にとっても非常に印象的な映像として残ったのではないであろうか。

### 3. 俯瞰・状況説明タイプ

次も同じく俯瞰であるが、今度は物語との因果的繋がりが薄く眺める楽しみに特化した前二つ



図3 Alain Saint-Ogan, « Zig et Puce Embouteillage », *Dimanche illustré*, 1931, N°451, p.9.

の例とは負う役割の種類が異なるモブシーンである。すなわちモブシーンがストーリーの展開の一部として、状況説明の役割を持っているのである。その際俯瞰というアングルは、ある事件の引き起こした結果や反応などを広い視点で呈示・把握することができる点で非常に有効である。図3はページ半分を使った大コマのモブシーンであるが、気むずかし屋の馬マルセルが、「Je suis fatigué !」というふきだしを発して線路の最中で立ち止まって寝転んでしまったところを描いている。マルセル含む主人公一行を中心に置き、コマの左から来た機関車は立ち往生し、線路を横断しようとしていた自動車や一般の人々も足止めされ、障害物と化した馬と車を眺めるばかりとなっている。

まずコマの位置付けであるが、このモブシーンはページの最終コマであり、今週の物語のオチとして用いられている。先行する5コマは横からのアングルで、図1にも見たような通常サイズの主人公らがマルセルに車をつけて目的地を目指そうとしている様子が描かれている。読者はま

ずそこでマルセルがずっと不機嫌そうな顔をしているのを間近で確認することとなる。そしてモブシーンの一つ手前のコマはふきだしのない全く無音のコマとなっていて、来る最終コマへの緊張感が高められる。しかも視点はマルセルらの真正面に置かれているため、読者は彼らの向かう先に何があるのかを知ることもないまま次のコマに押しやられるような形になる。正面から人物や乗り物などがこちらへ向かってくるアングルは読者にとって少し窮屈なような感覚を与えるが、そこから解放されるかのようにたちまち視点は中空へ上昇し最後の事件の目撃者となるのである。さらにここでは線路を渡り始めるといったようなシーンが描かれていないため、最終コマとその一つ前のコマとの間に少しの時間的省略があるが、そのことが最終モブシーンの与えるインパクトの強化に役立っている。勿論まだ当時理論化されていない間白の効果的使用も、サン＝トガンは難なく実践しおおせているのである。

次にコマ内を見てゆくと、今回のシーンはコマ内に主人公らが描き込まれており、それが特に中央に位置しているため読者の視点は自然とこの位置に吸い寄せられることであろう。つまりモブシーンを眺める視線の始点がこの画面中央となる可能性が高いと言える。しかしここでは図1のように主人公らの視点に自らの視点を重ねるようなことはあまりないと思われる。というのも図3における主人公らは事件の関係者として、我々に「目撃される」側の立場に置かれているからである。さらにアルフレッドについては、その視線は何やらこちらを向いているように思われる。今回は作画上の偶然でそのように見えるだけかもしれないが、サン＝トガンはよくアルフレッドをして読者の方に視線を向けさせている。彼は時には我々にウイंकをしたりもして、明らかに画面の「こちら側」の存在を知っているかのように振る舞っているのである。そのように画面内からキャラクターが目配せを送ってくることによって、読者とキャラクターとの関係はたちまち親密なものになる。「まなざしには、自分が見つめるものから見つめ返されたいという期待が内在する<sup>(16)</sup>」とベンヤミンは言うが、その期待が満たされた時、読者のまなざしの経験は充実したものになるのである。コマの中からの視線が、我々を否応なく画面の中に巻き込んでゆく。いつもは決して送り返されることのなかった視線がある時ふとこちらへ向く瞬間、読者は少しぎくりとしつつも、ただの観察者であることをやめ、ある種共犯者のような関係をキャラクターと、さらにはその作者とさえも結びうるのである。その視線がモブシーンのような混み合った画面から送られてくると、周囲の群衆の他者性が増し、アルフレッドがひどく自分に近い存在に感じられるようになる。こうした作家の遊びのように描き込まれた目配せも、モブシーンの中では視線をとらえる吸引力に強度の違いを与える効果を持つようになるのである。そして一方事件の目撃者、関係者として描かれた群衆たちも、彼らなりの仕方読者の視線を引きつける。群衆はここでもサン＝トガンの常として服装・体型・姿勢・反応などに差異をつけて描かれており、そしてそれらが非常に自然であるため、これらの人々が皆非常に現実味を帯びた「生きている」存在として見えてくるのではないだろうか。腕を振り上げて文句を言う者、呆れたようにポケットに手を入れて眺める者、騒ぎを聞きつけて子供を連れて見にきた野次馬、車の中で後ろの席の女性に

