

2013 年度 学位申請論文（博士）

絵本表現にみる多時間軸の研究
—絵本における時間表現の特殊性に関する一考察

A Study on multiple timelines and the particularity of the representation
of time in the picture books

指導教員

佐藤 博一 教授

森本 玄 教授

京都造形芸術大学大学院
芸術研究科 芸術専攻
趙 崢一

目 次

はじめに.....	1
第一章 絵本の時間表現に関する論説.....	5
1-1 絵本モニタージュ論	5
1-2 児童文学にみる絵本の時間表現	8
1-3 絵本の構造論	11
1-4 まとめ	12
第二章 事例分析の手法.....	14
2-1 分析手法の紹介	14
2-1-1 言葉の再定義	14
2-1-2 事例分析-ピーター・シス『マットくんのふね ふね ヤッホイ!』	16
2-2 「多時間軸」がみられる絵本事例の分析	22
2-2-1 ジョン・バーニンガム『なみにきをつけて、シャーリー』	22
2-2-2 アンネゲルト・フックスフーバー『友だちのほしかった大おとこの話+ 友だちのほしかったネズミの話』	26
2-2-3 アンソニー・ブラウン『こうえん…4 つのお話』	34
2-3 まとめ	43
第三章 絵本にみる多時間軸の分類.....	44
3-1 絵本の内的な要素から見る時間軸の分類	44
3-1-1 時間軸の性質による分類	44
3-1-2 物語の叙事による分類	46
3-2 絵本の外的な要素から見る時間軸の分類	46
3-2-1 絵本のページ構成による分類	46
3-2-2 造本手法による分類	49
3-3 まとめ	50
第四章 自作の分析による「多時間軸」	51
4-1 『おかあさん』(2011～2012)	51
4-1-1 内容紹介	51
4-1-2 時間表現の手法	51
4-1-3 絵本の諸要素の表現手法	53
4-2 『中国語教室の ^{そんたろう} 孫太郎』(2012～2013)	58
4-2-1 内容紹介	58
4-2-2 時間の表現手法	60
4-2-3 絵本における他の表現手法	62
おわりに.....	67

はじめに

今からおよそ 10 年前の中国では「^{ムジイズウ}拇指一族」（親指一族）という新語が流行した。若者が互いに連絡をとるときに、通話ではなく携帯のメール機能をよく使うため、両手で携帯をもち、必死に文字を打つ姿を表した言葉である。当時はまだタッチパネルやスマートフォンの時代ではなかったが、今振り返ると、あれは現代のコミュニケーションの方式の前奏であった。2007 年に出現したアマゾンの Kindle は読書がこの形式でもできるのだとただ少しだけ人々の目線を引くことができたが、その後のスマートフォンの普及やまたは iPad の出現は普私たち日常的な読書の習慣に徐々に変化をもたらしている。

昔の「拇指一族」はただ「打つ」という動作を繰り返していたことと比べ、現代では機器の操作性が向上し、人々は指の動きによって、画面の拡大や縮小、文字の切り取りやコピーなどの機能を自在に使用する。ユーザーの気持ちに合わせ、インターフェースデザイナーは電子書籍のページを捲る効果を伝統的なページ捲りの効果に相似するように追求する。他方、紙の本を携行するのと比べ、人々はスマートフォンや iPad などのタブレット端末のゲームやソーシャル・ネットワーク・サービスなどの機能を用いて、同時に様々な作業ができる。さらに、電子書籍の利用価額は紙の本よりも安く、また、インターネット経由で、すぐ手に入れることができるため、わざわざ書店に行くことも必要ではなくなってきた。

電子書籍は伝統的な紙の書籍と比べ、利点はたくさんあり、より速く知識を広げることとも言われているが、弱点も見られる。もし読者の目的がただ本の内容を知りたいだけであれば、電子書籍でも十分であるが、すべての読者はそうではない。筆者も含めて一部の読者は本を手にとって楽しむ、また本のデザインなどを味わうことも体験したがるのだ。このタイプの読者は、電子書籍を読むときに触るのはただ冷たいタッチパネルで、どの本を読んでも同じ触感では満足感が足りない。確かにテクノロジーは生活を変えるが、

生活を楽しませるのはアイデアなのだ。絵本という書物メディアはアイデアに満ちたものだと筆者は考える。造本の手法やデザイン、物語の構成、一枚一枚のイラストレーションなどはすべて制作者のアイデアと関わる。特に絵本の場合は子供の教育のために使われることが多く、様々な仕掛けで、子供を楽ませる。また、特殊な紙を用いて、本を手にする時点の触感を強調している例も数多く存在する。仕掛けがある絵本を開けば、その瞬間に目の前にポップアップしてくる紙の立体的な仕組みや、またはページを捲ることによる絵の連動などが見られる。それらは全部「ページを捲る行為」による産物である。とはいえ、絵本という書物メディアは簡易なイメージがあり、芸術や学術などを「絵本」という言葉の後ろに置けば、違和感を感じる人も少なくはない。しかし、前述したように、絵本という書物メディアは多様な形態があり、アイデアに溢れ、人々の生活を豊かにするものである。

日本の絵本の歴史を遡ると、原型を「絵巻」に見出すことができる。「絵巻」は、日本特有の物語絵画で、絵を主体に物語を語り、その物語を巻物に仕立てている。この形式は、形態は異なるが、表現形式としては絵本にきわめて近いものといえる。異なるところと言えば、「絵巻」は卷子であることに對し、今の絵本の形式はほとんどが冊子であるが、時間の経過を語ることに変わりがない。

通常、絵本は「絵」と「言葉」両方の働きで物語を語り、絵と言葉は相互に作用し、互いに欠けるところを補充する。実際に「絵本を読む」という行為には様々な側面があり、その中の一つは「絵を見る」ということであるが、絵本の「絵」は見られるものだけではなく、読み取られるものでもあり、言葉の代わりに物語を語る場合もたくさんある。読者は同時に文字情報と絵による視覚情報を得ることができる。本研究では絵本を芸術文化の側面から扱い、「絵本を読むこと」を「芸術作品を体験すること」と考え、絵本における時間表現の特殊性に注目する。この問題点をどのように理解し、または読み取るかは様々であるが、特に本研究では絵本の全体的な構造に注目する。

本研究では絵本にみる「時間の流れ」から「多時間軸」を見いだし、「時間軸」の互い

の関係に注目する。一冊の多時間軸の絵本を分析する場合、先に絵本の物語が始まる時点と終結の時間をそれぞれに時間の「スタート」と「フィニッシュ」にして、それを絵本の全体的な時間軸と呼ぶ。「スタート」から「フィニッシュ」まで展開していく複数の物語の時間もすべてそれに含まれている。以上を前提とした後、絵本に含まれた複数の物語の時間表現に対する考察をする。例えば、絵本の一見開きの左右ページでそれぞれに違う時間の出来事が同時に描かれた場合では、左右ページの時間が並行する「並行関係」が認識される。それを分析する際には場面を分解し、各場面に現れる時間の一つの線分を図として書き表し、物語の連続性によって、線分同士が一組の「平行時間軸」を作り出し、左右ページの時間軸における「平行関係」も認識できる。それを用いて、「絵本の時間構造」の全体図を作り、絵本における時間表現を視覚化することができる。ただし、本研究で使われる「並行」は概念的な「並行」であり、三次元的な関係を指している。一方、「平行」には幾何学的なイメージがあるため、視覚化した後の時間軸の関係に対して使用する。

また、「平行関係」あるいは「並行関係」を認識するため、読者は絵本を読む過程では物語における時間の流れを合理化させる行為が同時に見られる。読者は「平行時間軸」の「隙間」を埋める、「平行時間軸」を観察する、または物語の「並行関係」を整理して再認識するなどの役割を果たすことが考えられる。本研究では読者の役割を「参加者」や「観察者」、または「思考者」と呼び、絵本における「多時間軸」を認識する際の読者の反応も分析する。読者は絵本を読む過程（絵本を開いたから読み切るまでの時間）を一つの直線として視覚化にして、「読者の時間軸」と呼び、絵本の時間軸の構造図に入れこみ、系統図によって表現する。

本論文の第一章では、絵本の時間表現に関する先行研究—絵本モンタージュ論、文学の叙事手法、絵本構造論を取りあげ、考察して、本論における手法を明確にする。

第二章では、筆者は多時間軸が見られる絵本の中の四冊を選び、系統図による視覚化手法を用い、絵本にみる「多時間軸」の構造を詳しく論述する。絵本を一場面ずつ分解し、場面のつながりや呼応性などを指摘し、そこにおける「並行関係」に対する考察を進め

る。それを分析する際には場面を分解し、各場面に現れる時間の一つの線分を図として書き表し、物語の連続性によって、線分同士が一组の「平行時間軸」を作り出し、左右ページの時間軸における「平行関係」も認識できる。それをを用いて、「絵本の時間構造」の全体図を作り、絵本における時間表現を視覚化にすることができる。さらに、本研究では読者が絵本を読む過程の時間-ページ捲りの方向で生じる直線として視覚化し、それも絵本の時間表現の構造の中に組み入れ、全体的な時間軸の構造図を作り出すことを試みている。

第三章で、いままで筆者が収集した多時間軸がみられる絵本の時間軸を分類し、それを「時間軸の性質による分類」、「物語の叙事による分類」、「絵本の構成による分類」、「造本手法による分類」、と四つの種類で分け、「多時間軸」の表現手段に対する考察を行う。

第四章では筆者自身の制作経験を通し、実践的に考察された内容に言及し、創作した二冊の絵本の分析を行う。筆者は「多時間軸」の絵本を作るため、先に絵本の全体的な時間軸を設定し、違う時間の光景の対比を表現するため、異なる色調や画風などを使用した。場面と場面の呼応性を強調するため、同じ構図を用いたうえで、画面のディテールによって異なるニュアンスを作り出す。さらに、紙素材の特徴を用いた仕掛けによって時間の流れや過去と現在の対比なども同時に表現する。それとともに、系統図を使い、自身が創作した絵本の時間表現を視覚化する。

第一章 絵本の時間表現に関する論説

絵本の時間表現について、さまざまな分野の研究者たちは多様な手法を使い、解釈をしている。文学の叙事理論から絵本の「絵」と「言葉」の関係を分析する論説は、絵本の特性—「絵」と「言葉」両方の働きがどのように果たされるのか—をより明確にした。他にも、絵本を芸術表現の面から扱い、絵本にみる時間表現の方法分析に、映画編集におけるモンタージュを援用する「絵本モンタージュ論」がある。この二つの論説は違う分野から絵本を扱うが、それぞれの時間表現に関する論述は興味深い。とりわけ「絵本モンタージュ論」は、日本の絵本研究において画期的であり、絵本の場面展開、画面と画面の関係、画面と言葉の関係を新たな視点から解説した。また、別の先行研究として、絵本を鳥瞰的に捉え、絵本の構造論を提唱する中川素子（1942～）の論説も示唆深く、本研究で言及する絵本の構造論にも参考になったため、本論に入る前にはまず、以上の論説に対する考察を行う。これによって、本論の論点はより明確になると考えられ、本論に対する理解を得られると期待する。

1-1 絵本モンタージュ論

松本猛(1951～)は1970年代に、大学の卒業論文を発展させた著書『絵本論-新しい芸術表現の可能性を求めて』⁽¹⁾で絵本に対する自らの見解を述べた。彼は日本の70年代の絵本の読者層の拡大という発展的な状況から、従来の絵本の概念の妥当性を問いかけ、「絵本は子どもためのものである」という狭い観念から解放すべきだと考えて、新たな目線で一つの表現ジャンルとしての絵本を見る必要があると指摘した。そして、「子どものためのもの」という枠を取り払い、絵本を一つの表現のメディアとしてとらえ、絵本研究の多

様化が望まれることを論述した。彼はリリアン・H・スミス（1887～1983）等の児童文学論から、編集者・松居直（1927～）の絵本論、長新太（1927～2005）や和田誠（1936～）などの絵本作家による絵本考にまで、絵本に対する捉え方を洗い出してから、絵本の位置づけを考えるために、他のジャンル（挿絵、漫画、画集）との比較を行った。また、絵本の源流を引き出すことを追求するため、絵画、文人画、俳画、絵巻、映画などの諸芸術が絵本にもたらした影響も考察した。特に映画については以下のように述べている。

（前略）また、ある場面から別の場面に映像が切れ替えられると観客はその変化についていけずに、とまどうというようなことがあったといわれている。今日においては子どもでも、この種の映像表現の理解は容易にできるようになってきている。このことは異なる画面と画面の結びつきによって伝達される映像言語が、ほとんどすべての人間にとって容易に理解されるという文化的な土壌を、映画が作り出したということにほかならない。（中略）そして、マンガの驚異的普及もこの土壌が基盤になっているといえるが、さらにコマ割りマンガの登場それ自体が、映画からの影響と言われている。（中略）マンガ表現のこのような定着は、実はここで論ずる新しい絵本の鑑賞の大きな基盤なのである。⁽²⁾

彼の観点によると、ストーリーマンガと絵本で使われる手法にはすべて映画の表現手法がみられ、今日の絵本の一場面と一場面の連続性の認識を可能にした源流は、実に映画のなかから見いだされるのだ。さらに後文で、映画の編集における一つの手法を示す用語「モンタージュ」が用いられ、絵本の画面展開の手法を「絵本モンタージュ」と名付け、以下のように定義づけた。

絵本モンタージュというのは、このさまざまな画面と画面、あるいは画面と文などの結びつき方によって生まれる、新しいイメージを意識的に作り出すための方

法である。⁽³⁾

そこでは、絵本にみる時間表現「絵本モンタージュ」の種類が「画面間モンタージュ」、「画面内モンタージュ」、「絵と言葉のモンタージュ」の三つに分けられ、それぞれがどのように絵本で表現されるのかが論述されている⁽⁴⁾。各項目もさらに幾つかの表現パターンに分けて整理されている。「画面間のモンタージュ」にはさらに「アップとロング」、「色調の変化」、「構図の緊張とゆるみ」、「カットバック」の四つのパターンがあり、「画面内のモンタージュ」には「異時同図」と「異空間同図」がみられ、「絵と言葉のモンタージュ」は「音の表現」、「時間の表現」、「視覚印象を強調する表現」、「そのほかの効果」に分類されている。

この論考は、絵本にみる表現方法をより明確にし、「絵本モンタージュ」という言葉を使用することも画期的で、絵本研究においては新たな視点をもたらした。絵本に関連する挿絵、漫画、画集といったジャンル、また、違う領域の文人画、俳画、映画などに対する検証によって、絵本は独立して存在する一つのメディアとして地位が確立され、絵本にみる独特なメディア特性が見いだされた。絵本はもう「子どものためのもの」ではなく、一つのメディアとして独自の個性をもって様々な可能性が含まれる表現ジャンルだと明言できると考えられる。この論説は本研究にヒントをもたらし、大変参考になった。

松本猛が絵本に見られる時間表現を理論的に論述することに対し、長谷川集平⁽⁵⁾ (1955～)は絵本のページ捲りによる効果を映画のモンタージュ論と結びつけて考え、自身の作品で実践を試みた。彼は絵本の画面をカメラが移動するように設定し、象徴的な画面も使用して、独特な文体でスムーズにストーリーを進めている。著書『絵本づくりトレーニング』⁽⁶⁾では初期のロシアのモンタージュ論を引用し、絵本の場面づくりに応用できると提唱していた。また、「物語があってから、場面を考えて、絵本をつくる。」という一般的な手順から解放し、『絵本づくりトレーニング』では様々な制作課題が紹介された。例えば、簡単な図形を用いて場面を作り、後で物語を画面にあわせて考える、というものである。

こうすれば、想像力を広げさせ、映画に用いられるモンタージュそのものに迫っていく。長谷川集平は絵本作家として、松本猛と異なる立場に立ち、絵本そのものから何かを得ることを主眼とせず、絵本に生命力を与えるための自分自身の理論構築を目指したのである。長谷川集平の「絵本モンタージュ論」は理論と呼ぶよりもむしろ「モンタージュ手法の実践論」と捉えるほうが適当であろう。二人の「モンタージュ論」あるいは「モンタージュ論の実践」を通し、絵本を異なる視点で理解し、絵本にみる時間表現などに対する認識はいつそう深まるのである。

1-2 児童文学にみる絵本の時間表現

児童文学理論の研究者が絵本に見る時間表現を文学の叙事理論の方面から扱う研究例は数多くある。例えば、マリア・ニコラエヴァとキャロル・スコットは共著『絵本の力学』⁽⁷⁾で、絵本に対する理解を以下のように述べている。

絵本がほかに類を見ない芸術としてきわだっているのは、“絵”と“ことば”という二つの異なる種類のコミュニケーション方法が組み合わさってできていることによる。記号学的な用語を使って表現すれば、絵本は、二つのまったくちがった記号体系—つまり、“絵”という図像による記号体系（図像の記号）と、“ことば”という約束ごとによって成り立つ恣意的な記号体系（約束ごとによる記号）—を使って意味を伝える媒体であるということになる。⁽⁸⁾

『絵本の力学』では、記号学と文学叙事理論の角度から、絵本にみる「絵」と「言葉」の相互関係が丁寧に論述されている。著者たちは絵本の「絵」と「言葉」の働きあうこと、独特の様式を作り出すことを「絵本の力学」(*How does picture book works*⁽⁹⁾)と呼び、絵本を「教育的なもの」として扱う枠から解放すべきだと指摘している。単に絵本の絵に

焦点を当てる審美的な研究、また、視覚的な要素を無視して絵を副次的とする文学的な研究の不足を示し、絵本の「絵」と「言葉」による連続性が重要であることを強調している。それを明確にした上で、「絵」と「言葉」の相互関係を基準として絵本の分類も試みられている。この分析によって、絵本の「絵」と「言葉」における相互作用が明確となり、とりわけ絵本に見られる時間と動きの論述が本研究の参考となったほか、実際に絵本づくりを行うときにも理論の基礎になった。

絵本にみる時間表現について、前掲書では文学の叙事理論と物語論に基づいて、絵本の中の「一枚の絵」すなわち右ページあるいは左ページでみられる時間表現—異時同図⁽¹⁰⁾から考察が深められていき、見開きでみられる時間表現、左右ページの相互関係、複雑な「錯時法」⁽¹¹⁾構造にいたって、絵と言葉の働き合いから生み出された時間表現について述べられている。絵本にみる物語の絵と言葉の前後関係がずれる場合、すなわち直線的に流れる時間にそって物語ることをしない場合を文学叙事理論の「錯時法」を適用して分析されている。他方、『絵本の力学』では、絵本で時間と空間を描きだすことが他のメディアより難しく、物語に不可欠の「因果関係」と「時間」を語るときには単に絵などの視覚的な記号だけでは明確に表すことができず、読者はそれを理解するためには推測に頼るしかないのだと論述されている。それゆえ、時間の経過を明らかにさせるのはやはり言葉であると指摘し、時間や動きの描写が十分な絵本では、絵は言葉の「具体的な説明」で、「補足的」な役割に甘んじているとまとめている。

