

## バンド・デシネ最初期におけるモブシーンの姿

——テプフェールからカム、ドレ、クリストフまで——

太田未々

人や物で溢れるモブシーンは、バンド・デシネ（以下 BD）の中で、他のコマとは異なる圧倒的な情報量を持って読者を強く引きつける。映画や演劇においてはインパクトの強い重要なシーンに用いられる表現方法ということもあって、モブシーンという概念は今日のマンガ読者にとっても馴染みのないものではない。1895年にリュミエール兄弟が最初のシネマトグラフ作品『工場の出口』を観客に披露する前、テプフェールに始まる絵と言葉による物語形式の中にもモブシーンは用いられていた。さらに遡れば絵画や挿絵の中にも群衆画というジャンルは存在していたのであり、その表現方法の歴史は非常に長いことになる。しかしモブシーンがBDのページの中に置かれた時、映画や絵画などとは違う種類の「見る」経験が生じるのは言うまでもないであろう。しかしBDの中でモブシーンが、どのような効果を持って物語や他のコマに関わってくるか、そしてどのような視覚経験及び読書経験を読者に与えるのか、ということはこれまで分析されてこなかった。そもそも、モブシーンというものがいかに定義されるのかということも未だははっきりしていない。モブシーンと一口に言ってもその形式は作家によって様々に異なり、アングル、対象との距離、人物・物・背景などの描き込みの度合い、文字情報の有無、主人公の有無などといったコマ内要素に関わるミクロ分析に加え、モブシーンのページ内、作品全体における位置や、前後のコマとの関係などというマクロ分析も重要となってくる。

本論は、モブシーンという一つの表現に着目して、BD最初期におけるその姿及び機能の分析・考察を試みるものである。複数コマで構成されたページの中に大コマで挿入されることの多い現代BDのモブシーンと比べて、この時期の作品がとる形式の中ではモブシーンの使用の仕方にも違いがあるはずであり、その機能も異なってくるのが考えられる。そうした点を考察するべく、以下ではまずBDの父と目されることの多いロドルフ・テプフェールの作品のGallicaで参照可能なもの七点に関して、その中に見られるモブシーンの分析を行う。その後、テプフェールの版画物語<sup>(1)</sup>の影響を受けて絵物語を制作した後続の作家の中から、当時最も多産で人気のあった

(1) 「版画物語 (hisotoire en estampes)」とは、テプフェールが絵と言葉とを組み合わせる物語を展開してゆく自らの作品を指して用いた言葉である。フキダシは使用せず、絵の下にキャプションが置かれているという形式をとる。同様の形式の作品は「絵物語」と呼ばれ、本論ではテプフェールの作品は版画物語としつつ、彼以外の作家の場合は絵物語という言葉を用いることとする。

カム、イメージによる表現に野心的な独創性を見せたギュスターヴ・ドレ、絵物語の形式で人気連載作品を生み出したクリストフの三者に絞り、19世紀後半の作家達に見られるモブシーンの使用を確認しどのような特徴や機能があるかを考察する。

## 1. テプフェールに見られるモブシーン

スイスはジュネーヴ、ロドルフ・テプフェールは1833年に最初の版画物語『ジャボ氏の物語』を出版した<sup>(2)</sup>。当作品の中にも既に群衆は存在しており、ジャボ氏が参加した舞踏会のシーンなどにはモブシーンと呼べるコマが全151コマ中10ほどあった。本節はその後彼が出版した『クレパン氏』(1837)『ヴィユ・ボワ氏』(1837)『フェステュス博士』(1840)『ペンシル氏』(1840)『アルベール物語』(1845)『クリプトガム氏の物語』(1846)も含めてモブシーンの観察を行った結果となる。全てを取り上げることはできないため、その中からテプフェールのモブシーンの特徴を示している例の一つを取り上げ、以下で考察を加えてゆく。

図1は『フェステュス博士』からの1ページで、田園での三人の男の諍いから膨れ上がった大乱闘のシーンである。まず前提として把握しておくべきテプフェール作品の形式的特徴は、転写石版印刷を用いた白黒の線画である点、テキストは活字でなく手書きである点、「イタリア式」と呼ばれる横長形式のアルバムとして出版されていたという点である。構成としては、大抵1ページに2、3コマが配されていることが多く、時には1ページ全体が1コマにあてられることもあった。コマ割りと言っても、外枠から垂直に下された線で区切られているだけである。現代の目には少し違和感を覚えるような画面かもしれないが、テプフェールはこの形式を上手く活用して優れた効果を生み出しもしている<sup>(3)</sup>。こうしたページ構成におけるモブシーンの効果というのは、縦型の長方形ページに複数コマを配置する現代BDにおけるそれとは当然異なってくるはずである。コマ内の要素だけでなく、こうした形式的特徴がモブシーンを含む読書経験にどのように違いを生むかも今後検討する必要があるだろう。

しかしまずはコマ内の要素の分析から始める。このページは3コマともモブシーンと見なすことができる。1コマ目は判断が難しいが、本論では仮に「準モブシーン」と名付けて分析の対象とする。

アングルと視点距離から取り掛かると、1コマ目は水平アングルで視点はやや近距離、2コマ目は俯瞰で視点はやや長距離、3コマ目はまた水平アングルで、視点は中距離程度のものとなっている。テプフェールにおいては、水平アングルで人物の全身像を描くというのが基本となっており、特に少人数のコマではその傾向がより顕著である。こうした描き方は「舞台的」と評され

(2) 以下、作品名の後に示す括弧内の数字は出版年を指す。

(3) Cf. Thierry Groensteen et Benoit Peeters, *Töpffer : L'Invention de la Bande dessinée*, Editions Hermann, 1994 (『テプフェール マンガの発明』古永真一、原正人、森田直子訳、法政大学出版局、2014)