状況を説明する紳士など、外見や仕草から彼らの社会的立場や人となりが見取りうる。これほどまでに群衆に生命を与える作家は、この時代としてなかなか見当たるものではない。こうしたモブシーンでは、読者は一つのコマの中でいくらかでも時間を使って想像力を働かせて楽しむことができる。雑誌や新聞が娯楽として大きな位置を占めていた当時では、子供達はこうした画面を見て長い時間を過ごしたのではないであろうか。

コマ内の時間に関しては、図3は先の例に比べて時系列をつける要素が少ないと考えられる。つまりこうした状況説明タイプに区分できるものは、ある一瞬を切り取った同時刻の光景と捉えることが大半の場合可能だということである。勿論今回のような時間の流れを感じさせる描写が少ないシーンでも、読者は自分のしたいように解釈をし、画面内の要素に別々の時間を与えても構わない。しかし図3はある一つの事件の状況を観察すること、事件の結果に対する各人の反応などを見比べることに主な興味があるタイプのモブシーンである。ある種、新聞に掲載される現場の状況をとらえた写真のようだといいかもしれない。今回のように何かの事件でなくても、同様に俯瞰で状況を説明するタイプのモブシーンはサン＝トガンの作品には多く用いられている。このようなタイプのモブシーンによって、物語の中で何がどこでどのように展開しているのかということ展望的に把握することができる。細部を見て楽しむだけのものではなく、物語展開にとっても重要な説明的機能を果たすものなのである。ただし『ジグとピュス』の物語は緩やかな繋がりこそあるが、基本的に週ごとにストーリーにオチがつくので、最終コマに置かれたモブシーンと次週の冒頭コマの間に何か有意な関係性を構築するのは難しい。特にサン＝トガンは筋書きをきちんと作り上げることなく、毎週場当たり的に描いてゆくタイプの作家であったため、この傾向は著しい<sup>(17)</sup>。例えば図3の次週のストーリーは、もう既に場所も時間も異なっていて、線路での事件のことは触れられておらず、冒頭は通常サイズのコマで通常サイズの主人公らとふて寝するマルセルが描かれている。全く異なる文脈でストーリーが始まっているわけではないが、先週のページをその横に並べてみてもそこに直接の繋がりは見出せず、週を跨いだコマ同士に有機的な繋がりを見出すことはできない。サン＝トガンのようなタイプの作者による定期刊行誌におけるモブシーンは、その時その時の1ページの中における機能こそがその本質であったのである。

最後に描線・着色に関しては先の例と同様で、平面的かつ明快な画面を形成している。ただし図3は特に人物以外の無機物も多く描かれている点で先の例とは少し異なっている。サン＝トガンが意識的にそうしたのかもしれないが、このモブシーンには車輪のついた乗り物が勢揃いしており、最も大きな存在感を持つ機関車をはじめ、自動車、馬車、自転車などが描き込まれている。特に自動車に関しては、人物同様に全て違う型のものが描かれている。ここにもモブシーンを描く際のサン＝トガンの執念的とも言える描き分けと描き込みが見られるのである。さらに無機物らを構成する描線も人物らのそれと同質であり、コマ内の有機物・無機物が非常に調和しているような印象を得る。というのも、サン＝トガンは「あるキャラクターは一つのまとまったスタイル



を表していなくてはいけないし、彼の車や家だってそのスタイルを持っていなくてはならない<sup>(18)</sup>』  
と言い、物語単位でのスタイルの一貫性・統一性というものを重視しているのである。そのため  
彼のモブシーンに描かれる多種多様な人物・乗り物などに異質性がなく、密集していても反発し  
合うことなく明快さを保っていられるのであろう。そして今回のような状況説明タイプのモブシー  
ンにおいて、イメージが物語る能力は遺憾無く発揮されているのである。

#### 4. 真横・人垣タイプ



図4 Alain Saint-Ogan, *Zig et Puce en Étiopie*, Glénat, 1999, p.29.