『絵本の力学』が絵本を児童文学から独立して存在する表現ジャンルであると論述しているのに比べ、*Ways of the Illustrator: Visual Communication in Children's Literature*⁽¹²⁾ (1982) では作者のジョセフ・H・シュハルズ (Schwarcz, Joseph H; 1917～1988) が絵本を児童文学の範疇に含めて論じている。彼は様々な表現ジャンル—児童向きのイラストブック、絵本 (picture book)、または児童文学を取りあげ、それらにおけるイラストレーションを対象にし、イラストレーションの重要性を強調している。彼はイラストレーションの機能の「一致」(congruency)、「離反」(deviation) を例としてあげ、

児童のために優れたイラストレーションは様々な機能を持つべきであると主張している。絵本にみる時間表現については、一枚の図における「異時同図」(continuous narrative)の叙事性が論述されている。それとともに、読書行為には特定の方向性があると指摘する。その方向性は絵本だけに見られるだけではなく、いわゆる読書行為は線的なプロセスであると考えられている。絵は読者に向き合って、言葉の意味を広げる、または言葉のサーフェスになり、同時に行っている一体物のようであると指摘している⁽¹³⁾。この点は本研究との関連性があると考えられるが、『絵本の力学』と同じように絵本の空間性、書物としての独特なページを捲る行為によって生み出される時間性に対する認識は論じられていない。とはいえ、イラストレーションの機能や絵と言葉の関係などの論説が基盤となって、今日の絵本研究の発展に大きな影響をもたらしたのではないかと考えられる。また、ペリー・ノドルマン (Nodelman, Perry) は *Words about pictures: The narrative art of children's books*⁽¹⁴⁾でも、絵本の画面でみる動きの順序について通常の本(洋装本)の場合は左から右へ流れ、読者の目の動線も同じ方向にそって動き、線的な流れが見られると論述されている。

前文でも述べたが、『絵本の力学』におけるマリア・ニコラエヴァとキャロル・スコットの観点では、絵本が「絵」と「言葉」二つの記号によって構成され、書物としての絵本は空間的な存在ではなくなると考えられている。書物としての絵本はただ物語の容器であるように、そこに現れたすべての時間経過が物語の中に含まれ、読者は紙面で現れた絵を見る、または文章を読む、それだけで絵本を理解することになるのである。同じように、ジョセフ・H・シュハルズとペリー・ノドルマンもただ絵がどのように叙事するのか、または絵と言葉の働きあうことを論述しているが、絵本の空間性は含まれていない。とはいえ、二人とも読書行為が線的であることを示している点は本研究の参考になった。

これまで先行研究の中でも児童文学の立場から絵本を扱う論説に対する考察を進めた。絵本に最も重要な一つの要素—物語の叙事、または叙事の流暢性と明瞭性を保持する「絵」と「言葉」の機能を明確にした。それらを理解して、絵本における諸要素に対し、認識を

深めることは、本研究で絵本を全体的に捉えるための大きな前提となっている。

1-3 絵本の構造論

絵本の構造論については、中川素子の論説が示唆深く、本研究で用いられる絵本の構造の個別性と方向性を明確化する参考になった。中川は、小説や児童文学など文章内容を主な対象とした構造論を、物質性と空間性をもつ絵本にそのまま応用することが適当ではなく、絵本独自の構造用語を考えるべきであると提唱している。絵本の物質性—絵本の大きさ、重量、手触り感などと空間性—ページを捲っていくことによる画面の変化に注目して、数多くの絵本の構造を分析しながら、新たな用語を探り出し、絵本の構造論に適用する言葉を選んだ。2007年に絵本学会紀要『絵本学』第5号に発表された論文「絵本の表現構造」⁽¹⁵⁾では絵本の構造が「直線構造」、「円環構造」、「点の並列構造」、「点の集合構造」、「ポリフォニー構造」と「四次元構造」の六つに分類されている。また、編集代表を務めた2011年出版の『絵本の事典』⁽¹⁶⁾では、絵本にみる表現構造を「線構造」、「展開構造」、「円環構造」、「点の並列構造」、「点の集合構造」、「対位法構造」、「ポリフォニー構造」、さらに「複数構造の組み合わせ」を加えて八つに分類している。「線構造」（当初の「直線構造」）に含まれていた「展開構造」は独立して一つの構造の種類になり、四次元構造もなくなって、さらに「複数構造の組み合わせ」が新しい一種として加えられた。「線構造」、「展開構造」と「円環構造」が絵本の時空間軸の移動方向を基準にして分類されたが、「点構造」と「対位法構造」、または「ポリフォニー構造」分類基準は流動的なものとなっている。例えば、「ポリフォニー構造」で取り上げられた「内容ポリフォニー構造」と考えられる事例『ぼくがラーメンをたべてるとき』⁽¹⁷⁾（長谷川義史、2007）は確かに様々な登場人物がみられ、それぞれに独立して存在するが、書かれた文章にしたがって、物語は確かに線的に右へ流れる方向がみられる。それゆえ、この絵本にも「線構造」の特徴があるのではないだろうか。とはいえ、絵本の空間性と物質性を強調して絵本を鳥瞰し、

絵本の全体的な構造論を提示したことは画期的であり、絵本を芸術表現の領域として扱う研究分野にも大きなヒントをもたらしたと考えられる。図形で視覚的に認識することによって、絵本構造論の全体像をみることもできた。絵本に対する理解がより進まれ、書物としての絵本の特性、芸術表現の一つジャンルとしての特性は絵本構造論によって明らかになったといえるだろう。

1-4 まとめ

ここまでは絵本の時間表現についての論説と絵本の構造論に対する考察を進めた。絵本モンタージュ論と叙事理論にみる絵本の時間表現、これらはともに絵本の構成要素を対象とし、それらの機能—絵本でどのような役割を果たすのか—が論述されている。すなわち、How does it work である。無論、それが重要であることはいうまでもないが、前文で述べたと同じように本研究はそれらの機能がすべて有効であるという前提あるいは仮説に立って、絵本に見る時間表現の構造を整理する。すなわち、How to summarize であるのだ。

本研究では「多時間軸」がみられる絵本を研究対象と絞り込んでいる。絵本構造論の、よりマクロの視点から絵本をみると比べ、本研究では時間表現の中の「多時間軸」に注目する。絵本の時間性は絵本の時間、物語の時間すなわち叙事による時間、空間性は読者が絵本を読む過程の時間の中に含めて扱ってきた。読者が絵本を開き、それを読んでいく過程では、ページを捲るという空間的な作業—仕掛け絵本の場合にはポップアップなど—が行われると考えられるが、その空間性はすべて読者がもつ時間のなかに入っているのではないだろうか。というのも絵本の空間性がどのように体現しているのかは時間性の中に含まれていると思われるからだ。それゆえ、読者が絵本を開き、絵本を読む、すなわち物語を読む、この経過では物語の叙事の時間の流れと読者の時間が重ねられている。平面的な叙事が成立してこそ、空間的な展開ができ、絵本の叙事は実際に絵本の空間性も含ん

でいることが前提となっているのである。

また、本研究では「多時間軸」における「並行関係」と「平行関係」の構造に焦点を当て、絵本を読む過程で生じる読者の時間軸と絵本の時間軸における関係も検討し、読者の無意識の反応に対する分析を試みた。「時間表現の新しい見方で絵本を理解すること」、「絵本における時間表現の視覚化、読者と絵本との関係を含めた時間軸の全体図」、また「本論の応用例としての絵本制作」これらの三つは本研究の主要な問題点である。次の章ではまず本研究で使用される言葉を再定義した後に事例となる絵本をあげ、本研究の分析手法について論述する。

第二章 事例分析の手法

本章ではまず三冊の絵本を事例として挙げ、本研究で使用される分析手法を明確にする。次に同様の手法で「多時間軸」がみられる三冊の絵本を紹介し、物語から読みとられた「並行関係」あるいは「平行関係」に対する考察を加える。さらに、読者が絵本を読む過程の無意識の反応との関係も一つの問題点として論述する。また、絵本における多時間軸を視覚化し、読者の時間軸を含めた系統図によって絵本にみる時間の構造を示す。

無論、筆者が収集した「多時間軸」がみられる絵本事例数では十分ではないが、ここでとりあげた「多時間軸」がより明確に現れられる事例として意図的に選んだものである。

2-1 分析手法の紹介

この節ではまず本論で使われる言葉の捉え方を説明してから、具体的に事例となる一冊の絵本の分析を通して、本研究で使われる手法を明らかにする。

2-1-1 言葉の再定義

1. 時間

「時間」という言葉は多様な意味が含まれ、異なる分野においても様々な解釈がある。本研究では物語の開始を「時間」のスタート、物語の終結を「時間」のフィニッシュとし、スタートからフィニッシュまでの経過を時間の一単位とする。

2. 並行および平行

『広辞苑』では「並行」と「平行」は類語で、前者の意味を「ならび行くこと。また、ならび行われること。」と、後者の意味を「①同一平面上の二直線（あるいは空間の二平

面または一直線と一平面) がどこまで延長しても変わらないこと。②並行と同じ。」と解釈している。また、『角川類語新辞典』では「並行」という言葉を「並んでいくこと。二つの事柄を同時に行うこと。」と解釈している。字面から意義を考えると、「平行」は主に幾何学の意味が明確に見られ、視覚的な二次元のイメージが感じられる。それにひきかえ、「並行」の意味には「事柄」という言葉が入っており、微妙な差異がある。本研究では同時に進行する物語における概念的な関係を「並行」と呼び、それを視覚化した後の時間軸に対する際には「平行」を使用する。

3. 時間軸

軸とは「掛け物や巻物の中心にする丸い棒」である。本研究では、絵本での登場人物を「丸い棒」と考える。「丸い棒」が転がっていくと、「巻物」に相当する物語の画面が次第に展開していくのである。なお、軸の断面を「点」と捉えて鳥瞰すると、「点」の動きによって、物語の展開、すなわち「物語の時間軸」を見渡せる。それゆえ、以降の文脈で使用される「時間軸」は抽象的なイメージではなく、二次元の平面的イメージに転換した後の形である。

4. 読者の時間軸

読者の時間とは読者が絵本を開き、最初から最後まで絵本を読み終える過程を示している。絵本を開いた時点 einen 一つの点とし、絵本を読み終えた時点をもう一つの点として認識すると、二つの点の連結によって、読者の時間が一つの直線になり、読者の時間軸が作り出されることになった。

5. 絵本の時間軸

「絵本の時間軸」とは絵本自体を一つの範囲とし、この範囲内に限り、範囲内の出来事、すなわち絵本を開き、最初の物語が始まる時点からすべての物語が終わるまでを一つの時間軸と定義する。その中には多数の物語の別々の主人公が持っている時間軸が含まれ、それらが絵本の全体的な「時間軸」を構成している。

2-1-2 事例分析—ピーター・シス『マットくんのふね ふね ヤッホイ!』

ここで取り上げる事例はピーター・シス⁽¹⁸⁾が長男のために創作した「マットくん」⁽¹⁹⁾シリーズの中の一冊『マットくんのふね ふね ヤッホイ』⁽²⁰⁾(2000)である(図 2-1)。この絵本は無文字で、主人公はマットという男の子。彼は家のソファで「積み木」をしている。ただ彼の積み木は木で作られたものではなく、彼の家にある様々な日常用品である。見開きの左ページは「現実世界」で、マットくんはソファに座り、家中の様々な形のもをそれぞれに組み合わせると、右ページのマットくんの「空想世界」では様々な種類の船が現れる。そして、床の青い敷物は海を連想させ、それらの船を漕いで、海に出る。船の種類によって、マットくん自身も「空想世界」でアメリカ・インディアン、中国人、海賊、キャプテンなどの役柄を試している。途中でいきなり牙の尖る怪獣が現れ、真赤な目でマットくんを睨んでいる。マットくんは逃げる気もなく、そのままおそろしい怪獣を指差している。ページを捲ると、左ページで母親の姿と掃除機が現れ、その怪獣は実際に掃除機からイメージしたマットくんの想像だと分かる。そして、母親も「空想世界」へ入り、右ページでマットくんと一緒にいかだの上に座り、生き物も優しく細長い体で二人を囲んでいる。最後のページでマットくんと母親は床に座り、母親が絵本をマットくんに読み聞かせていて、その絵本のページには船の絵が描かれている。

1. 「平行関係」と「並行関係」に関する考察—第1見開きから第9見開きまで

この絵本の第1見開きから第9見開きまでは時間の表し方が同様であるが、第10見開きに入ると、時間の表し方が少し異なってくる。それゆえ、以降では、第10見開きを境界にし、絵本の前半、即ち第1見開きから第9見開きまでを先に論述する。また、第10見開きから最後ページまでにみられる「平行関係」と「並行関係」は「時間軸の構造」の項で論述する。

第1見開き(図 2-2)の左ページではマットくんがソファに座る姿が描かれ、その回りには多様なものを置いてあり、床の敷物だけ水色で描かれている。それに対して、右ペー

ジは主に水色で描かれ、輪郭線も柔らかに描かれている。右の絵の中で、マットくんは顔を空に向け、飛んでいる鴉を見ている。また、床の左のページに描かれた敷物が粗く織られているのに対し、右ページに描かれている敷物の織目はやや水の波紋の形に見え、海の雰囲気が感じられてきた。第2見開き（図2-3）の左ページで、マットくんは長細い棒を持ち、床に敷いている敷物をつついていく。右ページも第1見開きと同様の手法を用い、輪郭線が柔らかに描かれ、ソファの形も前ページよりしなやかになっており、少しアイスが溶けていくような感じになっている。左右ページで描かれたマットくんは同じ姿勢としており、敷物は海になって、ソファはその真ん中に浮かんでいる。マットくんは棒を海に指し、水の深さを測っている様子が描かれている。このように、海の雰囲気がより強くなり、物語の展開の準備ができていく。

第3見開き（図2-4）に入ると、物語のもう一つの主役として存在している「ふね」が初めて現れている。そこから第9見開きまでの画面は全て同じ形式で描かれている。左ページではマットくんがソファの上にある様々なものを組み合わせる姿が描かれ、それらの組み合わせの方法によって、右ページでマットくんの「空想世界」に現れる船の種類が異なっていく。順番に見ると、ホバークラフト、アメリカ・インディアン船、ヨット、中国の舟、海賊船、潜水艇、タンカーに変わる。また、変化される「ふね」の種類につられ、「空想世界」で描かれたマットくんの身分も順番にアメリカ・インディアン、中国人などに変わっていく。全体的に見ると、「ふね」の見た目は豪華になっていく過程はマットくんの想像が次第に豊かになっていくとも考えられる。

以上のように左ページの「現実世界」のあり様に沿って、右ページの「空想世界」の様子が表れている。そのため、左ページと右ページの内容の呼応性が感じられ、内容的な「並行関係」が認識できる。また、各見開きで表現される時間の連続性が見られるため、第1見開きから第9見開きまでの左右ページの視覚的な「平行関係」も同時に認識できる。

2. 時間軸の構造

① 第10見開きから最後ページまでにおける時間軸構造

第 10 見開きから最後ページまでは読む順番と実際の時間の流れが異なっていると考えられるため、まず左右ページにおける実際の時間の流れの順番を整理した上で、「並行関係」と「平行関係」が存在しているのではないかという点を述べる。その後は絵本における全体的な時間軸の構造を分析する。

第 10 見開き（図 2-5）の左ページではマットくんがソファに立っており、右ページのほうの何かを指差している姿が描かれている。マットくんが指差している方向を見ると、右ページにはおそろしい怪獣の頭が現れている。よく見ると、その怪獣は左ページの左下に描かれた端が扇子の形にしているものからイメージされたことが分かる。しかし、この時点で、このものの正体に疑問が残るかもしれない。第 10 見開きの左ページは見開きが折り返されるようになっており、それを開くと、元の右ページと一緒に怪獣の全身が見られるようになる。元の右ページでは怪獣の頭と首が描かれ、真ん中のページ（元の左ページに隠されていたページ）で怪獣の背中が現れられ、楕円の形になっている。左ページ（開く行為によって現れる新しいページ）では怪獣の尻尾が水面から出されている場面が描かれている。ここでは、この場面をもう一つの見開きにし、第 11 見開き（図 2-6）と呼ぶ。

この時点で読者は、この怪獣の首以下の部分はマットくんの想像によって創りだされたことが分かったが、一体「現実世界」中のどんな物の形を参考して作り出されているのかは解らない。第 12 見開き（図 2-7）に入り、左ページで現れる母親の姿と掃除機の形を見ると、前見開きのおそろしい怪獣が掃除機であることが分かった。そこで、口のところは扇子の形で、機体の部分は楕円、また、長細い電源コードが掃除機の本体の後ろに付いている掃除機の全体が描かれる。それらを見ると、読者は第 11 見開きの怪獣の頭が掃除機の吸込む口で、体が掃除機の本体で、また尻尾が電源コードであることが明らかとなる。つまり、第 11 見開きで「空想世界」にある怪獣の全身が見られることは、第 10 見開きの左ページと第 12 見開きの左ページの「現実世界」の時間の流れによる作り出されているのだ。それゆえ、読む順番と実際の時間の流れが異なっていることが認識され、実際の時間の流れは次の図版 2-9 のようになる。

他方、一見すると第 12 見開きの左右ページも呼応的に描かれているが、違和感が感じられる。その原因は左右ページで描かれた母親の姿勢が異なっているためだ。左ページで描かれた母親の姿勢が立っているのにひきかえ、右ページで見られた母親が座っており、しかも膝の上に左ページに描かれていない一冊の本が置いてある。ページを捲ると、母親はマットくん絵本を読み聞かせる場面が描かれている（図 2-8）。その時点で読者の記憶が蘇り、今読んでいる「現実世界」の場面は前ページの「空想世界」を作るための一つの参考物であることが分かる。それゆえ、第 12 見開きの右ページの「空想世界」は第 12 見開きの左ページと最後のページに基づいて作り出されていると考えられるのだ。したがって、読者の読む順番と実際の時間の流れも異なっていることも認識できる（図 2-10）。