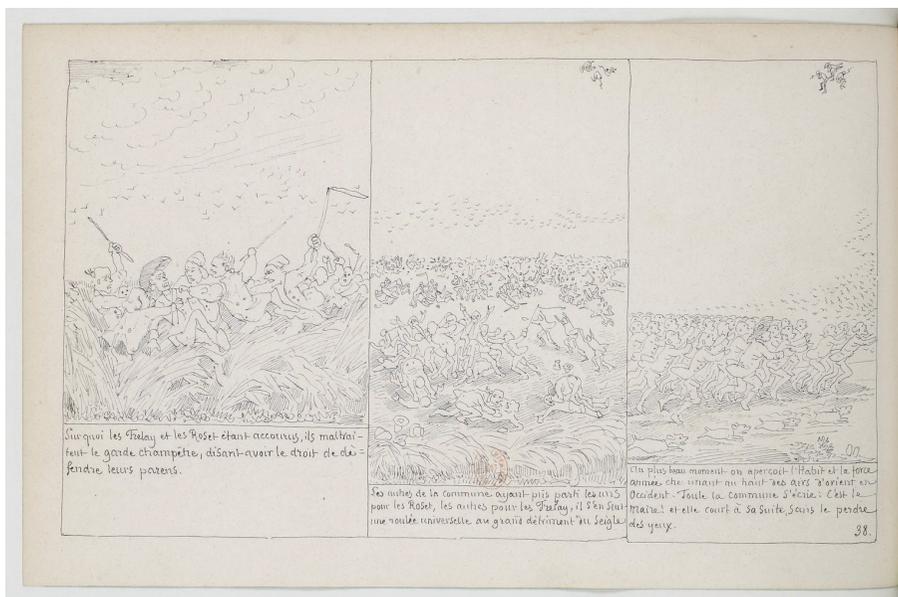


図1 Rodolphe Töpffer, *Le docteur Festus*, Libr.d'A Cherbuliez et Cie(Paris), 1840, p.38.,  
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8529028q/f46.item#>

ることが多く<sup>(4)</sup>、クロスアップやバストショットといったものは未だ用いられてはいなかった。こうした水平アングルは俯瞰に比べて臨場感が強く、読者は目の前の出来事の当事者もしくは近距離での観察者という位置をとることになる。2コマ目の俯瞰になると、読者は乱闘の全容を見渡す純粋な観察者となる。前コマで感じていた場の空気や近さは失せ、いわゆる神の目で下界を晏如として見つめる。物語が展開している場所・状況を把握するだけでなく、広く見渡して出来事の細部まで眺めるところに俯瞰モブシーンの面白さはある。たとえ簡略化された人物たちであっても、2コマ目はそれぞれが異なった行動をとっている。地面で取っ組み合っている者、旗を手に持っている者、追い追われている者など、目を凝らして見るとそれぞれに小さな物語があるのである。水平アングルだと見る事が不可能であった戦場の全体が呈示されることで、読者の視線の可動域は格段に広がる。風通しの良い俯瞰アングルでは、読者はまなざしをもってより自由にコマ内を歩くことができるのである。

次に群衆の描き込みの度合いであるが、図1の1コマ目では手前の人物達はきちんと個別化されて描き分けられているが、後方に垣間見える人物達は輪郭線に目鼻口がついているだけ、もしくは輪郭線のみシルエットにとどまっている。すなわち群衆の存在と質量を表すだけの名目的

(4) Thierry Groensteen, *bande dessinée et cinéma : une histoire partagée*, neuvième art., 2018, <https://www.citebd.org/neuvieme-art/bande-dessinee-et-cinema-une-histoire-partagee> (最終閲覧2025/4/25)

な塊として処理されているのである。こうした群衆を本論では「役割的群衆」と呼ぶことにする。同じく2コマ目や3コマ目の群衆も、手前の数名を除いて他の人物はほぼ皆同じシルエットを持ち、簡略化されて描かれている。2コマ目のものは戦闘の規模や展開を呈示するために配置された無個性の役割的群衆であり、3コマ目も判をおしたように同じポーズをとって走っている役割的群衆である。ただし場面の状況説明に特化した2コマ目の群衆とは異なり、3コマ目の群衆は滑稽さを強調するという役割も負っていると考えられる。これはテプフェール作品によく見受けられるのであるが、登場人物が全員同じ表情・姿勢をとっているという金太郎飴的なイメージが滑稽さを生むのである。図1を見てもわかるように、テプフェールのモブキャラ達は背丈も体型も統一されていることが多い。その型抜きの人物達が同じように振る舞う面白さというのは、現実では起こり得ないシンクロがどこかわざとらしく、ベルクソンが言う機械性<sup>(5)</sup>を持っているために生じるものなのかもしれない。そしてモブシーンでこの機械性が増幅され誇張されることで、このシンクロは統制者もしくは演出者の存在すら感じさせる。テプフェール作品のユーモアは、こうした意識的なわざとらしさ、作為を感じさせる演出に負っている点も多いと言える。モブシーンはそれを活かす絶好の場であり、役割的群衆はよく統制された機械でもあるのである。

今度は背景に目をやると、図1では白地が大部分を占めている。3つのコマ全てに共通して、下半分は草の生えた地面と群衆が埋め、上半分は白の空に雲や鳥、(先行ページで宙に飛ばされていた)3人の人物が細い線で描かれている。このシーンは空にいる三人が見やすいように白地となっているが、テプフェールの背景、特に屋外や自然の風景はどちらかというによく描き込まれているものが多い。それは彼の旅行記からも見られる風景画への愛着や観察眼、特徴を抽象して描写する能力といったものに由来するのであろう<sup>(6)</sup>。しかし描き込みつつも、全てに細かく線影を施すことはなく線と線の間の空白を残しているために白っぽくて軽妙な印象を与え、見やすい画面を作り出している。さらにテプフェールに特徴的なのは、人物も背景も皆同じ太さの線で描かれているということである。つまりコマ内にあるそれぞれのイメージの間に輪郭線の太さによって生じるはずの差異が存在せず、読者の注意はなだらかかつ均等にコマ内に分散されることになる。そしてコマの中で人物だけが強調されるということがないため、人が環境に溶け込んだある種の一体感のようなものが生まれる。そしてそれがモブシーンともなると、群衆も背景と違いのないものに見え、特に2コマ目の群衆などは背景に溶け込んでいる。ここで役割的群衆は背景装飾の一部としても機能しており、描線の均質さはモブシーンを眺める読者のまなざしを均

---

(5) 「人間の身体の姿勢、身振り、動きは、この身体が単なる機械仕掛けをわれわれに連想させるに応じて、笑われうるものと化す。」アンリ・ベルクソン『笑い』合田正人・平賀裕貴訳、ちくま学芸文庫、2016、p.37.