最後にアルバムからのモブシーンを一つ紹介する。はじめからアルバムとして出版することを前提に作られた作品と定期刊行誌上の連載作品では形式に通常変更や違いがあるのだが、『ジグとピュス』のアルバムは雑誌連載の形式をそのまま単行本に移行したようなものになっているので、1ページずつ単位で物語のオチが付き、次ページとは小さな時空間的・ストーリー的隔たりがある。つまり定期刊行誌に掲載された1ページずつが横並びになった形である。そのため結局どの媒体でも分析の仕方は変わらないのであるが、1952年に初版が刷られた図4のアルバムを見ればサン＝トガンの描画の変化などを知ることができるためここに使用した。アルバムになるとフル



カラーになり、印刷の質も雑誌などの時より格段によくなっているが、今回の図では伝わらないのが残念である。

図4ではこれまでに見た俯瞰タイプとは異なる横からのアングルのモブシーンを見ることができ、サン＝トガンは基本的に俯瞰を用い、真横から描くモブシーンは少ないのであるが、BDの歴史の中では真横からのものは多い。例えばテプフェールなどはそのモブシーンのほとんどが真横アングルであるし、カム、クリストフなどといった彼の後継者もその例に漏れない。ギュスターヴ・ドレなどは俯瞰でスペクタクル的なモブシーンを得意としていたが、19世紀末から20世紀初頭の絵物語・BDはどのコマも真横アングルで人物の全身像を描くような、ある種舞台演劇的な描き方が多かった。1ページの中で視点が地上から空中へ自由自在に動き回れることは、まさにサン＝トガンまではあまり見ることがなかったのである。それでは横アングルのモブシーンにはどのような特徴があるのであろうか。図4の1コマ目を見てみると、画面手前を主人公3人と彼らが同行するお姫様が歩いており、画面奥には自転車レースの選手、さらにその奥には警備員、観客の順に人垣が層を成している。俯瞰であれば群衆を余す所なく見渡すことができるが、真横からではそうはゆかない。手前になるにつれて人物たちの解像度・存在感が自然と増す。奥にいる群衆は、全身は描かれることなくその身体の一部だけからその存在が示唆されている者も多い。つまり彼らは俯瞰の時のように「観察される」群衆ではなく、存在するものとしての群衆、すなわちただ「群衆」を表示する役割を帯びた群衆であると言える。そのため、手前にいる者から伺えるように各個人の描き分けも変わらず細かいものであるにもかかわらず、それらをじっと眺めて細部を観察する楽しみ方はこのタイプではあまりなされないのである。こうした群衆を仮に「役割的群衆」と名付けてみると、先の例に見たようなそれぞれで「生きている」群衆との性質の差異がはっきりとわかる。役割的群衆は主に状況説明としてのモブシーンに大いに使用され、俯瞰タイプでもこの種の群衆は少なからず見受けられる。サン＝トガンにはあまり見ることはないが、個体的差異がほぼ無く塊として描かれたような群衆はテプフェールにも近現代のマンガにも多く見られるものであり、そうした群衆は、コマの中に群衆が必要であるために置かれた書割的な群衆と言ってもよい。ただしそうしたものに比べて図4の人垣から垣間見える群衆は十分に差別化され、生き生きとしているのはこれまでに見てきた俯瞰タイプとさして変わらない。やはりサン＝トガンは人物に性格を与えることにある種執着のようなものを持っていたのかも知れず、役割的群衆でも描きわけは怠らないようである。