② 第 10 見開きから最後ページにおける「平行関係」と「並行関係」に関する考察

前項では第 10 見開きから最後ページにおける時間軸の構造を論述した。読者の読む順番と実際の時間の流れが異なっていることを指摘したが、もし読者が前項のように画面の回想をすれば、左右ページにおける物語の内容の呼応性を認識することができる。そのため、「並行関係」も確認できる。一方、確かに第 10 見開きから最後ページまででは読者の読む順番と実際の時間の流れが異なるが、第 1 見開きから第 9 見開きまでで養った読書習慣に従い、読者は自然に左右ページの時間の異なりを無視して「平行時間軸」を認識する。

3. 絵本の時間軸と読者の時間軸の関係

本研究では読者が絵本を開く時点から最後ページを読み終える時点までの過程で経過する時間を視覚化した一直線と扱う。洋装本の場合、絵本は左綴じが多いため、この直線の進行方向も右に向かうことになる。読者が「多時間軸」の絵本を読む場合はそこにおける「平行関係」、あるいは「並行関係」を認識するため、読む過程では無意識に異なる立場にたち、絵本にみる「時間軸」の隙間を埋めるなどの行為が行われる。それにつれて、読者の時間も絵本の一部であると考えられる。ここでは事例を通して、両者の関係を明確にした上で、絵本にみる時間軸の全体図を作り出す。

前節では第 10 見開きから最後ページまでにおける読者の読む順番と実際の時間の流れ

の差異を一つの問題点として論述した。したがって、第 1 見開きから第 9 見開きまで、または第 10 見開きから最後ページまででは、読者が異なる立場をとることも考えられる。

ここでは、前項と同様にこの絵本を二つの部分に分け、第 1 見開きから第 9 見開きを一つの部分にし、第 10 見開きから最後ページまでを他の一つの部分にし、それぞれに論述する。

① 参加者と観察者—第 1 見開きから第 9 見開きまでの読者の二つの立場

絵本の見開きの左ページは「現実世界」の様相を表し、右ページは左ページの「現実」にあるものが組み合わせられた様々な形から想像によって、「空想世界」の様々な様相が創り出されている。「現実世界」のソファが「空想世界」の船の船体になり、ソファの上に置かれている様々な形がマットくんの組み立てる行為と想像の行為の両方の働きで右ページの「空想世界」で現れている船の種類として作り出されている。したがって、その場で読者は無意識に左から右までの間に時間の流れを感じ、新たな時間軸の一つの線分が作り出され、それと絵本の時間軸と一緒に一組の「平行時間軸」が作り出されている。それゆえ、その場で読者は一人の参加者になるのだ（図 2-11）。

② 参加者として一二つの役割を果たす

前項では第 11 見開きの「空想世界」で現れた怪獣が第 10 見開きの右ページと第 12 見開き右ページの「現実世界」の様子に基づいて創り出されたことを論述した。読者は第 10 見開きから読んでいくと、実際には「未来」の時間の様子を先に読み込んでいる。ただ、この「未来」の時間は「現実」の場面で表されず、「空想」の場面、即ちおそろしい怪獣で表現されているのだ。したがって、第 12 見開きの左ページに入り、読者はその場で前見開きの「空想世界」の場面を思い出すと、今読んでいる「現実時間軸」の一つの線分で前見開きの「現実時間軸」の「隙間」を埋める行為が行われる。この時間軸の線分はできたばかりのようだが、実際には前見開きの「空想世界」と同じ時間を表して、ただ、前の見開きでは表現されていないのだ。言い換えれば、読者が第 12 見開きを読んでいる時点で、埋める道具は新しくではなく、ただ原物を元の所に戻すだけだ。

同じように、第 12 見開きの右ページの「空想世界」の様相も実際に第 11 見開き左ページと最後ページの「現実世界」の様相に基づいて創り出されているため、読者は第 12 見開きの右ページを読んでいくと、「未来」の「空想世界」の様子を先に認識していくのだ。それゆえ、最後ページを読み切ると、読者は同じく埋める行為をし、第 12 見開きの「空想世界」の時間軸の一つ線分で今読んでいる最終ページの空想世界の時間軸の「隙間」を完成させる。以上のように、読者は既に経験になった「空想世界」の時間で今現在読んでいる「現実世界」の「隙間」を埋めると、観察者の立場から参加者に転換してきて、無意識に物語の流れを合理化させる（図 2-12）。

なお、第 10 見開きから最終ページまでも前と同じ手法として描かれているため、読者はまだ観察者として存在するが、多少の差異が考えられる。第 1 見開きから第 9 見開きまでにおける場面の描写方法と異なり、第 10 見開きの左右ページで描かれた対象の輪郭の共通点が足りない。また、右ページの「空想世界」で描かれている怪獣が左ページの参考物の掃除機の吸込む口より一層大きく、しかもやや左下の所で描かれているため、読者にとっては気付きにくい。読者はマットくんの指にしたがい、視線は自然に左から右へ移動する。それゆえ、左右ページにおける時間の流れは視線の移動することによって作り出されたのである（図 2-13）。

他方、第 11 見開きは折りたためるようになっているため、指示による時間が他のページより長いと認識できる。また、折りたたんだページは左へ開くと設定しているため、読者の視線は右の怪獣の頭から左の怪獣の尻尾まで移動する。したがって、時間軸の流れの方向も他の見開きと異なっている。

以上のように、読者は第 1 見開きから第 9 見開きまでは一人の参加者として絵本の時間軸と読者の時間軸の「平行関係」を作っていくが、第 11 見開きでは時間軸の長さと流れの方向が異なるため、二つの世界の「平行時間軸」における「隙間」を埋める行為が行われる。読者は「参加者」の立場を取るが、「参加者」としての役割が異なっている。第 1 見開きから第 9 見開きまでは、読者は単純に左右ページの変化を把握し、時間軸を勝手に

作り出しただけで、隙間を「埋める」行為はしていないのだ。

これまで本研究で使用される分析手法について、具体例を示しつつ、説明してきた。以降では同じ手法を用い、他の事例絵本を分析する。

2-2 「多時間軸」がみられる絵本事例の分析

この節で取り上げる事例はイギリスの絵本作家ジョン・バーニンガム⁽²¹⁾ (Burningham, John;1936～)の『なみにきをつけて、シャーリー』⁽²²⁾、ドイツの絵本作家アンネゲルト・フックスフーバー⁽²³⁾ (Fuchshuber, Annegert;1940～)の『友だちのほしかった大おとこの話+友だちのほしかったネズミの話』⁽²⁴⁾、イギリスの絵本作家アンソニー・ブラウン⁽²⁵⁾ (Brown, Anthony;1946～)の『こうえんで…4つのお話』⁽²⁶⁾である。この三冊の絵本はそれぞれ、時間軸における「並行関係」と「平行関係」の表現が優れていて、表現手段も興味深い。ここではまず意図的に、時間軸の違う種類の一冊を選んで論述する。

2-2-1 ジョン・バーニンガム『なみにきをつけて、シャーリー』

ここで取り上げる事例『なみにきをつけて、シャーリー』(図 2-14)は1977年に出版された作品で、翌年度出版された『もうおふろからあがったら、シャーリー』⁽²⁷⁾(図 2-15)とシリーズになっている。二冊の絵本とも左右ページでそれぞれに現実世界とシャーリーの空想世界が描かれ、一見すると左右ページの繋がりが感じられないが、絵本を読み続けると、左ページと右ページの呼応性が徐々に感じられる。ここでは、『なみにきをつけて、シャーリー』を事例として取り上げ、二冊の絵本で見られる新たな時間の表現手法について論述する。

絵本を開き、扉を捲ると、家族三人と一匹の犬の姿が現れる(図 2-16)。三人とも画面

の手前の方に向かって、歩いている。父親は小脇に新聞を挟み、手で二脚のおりたたみ椅子を持っている。母親は右手で水筒を持ち、左手で新聞を持っている。シャーリーは両親の後ろを嬉しそうな顔で跳ぶように歩き、画面の上の文章「みずが つめたくて とても およげないわよ、シャーリー」から、三人は海辺に向かっていることが分かる。次の第 1 見開きから第 10 見開きまでは同じ手法を用い、左右ページでそれぞれに「現実世界」と「空想世界」が描かれている。左ページではシャーリーの両親が海辺で座る姿が描かれ、父親はパイプを吸い、新聞を読み、疲れると昼寝をする。母親は父親のそばに座り、編み物をしながら、シャーリーに様々なことを注意するばかり。左ページではシャーリーの姿が描かれていないが、右ページの上の文章を読むとシャーリーの遊ぶ様子がわかる。例えば、第 6 見開き（図 2-17）の文章「ほらほら きをつけて！ いしを なげちゃだめよ。だれかに あたったら たいへんでしょ。」と第 7 見開き（図 2-18）「においのする か いそうは おうちへ もってかえれないわよ。わかってるわね、シャーリー」を見ると、シャーリーが海辺で石を投げたり、海藻を拾ったりしている様子が想像できる。

一方、右ページでは両親の姿が一切描かれていないが、文も一切書かれていない。シャーリー一人の冒険が語られている。シャーリーは犬と一緒に、小舟を漕ぎ、海へ探険の旅に出た。途中で海賊に遭い、かれらと戦い、捕まりそうなところで海賊の宝島の地図を奪い、それを頼りに宝島へ行き、財宝を掘りあててから、帰還する。

神谷友は論文「大人と子どもの複雑な関係—『なみにきをつけて、シャーリー』に描かれる二つの世界」で、この絵本の左右ページに採用されている独特な構成を「現実世界と空想世界の並列」と述べている⁽²⁸⁾。また、神谷はジェイン・ドゥーナンの論説を参考に、この絵本の構造が「現実世界と空想世界の対位法構造」とであると指摘し、「並列」という言葉を使い、絵本の左右ページの構造を論述している。ただし、確かに一見開きの場合なら、左右ページが僅かな時点である理由で、その言葉は適切と言えるが、全体的に見ると、左右ページは連続的な出来事であるため、絵本全体の物語構造においては適用できないと考えられる。したがって、この絵本の構造は「現実世界と空想世界の並行」といったほう

が良いだろう。

1. 「並行関係」と「平行関係」に関する考察

① 左右ページにおける時間の定義の捉え方

高原典子は「絵本の世界（4）ジョン・バーニンガムの魅力（I）：『ガンピーさんのふなあそび』『なみにきをつけて、シャーリー』を中心に」で左右画面を「外的現実」「内的現実」と呼んでいる⁽²⁹⁾。即ち、左ページの両親の画面に現れている時間は「外的現実」で、右ページのシャーリーの空想世界に現れている時間は「内的現実」である。文脈に従い、「現実」という言葉は「空想」の反意語ではなく、「様相」の意味に近いと考えられる。「現実」の意味の中の一つの解釈「現に事実としてあること。また、そのもの、その状態。」と捉え、「現実世界」の意味を解釈すると、「現実」は客観的な存在で、意識では変わらないため、左ページの「現実世界」における時間も同様に、客観的な存在といえるだろう。また、右ページの様相は全てシャーリーの空想による産物で、意識的に様々な出来事を想像したり、自分の世界を改造したりしているため、主観的な行為と認識できる。したがって、右ページの「空想世界」における「時間」は「主観的な時間」と認識できる。

② 左右ページにおける時間に関する考察

前項ではこの絵本の左右ページにおける時間の定義の捉えかたを論述し、左ページにおける時間を両親の「客観的な時間」と呼び、右ページにおける時間をシャーリーの「主観的な時間」と呼ぶことにした。しかし、右ページにはもう一つの時間が存在すると考えられる。それはシャーリーの「客観的な時間」である。無論、右ページで描かれている画面はシャーリーの「主観的な時間」の様子で、シャーリーの「客観的な時間」の様子は描写されていないが、左ページに書かれる母親の言葉から想像できる。例えば、第5見開きの左ページ（図 2-19）「のみもの いるの、いらないの？ 3 どめよ もう きいてあげないから」と第6見開きの左ページ「ほらほら きをつけて！ いしをなげちゃだめよ。だれがに あたったら たいへんでしょ。」などを読むと、シャーリーは「客観的な時間」の中で一人遊びに熱中し、母親の言う事を聞かない様子で石を投げたり、海藻を拾ったりし

て遊ぶ様子がわかる。一方、第 5 見開きから第 7 見開きまでの右ページではシャーリーの「主観的な時間」の独自の冒険で、順番にシャーリーと海賊たちが剣で戦う場面と、海賊の旗を奪って海に飛び込む場面と宝島の地図を手に入れ、無人島へ小舟で行く姿が描かれている。このように、読者は実際に目で見るのは右ページのシャーリーの僅かな「主観的な時間」の様子であるが、左ページの文章を読むと、シャーリーの「客観的な時間」の様子が想像できる。それゆえ、この絵本の左右ページにおける時間は両親の「客観的な時間」とシャーリーの「主観的な時間」ではなく、もう一つのシャーリーの「客観的な時間」としても存在している。ただし、シャーリーの「客観的な時間」のある場所は右ページであるが、シャーリーの「客観的な時間」の様子を明確に認識できるのは左ページである。

③ 左右ページにおける「並行関係」と「平行関係」について

この絵本では、言葉によって、次第に第 1 見開きから第 10 見開きにおける「並行関係」が認識できる。二つの物語の始めと終わりの時点が同じであり、左右ページの時間の呼応性が見られているのである。左ページで書かれた文章にしたがって、シャーリーの現実の時間の様子が想像できる。それゆえ、この絵本にみる内容的な「並行関係」は二つだけではなく、シャーリーの現実の時間も含んだ三つの時間の「並行関係」があると考えられるのだ。また、視覚的な「平行関係」においては、シャーリーの「客観的な時間」が見られないため、それを構成するのはただ両親の「現実の時間軸」とシャーリーの「空想の時間軸」である。従って、この絵本の第 1 見開きから第 10 見開きまででは「並行関係」が「平行関係」としても成立していると考えられる。

以上のように、この絵本の左ページにおける時間を「客観的な時間」、右ページにおける時間を「主観的な時間」と認識し、物語の時間の流れを全体的に見ると、絵本の左ページは「客観的な時間軸」で、右ページは「主観的な時間軸」である。さらに、二つの時間軸も視覚的な「平行関係」が認識できる。だが、前項ではシャーリーの現実の時間の様子が左ページで書かれた文章から想像できると述べたが、時間軸の「平行関係」を認識するための視覚刺激がないため、シャーリーの現実の時間軸も「平行関係」に入ると言えない。

なお、最初のページと最後のページでは三人の姿が描かれているため、その時点では三人の時間軸が重なり合うと考えられる。また、二つの場面ともシャーリーの姿が描かれているため、そこにはシャーリーの「客観的な時間軸」の様子が見られ、両親の時間軸と重なっている。

2. 絵本の時間軸と読者の時間軸の関係

『マットくんのふね ふね ヤッホイ!』では、左ページで描かれている「現実世界」の参考に、右ページの「空想世界」の様相が描かれている。したがって、左ページから右ページまで変化の時間の流れが感じられ、読者の時間軸との一組の「平行線分」が作り出されている。しかし、『シャーリー』の右ページで描かれている場面は左ページの様相を参考とせず、さらに描写の仕方も異なっている。左ページでは両親の姿だけが描かれ、背景は全て真っ白で、淡々としており、しかも枠縁で画面を囲んでいる。それに対して、右ページの絵のタッチが自由で、より鮮やかな色が使用され、枠が描かれていない。それゆえ、左から右までの間に変化の時間の流れが感じられず、読者はそれを見る時点では「平行線分」を作ることができない。なぜなら、その場で読者はただ観察者として左右ページの時間を観察しているだけである。したがって、全体的に見ると、読者も観察者の役割を果たし、両親の「現実世界」とシャーリーの「空想世界」を観察している（図 2-20）。

2-2-2 アンネゲルト・フックスフーバー『友だちのほしかった大おとこの話+友

だちのほしかったネズミの話』

この絵本では二つの物語が語られ、臆病な大男と勇敢なネズミが主人公になっている。また、この絵本には特別な装幀手法がみられ、表紙が二つあり、天地が逆になっている。それによって、絵本にみる「多時間軸」は造本手法によって表現され、他の絵本と比べ、興味深い展開がみられる。このことについては後文で詳しく論述するが、ここではまず絵本

の内容を紹介する。

森の中に大男とネズミが住んでいた。大男の名前はバルトロ。力が強く、足も手も、口ひげまで「ほうき」のように大きい、とても臆病で、色々な動物をこわがる。それにひきかえ、ネズミは体が小さいし、力も弱い、勇敢で、敵にもくわしく、知恵がある存在なのだ。会ったことのない二人は同じ悩みを抱えている。それは二人とも友達ができにくいということなのである。大男は臆病すぎるため、誰に会っても、怖くてすぐ逃げていく。また、ネズミは勇敢であるからこそ、他のネズミたちから排斥されて、毎日ひとりぼっちの生活を送っている。ある日、大男は森でクロウタドリに挨拶しようと思ったが、相手は自分の卵が取られると思って、震え上がってしまった。大男は自分の目がつつかれると思い込み、走って逃げた。森の草原に着き、横になって、目をつむっていると、友達探しの旅に疲れたネズミがちょうど西の森からやってきて、大男の手のひらで一休みをした。友だちのほしかった二人が初めて出会ったのだ。

1. 表現構造の分析

① 時間軸の構造—造本手法による時間軸のイメージ

この問題点を論述する前にまず「絵本の時間軸」という言葉を再び提示したい。「絵本の時間軸」とは絵本自体を一つの範囲とし、この範囲内に限り、範囲内の出来事、すなわち絵本を開き、最初の物語が始まる時点からすべての物語が終わるまでを一つの時間軸と定義する。その中には多数の物語の別々の主人公が持っている時間軸が含まれ、それらが絵本の全体的な「時間軸」を構成している。

一般的には、一冊の絵本にはただ一つの物語が表現されるため、「絵本の時間軸」と物語の時間軸が重なり合っていると考えられる。しかし、この絵本には二つの物語が存在するため、読者の時間軸は二つの物語の時間軸で組み立てられている。二つの物語とも「森」で発生し、「森」は全ての出来事の一つの「空間」になり、それぞれの時間軸と場所の「森」でそれぞれの世界が造られているのだ。その上、二つの物語は実際一つの物語として存在して、ただ登場人物の「時間軸」が異なっているため、異なる表紙による二つの

「外見」ができていないのではないかと考えられる。

この絵本には特別な造本手法が用いられ、普通の絵本と異なり、表紙が二つある。その上、二つの表紙の天地が逆になっている（図 2-21）。もし読者が大男の物語を先に読むことにしたら、ネズミの表紙が右綴じになり、ネズミの物語の進行方向も左になっている。大男の物語を読みきり、絵本を反転し、ネズミの物語を読み始めると、大男の物語の進行方向が左になっている。絵本のちょうど真ん中には二つの物語に共用の見開きが見られ、共用のエンディングとして使われている。ただし、読む順番により、見開きの方向も異なってくるのだ。