(6) Cf. Sainte-Beuve, « Notice sur Töpffer », *Nouveaux voyages en zigzag, à la Grande Chartreuse, autour du Mont Blanc, dans les vallées d'Herenz, de Zermatt, au Grimsel, à Gênes et à la Corniche*, illustrés d'après les dessins originaux de Töpffer par MM. Calame, Karl Girardet, Français, d'Aubigny, de Bar, Gagnet, Forest, Garnier frères, 1870, p.1-17.

すことにも関わっているのである。ここまで見てきた特徴からまず言えるのは、テプフェールの群衆は匿名性が非常に高く、シーンに資するために演出家に統制された性質を多く持っているということであろう。

次に見る主人公の有無という点は、読者の視線の動きに関係してくる。もし群衆の中に主人公や準主人公、もしくは名前や顔を見知っているキャラクターがいれば、読者の目は自然とそこに向くことになるはずである。目を向けるべき要素が多分にあるモブシーンの中では、どこに視線が強く惹きつけられるかということは、いわば「まなざしの遊歩」の道順にも大きく影響してくる。図1の1コマ目では、まず主人公のフェステュス博士は描かれていない。しかし2コマ目と3コマ目の右上には2ページ前に空中に放り出された博士を含む3名の姿が描き込まれており、博士が飛ばされているのを知っている読者は自然と最初にコマの右上を見る可能性が高いと考えられる。モブシーンのコマ内で群衆から分離した位置に主人公が描かれている時、読者の注意はまず主人公に向い、次に群衆に向かう。たとえば図1の場合では、空での主人公の飛行と地上での群衆の乱闘との間に質量や深刻さの大きな隔たりがあり、それが滑稽な効果を生んでもいる。さらにサブキャラクターであるが、図1の前ページではフルレ氏とロゼ氏、田園監視人の三人の姿が描かれており、彼らの諍いがこの大乱闘の原因となっている。読者は前ページで彼らの名前と外見を知っているため、図1のコマでもまず彼ら、特に黒い帽子が目立つ田園監視人に視線を注ぐことになるはずである。2コマ目では識別できないものの、1コマ目と3コマ目では田園監視人は一人だけ外見の特徴を備えた人物となっていて読者の注意を引く。このように、人物で溢れたモブシーンの中では主人公やサブキャラクターが視線を引きつけ、そこを始点としてコマの中を眺めてゆくということが考えられるのである。

そもそもモブシーンを見る時に視線の道順が重要になってくるのは、その道順がシーンの解釈や自分なりの物語創造のプロセスに関わってくるからである。大量の視覚情報に溢れたモブシーンは、複数の異なった時間を含んでいることが多い。ただし図1の場合、各コマともある一瞬を捉えたものであると見ることができると、時間の複数性は意識せずに見ることになる。しかしたとえば2コマ目であれば複数の諍いが並行して描かれており、読者はそれらのどれを最初に眺めるかは自由である。言い換えれば読者の視線の辿る順が、モブシーン内の時間の流れとなるのである。今回のように、視線の起点こそ与えられてはいるものの、作者による明確な時間秩序の仄めかしがない場合、その秩序構築の役目は読者に全く任されている。モブシーンの楽しさは、このようにコマの内部を自由に遊歩し、細部に目をこらし、コマ内の時間や小さな物語を読者自ら作り出すことにあると言えよう。複数のコマに分割することで動作や物語の認識・理解を支えることを表現方法の特徴として持つBDであるが、モブシーンはあえて一つのコマに複数事象を放り込み、読者に判断を委ねる曖昧な空間を作り出す。そこには「理解して先へ進む」ことを目的としない、純粹なる「見る喜び」があると言える。

次にモブシーンのマクロ分析の方に移る。まずページ内でのモブシーンの位置であるが、テプフェールの画面はコマ割りが横一列並びで一定であり、しかも図1は3コマとも全てモブシーンであるので、ページ内での機能を云々することは難しい。しかし前ページからの繋がりを見てみると、直前のコマは前述の三者の諍いを図1の1コマ目とほぼ同じ水平アングルで描いている。ということは3人だけの喧嘩を見ていた読者がページをめくることで、同じ喧嘩のシーンが人数の膨れ上がった乱闘シーンになっているのに驚かされるのである。少人数の先行コマから多人数のモブシーンへの移行は大きな視覚的インパクトを与え、それがページを跨ぐ時にはさらに大きな効果を与えうる。アングルが同一であることによってコマ内の人数変化が特に強調されることも、ページ間の移動を上手く利用した手法であると言えよう。さらに後続コマとの繋がりであるが、次ページの1コマ目は場面が切り替わり群衆は消え、市長と牢屋番の二人が通常の水平アングル・全身像で描かれている。「その一方 (Cependant)」で始まるキャプションも示している通り、モブシーンが展開しているのと同時間に起こっている出来事となっている<sup>(7)</sup>。さらに今回の場合、図1で群衆が走っている方向に次ページがあり、そしてそのコマの中に市長がいる。そして市長は当ページの3コマ目で通過する群衆に巻き込まれて踏みつけられてしまうのである。これは、左から右の読書方向と群衆の進行方向が上手く噛み合っており、鈴木雅雄が言うところのテプフェールによる「イメージどうしをページの上で結びつける<sup>(8)</sup>」連帯性の例である<sup>(9)</sup>。そしてモブシーンと、それと同時に進行している少人数の別シーンを並列させることで、先行コマの時に述べたのと同様の視覚的コントラストが生まれている。さらにここでは進行する群衆という動的な塊が静止している個体と対比されているため、その熱量の差は非常に大きい。モブシーンはページ内に並ぶコマに質量や熱量を持ち込み、アクセントを加える役割を果たしていると言うことができるだろう。

そして次に3つのモブシーンのアングルの変化に着目してみると、水平（近）→俯瞰（遠）→水平（中）という視点の移動は、読者にも移動感覚を与えうる動的なコマ展開である。特にテプフェールは水平アングルの連続が主体であるので、今回のように俯瞰シーンを挟むことで生じる浮遊感、コマ内空間の立体性というものは強いインパクトを持って読者の感覚に訴えかける。現

---

(7) こうした二つの異なった時空間が並置されていることによって、読者は「読む／見る私たち自身を意識するよう要請されている」と言う。この論点は非常に重要であるが、モブシーン分析に際して取り扱い切れる内容でないので以下の論を参照してもらいたい。

鈴木雅雄「キャラクターがやってくる—ロドルフ・テプフェール試論—」、『早稲田大学大学院文学研究科紀要』、第65輯、2020

(8) 同上「コマの誕生と漂流」、『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.60-61.