ちなみに今回の例が役割的人垣を伴った「説明的」モブシーンであるというのは、図4の1コマ目が音声情報を全く欠いたものであることから言うことができる。ふきだしや説明文などの文字情報が欠けていることでイメージがその説明機能をすべて担うことになり、読者はモブシーンの純粋な視覚情報からのみ状況を理解しようとする。スタート前の自転車レースの選手の前を歩くVIPとしての主人公たちの、そのさらに手前で眺めている読者の立場は最も特権的なものであり、我々はその視点からレース前の状況を悠々と眺めている。そして我々はどのような選手が

出場するのか、警備員はどのように配置され、観客たちはどれほど集まり、会場はどのように活気を帯びているのかをこの1コマのイメージから把握することができるのである。

さらに受ける印象の点で云うと、真横アングルのものは俯瞰タイプと異なり群衆と読者とは地面を共有していて肉体的な距離が近いという感覚を与えるため、奥行きのある群衆の存在は非常に濃密で時には圧迫感すら覚える。そして開放感のあった俯瞰タイプに比べ、こちらは人熱まで感じるようでさえあり、臨場感や現実味が強まっている。特に図4のように目の高さに視点が据えられていると、より一層その感は増す。我々は地に足をつけ、群衆に相対している。このように真横アングルと人垣タイプの群衆の組み合わせはある意味相性が良いと言え、俯瞰タイプには無い距離の近さを演出することが可能になるのである。

そしてモブシーンのページ内における配置については、今度はページの1コマ目であり、一段を丸々占める横に長い変形コマとなっている。そしてこれまでに見てきたものに比べてコマのサイズは小さい。ところで先に述べた通り、アルバムとは言え前ページとの有機的な繋がりとは断たれているため、前ページの最終コマに拘泥することなくページごとにその機能を見てゆくしかない。そこで図4のモブシーンの次コマを見ると、1コマ目と同じ自転車レースのスタート地点を左の上空から近い距離で樹木越しに捉えているシーンになっている。木の枝に隠れてはいるが、計上不可能な数の人物が蟻集するこのコマもまたモブシーンと言ってよいのかも知れない。そしてこのように最初に真横アングルのモブシーンで状況説明を行い、その後のコマでは同地点を別アングルで見せるという手法は、これまでのサン＝トガンの画面より非常に立体的かつ映画的なものであると言えよう。1コマ目にモブシーンが来ることにより、読者の視線は最初から強い力でコマ内に引き込まれ、その後続くコマが展開してゆくことになる状況を目に焼き付けることとなる。状況説明的なモブシーンはこのように冒頭であればその後の展開を、半ばから後半であれば今までの展開の経過や結果をはっきりと認識させてくれる。画面内の要素が多く負荷の強いモブシーンは、それだけ視線に対する引力が強い。もちろん俯瞰に比べて真横アングルは読者の視線の遊歩する隙間は減っているが、要素の少ないコマに比べて注視の時間は当然長くなるはずである。小説などのテキストも同じ強度で読み進めてゆくことは無いが、マンガにおいてはその強度がコマの大きさや文字の量、画面内の要素の多寡である程度決まってくる<sup>(19)</sup>。モブシーンはその強度の最も高まる点であり、その位置付けがページ全体のリズムやストーリーの展開に対するアクセントとしての機能に大いに関わってくるのである。それに加え真横アングルのモブシーンは、強い臨場感を与えて作品世界が読者に接近するような効果があるという点に特色があると言えるであろう。