図 2-22 のような時間軸の表現の仕方はただ装丁手法の仕方に即した絵本を手にする時点の視覚的なイメージで、ここには「読者の時間軸」がまだ含まれていない。実際にこの絵本を読む場合なら、二つの表紙が天地逆の形になっているおかげで、読者は何れの表紙を手にする時点でも左綴じの本になり、物語の進行も全て右に向かう。従って、「絵本の時間軸」の進行方向も右になるのだ。読者の時間軸も含め、この絵本の時間軸の構造は図 2-23 のようになる。

最初に読む物語によって、もう一人の主人公の視点がなくなっていく。もし大男の物語を最初に読んだら、ネズミの視点が描かれていないことになる。読者は最初に一つの視点から読み始め、一番目の物語を読み切ったら、次にもう一つの視点へと移動する。その場で、もう一つの視点へ移動することによって、視覚の移動過程が形成されている。通常、この視覚移動の過程は物語の流れを断裂させるかもしれないが、この絵本ではそのような状況が起きない。その要因の一つは読むことを妨げないように真ん中で描かれている見開きであり、もう一つの要因は二つの物語の内容と場面展開の呼応性である。一つの物語を読み切ってから、もう一つの物語を読み始めていくと内容の呼応性が次第に強く感じられる。さらに、前と後ろの二つの見返しではそれぞれに大きい足跡と小さい足跡が描かれているが、これは作家が読者に主人公のイメージを持たせる工夫である。

2. 「並行関係」と「平行関係」に対する考察

本節では二つの物語における「並行関係」と「平行関係」を中心に論述することにする。『友だちのほしかった大男の話＋友だちのほしかったネズミの話』には「並行関係」あるいは

「平行関係」が確かに存在していると考えられるが、それらが最初から成立しているわけではない。どこから「並行関係」あるいは「平行関係」が成立し始めるのかをもう一つの問題点として、以降で述べていきたい。また、それらの関係が成立した上で、二つの物語における全体的な時間軸の構造も述べることにする。ここでは、二つの物語を第 1 見開きから第 4 見開きまでと、第 5 見開きから第 7 見開きまでに分けて論述していく。

① 第 1 見開きから第 4 見開きに対する考察

第 1 見開きで、大男は地面に跪き、両手で上半身を支えていて、地面の下に何かがいるのを疑っている様子だ。左ページに書かれた文章「（前略）バルトロは、トラや ライオン、リュウまでも こわがるのです。そんなもの、この森にはいやしないのにね。」により、地面の下のドラゴンは大男のただの空想にすぎない。ネズミの物語の場合はネズミが草の枝に座っており、酷い嵐にも恐がらず、かえって「おもしろい」と大はしゃぎをする。この二つの極端な場面では、二人の度胸が描きだされている。大男は非常に臆病で、自分の空想の産物まで恐がっているが、それにひきかえ、現実の酷い嵐は恐ろしいものだが、勇敢なネズミにとってはおもしろいことなのだ。この「空想」と「現実」の呼応によって、二人の性格がそれぞれに浮かびあがるのだ（図 2-24-A）。

それぞれの第 2 見開きで二人が隠れている姿が描かれる。左ページで書かれている文章により、大男は鹿をおそろしい角怪獣だと思い込み、一日中木のかげに隠れている。ネズミは命を守るため、木の穴に隠れており、敵のフクロウの目線を避けている。両方とも本能的な行為だが、大男の行為は滑稽で、ネズミの行為は賢い。この喜劇的ギャップを通して、二人の性格の特徴を強調させている。この見開きは「敵」への対処法の呼応だと考えられる（図 2-24-B）。

第 3 見開きでは第三者の言葉から二人の度胸が再び強調されている。大男はカラスを「ぶきみなくろいトリ」と思い、追いかけられ、ほらあなに逃げ込み、頭だけを隠し、ダチョウのように怯えた。勇敢なネズミは他のネズミの話題になった。「なんて ゆうかんで りっぱなの。きっと、すごーく つよいのよ。まほうの力が あるんだわ。わたしたちとは ちがうわね。」とみんなが言う。大男の場合、小さいカラスさえ、大男を恐がらず、偉そうにしながら、大男

のお尻を休憩の場所として勝手に使う。また、勇敢なネズミの場合は自分の同類まで自分のことを誤解し、排斥している。この見開きは第三者の言葉で主人公の度胸を強調することによる対応だと考えられる（図 2-24-C）。

第 4 見開きではそれぞれの孤独の姿が描かれている。大男は月の光に照らされ、他の仲良くしている動物を見て、つい涙を零した画面の中で、ウサギとトリはどちらも友達と一緒にいる姿が描かれている。一方、ネズミは噂をしているネズミたちの談話に入ろうとすると、みんなは知らんぷりをして、話をそらした。また、ネズミも一人で、他のネズミの群れから離れているところ立っている。画面の外に置かれたネズミはやはり他のネズミの世界にはどうも入れないようだ。この二つの場面は孤独の姿による呼応だと考えられる（図 2-24-D）。

以上のように、二つの物語の内容は呼応していると考えられるが、内容的な「並行関係」と視覚的な「平行関係」は成立していない。二つの物語がいずれの場合もただ主人公の過去の生活場面の断片が描かれているにすぎず、連続な出来事ではないことが原因である。例えば、大男の物語の第 4 見開きでは山が全て白く覆われ、木の枝には一枚の葉っぱもなく、冬のような。一方、ネズミの物語の第 4 見開きでは緑が多く、夏らしさが感じられる。したがって、二つの画面は違う時間の出来事であることが明確になった。第 1 見開きから第 4 見開きまでにおける時間軸の構造は図 2-24 のようにある。

これらの場面が描かれている理由は大男とネズミの性格を鮮明に表現するためである。二人の生活はどのぐらい各自の性格で影響を受けているのか、何故「友達探し」の旅に出るのかの答えをそれぞれの生活の断片で推測させ、次の視覚的な「時間軸」の「平行関係」と内容的な「並行関係」が発生し始めることの準備として描かれていると言えるだろう。

② 第 5 見開きから第 7 見開きに対する考察

第 5 見開きから第 7 見開きまでは二人の主人公のそれぞれの「友達探し」の旅が描かれている。大男は自分が他の動物に怖がられているのも知らず、クロウタドリに挨拶をしようと思っていたのに、向こうは自分の卵が取られると思って、震え上がってしまった。大男は相手が自分の目をつつこうとすると思い込み、顔を覆って、また逃げた。森の草原にたどり着き、ごろ

りと横になって、目を瞑った。その頃、ネズミは弁当を持ち、友達探しの旅を始め、途中で色々な動物に会ったが、誰も友達になってくれなかった。少しがっかりしたが、草原で暖かいベッドを見つけ、「あしたもあることだし…」と思い、一休みした。その見つけたベッドは大男の手であり、ここから、二人の新しい物語が始まる。このように、二つの物語とも連続性が見えるようになった。それゆえ、内容的な「並行関係」と視覚的な「平行関係」が認識できるようになり、それとともに、視覚的な「平行時間軸」も見られるようになった。

だが、それらの関係が始まるとはいえ、主人公の二人は同時に草原に着くわけではない。確かに、一見すると二つの物語は同時に終わり、最後の第 7 見開きで二人の姿が一緒に画面に描かれ、二人の時間軸はその時点で重なり合ったと認識できるが、よく見ると、実際二人の草原に着く時間には「前（さき）」と「後（あと）」の関係がある。それも既に二つの物語の第 6 見開きの場面に潜んでいるのだ。ネズミの場合なら、第 6 見開きではネズミと色々な動物に出会う場面が描かれ、右上の文章によると、勇敢なネズミが草原に着いた時に大男はもう既に横になっている(図 2-25-ヒント①)。

後の文章「あれ？なんだか　すごく　おおきなゆびで　なでられたような　きがしたけれど……」を読むと、或いは大男の物語の第 6 見開き(図 2-25-ヒント②)の文章を読むと、この「ほかほかのベット」は大男の手のひらに相違ない。そこから考えると、大男は先に草原に着いたようだ。この点のみならず、二人が草原に着く時間の順番も大男の物語の第 6 見開きの文章で暗示されている。「そのとき——」の下の行間はわざとスペースが空けられており、時間の経過を表現している。ネズミはちょうどその行間による時間の経過のうちに草原にやって来て、大男の手のひらをベッドと間違い、勝手にそこで一休みをする。また、この時間の経過はネズミの物語の第 6 見開きでも「異時同図」の手法として描かれている。ネズミは見開きの左下のところ、やや真ん中のところ、または右下のところで色々な動物に出会う。一方、大男の物語の第 6 見開きでは大男の姿だけが一つで描かれているため、大男の時間の経過はネズミの時間の経過より短く見られるのだ。したがって、草原に着く時間は大男が「前」で、ネズミは「後」となり、二人の「前後関係」が表され、視覚的な「平行時間軸」における時間の「前後

関係」も明確に仕上げられている。

以上のように、この絵本における二つの物語は第 1 見開きから第 4 見開きまでが二人の過去の生活の断片であり、「時間軸」の連続性がないため、内容的な「並行関係」が認識されるが、視覚的な「平行関係」が認識されていない。ところが、大男の物語の第 5 見開きではクロウタドリと挨拶しようとする姿が描かれ、第 6 見開きでは大男が顔を覆いながら、草原の方に走っている姿が描かれている。第 5 見開きの文章「クロウタドリは、バルトロが ちょっと あいさつしようとしたけど、たまごをとられるとおもって ふるえあがってしまいました。すると 大男は、目をつつかれると おもいこみ、かおを おおって、にげだしました。」によると、第 6 見開きで描かれている場面は第 5 見開きの続きである。また、第 6 見開きの文章の「たどりついたところは 森のくさはら。（後略）」によると、第 7 見開きは第 6 見開きの続きである。それゆえ、第 5 見開きから第 7 見開きまでは生活の断片ではなく、連続的な出来事であり、一つの時間軸が創りだされたのだ。一方、ネズミの第 5 見開きではネズミが友達探しの旅に出る姿が描かれ、第 6 見開きでは途中で色々な動物に出会う場面が描かれているため、二つの見開きの関係も接している。また、第 6 見開きの右上の文章の「くたくたになって たどりついたところは、日あたりのいい 森のくさはら。（後略）」によると、第 7 見開きも第 6 見開きの続きである。このときから第 7 見開きまでは内容的な「並行関係」が成立していると同時に、主人公の二人の時間軸の視覚的な「平行関係」も認識されているのだ。二つの物語の「時間軸」の構造は次のようになる（図 2-25）。

3. 絵本の時間軸と読者の時間軸の関係

時間軸の「平行関係」あるいは「並行関係」を認識するため、読書という行動の中で読者は「参加者」や「観察者」、「思考者」などの様々な立場となり、時として立場を転換する。この絵本の場合、読者が読む過程では二つの立場をとることが見られる。一つは思考者として、絵本に対する全体的な認識をする立場である。もう一つは参加者として、絵本に対する局所的な認識をする立場である。ここでは、まず大男の物語を先に読むと仮定し、読者の時間軸と絵本の時間軸の関係を説明する。

① 思考者として—全体的な認識

読者は大男の物語を読み切り、ネズミの物語に入ると、大男の物語の内容は一つの経験になる。ここではこの経験を内容的な経験と呼ぶことにする。また、その場で視覚的な一つの時間軸もその内容的な経験に含まれ、ここではこの時間軸を視覚的な経験と呼ぶことにする。読者はネズミの物語を読み進めるに従って、大男の内容的な経験が蘇り、第 4 見開きを読み終えると、二つの物語はそこまでの内容が呼応していることに気づき始める。しかし、そこまでは連続的な「時間軸」が現れていないため、読者の時間軸との関係がまだ発生していない。第 5 見開きに入ると、ネズミの物語の連続的な時間軸が現れ、その上、大男の物語による視覚的な経験との呼応性も現れてきた。したがって、読者はそこで二つの物語の視覚的な「平行関係」を認識することができる。さらに、終わりまで読んでいくうちに、読者は既に視覚的な経験になっている大男の物語の第 5 見開きから第 7 見開きまでにおける「時間軸」を次第に思い出し、絵本を読み切ると、二つの物語の視覚的な「平行時間軸」が認識できるようになった。この場合、読者は自分の読んだ経験を用い、一人の思考者として二つの物語の時間軸の関係を判断していく（図 2-26）。

一方、もしネズミの物語を先に読むことにしたら、読者も以上のような行為をし、最後に二つの物語の時間軸の関係を判断していく。しかし、読む順番によって、一つの差異が現れている。それは、読者が最後に二つの物語の時間軸の関係を判断する基準として使用している参照物の差異である。大男の物語を先に読む場合は、絵本を読みきると、二つ物語の「平行関係」が成立しているかどうかを判断できるのが視覚的な経験になっている大男の時間軸で、その場で大男の物語の時間軸が参照物になっている。同じように、もし読者がネズミの物語を先に読むことにしたら、状況が逆になり、二つの物語の「平行関係」を判断する基準として使用している参照物はネズミの時間軸であるのだ。

以上のように、全体的に見ると、読者は絵本の二つの表紙のどちらから読み始めたかにかかわらず、最後まで同じ思考という行為が行われているのだ。それゆえ、全体的に見れば、読者は思考者になり、絵本における二つの物語の第 5 見開きから第 7 見開きまでにおける二つ時間

軸の関係を判断していく。

② 参加者として一局部的な認識

第 5 見開きから第 7 見開きまでは連続的な時間軸が見られるため、幾何学的な一つの直線が出来上がった。それに、読者がネズミの話を第 5 見開きに入ると、同じように、ネズミの時間軸を表す一本の直線も現れた。もし二つの物語の第 6 見開きの始めと終わりを二つの点で示すと、幾何学的な二つの長さの異なる線分が見られる。草原に到着する時間差があるため、ネズミの線分は大男のほうより長く、一つの「隙間」が現れた。さらにネズミの物語を読み続け、最後の場面に着くと、二本の平行している直線が完全に作り出されていた。しかし、読者は二つの時間軸の直線を同じ長さとして認識しようとするため、その場で無意識に線分の数学的な計算結果、即ち線分の差でその「隙間」を埋めるという行為が行われる。したがって、読者はその場で現在ネズミの「時間軸」を素材として過去の大男の「時間軸」を補足し、同時に読者の時間軸もその場で他の二つの時間軸と「平行関係」を形成する。それゆえ、第 6 見開きでは読者が参加者になっていく（図 2-27）。

一方、もし読者がネズミの物語を先に読むとしても、読む経験となる時間軸の素材が違うだけである。大男の物語を先に読む場合は、第 6 見開きでは読者が現在の「時間軸」を素材として、読む経験になった過去の「時間軸」を完成させるが、この場合は読者が過去の時間軸を素材として使うことになる。

2-2-3 アンソニー・ブラウン『こうえん…4 つのお話』

アンソニー・ブラウンの絵本には遊び心が強く見られるため、子どもたちに大変人気がある。チンパンジーやゴリラなどの動物の形像が愛用され、それらを主人公として描かれている絵本が多い。例えば、チンパンジーのウィリーを主人公として描いたウィリー絵本シリーズ⁽³⁰⁾、少女の幻想における父親像をゴリラで表す『すきですゴリラ』⁽³¹⁾、また『ゴリラとヒメちゃん』⁽³²⁾である。ここで取り上げる事例の主人公たちも人間ではなく、

チンパンジーとゴリラで、階級の異なる両家庭の一日の出来事を物語る本である（図 2-28）。この絵本の粗筋と似ているアンソニー自身の早期作品があり、1977 年に出版された『こうえんのさんぽ』⁽³³⁾（1980）である（図 2-29）。『こうえんで…4 つのお話』はその絵本を描き直したもので、基本設定が前作と同じだが、主人公は人間からチンパンジーとゴリラになっている。また、二冊の絵本が採用している叙述の仕方も異なり、今回の事例は 4 つの話のそれぞれの主人公の視点から、一人ずつ一日の出来事を語っている。それゆえ、個人的な時間軸の構造において、前作より明確と考えられるとともに、全体的にみると、時間軸の重合や隠された時間軸の表現などもある。

絵本のタイトル「4 つのお話」の通り、この絵本は四つの物語で構成されている。語る順番はチャールズの母親、スマッジの父親、チャールズ、スマッジである。ここではまず、順番にそって、この絵本における四つの物語の内容を紹介する。

ある日、チャールズと母親、スマッジと父親の四人は同じ公園へ出掛ける。チャールズの母親は血統書つきの犬のビクトリアと息子のチャールズを公園に連れて行き、公園にあるベンチに座ったが、晩ご飯の事を考える間に、息子のチャールズは姿を消した。母親は大変慌てふためき、やっと息子の姿を見つけた。腹をたて、すぐ息子を家へ連れて帰った。規則通りに生活するチャールズの母親にとっては予想外の日だった（図 2-30）。

次に登場するのはスマッジの父親である。この男性はソファに座り、辛そうな顔をしている。サスペンターズボンがペンキまみれのところから見ると、収入の低い肉体労働者のようだ。娘のスマッジと犬を公園へつれてきて、ベンチに座り、新聞の求人欄を読んで、仕事を見つけないかと願っている。家へ帰ったところで、娘のおかげでやる気が出て、いい思い出ができた一日だった（図 2-31）。

三人目の話はチャールズの視点からだ。ある日、彼はママと一緒に公園へ出かけた。ベンチに座ると、隣の女の子に声かけられ、一緒に遊びに行った。色々な遊びをやってみると、だんだん気分が盛り上がり、大変楽しくなった。ママに見つかって、家に帰ることになった。次の出会いを楽しみ、チャールズにとって、とても目新しい一日だったのだ

(図 2-32)。

最後の話では女の子のスマッジの一日が描かれている。楽しそうにパパと一緒に公園へでかけた。犬の事で怒られたチャールズの母親のことを「バッカみたい」と思って、隣に座っている男の子と一緒に遊ぼうと声を掛けてみた。あちこちで遊び回ったあとで、チャールズから花をもらった。家に帰り、花をコップに生け、パパと一緒に美味しいお茶を飲んだ。女の子のスマッジにとって、新しい友達ができた楽しい一日だった (図 2-33)。

1. 全体的な時間軸の構造

登場人物のそれぞれの視点から見る世界を読者に見せるため、作家は前文で論述したような叙事をしている。読む際には順番の制限のため、読者は一つずつで四つの物語の内容を読まなければならない。しかし、四つの物語が同じ時間、即ちある一日で起きているので、同時に並行して進んでいくのは当然である。ここではまず、四人がもつ四つの時間軸の構造を分析する。