(9) ただしこの時、市長は右を向いた姿で描かれており、キャプション曰く彼は正面から群衆が彼の元へ向かっているのを見ていることになっている。つまりページ上では彼の背後から群衆が迫っているように見えるが実際は逆方向なのである。しかしイメージにおける直感的な方向性は維持されているため、読者は違和感を覚えずに見ることができるようになっている。

実ではあり得ない視点の移動を1ページの中で経験することができるのは、特に当時の視覚メディアの中ではBDぐらいのものであったはずである。さらに言うと、水平アングルが読者の画面内参入を促す臨場的なものだとして、一方俯瞰は読者を物語世界から引き上げて外からの目で眺めさせる機能があると言える。つまり図1のようなアングルの移動は、読み手の意識を内部と外部、主観視と客観視の間で往復させるという機能をも持っているのである。こうした読者の位置の揺さぶりはモブシーンを含むページに限られる訳では勿論ないが、先に述べたようにモブシーンの持つ視覚的インパクトによってその感覚が強められると考えることもできる。スコット・マクラウドはコマとコマの移行のタイプを6種類呈示したが<sup>(10)</sup>、そのコマ内のアングルやイメージの情報量の変化に際して生じる機能に関しては述べていない。モブシーンの分析はその機能を観察する良い材料となりうるのである。そしてもうひとつ、イメージが静止して与えられていることによって、現実では同時に呈示・認識することが不可能な情報量を1コマの中に詰め込み、読者に時間をかけて眺めさせることができるのはBDの特徴である<sup>(11)</sup>。モブシーンはその強みを大いに活かしている表現なのであると言えよう。

図1はテプフェールのモブシーンの一例でしかないが、彼の特徴はこの中によく現れている。水平アングルの多用、簡素に描かれた無個性で画一的な群衆、群衆の動作・姿勢の一致などといった点はテプフェールによる他のモブシーンでも非常によく見られるものである。それぞれに外見的差異を与えて描かれている群衆の例も少なからずあるが、紙幅の都合上ここで紹介することは叶わない。以上で考察したようなテプフェールのモブシーンは、BDの歴史の最初期に既にこの表現方法が効果的に使用されていたという例証となる。それでは彼の後継者達はその技法をも受け継いだのであろうか。

## 2. テプフェール後のモブシーン

### a. カムの例

カムは、テプフェールの『クリプトガム氏の物語』をフランスの雑誌『リリュストラシオン』に掲載する際にその制作の任を負った。テプフェール自身から指示を受けて作品を完成させ、彼のエッセンスを直接吸収しえた「後継者」と呼ぶことのできる作家である。しかしながら、実際のところカムの作品にはモブシーンは非常に稀にしか使用されていない。『ラメラス氏の物語』(1839)、『結婚に懲りた二人のオールドミス』(1840)、『バルナベ・ゴゴー氏 ある理解されざる天才』(1841)、『コリブリ王子と妖精カペルデュブラの物語』(1842)、『オデュッセウスの息子テレマックの冒険』(1842)の5作品から9つの例のみであった。カムの画面はテプフェール

(10) スコット・マクラウド『マンガ学 マンガによるマンガのためのマンガ理論 完全新訳版』小田切博監修、椎名ゆかり訳、復刊ドットコム、2020、pp.78-79.

(11) Thierry Groensteen « L'inventaire des singularités », in *CinémAction*, Corlet-Télérama, 1990, p.23.

以上に水平アングルに人物の全身像を描いたコマを淡々と続けてゆくことが多く、さらにコマ内のイメージは変化に乏しく動的な表現性に欠け、テプフェールの作品に見られるような生き生きと動き出すようなキャラクターや、ページ単位で機能する有機的なコマ同士の繋がりなどは失われていると言ってよい。彼の作品では1ページに2コマが基本であり、ひとつひとつのコマの内部はかなり広々としている。それが彼のそれぞれのイメージの静止した印象やある種の冗長さを生み出してしまい、現代の目にとっては少しかつたるく感じてしまうのである。コマ内に描かれる人物も一人か二人の少人数であることがほとんどであり、そもそもこの時代の絵物語がとっていた形式にモブシーンは適用しづらいのだと判断することも可能である。その中でカムのモブシーンを強いて分析することにどのような意味があるのか。それは、普段は使わない表現であるモブシーンを、どのような場合に「どうしても」入れなければならないか、という物語側からのモブシーンの要請があることを確認することにある。

図2はカムのキャリア初期に製作した『ラメラス氏』から引いてきたコマで、舞踏会の床に流れた油で全員が転んでいるシーンである。この例にも見られるように、カムの用いたモブシーンの全ては水平アングルであり、2分の1ページに描かれている例が一つあるがそれを除いて全てが1ページ全体に割り当てられていた。つまりカムにとってモブシーンは小さなコマに押し込められない、1ページの規模を必要とする「特別」なシーンであると考えられる。たとえば戦闘シーン、美術館に殺到する人、行列を作る市民といったもので、その点はテプフェールがモブシーンとして描いた状況と概ね共通している。モブシーンで描かれる対象を調べてゆくと、当時の社会において、群衆というものがどこに発生するものとして捉えられていたかがわかる。例えば戦場の軍人、室内のブルジョワ、そして都市の市民などである。つまりモブシーンは当時の集団のあり方の鏡としても見ることができるのである。

コマ内の分析に話を戻すと、水平アングルの図2は、臨場感というよりも一枚の写真を見ているような感覚を覚えるのではないだろうか。カムの画面はどれも不思議と音を感じさせない。空気はぴたりと止まり、あたかも真空のように見える。大人数の転倒という状況で、しかも手前の給仕はお盆からグラスを落としているというのに、なぜこれほど静止して見えるのであろうか。もちろん効果線やオノマトペなどが用いられていないということも理由の一つであろうが、おそらくそれはまた、先にも述べたようなカムのコマ割りの形式によるものかと考えられる。マンガはコマ同士の繋がりで動きを生み出すものであり、1ページに2コマやまして1コマとなると静止画の並列としか認識できなくなってしまうことがある。これがカムの画面の持つ静止画的性質の理由であろう。こうしたカムの図2のモブシーンに対して、読者は画面の外から眺めている観察者としての位置に置かれていると考えるのがふさわしい。というのは全員が転ぶほど滑る床に立っているなら、我々も滑って転んでいるはずだからである。無理矢理な理屈に見えるかもしれないが、コマ内の状況に巻き込まれているか巻き込まれていないかというのは、無意識でも読者