## 結論にかえて

アラン・サン＝トガン为例として四つのタイプのモブシーンの分析を行ってきたが、ここで得られたのはモブシーンの持つ機能と同時にモブシーン分析の着眼点や分析方法そのものであった。アングル、距離、コマのサイズ、群衆の描き分けの有無、主人公の有無、文字情報の有無、ページ内での位置など、それぞれの要素がモブシーンの働きや読者の得る印象及び経験に大いに影響することが確認された。ただし本論文で紹介することのできた例だけでももちろん全ての機能を網羅できたわけではない。そのためここで得られた結果を他作家のモブシーンにすべて適用すべきではないし、そうした態度には慎重を要する。本研究はあくまで序の口には過ぎないのである。しかしサン＝トガンという作家がバンド・デシネの歴史の中でいかに現代的な感性をもった人物であったかが今回の分析の過程で判明になったのではないであろうか。漫符、効果線、間白の活用、変形コマの使用などといった様々な技法をものにしており、このBDという表現方法の可能性を大いに理解し、発展させていったと言える。モブシーンに対する姿勢が非常に積極的であったのも彼の表現力のはげ口の一つであったのかも知れない。本論文では『ディマンシュ・イリュストレ』に掲載された『ジグとピュス』とアシェット社のアルバムを紹介したが、この作品はその後1936年に『ル・プティ・パリジャン』でアルバム未収の『ジグとピュスの新たな冒険 (*Les Nouvelles Aventures de Zig et Puce*)』として連載もされている。さらに1941年から1943年にかけてはジャン・ノアン (Jean Nohain) が創刊し1940年からはサン＝トガンが編集長の任を負った子供向け雑誌『バンジャマン (*Benjamin*)』に、アルバムの再掲ではあるが『ジグとピュス』が掲載されていた。特に前者では掲載の形態が白黒かつ与えられたスペースが非常に小さかったためか、連載の中でモブシーンは一つも見ることがなかった。このようにモブシーンは掲載媒体の制約、主に空間的制約によっても左右されることがわかる。最初に『ディマンシュ・イリュストレ』という、BDに1ページを充てる媒体からスタートしたことも『ジグとピュス』の表現方法の豊かさに繋がったのだと言っても間違いはなからう。モブシーンの機能を本論文では探っていったが、結局モブシーンとは表現手法の一つであると同時に何よりもまず「楽しい」ものであることがサン＝トガンの作品からは伝わってきた。視線を画面の中に遊ばせ、細部の物語を読み取り、いつまでも眺めて時間を過ごす経験というのは、読者をして作品との親密さを形成させる。メルロ＝ポンティは「[...] 見えるものについてのすべての経験は、常にまなざしの動きの文脈において与えられていたのであり、目に見える光景は、『触れる質』と同じように、触覚にも属している<sup>(20)</sup>」と述べたが、モブシーンの経験も眼差しを介して触覚にまで達する密接なものであり得るのである。さらにモブシーンの与える経験は前後のコマの繋がりによって上昇・下降を伴う非常にダイナミックなものでもあった。このように立体的な読書経験はBDというものの柔軟性を示してくれる例である。サン＝トガンは20世紀を代表する作家であり、先に述べたようにベルギーBDの

大家エルジェも彼への賞賛を隠さなかった。ふきだしの使用のみが業績として強調されがちであるが、しかし彼の描線、画面構成、キャラクター作りの感性の豊かさ、柔軟さは同時代の作家達に大いに影響を与え、その後のBDの発展は彼を無くしては語れないであろう。日本ではあまり紹介されることのなかったアラン・サン＝トガンの魅力を、モブシーンの分析を通じて本論文で少しでもお伝えできたのなら幸いである。