① 時間軸の構造

四つの物語の順番はチャールズの母親、スマッジの父親、チャールズ、スマッジで、絵本の全体的な物語が起こるきっかけは親が子どもを散歩に公園へ連れて行くことである。四つの物語における最初の画面の処理もそれに応じて、それぞれに親子と犬を連れて出かける姿が描かれている。その中で、チャールズの物語、即ち三人目の物語の最初の場面ではそれが描かれていないが、文章の「ママが、散歩に行こうとよびにきた。」で表している。それらの場面から見ると、最初にはチャールズの母親とチャールズの時間軸が重なり合い、またはスマッジの父親とスマッジの時間軸が重なり合うことが認識できる。それは重なる一日の時間の流れに沿って最初の重なりあう時点である。

また、四人の時間軸が全て重なりあう時点も見られる。それは四人が公園に着く時点とベンチに座っている場面である。そこでは一つの画面を用い、四人の姿を全て表現するわけではなく、四人の話におけるそれぞれの四つの画面、あるいは文章で間接的に表現されている。一つの例は四人が公園に到着時点を表すそれぞれの画面で、もう一つの例は四人

がベンチに座っている姿が描かれている画面である。

最初の話の第2見開きの左ページと二人目の話の第2見開きの左ページで描かれたシーンとも主人公が犬の首紐を解いており、細部で四人の時間軸が重なりあうヒントが描かれている。画面の左下でチャールズの靴が描かれ、画面の右端はもう一匹の犬の口先が少し見られるように描かれ、犬のビクトリアのお尻を嗅いでいるようだ。この犬はどこからやって来るのかがその時点で読者にとっては解らないが、次の話を読むと、第2見開きに答えが描かれている。そこで作家はわざと犬のアルバートの口先が画面の外へ出ているように描き、前の話の第2見開きに呼応させる工夫が見られる（図 2-34）。また、画面の左下にスマッジの靴が見られ、その場にスマッジもいることが認識できる。以上のように、この二つの画面で示されたいくつかのヒントのおかげで、親が犬の首紐を解いているシーンでは大人とペットだけが見られるわけではなく、子どもも同時に表現されたのだ。それは四人の重なりあう時点の一番目である。

次に、四人の重なりあう時点を表すもう一つの例を説明する。

最初の物語の第2見開きの右ページではチャールズと母親がベンチの上に座る姿が描かれている。画面の左端はもう一人の姿が少し覗かれるように描かれており、袖のような部分は赤色で、ズボンのような部分は青色で、また靴は白く、足は短くて、地面には届かないようだ（図 2-35）。このところから見ると、この人は子どものようだが、顔は見えず、而も下に書かれている文章の内容も人物の身分に触れていないため、その時点で読者はまだこの神秘的な人物の正体は分からないまま読み続けていく。ページを捲るとベンチの左側に座っている人物の正体が見られるようになったが、前の情報とは異なっている（図 2-36）。この人は大人で、衣装の色も異なり、靴の色も白色ではなく、真っ黒である。下の文章にはこの大人について、何も書かれていない。

読み続けて、第3見開きの左ページの画面と下の文章の「そしたら、チャールズをみつけました。うすよごれた子どもと、話しているのをね。」を読むと、チャールズは他の子どもと一緒にいることが分かる（図 2-37）。ただし、画面には子どもの二人の姿が遠景で

小さく描かれ、神秘的な人物の正体はまだわからない状態で、二人はいつの間に出会うのかの疑問が頭に浮かびあがるかもしれない。二人目の話に入り、前の話の第2見開きで描かれているベンチに座っていた大人の正体がわかった（図 2-38）。その人は二人目の話の主人公で、その日も娘のスマッジと犬を同じ公園へ連れて行き、同じベンチに座っていた。しかし、そこでは直接的に彼がベンチに座っている場面が描かれているわけではなく、頭の上に非常に小さなベンチの形が見られる間接的な表現をしている（図 2-39）。

ここまで読んできて、前の話の記憶が蘇り、今見ている場面にはスマッジの父親の右側にチャールズの母親が存在しているのだ。したがって、二番目の話を読み切ると、読者はチャールズの母親とスマッジの父親の時間軸の重なりあうことが認識できる。

三番目の話の第2見開きの左ページを見ると、最初の話で描かれているベンチに座っていた神秘的な人物の正体がわかった。そこで、子どもの二人の後ろ姿が描かれ、二人の目線が合っていて、下に書かれた文章により、その時はスマッジがチャールズに「すべり台に乗らない？」と誘った瞬間である。ここでもう一度最初の話の第1見開きの右ページに戻る。（図 2-40、図 2-41）二つの画面を比べると、チャールズの姿勢が同様なことがわかる。また、そこから読み続けると、スマッジの格好も神秘的な人物と同じであるため、その場でついに四人の時間軸が重なり合ったと認識できる。四番目の話の第2見開きも再びこれを確実にさせた画面も描かれている。そこで、スマッジの目がカメラのレンズになり、チャールズの惑っている顔の様子が映されている（図 2-42）。

以上のように、四つの物語で描かれているベンチに時間軸の重なりあう空間ができて、四人のそれぞれの時間軸もその時点で重なり合ったと考えられる。その後の出来事—スマッジがチャールズに声を掛け、一緒に遊びに行くことにより、四人の重合した時間軸がその時点で崩れていく。四つの重合した時間軸から二つの重合した時間軸—チャールズの時間軸とスマッジの時間軸—と変化した。なお、子どもの二人の姿が消えることにつれて、ベンチに残されたチャールズの母親とスマッジの父親二人の重合する時間軸が出来た。しかし、この時間軸の存在する時間帯は短く、チャールズの母親はチャールズを探し始め、

ベンチから離れるにつれて、自然に崩れた。

一日の時間の流れに沿って、三人の時間軸の重合点も認識できると考えられる。それはチャールズの母親がチャールズを見つけた時点である（図 2-43）。最初の話の第 4 見開きに書かれた文章と三人目の話の第 4 見開きの左ページの文章と最後の話の第 4 見開きの文章の三箇所により、チャールズは自分の母親に呼び戻されることになった。チャールズの母親はチャールズとスマッジ二人の世界に勝手に入って、二人の重合している時間軸を壊した。また、彼女の影響で、二人の時間軸の走向も変わった。そのため、その時点は三人の時間軸の接点で、三人の時間軸はその瞬間で重合されたことが考えられる。

では、これから一日の時間の流れに沿って、主人公たちの時間軸の流れを再び確認しておく。まずはチャールズの母親の時間軸である。彼女の家から息子と一緒に出かけようとする時点は、息子のチャールズの時間軸と重なりあい、公園に着き、犬の首輪を外す時点では前節に述べたように四人の時間軸が重合している。スマッジとチャールズが遊びにくことによって、彼女の時間軸はスマッジの父親と短時間で重合し、息子を探し始めると二人の重合している時間軸から離れていく。息子を見つけた時点では彼女の時間軸とチャールズとスマッジの時間軸とが重合される。また、息子連れ、家までの時間では息子のチャールズの時間軸と重合している。

次はスマッジの父親の時間軸で、彼の時間軸の走向はチャールズの母親と大体同じで、ただ、彼はずっとベンチに座っているため、チャールズの母親のような二人の子どもの時間軸との重合する関係はみられない。チャールズとスマッジの時間軸も基本的に同じで、彼らは最初に各自の親の時間軸だけと重合され、公園に着くと、四人の時間軸が重合し、二人が遊んでいる時間は四人の重合した時間軸から離れ、二人の時間軸が重合するようになった。その後、チャールズの母親の影響で三人の時間軸の重合関係がしばらくでき、最後には最初と同じように親の時間軸と重合するようになった（図 2-44）。

② 隠されている時間軸—二匹の犬の象徴的な時間軸

四人の話はそれぞれに展開していくと四つの時間軸が作り出されたが、実際五番目の時

間軸も物語の最初からずっと存在している。それは隠された犬の時間軸であると考えられる。両家庭の犬の名前はビクトリアとアルバートで、飼い主はチャールズとスマッジの家庭である。男の子のチャールズが飼っている犬のビクトリアは血統書つきのラブラドル、毛はさらさらして歩き方からみると上品だ。最初の物語の第一ページに描かれているチャールズの立派な家に相応しく、チャールズがどんな環境で育っているのかがわかる。一方、女の子のスマッジが飼っている犬のアルバートは毛がぼさぼさして、どんな種類かもわからず、雑種のような。また、スマッジの父親が仕事に対して悩み、近所の街をブラブラしているところからみると、女の子のスマッジは貧しい家庭の生まれだったのだ。多くのページでは犬の二匹が時々近景で互いを追いかけて、時々遠景で一緒に走っている場面が描かれていて、描かれていない画面は2ページしかない。二つの家庭の象徴である二匹の犬は、チャールズとスマッジの分身とも言え、象徴的な時間軸であると考えられる。

主人公の四人と比べ、犬の二匹の各自の時間軸はずっと他の役と重合している。最初には飼い主と一緒に、公園に連れていかれ、各自の飼い主の時間軸と重合している。公園に着くと相互に重合しており、家に帰る時は再び各自の飼い主の時間軸と重合するようになっている。二匹の犬の時間軸も含めると、この一日における五つの時間軸の構造は図のようである（図 2-45）。

2. 「平行関係」と「並行関係」に対する考察

① 「平行関係」に対する考察

本章の第一節では本研究で使われている言葉の捉えかたを紹介したが、今回の事例における「平行関係」が見られるかどうかを論述する前にはまずこの言葉の捉え方を再び述べることにする。言葉の再定義の節では「平行」という言葉の幾何学における意味を捉え、本研究ではその視覚的な二次元のイメージを用いることにした。なぜなら、「平行関係」が見られるために直接に視覚的な刺激が必要であり、思考によって見られるものではない。『こうえんで…4 つのお話』では画面の制限で、四つの話を全て一見開きの左右で表現しにくく、作家は主人公の四人のそれぞれの視点から同じ一日の出来事を語

る形式にしている。このようにすると、実際には読者にとって、一見開きの左右ページで描かれている場面は「平行」しているという視覚的な刺激は存在しない。そのため、この絵本では「平行関係」が成立されていないと考えられる。

② 「並行関係」に対する考察

他の絵本と違い、作家は四人の視点から順番に四つの物語を書き、それで一冊の絵本が構成されている。一見すると関係のない四つの物語だと思われるかもしれないが、絵本を読み終えると、実際には同じ一日で起こったことが分かる。そのため、この絵本には「並行関係」が認識できると考えられる。しかし、『マットくんのふね ふね ヤッホイ!』と『なみにきをつけて、シャーリー』における「並行関係」とは少し差異が見られる。一つは「並行関係」が認識できる時間で、もう一つはそれによる「並行関係」を認識できるための行為の差異である。

『マットくんのふね ふね ヤッホイ!』と『なみにきをつけて、シャーリー』では、一見開きの左右はそれぞれに「現実世界」と「空想世界」の様子が描かれ、読者にとって、最初から視覚的な「平行関係」が認識できる。そのおかげで、視覚的な刺激による内容的な「並行関係」も認識しやすく、絵本を読みきらなくても早めに認識できる。なぜなら、読者は二冊の絵本を読み続ければ、「並行関係」は一体存在するかどうかという質疑による確認行為も早めに終了し、その後の読書行為は確実に存在している「並行関係」に対する認識を深めさせる行為であるのだ。それと比べ、『こうえんで…4 つのお話』の場合は視覚的な「平行関係」が見られないため、他の二冊の絵本と比べ、内容的な「並行関係」は認識しにくくなる。この絵本を読み始めたときには、実際に四つの物語が同じ一日の出来事ということが分からない状態であるからだ。順番に読み続ければ、四つの物語で書かれた画面によるヒントや文章にある暗示などのおかげで、読者はその日に四人は実際に同じ公園にいることに気づき、最後に「並行関係」が確実に存在することが認識できる。それゆえ、読者は読む過程では既に成立された「並行関係」に対する認識を深くさせる行為が見られないく、「並行関係」は一体成立するかどうかという質疑に対しての確認行為が

ずっと行われていると考えられる。

3. 読者の時間軸と絵本の時間軸の関係

物語の語る手段のため—四つの物語を四人の各自の視点から語り、各物語のエンディングとスタートにおける繋がりが見られないため、読者の時間軸と絵本の時間軸に「平行関係」が見られず、読者は絵本を読む過程は四人の世界の様子を観察していると考えられる。それゆえ、読者は観察者としての存在と認識できるが、人称の違いで、少し差異が感じられる。この絵本の文章は第一人称で書かれているため、読者はその場で導入感が感じられる。次々に読んでいくと、自分の目で四つの世界の異なりが見られ、四人のそれぞれの身分に転換することができる。読者は『友だちのほしかった大おとこの話+友だちのほしかったネズミの話』のような純粋な観察者になるとは言えない。なぜなら、この絵本は第三人称で書かれているのからだ。ここで敢えて『こうえんで…4 つのお話』では読者も参加者の立場になると指摘するが、『マットくんのふね ふね ヤッホイ』と『なみにきをつけて、シャーリー』のような「平行」時間軸を読者が作り出すわけではない。

四つの話は、四人の目で見ている主観的な世界が順番に描かれ、全体で一つの時間軸を表すことになる。そこで、四つの話はどのように繋がっているのかが読者にとって一つの問題になっている。一つの話は全体の時間軸の一つの断片の形で呈示され、主人公の四人はどの時空で同時に会うのか、物語の起承転結はどうなっているのかが絵本を読み切れば分かるのだ。最初の話を読み切ると、全体的な物語にとって、この話は独立個体の一つになり、次の話に入ると最初の話は読者の経験になっていく。このように読むと、三人目の話を読みし始めると、最初の話と二人目の話は経験になっていると言える。同じように、最後の話を読むと、前の三つの話は経験になり、十分な経験を積まれた読者にとって、絵本はどんな物語を語っているのか分かる。最後に読者は物語の文脈の整理をし、四つ話がどのように繋がっているのかを考えると独立した思考者になっていくと思う（図 2-46）。

2-3 まとめ

本節では三冊の事例について分析を行った。それによって、三冊の絵本にみる多時間軸の構造などが明確になったと考えられる。ここでは、絵本にみる「並行関係」または「平行関係」について考察をした上で、「多時間軸」に対する整理もし、絵本にみる時間軸の全体図を作ることも試みた。それとともに、本研究の分析手法も明らかにして、絵本をより直観的に認識することもできたと思われる。また、中でも「多時間軸」の絵本を読むときに読者の無意識の反応も一つの問題点として試論してきた。無論、読者は「多時間軸」がみられる絵本を読むときに必ずしも同じ立場を取る訳ではない。以上では考えうるいくつかの立場と立場の転換を同時に論述した。他方、「多時間軸」がみられる絵本は他にも参照すべき事例があるが、それらを次の章—絵本にみる多時間軸の分類のところ、分類を行うと同時にそれらに対する考察もより簡単に述べることにする。

第三章 絵本にみる多時間軸の分類

第二章の事例分析を通し、絵本に見る多時間軸には幾つかの種類があることが明らかになった。それらを分類することによって、「多時間軸」の表現手段を確認できる。筆者は主に二つの側面からいままで収集した事例にみる多時間軸の分類を行った。一つは絵本の内的な要素による分類で、もう一つは絵本の外的な要素による分類である。分類された二つには、それぞれさらに二種類が見られる。また、一冊の絵本でも同時に二つの分類にまたがることもあるが、以降で詳しく述べていく。

3-1 絵本の内的な要素から見る時間軸の分類

3-1-1 時間軸の性質による分類

時間軸の性質は絵本に現れる「空想の時間」と「現実の時間」、または「客観的な時間」と「主観的な時間」を示すことで分類できる。「空想の時間」は主人公の空想によって現れた時間の様子であるため、「主観的な時間」とも呼べる。他方、「現実の時間」も「客観的な時間」と呼ぶことができるが、論述の過程では混乱する危険性が考えられるため、以降では「現実の時間」と「空想の時間」と呼ぶことにする。

1. 現実の時間軸と空想の時間軸の平行関係

この種類の時間軸は作家が絵本で現実世界の様子と空想世界の様子とを同時に描くことによって生じる。例えば、前章で取り上げた事例の一つ『マットくんの ふね ふね ヤッホイ!』で見られる。同じように、前章の事例の一つ『シャーリー』シリーズでも、作家は左右ページでそれぞれに現実の出来事とシャーリーの空想世界の出来事を描き、左右

ページにおける平行関係を認識できた。ただし、『シャーリー』シリーズの場合、「現実の時間軸」を表すのは主人公ではなく、第三者の生活風景—『なみにきをつけて、シャーリー』の場合はシャーリーの両親の生活風景、『もうおふろからあがったら、シャーリー』の場合はシャーリーの母親の生活風景—で「現実の時間」の様子が描写されているのだ（図 3-1）。

2. 現実の平行時間軸

この種類は現実の時間軸だけが描かれている絵本である。しかし、絵本で書かれた物語の性質によって、時間軸においての差異がみられる。例えば、ジミ⁽³⁴⁾—の『Separate ways 君のいる場所』⁽³⁵⁾（図 3-2）と前章の例の一つ『友だちのほしかった大おとこの話+友だちのほしかったネズミの話』である。それらの区別を述べる前にはまずジミーの『Separate ways 君のいる場所』について簡単に説明する。

絵本では大都会の男女二人の生活風景が描かれている。二人は同じマンションに住んでいるが、男の人はいつも右へ曲がる、女の人はいつも左へ曲がる各自の習慣のせいでなかなか出会えない。ある日二人は公園の噴水で運命の出会いを果たし、瞬時に恋人のように心を通わせることができた。その後二人は別れ、また各自の習慣のせいで、互いに会いたがるが、なかなか会えない。二人の出会いとすれ違いが描かれる絵本である。

二人の生活風景を表すため、作家は時に見開きで二人の生活風景を同時に描き、時には中の一人だけの生活風景を表している。そのため、この絵本には「並行」する物語がみられ、「平行時間軸」が存在するが、前文でとりあげた事例と比べれば、時間軸は整理がされていないと考えられる。しかし、表現手法としては確かに「並行関係」が認識できる（図 3-3、図 3-4）。

同じように考えられる作品例は内田麟太郎⁽³⁶⁾（1941～）文、西村繁男⁽³⁷⁾（1947～）絵の『がたごと がたごと』⁽³⁸⁾と安野光雅⁽³⁹⁾（1926～）の『かげぼうし』⁽⁴⁰⁾である。二冊の絵本もそれぞれに「不思議な電車」と「かげの国」の物語が描かれている。絵本の構成による時間軸の表現が優れていて、「3-2 絵本の外的な要素から見る時間軸の分類」の「3-