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

図2 Cham, *Monsieur Lamélasse*, Aubert, 1839, p.30.,  
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k855712g/f65.item#>

は直感的に判断している。それはカムの無音のコマにも理由がある。もし音声情報がこのコマの中に書き込まれていたならば、読者は反射的にそれを自分が聞いている音であると同時にコマ内キャラクターも聞いている音だと考える。つまり音を介して時空間を共有している感覚を得るのである。これは事物を通して他者とつながる形の共同注意と同様の現象だと考えられる<sup>(12)</sup>。モブシーンにおいてその共同注意が生じるとつながる相手の数が非常に多くなり、逆に図2のようにそれが無い場合は隔たりのある相手が目の前に大量にいるという事態になる。これまで見たように、質量の大きいモブシーンは、通常のコマでも生じる効果が何乗にも増幅されることが考えられるのである。

そして水平アングルのモブシーンの常として、手前の人々に比べて奥の人々は簡略化され、身体の部分など存在を示唆するだけの描かれ方をされている。このアングルでは読者の視線は手前の人物から奥に向かってゆくのが基本となろう。図2で特徴的なのは、コマの中央に主人公のラメラス氏が描かれていることである。読者の視線は勿論彼を第一に捉えるだろう。他のキャラクターに比べて彼の髪が一際黒々としているのも目を引く要因のひとつである。ここまで「見るべきもの」があからさまに置かれていることで、カムの画面により舞台的もしくは記念写真的なわ

(12) 本多啓「共同注意と間主観性」、『ひつじ意味論講座 第5巻 主観性と主体性』澤田治美編、ひつじ書房、2011、p.131.

ざとらしさが加わる。主人公の周りや背後にいる人々のうち数人が右手を挙げた彼のポーズに同調するかのよう腕や脚を同方向に挙げているのも、その感じを増幅させる。転ぶ主人公の身体の向きや人々の手脚の向きによって読者の視線はコマの左側に滑ってゆくのが自然であり、それは左向きに転ぶ人物達が右側の人々よりもやや手前に描かれていることによっても支えられている。そして左側の人物達に押しつぶされるようになっている逆ベクトルの人々、すなわちコマの右側に向かっている人々を眺め、最後に視線は奥へと分け入ることになる。

人物の描き込みはテプフェールに比べて対象距離が近いのも加わり、ある程度しっかりと個性化がなされている。性別、髪型、服装、背丈、体型、顔の形などそれなりに皆特徴を与えられ、ひとりひとりの転び方を見て楽しむことができる。現実では注視することが不可能な転倒の瞬間という決定的なイメージを飽くまで眺めることができるのはこのメディアの特徴のひとつであり、特にモブシーンはその非現実性や不可能性が通常コマよりも大きく、日常を超える視覚経験を与えてくれるシーンとなりうるのである。

背景の描き込みに関しては、カムはかなり簡素なことが大概である。真っ白な背景に場所が特定できる最低限の要素を描くだけで、今回もシャンデリアと絵画のみが小道具として描かれ、壁には鏡か扉か何か縦線が数本引かれているだけである。床は真っ白な平面に影が落ちているだけで、ここが豪華な舞踏会会場であると教えてくれるのは人々の服装と小道具のみとなっている。背景の描き込みが少ないことでコマ内の群衆はより浮き上がってくる。彼らの動きは強調され、読者に見るよう迫ってくるようである。図2のモブシーンは、どこまでも読者を群衆観察に導く意図に満ちた1コマなのだと言ってよいであろう。

次にマクロ分析に移ると、今回の例はページレイアウトとは関係ないためページ内分析は出来ない。そのためモブシーンの先行コマと後続コマとのつながりを見てゆく。カムのアルバムはテプフェールと同じイタリア式だが、見開きの右ページにのみ印刷されているという形式をとっている。つまり見開きの効果もここでは観察することはできない。こうした媒体の形式もカムの作品の視覚的展開を規制し、先に述べたような遅さ、静止性が生まれると言える。図2のひとつ前のコマは、水平アングルのラメラス氏の右向き全身像が描かれている。そこで床に油が流れていることに気づき、図2で全員が転倒するという流れになっているのである。二つのコマにアングルの変化はないため、前コマは単にモブシーンで描かれる事件の原因のコマとして機能している。主人公に注目させるコマから次ページのモブシーンに移り、しかもそこで主人公がまた中央に置かれているということで読者は難なくモブシーンに視線を移すことができる。つまり主人公が媒介となって通常コマとモブシーンコマをつないでいるのである。そうしたつくりはスムーズな読みを可能にするが、視線の迷いを生じさせない厳格さのようなものがあり、余白や余地を残しているようなテプフェールとカムの違いはそこにあると言えよう。後続コマに目を移すと、次のページも1コマになっていて、転んだ人々の靴だけが油脂にくっついて室内の床に残っていると

いう奇妙な光景が広がっている。アングルは変わらず、視点の位置や距離もモブシーンと全く変わらない。つまりこの後続コマはモブシーンの結果コマとなっている。いわば1ページ分の間白を利用して、人の密集したモブシーンと無人の大コマの対比を強調しており、これはモブシーンだからこそインパクトの強くなる視覚的ギャグであると言えよう。図2とその前後のコマは原因→事件→結果という単純なつながりではあるが、その単純さゆえにモブシーンの視覚的強度を上手く説明する例となり得た。

カムのモブシーンは、その初期には特にテプフェールの影響が強く見られつつも、ページ内での機能性は弱くキャラクターやコマ内の空気の生き生きとした動性のようなものは感じられなかった。他の作品においてはさらに無個性化された群衆が多く、純粹なる役割の群衆として状況を描写するだけに用いられていた。つまりカムはモブシーンを読者の目を楽しませるためではなく、物語にとっての必要性や視覚的インパクトのために、出し惜しみしつつ描いていることが大方であるという印象を受けた。モブシーンの使用が熟するのはまだ先のことなのであろうか。