## 注

- (1) 本論文では日本の漫画、フランスのバンド・デシネ、アメリカのコミックなどの複数コマで構成されたナラティブなイメージによる表現媒体を包括的に「マンガ」と呼ぶこととする。
- (2) Thierry Groensteen, « Saint-Ogan L'enchanteur... », in *L'art d'Alain Saint-Ogan*, Actes sud - An2, 2007, p.13.
- (3) たとえば彼と同時期に『ディマンシュ・イリュストレ』に掲載されていたマーティン・ブラナー (Martin Branner) の『ビコ (*Bicot*)』やシドニー・スミス (Sidney Smith) の『ミルリトン一家 (*La famille Mirliton*)』等が、サン＝トガンの最も身近なコミック・ストリップの参照先であったと考えられる。
- (4) フランスにおいてふきだしのみで物語を展開してゆく作品は、1908年に子供向けイラスト誌『サン＝ニコラ (*Saint-Nicolas*)』に掲載されたローズ・カンディッド (Rose Candide) による『サムとサップ (*Sam et Sap*)』が最初と言われている。ただし当作品は1ページに2コマという構成で、サン＝トガンのように複数コマで画面を作ることはなかった。
- (5) Harry Morgan, « Saint-Ogan et le strip », in *op.cit.*, *L'art d'Alain Saint-Ogan*, p.92.
- (6) Gallica では <https://gallica.bnf.fr/html/und/litteratures/zig-et-puce?mode=desktop> に参照可能な『ジグとピュス』がまとめてある。
- (7) Julien Baudry, *la bande dessinée comme art graphique intergénérationnel*, neuvième art, 2015, <https://www.citebd.org/neuvieme-art/la-bande-dessinee-comme-art-graphique-intergenerationnel/> (最終閲覧 2024/09/05)
- (8) Will Eisner, *Comics and Sequential art*, Poorhouse Press, 1985, p.89.
- (9) cf. 増田展大「眠りの国で静止画と戯れる」『マンガメディア文化論』鈴木雅雄・中田健太郎編、水声社、2022、p.82.
- (10) Alain Saint-Ogan, *Je me souviens de « Zig et Puce » et de quelques autres*, la Table ronde, 1961, p.202-203.  
« J'avais reçu du ciel un don précieux : celui de savoir m'étonner. L'étonnement attire l'attention sur les objets et les êtres et, par voie de conséquence, développe le sens de l'observation, laquelle est indispensable aux dessinateurs. »
- (11) ティエリ・グルンステン『マンガのシステム コマはなぜ物語になるか』野田謙介訳、青土社、2009、p.236.
- (12) ジル・ドゥルーズ『シネマ1 運動イメージ』財津理・斎藤範訳、法政大学出版局、2008、p.125-126.
- (13) このような「面」としてBDのページを把握する態度や、非線状のBDの読みに関する考察としては以下の論文が興味深い。  
Raphaël Baroni et Bahar Aydemir, « Au-delà de l'ombre du Z : lecture non linéaire et approches expérimentales

- de la bande dessinée », *Comicalités*, Ce que le numérique fait à la bande dessinée, mis en ligne le 01 décembre 2022, <http://journals.openedition.org/comicalites/8014>( 最終閲覧 2024/11/11)
- (14) Thierry Groensteen, *op.cit.*, p.10.
- (15) エルジェのサン＝トガンからの影響は以下の記事に詳しい。  
Thierry Groensteen, *Hergé, débiteur de Saint-Ogan*, neuvième art, 1996, <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article883>
- (16) ヴァルター・ベンヤミン「ボードレールにおけるいくつかのモチーフについて」『ベンヤミン・コレクション①近代の意味』浅井健二郎編訳、久保哲司訳、ちくま学芸文庫、1995、p.470.
- (17) *La dernière interview d'Alain Saint-Ogan*, 2008, BDZoom.com, <https://www.bdzoom.com/1471/interviews/le-dernier-interview-dalain-saint-ogan/>( 最終閲覧 2024/11/17)
- (18) Eric Leguebe, *Alain Saint-Ogan, dessinateur de presse : dessins d'Alain Saint-Ogan pour "Le Parisien libéré"*, Éditions Serg, 1974, p.5.  
« [...]un personnage doit présenter une unité de style, même avec sa voiture ou son domicile. »
- (19) ティエリ・グルンステンは同様の作用を BD における「描かれる時間」に焦点を当てて述べている。  
Thierry Groensteen, *La bande dessinée et le temps*, Rabelais, 2022, p.19.  
« Le temps dessiné est éminemment élastique. Il connaît des accélérations et des coups de frein. Il peut précipiter l'action ou s'attarder en chemin, se faire haletant ou contemplatif. »
- (20) モーリス・メルロ＝ポンティ「絡み合いーキアスム」『メルロ＝ポンティ・コレクション』中山元訳、ちくま学芸文庫、1999、p.123.