2-1 絵本のページ構成による分類」で詳細に述べる。他方、前章でとりあげられた『こうえんで…4 つのお話』もこの種類であると考えられる。

3-1-2 物語の叙事による分類

前章の事例の一つアンソニー・ブラウンの『こうえんで…4 つのお話』はこの分類に含まれる。この絵本は主人公の四人のそれぞれの視点から描かれ、一日中の出来事が描写されている。叙事の順番によって四人のそれぞれの時間軸が明確に現れる。

3-2 絵本の外的な要素から見る時間軸の分類

この種類は、作家が絵本の外的な要素、絵本のページ構成または造本手法を巧みに利用して、「平行時間軸」を表すタイプである。

3-2-1 絵本のページ構成による分類

1. 左右ページにおける平行時間軸

この種類の「平行時間軸」は作家が左右ページを利用して、それぞれに異なる時間軸を表すことで生じる。例えば、前章で取りあげた『マットくんの ふね ふね ヤッホイ!』と『シャーリー』シリーズである。他にも安野光雅の『かげぼうし』(1976) (図 3-5) がある。

この絵本の主人公であるマッチ売りのかわいそう女の子はある日、「かげ」の国の人「みはりばん」と出会って、自分にはかげがあることを知り、それを町の人々に広げた。しかし、女の子と「みはりばん」は町の人々から「魔法使い」と誤解され、二人は逃げた。その頃、かげの国では「みはりばん」の行方不明に騒いでいた。国の人々は二人を望遠鏡でみつけ、「みはりばん」を呼び戻したが、一緒に連れられてきたマッチ売りの女の子は、

皆に「みはりばん」のお嫁さんだと誤解され、結婚を催促されるのである。

この絵本は基本的に左ページはカラー、人間世界の光景が描かれているが、右ページでは主に切り絵のように白黒「かげの国」が表現されている（図 3-6）。その上、下の文章もそれぞれに両世界の出来事が書かれており、ページ番号もつけられている。ページを捲っていくと両世界は同時に進行し、左右ページにおける「並行関係」が認識でき、「平行時間軸」も作り出される。

2. 見開きによる平行時間軸

この種類は見開きを画面ごとに、異なる時間の出来事を表すタイプである。内田麟太郎（1941～）文、西村繁男（1947～）絵本『がたごと がたごと』（図 3-7）ではこの表現手法が使用されている。

『がたごと がたごと』では異空間、または異時代へ移動する電車が描かれている。それらの移動につれ、駅の風景も変わり、最初の人間世界から動物の世界、またお化けの世界、最後には昔話を思い起こさせる駅の風景が見えてくる展開となっている。この絵本は15枚の見開きと最後のページで構成されているが、5見開きを一単位にし、異空間や異世界または異時代の移動を描いている。ここでは最初の一単位を少し説明する。

第1見開き（図 3-8）では普通の人間世界の駅の様子が描かれ、乗客が列車に乗ったり、駅弁を選んだりしている姿が見られる。続く、第2見開き（図 3-9）では列車も発車し、町の橋の上を走る様子が見られる。第3見開き（図 3-10）では列車も町から離れ、田舎で走っている光景が描かれている。しかし、第4見開き（図 3-11）に入ると、やや妙な画面が見えてきて、列車もう山奥を走り、畑や人間の姿なども一切見えない。第5見開き（図 3-12）を読むと、読者は電車が人間世界から動物世界へ移動していたことがわかる。このページでも第1見開きのように駅の風景が表現され、列車から乗客が降りるシーンがある。ただ乗客は人間から動物の姿に変わり、牛、馬、鹿、ヤギなど様々な動物の姿になっている。動物たちは人間のように行動していて、駅の改札口を通ると、温泉旅館の出迎えが来たりしている。この見開きをよく見ると、動物の乗客の姿は実際に第一見開きの人間

の乗客の姿に呼応していることがわかる。例えば、第 1 見開きの右ページで描かれた親子三人の姿（赤点線の部分）は第 5 見開きでの水を小猿に飲ませる猿の親子の姿に呼応している（図 3-13）。

第 6 見開きから第 10 見開き、また、第 11 見開きから第 15 見開きにおいて同じ手法が使われているが、電車は動物世界へ移動するわけではなく、それぞれにお化けの世界と昔話の世界へ移動する。また、最後のページに描かれた場面では、電車は海中を走っているが、全画面で表現するのではなく、夢の世界へ移動していくシーンとして描かれている。

この絵本に登場する電車を読み取る方法は二つある。一つはモチーフとする電車が同じである（一本）の場合、もう一つは電車がそれぞれ異なる場合（三本）である。電車が一本の場合、電車は人間世界の駅で乗客を乗せ、動物世界の駅に止まり、乗客が降りた後、電車はまた人間世界に戻り、乗客を迎えるわけである。電車はこの行動を繰り返し、人間世界と異世界または異時間を行き来する。それゆえ、この絵本に見る時間軸は一つになり、読者はこの絵本を読み、ただ電車の運行をみるだけで、「平行関係」と「並行関係」は見られない。一方、電車をそれぞれに異なる三本として認識する場合は、三本の電車は同じ時点で人間の駅で乗客を迎え、それぞれの「故郷」に送ってあげる。したがって、第 1 見開きから第 5 見開きまで、第 6 見開きから第 10 見開きまで、または第 11 見開きから第 15 見開きまではそれぞれ独立して存在する話になるのだ。この場合、5 見開きが一つの単位で順番に語られる、読者は同時に三つの話を同時に読むことができない。なぜなら、視覚的な「平行時間軸」が直接に見られず、「並行関係」だけが存在するからである。以上のように、この事例では見開きによって、「平行時間軸」が現れた。時間軸の構造は図のようになる（図 3-14）。

見開きによる平行時間軸はイシュトバン・バンニャイ（Banyai; Istvan, 1949～）⁽⁴¹⁾の絵本『アザー・サイド』⁽⁴²⁾（2006）にもみられる（図 3-15）。

この絵本では左右のページが利用され、表と裏で違う視点による時間の様子が描かれている。これによって、読者はページを捲っていくと違う時間を見ることができる。例えば、

扉ページの右上で人の指と爪が見られるが、ページを捲ると違う視点からのシーンが描かれ、指の反面が見られる（図 3-16）。まるで二台のカメラが正反対の位置に置かれて、それぞれのレンズに移された風景を交換して描かれているようだ。以降もこの手法が用いられ、ページが展開していく。しかし、左右ページそれぞれは無関係の絵であるため、左から右への時間の流れが感じられない。また、この絵本には確かに赤い帽子をかぶる男の子がよく現れるが、全体的にみると、物語性があまり感じられない。各シーンの繋がりはいくはないわけではないが、連続性が弱く、光景の断片のように描かれている。なぜなら、この絵本には連続的な時間軸がみられず、平行時間軸の線分だけが確認できるからである（図 3-17）。

3-2-2 造本手法による分類

最後の分類手法は造本手法による平行時間軸である。これは特別な造本手法が使われることによって、「平行関係」が表現される。例は『友だちのほしかった大男の話+友だちのほしかったネズミの話』である。前章でも詳しく説明したため、ここでは他の事例をとりあげ、簡単に説明する。いわむらかずお⁽⁴³⁾（1939～）とエリック・カール⁽⁴⁴⁾（Carle, Eric; 1929～）共著の『どこへいくの？ ともだちにあいにく!』⁽⁴⁵⁾（2001）もこの種類である。

『どこへいくの？ ともだちにあいにく!』は『友だちのほしかった大男の話+友だちのほしかったネズミの話』と同じように表紙が二つある（図 3-18）。ただ、『友だちのほしかった大男の話+友だちのほしかったネズミの話』と異なり、二つの表紙は天地逆になっておらず、一つの物語は右綴じとなっているのだ。それはいわむらかずおが描いた話で、タイトルと文は日本語で縦組になり、物語は左へ進行している。それに対し、エリック・カールが描いた話は左綴じで、タイトルと文が横組になり、物語は右へ進行している。二つの表紙でそれぞれに一匹の犬が切り絵と水彩で描かれ、友だちに会う旅に出ようとする

姿が描かれている。いわむらかずおが描いた話では犬は友だちに会いに行く途中で順番に猫、鶏、ヤギ、ウサギ、最後は女の子と出会い、皆一緒に友だちに会いに行く姿が描かれている（図 3-19）。一方、エリック・カールが描いた話もこの順番で様々な動物と出会うシーンが描かれ、ただ最後には男の子と出会うのである。二つの物語を進んで、最後に真ん中の共通エンディングで男の子と女の子が出会った。ここではしかけが使用され、それぞれに開いて、二つの話の登場人物が一緒に楽しんで歌を歌いながら、踊っているシーンが描かれている。

『友だちのほしかった大おとこの話+友だちのほしかったネズミの話』と比べ、この絵本の時間軸はより簡単に理解できる。それぞれの話が左へまた右へ進行していて、真ん中で重合し、平行時間軸が作り出されている。

3-3 まとめ

以上では収集した事例における多時間軸の分類を行った。それによって、多時間軸の幾つかの表現手段が確認され、実際に「多時間軸」の絵本を作る際にも参考になった。一冊の絵本は二つ以上の分類に跨がっていることもあるため、分類表でそれらを明らかにした（表 1）。また、五味太郎（1945～）⁽⁴⁶⁾ の『ぼくのすきなやりかた』⁽⁴⁷⁾（図 3-20）と『わたしのすきなやりかた』⁽⁴⁸⁾（図 3-21）二冊の絵本は出版企画として興味深い。二冊の絵本ではそれぞれの見開きの内容と背景の色が呼応され、二つの並行している物語を同時に読むことができ、二つの「平行時間軸」も認識できると考えられるが、それについての分析はまだいくつかの考察点があるため、本研究では取りあげていない。それも今後の一つの課題として考えていきたい。

第四章 自作の分析による「多時間軸」

この章では筆者自身の制作経験を通し、実践的に考察された内容に言及する。筆者は「多時間軸」の絵本を作るため、先に絵本の全体的な時間軸を設定し、違う時間の光景の対比を表現するため、異なる色調や画風などを使用する。また、場面と場面の呼応性を強調するため、同じ構図を用いて、画面のディテールによる微妙な変化を作り出す。さらに、紙素材の特徴を用いた仕掛けによって時間の流れや過去と現在の対比なども同時に表現する。本章では2冊の自作を対象として、「多時間軸」を強調する絵本制作の実践を分析的に報告する。

4-1 『おかあさん』（2011～2012）

4-1-1 内容紹介

中国は昔と比べ、劇的に変化した。

建国後の文化大革命による混乱、1970年代の改革開放による目覚ましい経済発展、また、民主意識が強まる80年代の天安門事件。それぞれの時代を大きな背景にし、普通の人である私の祖母と母、女性二人の生活を表した。女性である二人の人生は激しい時代の変化を経験しながらそれぞれの時代の中で、一般人としての平凡さと母親としての偉大さを持ち、生活が続けている話である（図4-1）。

4-1-2 時間表現の手法

この絵本では筆者の母（おかあさん）を「私」として描いた物語である。物語には

「私」、「おかあさん」（「私」の母、筆者の祖母）と「私」の「娘」（筆者自身）が登場し、一見開きの左右でそれぞれに違う時間の出来事を表す形にしている。全体的には、左ページでは「私」と「私」の母親の両世代の生活光景が描かれ、右ページでは「私」の母親と「私」と「私」の娘三世代の生活光景が表現される形にしている。しかし、時間に対しての処理は連続的な時間軸を表現せず、映画表現におけるフラッシュバックとフラッシュフォワードの手法が用いられている。

例えば、第2見開き（図4-3）では2003年のSARS（サーズ）発生時の「瀋陽故宮」前の光景が表現される。第3見開き（図4-4）では同じ時期に、「私」の母の入院中の点滴が描かれ、第4見開き（図4-5）ではまた「私」と「私」の娘のそれぞれの幼少時代が描かれる。ここで、三見開きの連続性は見られないが、基本的には右ページの時間は左ページの時間の未来を表し、互いに呼応したり、対比したりしている。その中では、時間の対比あるいは呼応性を表現するため、四種類の手法を試みた。一つの方法は両時代の出来事の現場画面を表現せず、家族写真を用い、出来事の時代を表すタイプである。例えば、第1見開きの左ページには「私」の幼い頃の家族写真で、右のほうは「私」、「私」のお母さんと「私」の娘と一緒に取った写真である（図4-2）。

第二の表現手法として左右ページでそれぞれに両世代（「私」と「私」の母親）の生活光景と三代（「私」の母親、「私」、「私」の娘）の生活における実際の出来事を描き、両時代の生活における対比などを描き出している。例えば、第5見開き（図4-6）で描かれている「私」の幼少時代のいたずらの現場と「私」の娘のいたずらの現場がこの種の表現手法である。

第三種は左ページで過去を表現して、右ページにはしかけの部分があり、テレビの画面や写真や新聞の記事媒体を表現している。例えば、第2見開き（図4-7）のしかけ部分は2003年のアメリカの雑誌「TIME」で、また、第8見開き（図4-8）のしかけ部分は新聞の記事、第10見開き（図4-9）の右ページで描かれている仲間の写真で、第12見開きのしかけ部分に描かれているニュースの放送場面である。

4-1-3 絵本の諸要素の表現手法

1. 見開きにおける対比と呼応

① 左右ページにおける対比

対比が初めて見られるところは第 2 見開き（図 4-7）のしかけ部分を全て開いた後である。そこで、左ページでは春の光景、右ページではその年の冬の光景が描かれるが、しかけ部分の裏面は次の年の夏の光景である。ここでは、人数により、左右ページにおける雰囲気の違いが感じられ、左ページの「寂しさ」と右ページの「にぎやかさ」の対比が見られる。

第 3 見開き（図 4-4）にも「対比」が見られる。左ページでは「私」の母親入院中の点滴が見られ、左ページでは点滴掛けだけが描かれているため、左右の「有無」の対比が浮かび上がり、「私」の母親がもう亡くなったと暗示している。また、第 6 見開き（図 4-12）の左右ページで両時代の消費の現場が描かれているが、左ページでは「計画経済」の産物—糧食定量供給が表され、右ページでは中国「改革開放」後の「市場経済」—が描かれている。左の「制限」と右の「自由」の「対比」が表現されている。

第 8 見開き（図 4-8）で存在する「対比」は画面から直接に見られないが、「価値」においての対比が表現されている。そこで、左ページでは毛沢東が天安門で上京した紅衛兵たちとの面会が描かれているが、リアリティな面会の場面ではない。毛沢東の体は誇張して描かれ、画面の後ろに背景のようになっている。さらに、彼の後ろに太陽の光も描かれており、神様のような存在と見える。それはその時代の中国民衆が普遍に「毛沢東主義」を極端に信奉していることを表しており、「信仰」の力で当時の世界を驚かせるほどの人数がその場に集まり、「信仰」の無形な「価値」が感じられる。一方、右ページで 2009 年の新聞の一ページであり、記事により、文化大革命時に発行した切手が香港の競売で 368 万香港ドルの最高価値をつけたとわかった。また、しかけ部分を開くと、競売の現場が描かれている。ここでは過去の無形な信仰の「価値」が現在の有形な「価値」即ち「お金」

に転換したことが表され、「価値」における「無形」と「有形」の対比を意図した。

第 9 見開き（図 4-9）でも「対比」が見られるが、左右ページにおける「対比」ではなく、しかけによる「対比」が見られる形にしている。そこで、右ページのしかけ部分として使用されている「フラップ」を開くと、「青年点」の仲間の若い時の写真が見られ、扉の裏面は仲間たちの中年時の写真で、時間の流れが感じられ、それにより、過去と現在の対比が見られる。

② 前後の見開きにおける呼応性

前後の呼応性を表現するために筆者は場面を同じ構図にして、画面のディテールによってニュアンスを作り出す方法を試みた。

第 3 見開きと第 17 見開き（図 4-10）では、それぞれに病院のシーンが描かれている。だが、点滴だけが描かれた第 3 見開きと比べ、第 17 見開き画面内の情報がより多い。左ページでは「私」の母親が病床で横になる姿と「私」の姿が描かれ、視点の位置によって、点滴が強調されている。右ページでは誰の姿も描かず、ただ病院にある一つの空部屋である。この画面は第 3 見開きと呼応して、もう一度「有無」の対比を作り出す。

第 5 見開き（図 4-11）ではそれぞれに「私」の幼少時代のいたずらのシーンと「私」の娘のいたずらのシーンが描かれている。第 5 見開きの左ページでは五人の兄たちが列に並んでおり、知らん顔をしている画面が描かれている。「私」の姿が彼たちの前に描かれ、服も泥だらけになったことにも気にせず、下に描かれている影の人物に向けて微笑んでいる。右ページでは「私」の娘の姿が描かれ、彼女はテレビ台の前に立っており、床には開いている切手のコレクションブックが散らかっており、ページには「私」の娘が勝手に引いていた線ばかりだ。やや下のほうには左ページと同じように、一人の影が見える。下の文章「でも、末っ子の一人娘の私は結構ちやほやされて育った。いたずらをしたら、母は私を叱るのではなく、兄たちを怒鳴りつけた。」により、左右ページで描かれている影らは「私」の母親と「私」のことだと分かる。ただし、このシーンはただ文章の言葉「いたずら」が表現されており、「母は私を叱るのではなく、兄たちを怒鳴りつけた。」ことが描

かれていない。一方、第 15 見開きの左ページでも再び似ているようなシーンが見られるが、五人兄弟の表情や姿勢などに微妙の差異が見られ、「私」の姿も消えた。なお、やや下のほうで描かれている人の影の姿勢も変わり、第 5 見開きの左ページの影の数より一つ増え、小さくて原有の影の隣に描かれている。それは「私」の影で、「私」の母親のそばに立っており、「叱るはず」という団体から離れたことが表現されている。それと第 5 見開きで書かれている文章の「母は私を叱るのではなく、兄たちを怒鳴りつけた。」と呼応している。他方、第 15 見開きの右ページも第 5 見開きの右ページと少し差異が見られている。第 15 見開きの右ページでは「私」の娘の姿が見られなく、下のほうの影も第 5 見開きの右ページより一つ増えてきた。下の文章「娘がいたずらをしたら、母は娘を叱るのではなく、私を怒鳴りつけた。」を読めば、増えてきた影が「私」の母親で、「私」を「怒鳴りつけた」としている。しかし、この場面ではただ「母は娘を叱るのではなく、私を怒鳴りつけた。」が見られ、娘のいたずらシーンは描かれていなく、第 5 見開きではみられる。なぜなら、第 15 見開きの右ページの文章は第 5 見開きの右ページの画面との呼応がみられるのだ。