#### b. ドレの例

目をみはるような版画を数多く製作したギュスターヴ・ドレはそのキャリア初期に実験的な技法を多用した絵物語も描いていた。その中でモブシーンが見られるのは『愉快な旅の不愉快』(1851)と『聖ロシア史』(1854)の二作品で、特に後者の作品では538コマ中43と比較的多いモブシーンが見られた。それらはもっぱら戦闘シーンであったが、そのタブローの規模感と息が詰まるほど描き込まれた群衆の密度は、彼の飽くなき職人気質とでも言える緻密さが伺える。それは前例二つのどちらとも異なる、描くことへの執着のようなものが感じられるのである。アングルの点でもほとんどが俯瞰であり、モブシーンを使用する意図がより「見せる」ことに向いているとも考えられる。本節ではその内から唯一戦闘以外のシーンを描いた例を見てゆく。

図3はクリミア戦争前夜、ロシア特使訪問の一方で開催されているトルコ人たちの祭りのシーンであるが、ページの約3分の2を占め、先の二例に比べて人口密度はずっと高い。まずアングルは俯瞰で、祭りの様子を一望できる。ドレは他のコマで人物を描く際は水平アングルが多く、モブシーンに特権的に俯瞰を使用しているようである。先述の通りこの視点は読者を画面の外側へ引き出し、純粹な観察者としてシーンを眺めさせるような性質を持っている。ただし少しわかりづらいがこのコマでは群衆の背後に尖塔らしきものや建物が林立しており、その窓ひとつひとつから人が顔を出して長いパイプをくゆらせているのが見える。つまり読者の視線もその窓の位置と考えることも出来るため、コマ内人物の視線を超越した位置ではなく、あくまで窓から顔を出して眺めている「当事者」と自らを認識することができないでもない。そうなる祭りの空気がたちまち肌感じられるように思われ、パイプの煙が目の前に漂って来るような気がしてくる。今回の例では画面の外と内のどちらに身を置くかは読者次第と言えるであろう。

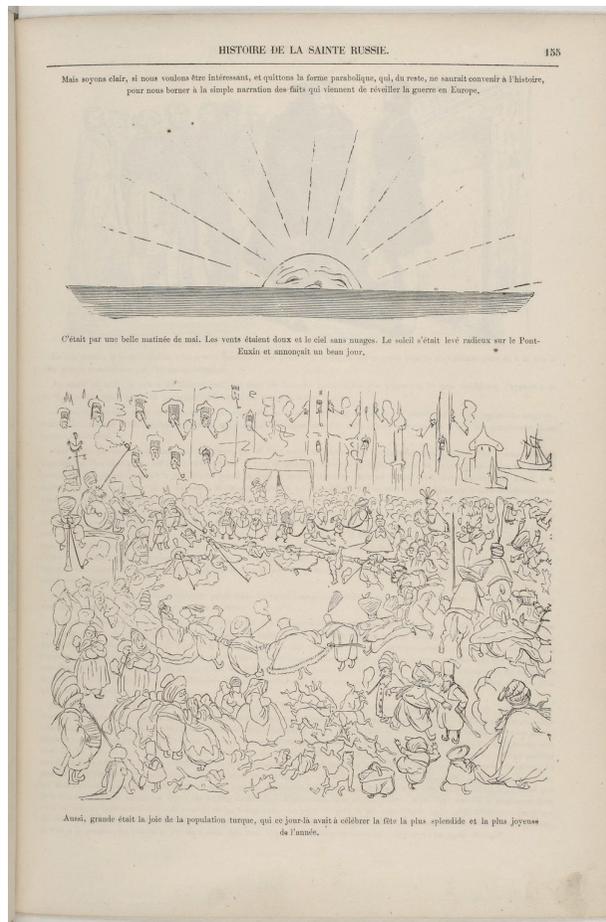


図3 Gustave Doré, *Histoire dramatique, pittoresque et caricaturale de la Sainte Russie*, J. Bry aîné, 1854, p. 155., <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k1044804x/f167.item#>

本作品は主人公というものが無い歴史ものとなっているため図3の中に読者の見知った顔はなく、文字が書き込まれているということもない。それではこのモブシーンの中で最初に読者の視線を引くのは一体何であろうか。まず中央寄りで輪を作っている人々がおり、その輪の中央が空白になっていて目を引く。輪の外は非常に混雑しているため、そのぶん何も無い空間が自然と目立つことになる。つまりモブシーンでは人物のみが最も注意を引く対象になるとは限らない、と考えることも出来るのである。そして最初にコマ中央の空白に目をやるとすると、そこから同心円状に外側に視線を進めてゆくのが自然であろう。画面の奥の群衆はシルエットのみの役割的群衆になっているため、手前の群衆を見るのに読者は多く時間を割くことになる。

図3の群衆は服装や体型などが描き分けられているので、読者の目を楽ませるには十分である。先の二例の群衆は、皆同じ出来事や現象に意識を向けていたり同じ動作・姿勢をとっていた

りしたが、今度の群衆は皆てんでばらばらの行為をしている。つまり彼らは決して役割的群衆ではなく、現実の人間と同じように各々の意志で行動する（ように描かれている）「自由群衆」と呼ぶことができよう。図3の群衆を改めて眺めてみると、パイプを吸う人が多く、左手前の女性たちが抱えている赤ん坊までパイプをくわえているのはドレの風刺的ユーモアであろう。手前に犬たちが群がっていたり、輪の後ろで鎖に繋がれた奴隷が歩かされていたり、画面の中には様々な小物語が散りばめられている。第1節で述べたように、それらの物語に時間の順序を与えるのは読者の視線の歩みそのものであり、全ての解釈は読者に任されている。ドレの細かく描き分けた群衆はその自由な喜びを読者に味わわせてくれ、彼は先例の二者とはまた異なるタイプのモブシーンをものにしていてと言ってしまうと良いだろう。

一方背景の描き込みはどちらかというと雑で、よく注意して見ないと何が描かれているのかわからない。しかし背景にも人物にも影やベタ塗りなどが施されていないため、かなり高密度な画面でも最低限の見やすさは失われていない。同作品の別ページに見られるモブシーンでは影を施し黒勝ちのものもあるが、そちらは戦闘の凄まじさを伝える役割的群衆として機能していると言える。背景や人物の描き方もモブシーンの用途によって使い分けているらしいのが、様々な実験的手法を試みつつ制作をしていたドレの特徴であろう。