第 6 見開きと第 14 見開き（図 4-12）でも同じ手法が使われている。それぞれの左右ページには同じシーンが描かれて、ただ細部で区別を出している。例えば、第 6 見開きの左ページでは「私」は嬉しそうな顔をして、母親からクッキーをもらい、楽しんで食べているシーンが描かれ、その後の第 14 見開きの左ページは母親が「私」を抱きしめて、クッキーの配給を待っている様子が表現されている。また、第 6 見開きと第 14 見開きのそれぞれの右ページの時間の流れが逆になっている。読者は先に「私」が食べるシーンを読み、後ろの部分でその前の待ち時間が見られ、第 14 見開きの左ページは第 6 見開きの左ページのフラッシュフォワードであるからだ。

画面と画面における呼応以外にはまた文章と画面における呼応が見られる。例えば、第 8 見開き（図 4-13）の文章「机の上にはメモが残されていたが、＜俺はもう北京へいく。毛主席に会いたい！＞としか書かれていなかった。」があるが、文と合わせる画面が描か

れていない。絵本のやや後半ではこの文章と合わせ、第 11 見開き（図 4-17）での左ページで第 8 見開きの文章で述べた「メモ」の紙が描かれている。さらに、右ページでは「金頂兄さん」の姿が同時描かれ、その後（文化大革命後）の金頂兄さんの近況が同時に描かれる。

もう一つの文章と画面が呼応するところは第 10 見開きの文章と第 13 見開きの画面にみられる（図 4-14）。第 10 見開きでも、そこで載せた文章「この頃、母が家にあった昔の写真を人に気づかれないように毎日少しずつ燃やしていたことは知らなかった。」を表す画面が描かれていないため、一つの伏線になった。母が燃やしていたのはどんな写真なのか、なぜ燃やさなければならないのかが読者にとって、一つの疑問になったかもしれない。それに答えるのは第 13 見開きである。そこで右ページでは「私」の母親が椅子に座り、何かをもやしているシーンが描かれている。画面の上の部分は全て「私」の母親の若い時の写真で、そこで過去の光景が映され、外国人との写真が多い。読者はその時点でなぜ「私」の母親が写真を家の中で燃やしているのかという理由がわかる。その時代、外国人と一緒に撮った写真がこんなに多くあると大きな問題になるかもしれないから。

以上で絵本の時間の表現手法や、呼応性などについて述べてきた。この絵本の時間軸の構造は図 4-15 のようにまとめた。

2. 他の諸要素の表現手法

以上では絵本にみる見開きで使われる時間の表現手法について紹介した。ここではこの絵本の他の諸要素—表紙、裏表紙、また、扉ページで描かれた絵の意味を説明する。

この絵本の表紙と裏表紙（図 4-16）では中国のイメージをもたらす色の赤を背景色とし、四列四行でそれぞれに 16 個コマが見られる。コマの中では過去の中国の記号と今の中国を対表する記号が描かれている。例えば、表紙の一番上の一行目では、赤い「星」が見られ、その隣にもう一つの「星」が見られるが、それはベンツ（車）のエンブレムである（図 4-17）。赤い星は過去の中国が共産主義を信奉することを示し、ベンツのロゴは今の中国の「拝金」の価値観があることを示している。また、隣の二つのコマの中ではそれ

それに赤い表紙の本が描かれるが、一冊は「毛沢東語録」で、もう一冊は GRE の対策本である。GRE とは Graduate Record Examinations で、アメリカ合衆国やカナダの大学院へ進学するのに必要な共通試験である。アメリカへ留学を希望する中国の学生はこの本を必ず持つようにしている。試験のために、毎日なにもせず、一所懸命ヴァキャブラリーを覚え、本を全部暗記することを願っている。これには過去の中国人、特に文化大革命の時期の中国人に愛される本「毛沢東語録」と同じニックネーム「紅宝書」^{ホンバウシュウ}がつけられている。ただ、今の中国人に「毛沢東主義」を信仰する人はあまり見られなく、時代は全然違っている。16 個のコマの中で描かれるものが同じものもある。それは過去から今でも変わらない中国で見られる記号である。例えば、裏表紙で描かれる「福」、または「天安門」である。

表見返しと裏見返し（図 4-18）では、それぞれに白黒の写真とカラー写真で表現され、過去と現在の光景が描写されている。その中で、見返しのところで、赤い星を付ける男の人が見られるが、それは物語の主人公の「私」の四番目の兄さんである。彼は文化大革命の時には「紅衛兵」であり、毛沢東主義を家族の中で一番信じていた人である。彼と他の人との区別を付けるために、赤い星を描いた。扉ページではただ人の服が描かれて、服の上に毛沢東のバッジが付けられ、その時代の特徴が現れられた。また、服の色が青い色で、そのときの中国人は大体こんな色の服をきていて、この色にも名前があり、「北京ブルー」と呼ばれている（図 4-19）。

以上、この絵本について分析した。この絵本を制作する時に、もともとの考えは左右ページでそれぞれに過去と未来の連続する時間軸を表現したかったが、サムネイルづくりの時に、または文章を書く時に、徐々に変わってきて、連続の時間軸が見えずに左右ページに現れた時間が断片のようになっている。このようにすれば、読者の絵本に対する理解はより難しくなって、場面においてはより工夫する必要となった。画面と画面、または画面と文章における前後呼応は読者にとって、どのぐらい把握できるのかも問題点になったが、絵本にみる時間表現が面白くなったと考えられる。

4-2 『中国語教室の孫太郎』(2012～2013)

4-2-1 内容紹介

中国は多民族が共生する国である。漢民族が人口の95%を占め、残りの5%は回族やチワン族などの55個の少数民族である。中国人が幼いころから受けた教育も「56個民族はすべて中国人であり、皆は家族。」である。筆者自身は漢民族であり、通っていた学校にも少数民族の人が少なく（通常の場合、少数民族は各民族の学校を通う）、少数民族は自分自身が中国人であるかどうかをどのように考えているのかについては興味が全然なかった。筆者は勝手に少数民族の人たちも自分は中国人であるということを認めていると思っていた。しかし、大学の時に中国にある有名な英語のスクール（新東方）の先生の話聞いて、筆者の考えかたが変わった。その先生は朝鮮族であり、中国の東北にある延辺朝鮮族自治州で生まれた。彼は中学校の時に韓国と中国のサッカー試合を観ていて、どちらを応援するのかを迷っていた。それから、自分は本当に中国人であるのかという疑問に巻き込まれて、様々な本を読み、漸く答えを見つけて、自分自身は中国人であることを認めた。

筆者はいま日本に留学していることをきっかけにして、ここで生まれた中国人の子どもも中国の少数民族と同じように、日本の少数民族ではないかと考えた。彼らは自分自身が中国人であるという意識はどのくらいあるのか、日本人としての意識はどのくらいあるのかと考えた。この作品では日本で生まれた中国人の男の子を主人公とし、彼の自分自身に対する認識、と思春期の少年の複雑な気持ちを同時に表現した（図4-20）。

この絵本の主人公は孫太郎という名の男の子で、日本で生まれた中国人である。彼の両親は中国人であり、家庭では中国の食べ物を口にし、または節分にあわせて、中国の行事などを行うことにしている。しかし、主人公は日本で生まれたため、「自分は中国人だ」

という意識が弱く、日本人であるという意識も曖昧である。お父さんに「中国人の友だちも作れ」と言われて、彼は中国語の塾に通うようになった。そこで同じ学校を通っている中国人の男の子「^{しゅはつかい}朱波海」（絵本では「^{はつかい}波海」としている）、または別の学校の中国人の女の子「^{とうげんじょう}唐玄静」（絵本では「^{げんじょう}玄静」としている）と出会う。二人は両親の仕事関係で日本にきて、両親から中国語の塾では必ず中国人の友だちが作れると言われて、塾に通うようになった。孫太郎は「^{げんじょう}玄静」に好意を持っているが、素直に自分の気持ちを言えない。彼は学校で虐められている「^{はつかい}波海」をかわいそうだと思っているが、「^{はつかい}波海」は「^{げんじょう}玄静」と仲良くしているので、「^{はつかい}波海」を恋のライバルとして、彼に複雑な感情を持っている。「^{はつかい}波海」が虐められているところを見ても、助けることはない。ある日、孫太郎は塾へ行く途中で「^{はつかい}波海」が虐められるところを見て、相手が「^{はつかい}波海」に「バカ中国人」と言ったことで、彼は無性に腹立って、「^{はつかい}波海」を助けようとしたが、逆にやられた。この時、「^{げんじょう}玄静」が突然に現れて、不思議な中国武術で孫太郎と「^{はつかい}波海」を助けた。このことをきっかけにして、孫太郎と「^{はつかい}波海」は友だちになり、「中国」、または「中国語」を受け入れるようになった。

一方、空想世界の話では、孫太郎は大好きな孫悟空に変身する。現実世界で出会った人達をそれぞれに玄奘や猪八戒などの西遊記、または桃太郎の登場人物を連想させ、皆で西天に経を取りにいく。

玄奘法師は五行山に閉じ込められる孫悟空を救い、西天取经の旅を始めた。途中で猪八戒と出会って仲間とするが、ここからの物語は桃太郎と繋がるようになる。それから、玄奘法師、孫悟空と猪八戒は、桃太郎の中の一つの登場人物—キジと出会った。孫悟空はキジに虐められ、玄奘法師は臭い豆腐をあげたため、キジも仲間になった。四人は旅を続け、途中で怖い妖怪のように見える犬と出会った。玄奘法師は犬を退治し、犬も仲間になり、五人一緒に西天へいくことになった。

4-2-2 時間の表現手法

この絵本では見開きを画面ごとに、現実世界の話と空想世界の話を交互に表現している。だが、物語のクライマックスを明確に表すため、第 17 見開きから第 20 見開きまで（ここでは第 18 見開きの仕掛け部分を開いた画面を第 19 見開きと呼ぶ）、第 21 見開きから第 23 見開きまで（ここでは第 22 見開きの仕掛け部分を開いた画面を第 23 見開きと呼ぶ）では画面ごとに両世界の物語を表現するわけではなく、それぞれまとめて現実世界のクライマックスと空想世界のクライマックスを表現する形にしている。以降は、両世界の物語を分けて、時間表現または時間軸の構造を詳しく説明する。

1. 現実世界の物語（奇数見開き、または第 18 見開きと第 20 見開き）

前節で述べたように、現実世界の物語の内容は主人公が波海^{はつかい}、また、玄静^{げんじょう}と友だちになった話である。文章は主人公の口調で書かれて、第一人称で述べている。現実世界の話と空想世界の話を同時に進行しているが、物語の時間の連続性は最初から存在するわけではない。現実の物語の第 1 見開き（図 4-21）では無文字で、主人公の家の風景が描かれている。そこで、主人公の母親はご飯を作っていて、主人公と父親がテーブルで待っている。続く第 3 見開き（図 4-22）は主人公の本棚をズームで描かれ、主人公の写真と孫悟空の人形がそこに置かれている。二つの見開きでは描かれた時間の連続性が見られない。読み続けると、第 5 見開き（図 4-23）では、波海^{はつかい}が教室で臭い豆腐を食べているシーンが描かれ、主人公は廊下の窓からいやな顔をしている。ここも第三見開きとの連続性が見えない。次の第 7 見開き（図 4-24）、第 9 見開き（図 4-25）、第 11 見開き（図 4-26）、または第 13 見開き（図 4-27）の間でも時間の連続性が見えず、ただ過去の生活の風景が描かれ、物語の背景が紹介されている。主人公が波海^{はつかい}に、または玄静^{げんじょう}にどのような感情を持つのかは文章から解る。

第 15 見開きから第 20 見開きまで、現実世界で起こった物語の時間の連続性が見えるよ

うになった。主人公は波海^{はっかい}が虐められるところを見て、ついに相手を殴ろうとしたが、逆にやられた。この時に玄静が突然に現れて、虐める二人をやっつけた。ここまでのシーンはすべて同じ時間、土曜日に塾へいく途中での出来事であるため、一つの時間軸が作り出された。第 15 見開き（図 4-28）の文章「土曜日、塾に行く途中で、波海^{はっかい}をみかけた。」を読むことによって、第 3 見開きの時間がわかるのだ。そこで、「中学校へ入ったばかりなのに、また明日から中国語の塾に行かないと。」が書かれて、その日は金曜日だとわかる。それゆえ、語る時間は実際に第 3 見開きと第 15 見開きが繋がるはずが、背景と人物の性格などを紹介するため、第 5 見開き、第 7 見開き、第 9 見開き、第 11 見開き、第 13 見開きはすべてフラッシュバックであると考えられるのだ。読み続けて、現実世界の最後の見開きでは主人公と波海^{はっかい}と一緒に「臭豆腐」を食べているシーンが描かれ、二人はもう友だちになったことが表現されている。それも前見開きと繋がると考えられるが、ただ他の見開きと比べ、両見開きの間では前より長い時間が経ったと考えられる。

2. 空想世界の物語（偶数見開き、または第 23 見開き）

空想世界の物語も現実世界の物語と同じように、最初からずっと連続的ではないが、現実世界の物語と比べれば、早めに時間の連続性が見えるようにしている。

空想世界の第 1 見開き（第 2 見開き）（図 4-29）では、釈迦如来が孫悟空を五行山に閉じ込めるシーンが描かれ、次の第 4 見開き（図 4-30）では玄奘法師が初めて孫悟空と出会ったシーンが描かれている。読み続けて、第 6 見開き（図 4-31）では玄奘と猪八戒と一緒に「臭豆腐」を食べているシーンで、第 8 見開き（図 4-32）では玄奘が経を読んでいるところが描かれている。3 枚の見開きはそれぞれに西天へ行く途中で起こった一つの時間の断片であり、連続の時間の流れが見えない。だが、第 10 見開き（図 4-33）から第 24 見開きまで連続的な時間の流れが見えるようになった。第 10 見開きでは孫悟空がキジに虐められているところが描かれ、次の第 12 見開き（図 4-34）では玄奘がキジに「臭豆腐」をあげるシーンである。そこで、キジも落ち着いて、嬉しそうな顔として、「臭豆腐」を受けようとしている。玄奘法師は食べ物で孫悟空をキジから救った。一方、孫悟空はま

だいやな顔をして、一人で画面の右へ向いている。玄奘がしたことをよけなお世話と思っているようだ。それと同時に、山の後ろに目覚めたある生き物が描かれている。さらに読み続けて、第 14 見開き（図 4-35）では四人が全ページの生き物の背中で歩いているシーンが描かれ、生き物の視線がずっと四人に向いているにもかかわらず、四人は全然気づいていない。第 16 見開き（図 3-36）に着くと、生き物の正体が解る。犬のような生き物である。生き物は怖い顔をして、四人に向いている。第 21 見開きから第 23 見開き（図 4-37）までは玄奘法師が緊箍児^{きんこじ}を孫悟空の頭から外し、それを使い、犬とキャッチボールをして、友だちになった場面である。それから、犬も含めて、五人は一緒に西天へいくようになった。

以上のように、第 10 見開きから第 24 見開きまでの偶数ページ（第 23 見開きも含めて）では連続の出来事が表現されている。連続な時間の流れが見えるようになり、一つの時間軸が作り出された、この絵本の全体的な時間軸は図のようになる（図 4-38）。

4-2-3 絵本における他の表現手法

1. 対応関係

① 登場人物における対応

この絵本では現実世界の登場人物と空想世界の登場人物における対応関係が見えるが、わざわざ曖昧にさせている。例えば、現実世界で登場する孫太郎、波海^{はっかい}と玄静^{げんじょう}はそれぞれに「西遊記」の「孫悟空」、「猪八戒」と「玄奘法師」と対応していて、孫太郎はさらに「桃太郎」に対応している。しかし、三人は西天取経の旅に出て、途中で「桃太郎」に登場するキジと出会って、キジは玄奘の乗り物になり、足も四本になった。それは「西遊記」の中の「玉龍」と対応すると考えられるが、後に玄奘の乗り物は桃太郎のもう一つの登場人物—犬になった。この犬は西遊記の妖怪として、または桃太郎の犬として登場して、現実世界で「波海」^{はっかい}を虐める二人にも対応している。この絵本における具体的な対応関係は

表で示している（表 2、表 3）。

② 場面における対応

場面における対応は現実世界の場面と空想世界の場面における対応である。初めて対応が見えるところは第 5 見開きと第 6 見開きである。第 5 見開きでは波海^{はつかい}が教室で「臭豆腐」を食べているシーンが描かれている。そこで、主人公はいやな顔をして、波海^{はつかい}のほうを睨んでいる。それと呼応して、第 6 見開きでも猪八戒は「臭豆腐」を食べているシーンが描かれている。主人公を象徴する孫悟空も第 5 見開きの主人公と同じようにいやがる顔をしている。現実世界と空想世界の主人公は両方とも同じ気持ちである。

呼応関係がまた見られるのは第 7 見開きと第 8 見開きである。第 7 見開きでは背景で玄静^{じょう}の姿がスーパーマンのように飛んでいて、主人公はうんざりした顔をしている。第 8 見開きでは、玄奘が経を読んでいる姿が描かれ、主人公の化身である孫悟空もうっとうしい顔をしていて、両見開きとも主人公の同じ気持ちを描いている。次に対応関係が見られるところは第 15 見開きと第 16 見開きである。第 15 見開きでは主人公は塾へ行く途中で学校の二人が波海^{はつかい}を囲むところを目撃したシーンである。第 16 見開きでは玄奘等の四人が怖い犬にであったシーンである。両方とも「敵」に遭うところが描かれて、呼応されている。

最後に呼応関係が見られるところは前と異なり、一ページ対一ページではなく、現実世界の物語と空想世界の物語の進行が対応されている。第 17 見開きから第 20 見開きまでの現実世界の物語では主人公は波海^{はつかい}を助けようとしたが、逆にやられて、結局、彼らが玄静^{じょう}に助けられた話である。第 21 見開きから第 23 見開きの空想世界の物語もそれに応じて、玄静^{げんじょう}を象徴する玄奘が他の人を助けてあげる話である。