次にマクロ分析に移り先行コマを見ると、先の二例と異なって人物が一人もおらず、水平線から太陽が昇っているシーンが描かれている。これは人物を主人公とはせず「歴史」を主人公とする当作品であるからこそその物語の描き方でもある。曙光美しき5月のある日トルコの人々もその日にふさわしい喜ばしいお祭りを催している、というキャプションによる語りと共に1コマ目で時空間を設定し、2コマ目のモブシーンの状況を導入しているのである。ちなみに厳密には空間的連続がないはずの二コマであるが、ページ上部にある太陽の光が下部の群衆の上にも降り注いでいるようにも見え、これは意図してか否かドレのレイアウトが功を奏している。さらに1コマ目の視覚的情報が非常に少ないために、モブシーンの密度がより強調されている。このように今回の先行コマはモブシーンの見え方にも作用するような、状況設定としての役割を持っていることがわかった。

次に後続コマであるが、モブシーンの祭りと同日の夜会のシーンであり時空間はガラリと変わる。近景にロシアの皇子とトルコのスルタンの両名が水平アングルの全身像で描かれており、モブシーンの気配は微塵も見せていない。昼→夜、外→室内、多人数→少人数、俯瞰→水平という4点の変化が1ページの間に生じており、しかも絵柄も白抜きで戯画的なものから黒主体の写実的なものになっている。このような柔軟なイメージの変化にドレの筆の自由闊達さが見られるが、それは後者を見る読者を深刻な「現実味」の中に引き込む仕組みとして機能しており、同時に前者の非日常性や夢幻性のようなものを一層際立たせていると考えられる。モブシーンの前後コマは、時空間やコマ内要素の変化が大きければ大きいほど両者の特徴が引き立ち、読者に与え

る印象も大きくなるのである。

ドレの手がけた初期の作品はテプフェールの影響が強く見られるイタリア式の横長コマ割り絵物語であったが、『聖ロシア史』などになると縦型フォーマットでコマ枠無しの絵物語の中に、型破りの図像表現などが頻出するようになる。興味深いのは、そのようなテプフェールからの影響を抜け出した作品になってモブシーンが使われるようになったことである。コマ枠無しとは言えコマ割りはより自由なものになり、ページ上のレイアウトも絵物語の表現手段の一つとしてより多彩になったことによって、モブシーンがその効果を上手く発揮することが可能になったとも考えられる。ドレがモブシーンにもたらしたのは、視覚的インパクトをもたらず圧倒的質量と、視線の遊歩を一層豊かにする広い空間、そこに描かれた自由な群衆であると言えよう。

### c. クリストフの例

ドレはテプフェールから離れて行ったがその一方、テプフェールの生み出した絵物語の形式を一層押し進め確固たる形式として完成させた作家としてクリストフがいる。彼は先の三人よりも一世代後に属する作家であり、そのキャリアは子供向け定期刊行誌の全盛期と並行している。本論では彼が『ル・プティ・フランセ・イリュストレ』で連載していた作品の『フヌイヤール一家』(1893)、『工兵カマンベール』(1896)、『ゴジヌス先生』(1900)三作品のアルバム版を対象として考察した。例によってそれらの中からモブシーンを一つ取り上げる。

図4に取り上げたのは彼の代表作『フヌイヤール一家』からの1ページで、選挙を間近に控えているアメリカに降り立ったフヌイヤール一家が、各候補者を支持する群衆に出会うシーンである。雑誌掲載時は毎号1ページに2コマ3段という形式であったが、アルバムになるとイタリア式フォーマットとなり、コマの組み方も3コマ2段に変更になっている。図を見てわかる通り、正確に同型の枠線で囲まれた四角コマがそれなりに広い間白をとって並べられている。テキストはテプフェールのように手書き文字がコマ内の区切り線の下に置かれているのではなく、コマ枠の下に活字で添えられている。こうしたスタイルはテプフェール以降の一般的な絵物語に共通する特徴である。クリストフはその形式を最も洗練された形で用いていた作家の一人である。

それではマイクロ分析から始める。図4にはモブシーンと呼ぶことができるコマは1、2コマ目以外の4コマである。3コマ目と5コマ目は第1節の例のように準モブシーンとして取り扱う。アングルは全て水平で、これはクリストフの作品全体を通して見られる基本形式である。そして前述の作家達と異なる点は、人物達が描かれるのが全身像だけでなくミディアムショットや膝上ショットが見られるところにある。こうしたショットは現代の我々から見たら何でもないことであるが、19世紀のBDの中では見ることが減多になく、映画より以前に映画的なショットをクリストフは既に使用していたと言える。そして、腰や膝より上が描かれる時、全身像の時よりも我々とコマ内の人物との距離は近くなる。先述のように、水平アングルには強い臨場感があるが、そ

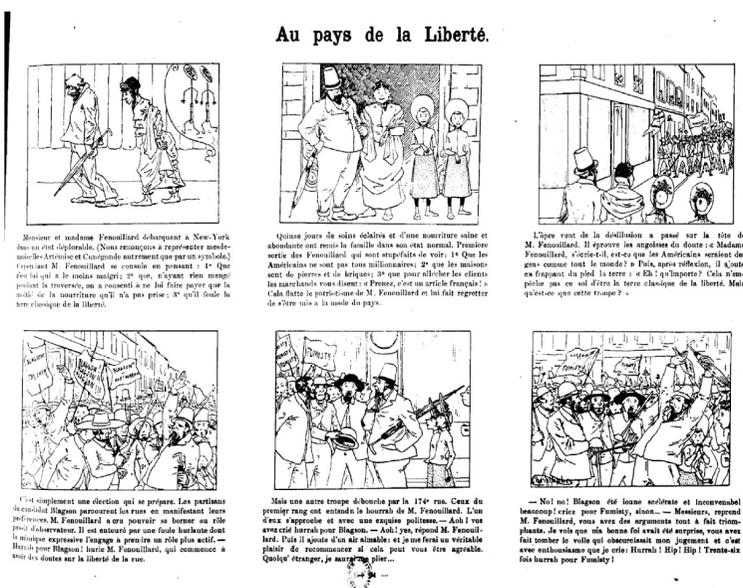


図4 Christophe, *La Famille Fenouillard*, Armand Colin, 1893, p.20., <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k106164q/f21.item>

Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

れにメディアムショットを加えることで、読者はより一層コマ内の群衆の中に巻き込まれんばかりの近接感を覚えることとなる。さらに図4では視線の高さもコマ内人物と同じであるため、我々はあたかも自分が群衆の一員であるかのような印象すら抱きうる。いったん群衆に身を投げると全ての者が平等であるという感覚を抱きうる。とエアラス・カネッティが述べているが<sup>(13)</sup>、モブシーンに身を投じた読者もこれに似た感覚を得るとも考えられる。これは先の例に見たような観察者、傍観者としてのモブシーンへの関わり方とは大きく異なる、参加者としてのモブシーン経験である。アングルやショットの選び方によって、モブシーンと読者の関係は様々な形に変容しうるのである。

そして今回のモブシーンの中には、主人公であるフヌイヤール一家の父アジェノール（シルクハットに傘）とその娘姉妹（ボンネット帽にワンピース）が全てのコマに描かれており、妻のレオカディ（黒い髪飾り?に肩掛けストール）は4~6コマ目ではコマ右端から顔だけ出しているのが見える。つまりメインキャラが常にモブシーンの中に描き込まれているのである。特にアジェノールは帽子のおかげでどのコマでも一段背が高く、位置も手前の中心寄りに配置されてい

(13) エアラス・カネッティ『群衆と権力・上』岩田行一訳、法政大学出版局、2010、p.4-5.

るので、読者の注意を最も引きやすいと考えられる。4コマ目と6コマ目では腕を上げており、5コマ目では小脇に抱えた傘が右上に突き出している、大体高さの揃った群衆の中から一人際立っている。先ほども述べたように、モブシーンの中で読者はまず反射的に見知った顔を探してしまい、それは映画などでも実感できる反応である。持ち物やアクセサリーによる外見の特徴は、モブシーンの中で主人公らを見つける手助けとなり、今回のような際立った動作などでもそれは同様である。

ただし今回の例でまた一つ新しいのは、コマの中に文字情報が含まれているということである。それは群衆の掲げる旗に書かれた候補者の名前である。これらの旗はアジェノールの腕のように群衆の頭上に飛び出しており、文字が小さく読みづらくはあるが読者の目を引くことは疑いない。これまで挙げた例にはこうした文字情報がコマ内に持ち込まれることはなかったが、これは主人公らに並んで注意を引く要素となっている。他にも看板やポスター、プラカードなどといったものに文字が書き込まれている例が多い。こうしたコマ内の文字情報は、ふきだしが未だ使用されていなかった時期の絵物語にとって、読者をコマ内に引き留める一つの重要な要素であり、読む楽しみを加えるものともなった。モブシーンの中にあるとそれは数ある要素の中で優先的に目を引くものとなり、読者の視線の道筋の一つの道標ともなりうると考えられるのである。

次いで群衆自体に目を移すと、簡潔ながら服装や顔にもそれぞれ違いがあり、役割的群衆の域にとどまらない生き生きとした実在感を持っている。クリストフの簡素かつ硬質な絵柄のおかげもあって、小さなコマの中に詰め込まれた群衆にもかかわらず見やすいものとなっている。クリストフは他のモブシーンにおいても群衆の描き分けを行っていることが多く、手間がかかる代わりに、シーンに現実性を与えることができ、読者の目を楽しませることができる。こうしたモブシーンは20世紀に入ると増えてゆくが、クリストフはその先駆者の一人であったと考えられるだろう。

マクロ分析に移ると、今回はモブシーンがページ後半のコマを全て占めている。アングルの変化はほぼない。3コマ目で、手前に一家の後ろ姿が描かれ、その奥から群衆がやってくるのが見える。このコマで読者は一家と共に群衆の到来を目撃し、次コマで一家と共に群衆の中に巻き込まれるのである。群衆の到来を知らせる準モブシーンがあることで、次のモブシーンへ非常にスムーズに移動することができる。先例で見たような、先行コマとのコントラストによってインパクトを与えるのはまた異なったモブシーンの使用方法である。テプフェールやカムの演出されたようなモブシーンに比べ、クリストフの描くモブシーンはより現実味を持って物語の展開に奉仕している。いわば彼らは、物語世界の中で生きて行動している人々の群れなのである。次ページのの後続コマにも、その現実味が反映されている。図4の3コマ目の中で、アジェノールの正面に立って話を聞いているつばの広い帽子を被った男がいるが、彼が次ページの1コマ目で再び現れ、アジェノールに詰め寄っている。当コマには一家とその男だけが描かれ、水平アングルの膝上

ショットである。つまりモブシーン内の一人が後続の少人数コマに再登場しているのであり、このことは読者にもう一度前ページを読み返すように促す。このページ間・コマ間の往還は、読者の線状の読みを打ち崩し、モブシーンを「何度も立ち戻りうる場」としてさらに印象強いものにさせる効果がある。こうした技法をクリストフはなんとも器用に使用し、BD初期の作家のうちでも抜きんで巧みに物語を展開して行った。厳格な絵物語形式の中に嵌め込まれた作品という初見の印象を裏切るような、柔軟な手つきをクリストフは持っていたのである。

## 結 論

本論で見てきたモブシーンは、全て絵物語の形式の中に置かれたものである。テキストとイメージは分離され、コマ割りというコマ割りもなされていないものがほとんどであった。例外も勿論見たが、アングルは水平が支配的であり、舞台演劇的・絵画的な印象が強い。しかし四者が四者とも同じようなモブシーンを描いているということは決してなく、与える印象や機能も誠に様々であった。つまり、BDというジャンルの歴史の最初期にあって絵物語の「枠」にとらえられていると看做されがちである作品も、どれも作者の創意工夫がなされそれぞれに個性がある。その中でモブシーンも少なからず用いられ、インパクトを与え、目を楽しませてくれていた。さらに、アングルや距離の設定によって、読者の参加を誘いつつまた引き離しもする、複雑な読みを与えるシーンとしても機能していたのである。モブシーンは物語の展開に資するコマである以上に、そうした特殊な読書経験を生む一つの「異空間」とも言えるのではないであろうか。そこはエネルギーに満ちた蝸集空間で、読者の目を引きつけ迷わせると共に、我々に主権を与え、自由を与えてくれるのである。そして最後に、以上で見てきた最初期のモブシーンは映画が現れ一般化する前のものである。映画の誕生がBDにおけるモブシーンの使用及び受容にどのような影響を与えたのか、今後の研究と本研究の結果を比較することでそれを明らかにすることができるであろう。そして我々はテプフェール達の時代以上に、群衆を目にし、群衆に取り巻かれて生きている。そうした時代において、果たしてモブシーンはどのように変化し、読者はどのように感じるのか。モブシーン分析はどこまでも興味が尽きない。