2. 曖昧な表現

① 人物の対応関係における曖昧な表現

前文では現実世界と空想世界で登場人物における対応関係を説明したが、絵本を読む過程では実際にこのような関係が明確にされていない。例えば、物語設定で玉龍との対応す

るキジは他の対応関係と比べ、より曖昧にされている。キジが初めて登場するのが第 10 見開きで、第 12 見開きではまたキジの体になっているが、第 14 見開きでは玄奘の乗り物になり、足が四本になった。しかし、空想世界の最後の見開き—第 24 見開き（図 4-39）でのキジはまたキジの体で、玄奘の乗り物も犬と変わった。前述したように、犬は実際に現実世界で波海^{はっかい}を虐める二人組を象徴するが、ここでも玉龍と対応しているのではないと考えさせる。また、犬も桃太郎で登場する犬と対応していて、読者を混乱させるが、そもそもこれが筆者の目的である。

② 間接的に主人公の気持ちと性格を反映するために使う曖昧な表現

この絵本を書いたときに、主人公が癖のある人物だと設定した。彼の生活を直接的に表現することをさけて、間接的に表現しようとした。それを実現するためにいくつかの方法を試みた。一つはヒントを与える要素を繰り返す使うことであり、もう一つは語る内容と画面の内容の離反である。

この絵本の表紙の柄は緑の生地で、赤い花がついている（図 4-40）。扉ページ（図 4-41）で描かれた桃もピンクではなく、この柄である。また、裏表紙で描かれた女の子のスカートもこの柄である。絵本を開き、第 3 見開きでは本棚をズームして描かれ、そこで置かれた主人公の写真フレームの柄もそれである。第 7 見開きで主人公の後ろに飛んでいるスーパーマンのような人のマントもこの柄である。それとともに、空想世界の第 4、6、8 見開きの玄奘の袈裟もこの柄である。ここまで読んできて、読者もこの柄について疑問があるかもしれないが、第 9 見開きを読むと、この柄の正体がわかるようになるだろう。第 9 見開きで描かれた波海^{はっかい}は後ろにあるスカートをはいている女の子に向いていて、笑いながらなにかを話しているようだ。彼女がきているスカートもこの柄である。しかし、女の子の上半身が描かれていないため、彼女の顔がわからない。上の文章「波海^{はっかい}と玄静^{げんじょう}はいつも一緒だ。家が近いらしく、塾にくるときも、家にかえるときも一緒だ。ラブラブじゃないか。ムカつく。ほかの友だちいないのか？」を読んで、また左下で描かれた主人公のいやな顔をみたら、この女の子の正体がわかる。彼女は玄静^{げんじょう}だ。その繰り返して出現する柄

は彼女のスカートの柄である。玄^{げんじょう}静は登場しない時から、彼女の影が主人公の背後に回っていることが示され、主人公は彼女に好意を持つことが表現された。

他方、主人公の性格を間接的に表現するために、絵本では主人公の話と画面で表れた事実を正反対にする形にしている。第 13 見開きはこのようであり、第 17 見開きから第 20 見開き（図 4-42）までもこの手法で表現されている。

第 13 見開きの文章では主人公は自分が「学校でも人気者だぞ。」と語っているが、画面で表したのは主人公が独りで昼食を食べているシーンである。教室にいる他の人は皆と友人と一緒にいるところからみると、主人公には友だちがいないようで、「人気者」とは言えない。他方、第 17 見開きから第 20 見開きまでは喧嘩のシーンが描かれ、画面で描かれるのが玄^{げんじょう}静は学校の二人をやっつける場面だが、文章では逆の話が語られている。文章では主人公が武術を使い、二人に勝つことを語っている。このようにして、主人公の性格を浮かび上がらせた。

3. 象徴的な要素の表現

① 桃の実

この絵本で桃がよく見られる。一つは桃太郎を象徴して、もう一つは性的な象徴がある。筆者は桃がセクシーな果物だと思っている。お尻の形に似ていて、曖昧な色をもち、思春期の男女の気持ちを代表できる果物だと考え、この要素を使うようにした。それ同時に桃太郎を象徴する桃は、西遊記と桃太郎の物語が混ぜ合わさっていることを表している。

② 緊箍^{きんこじ}児

緊箍^{きんこじ}児は孫悟空を束縛するものである。その言葉から狭い、閉じ込むなどの言葉と連想できる。孫悟空は緊箍^{きんこじ}児をつけて、自由と絶別する。しかし、絵本の第 19 見開き（図 4-37-C）で、玄^{げんじょう}奘は緊箍^{きんこじ}児をボールのように投げて遊び、軽く妖怪をやっつけた。これは現実世界の主人公も自由になることを象徴している。彼はそのきっかけで、中国または中国語を受け入れ、玄^{げんじょう}静と波^は海^{かい}と友だちになった。

③ 皿と箸

絵本の見返し（図 4-43：上）ではご飯と箸が重複して描かれ、箸が尖って、皿の前で置かれているが、右ページの真ん中で描かれた皿と箸は他の皿と箸と異なっている。箸がより長く、端も尖っていないくて、皿の右に置かれている。これ中国と日本の文化における異なるニュアンスを表している。裏見返し（図 4-43：下）でも同じ形式で皿と箸が描かれているが、表見返しと違い、日本の皿と箸が一つになり、中国のものが多くなった。このように、時間の経過によって、主人公が中国または中国人を受け入れるようになったことが表現された。

これまではこの絵本の内容、または時間表現などについて述べてきた。筆者は小さいときに中国で「西遊記」のドラマ（1986 版）をよくみていた。孫悟空は妖怪とどのように戦い、どのように妖怪をやっつけるのかを見るのが一番好きだった。しかし、玄奘は嫌いだった。孫悟空は彼のこと「师傅^{シーフ}」と呼ぶ。中国語では「先生」に近い意味だ。しかし、ドラマで玄奘はいつも何かの災難に遭って、台詞は永遠に「悟空、どうしましょう？」であつた。何の役にも立たない存在だと思っていた。玄奘が妖怪に食べられようとするときに孫悟空は必ず現れ、彼を助けてあげる。孫悟空がいなければ、彼は経を取ることがまったくできないと思っていた。ドラマから受けた玄奘のイメージが強く、西遊記の本を読むのもいやになって、抵抗していた。今回の作品で玄奘は孫悟空を助け、妖怪をやっつけて、自分の学生を勉強させるためにいい手本になる。これが本当の先生のイメージである。

この絵本を読んだら、おかしい話だと感じる人が多くと思われるが、そもそも絵本を創作する前にはこのようなおかしさもしくは曖昧さを読者に提供するつもりだった。読者がこのように感じてもらえれば、筆者の目的も果たされた。

おわりに

本論では絵本に見られる時間表現について、同時に進行する複数の物語を直観的な系統図を用いて分析し、各物語における独自の時間の流れ、に対する整理、ならびに物語と物語の互いの時間の関係の整理も試みた。それによって絵本における時間の表現手法が再確認できるとともに、絵本に対する理解をより深めることができた。他方、先行研究を踏まえ、読者の時間軸と絵本の時間軸の関係を洗い出し、読者が多時間軸を認識するときに「観察者」、「参加者」、または「思考者」の三つの立場を取ること、また、立場を転換することも一つの問題点として指摘した。無論、読者は自らの立場に対して無意識で、物語を合理化にさせるときにどのような役割を果たすのも曖昧にしていると考えられるが、本論では論述を明確にするため、読者の立場を明確に分類してきた。そして、読者の時間軸を絵本の時間軸の系統図に含め入れ、「多時間軸」を認識するときに読者の反応も視覚化することも試みた。

本論では「並行関係」と「平行関係」両方が顕著に見られることを読者に与えるような絵本を、意図的に選んで論述してきた。だが、事例としての絵本のページ捲りの方向はすべて横方向であり、ページ捲りの方向が上下になる絵本が含まれていない。その場合に、「多時間軸」の表現がどのようなになるのか、またはどの手段で表現されるのかななどの問題は今後の課題である。また、筆者は自身の研究を実物に応用して、「多時間軸」の絵本を実際に創作し、それに対しての分析も行った。その中では映画のフラッシュバックまたはフラッシュフォワードの手法を用いて時間を表現する、または見開きを画面ごとに「多時間軸」を創出した。他の表現方法も数多く存在するが、今後も以上の課題を考えつつ、「多時間軸」がどのように絵本で実践されるのかを探っていきたい。

(56544 文字)

注：

- (1) 『絵本論—新しい芸術表現の可能性を求めて』、岩崎書店、1982
- (2) 同上文献、P. 52 を引用
- (3) 同上文献、P. 99 を引用
- (4) 同文献、「第四章 絵本の構造」の「4. 絵本モンタージュ」を参照
- (5) 長谷川集平（1955～）、兵庫県姫路に生まれ、日本の絵本作家である。1976 年に第 3 回創作えほん新人賞受賞した『はせがわくんきらいやん』（すばる書房、1976）でデビュー。絵本で映画の表現手法を持ち込み、独特な展開を用いるのが彼の作品の特徴である。『見えない絵本』（太田大八絵、理論社、1989）で、1990 年第 20 回赤い鳥文学賞。『ホームランを打ったことない君に』（理論社、2006）で、2007 年第 12 回日本絵本賞。他にもまた『トリゴラス』（文研出版、1978）、『とんぼとりの日々』（すばる書房、1977）などの作品がある。
- (6) 『絵本づくりトレーニング』、長谷川集平、筑摩書房、1988
- (7) 『絵本の力学』、マリア・ニコラエヴァ、キャロル・スコット著、川端有子、南隆太訳、玉川大学出版部、2011
- (8) 同上文献、P. 7 を引用
- (9) Maria Nikolajeva and Carole Scott (2006) *How does picture book works*.
Routledge (paper back)
- (10) 「異時同図法とは、異なる時間を一つの構図の中に書き込むことである。（中略）有名な「捨身飼虎図」は、この形を代表する作品である。」「異時同図-動きをみる」、『生命誌ジャーナル』、2005 秋号
- (11) 「錯時法とは直線的に流れる時間にそって物語ることをしない手法である。」

- (6) 掲載した文献の P. 225 を参照
- (12) Joseph H. Schwarcz (1982) *Ways of the Illustrator: Visual Communication in Children's Literature*. American Library Association
- (13) 同上文献、「we comprehend as we read along lines whose meanings we decipher in linear progression. The picture, on the other hand, confronts the viewer all at once, as a surface, an expanse; we see its contents simultaneously, as an immediate whole.」を参照
- (14) Perry Nodelman (1988) *Words about pictures: The narrative art of children's books*. University of Georgia Press.
- (15) 「絵本の表現構造」、中川素子、絵本学会『絵本学』編集委員会編、『絵本学』(5) 19-32
- (16) 『絵本の事典』中川素子、吉田新一、石井光恵、佐藤博一編、朝倉書店、2011
- (17) 『ぼくがラーメンをたべてるとき』長谷川義史、教育画劇、2007
- (18) ピーター・シス (Sis, Peter ; 1949～)、旧チェコスロバキアで生まれ、プラハの美術工芸学校と、ロンドンの王立美術大学でアニメーションと絵画を学び、1982年にアメリカに移住する。その後、モリス・センダックに絵本試作が認められ、絵本作家としていまでも活躍している。作品が『生命の樹—チャールズ・ダーウィンの生涯』(原田勝訳、徳間書店、2005)、「マドレンカ」シリーズ(『マドレンカ』松田素子訳、BL 出版、2001、『マドレンカのいぬ』松田素子訳、BL 出版、2004、『マドレンカサッカーだいすき!』松田素子訳、BL 出版、2012) など数多くあり、『星の使者』(原田勝訳、徳間書店、1997) はコールデコット・オナーブック、『生命の樹—チャールズ・ダーウィンの生涯』(原田勝訳、徳間書店、2005) はボローニャ国際児童図書展ノンフィクション大賞をそれぞれに受賞した。
- (19) 他にもまた『マットくんのしょうぼうじどうしゃ』(中川ひろたか訳、BL 出版、1999)、『マットくんのトラックトラック』(中川ひとたか訳、BL 出版、2000)、『マ

ットくんのきょうりゅうだ』(BL 出版、2008) がある。

- (20) 『マットくんのふね ふね ヤッホイ!』ピーター・シス著、中川ひろたか訳、BL 出版、2000

- (21) ジョン・バーニンガム (Burningham, John; 1936～)、イギリスの絵本作家である。良心的兵役忌避者としての代替服務で国内やイタリア、イスラエルなどで働いた後、彼がセントラル・スクール・オブ・アートでグラフィックデザインとイラストレーションを学んだ。その後、ポスター制作の仕事、教師の仕事などを通して、絵本の道に入った。デビュー作、1963 年出版された『ボルカ』(木島始訳、ほるぷ出版、1993) はケイト・グリーンナウェイ賞を受賞し、他にもまた『ガンピーさんのふなあそび』(光吉夏弥訳、ほるぷ出版、1976)、『おじいちゃん』(谷川俊太郎訳、ほるぷ出版、1985) などの作品がある。

- (22) 『なみにきをつけて、シャーリー』ジョン・バーニンガム著、へんみまसानお訳、ほるぷ、新装改訂版 2004

- (23) アンネゲルト・フックスフーバー (Fuchshuber, Annegert; 1946～)、西ドイツのマグデブルグで生まれ、ドイツの絵本作家である。工芸美術学校で学んだ後、グラフィックデザイナーとしてミュンヘンの広告代理店に勤め、1970 年代から子どもの本に関わる仕事を始め、作品は 1978 年に出版された『ゆめくい小人』(メヒャエル・エンデ文、アンネゲルト・フックスフーバー絵、さとうまりに、偕成社、1981) の挿絵、自作の絵本『わすれられた庭』(さとうまりに訳、偕成社、1981)、『手のなかのすずめ』(さんもりゆりか、おつきゆきえ訳、一声社、2002) などの作品がある。

- (24) 『友だちのほしかった大男の話+友だちのほしかったネズミの話』アンネゲルト・フックスフーバー著、高橋洋子訳、偕成社、1986

- (25) アンソニー・ブラウン (Browne, Anthony; 1946～)、イギリスの絵本作家である。リーズ大学を卒業した後、彼は医学教材の画家になり、グリーティングカード制作などを行った。1976 年で、『魔法の鏡を抜けて』(Through the Magic Mirror、

Walker Books Ltd. 未邦訳）でデビュー。1983 年『すきです ゴリラ』（山下明生、あかね書房、1985）を出版、1992 年に出版された『どうぶつえん』（藤本朝己訳、平凡社、2003）でケイト・グリーナウェイ賞を受賞し、ほかにもまた『すきです ゴリラ』（山下明生訳、あかね書房、1985）、『どうぶつえん』（藤本朝己訳、平凡社、2003）などの作品がある。

- (26) 『こうえんで…4 つのお話』アンソニー・ブラウン著、久山太市訳、評論社、

2001

- (27) 『もうおふらからあがったら、シャーリー』ジョン・バーニンガム著、あきのしょういちろう訳、童話館、1994

- (28) 「ジェイン・ドゥーナンは、この『なみに』は、絵と言葉の対位法構造だといっているが、視点を変えると、現実世界と空想世界の対位法構造になっているともいえる。」、神谷友、「大人と子どもの複雑な関係—『なみにきをつけて、シャーリー』に描かれるふたつの世界」、『絵本をひらく—現代絵本の研究』、谷本誠剛、灰島かり編、人文書院、2006

- (29) 「絵本の世界(4)ジョン・バーニンガムの魅力(I)：『カンピーさんのふなあそび』『なみにきをつけて、シャーリー』を中心に」、高原典子、『幼児の教育』、90(8)、p. 46—54

- (30) 「ウィリー」シリーズには『こしぬけウィリー』（久山太市訳、評論社、2000）『ウィリーとともだち』（あきのしょういちろう訳、童話館出版、改訂版、1994）などがある。

- (31) 『すきです ゴリラ』アンソニー・ブラウン著、山下明生訳、あかね書房、1985

- (32) 『ゴリラとヒメちゃん』アンソニー・ブラウン著、久山太市訳、評論社、2009

- (33) 『こうえんのさんぽ』アンソニー・ブラウン著、谷川俊太郎訳、佑学社、1980

- (34) ジミー（1958～）、台湾の絵本作家で、かつて広告会社で12年も務めていた人間である。1995年、白血病を患って、体を回復するため、家で3年間の休養するこ

とをきっかけに彼がイラストレーションの創作をもう一度し始めた。1998年に彼は絵本の創作を始め、『ほほえむ魚』（有沢晶子訳、早川書房、2002）と『森林のなかの秘密』（高梨いなさ、PHP 研究所、2002）の二冊は同年度で多数の賞を取った。このことを皮切りに、中国や日本、またはシンガポールで数多くの絵本が出版されている。

(35) 『Separate ways 君のいる場所』ジミー著、宝迫典子訳、小学校館、2001

(36) 内田麟太郎(1941～)福岡県出身、日本の童話作家、詩人である。38歳により、児童書を書き始める。絵本『さかさまライオン』（長新太絵、童心社、1985）で第9回につぼん絵本大賞（1986）を、絵本『かあちゃんかいじゅう』（長谷川義史絵、ひかりのくに、2003）で第14回けんぶち絵本の里大賞（2004）を受賞する。他の絵本作品はまた『ワニぼうのやまのぼり』（高畠純絵、文溪堂、2007）、『きになるともだち』（降矢なな絵、偕成社、2008）などがある。

(37) 西村繁男（1947～）日本の絵本作家、高知県高知市出身。中央大学商学部、セツ・モードセミナー卒業。代表作に『おふろやさん』（福音館、1983）、『やこうれっしゃ』（福音館、1983）などがある。『絵で見る日本の歴史』（福音館、1985）で第8回絵本につぼん大賞（1985）を、『絵で読む広島原爆』（那須正幹文、福音館書店、1995）で第43回産経児童出版文化賞（1996）を受賞する。

(38) 『がたごと がたごと』内田麟太郎文、西村繁男絵、童心社、1999

(39) 安野光雅（1926～）は日本の著名な絵本作家で、豊かな知識と想像力を駆使して独創性あふれる作品を発表してきた。派手な原色をほとんど使わない淡い色調の水彩画で、細部まで描き込みながらも落ち着いた雰囲気絵を描くことが彼の特徴である。彼はもともと美術の教員であり、小学校で10年間美術を教えていたが、そのうちイラストレーションの仕事を手掛けるようになり、1968年には絵本『ふしぎなえ』（福音館書店、1971）で絵本作家としてデビューした。その後、彼は数多くの絵本を出して、1978年ボローニャ国際児童図書展グライフック大賞を受賞した。他

にも『旅の絵本』(1～8)(福音館書店、1977～2013)シリーズ、『ABCの本 へそまがりのアルファベット』(福音館書店、1974)、『6月31日6時30分』(寺村輝夫著、安野光雅絵、童心社、1974)などの作品がある。

(40) 『がげぼうし』安野光雅著、富山房、新装版、1976

(41) イシュトバン・バンニャイ (Banyai; Istvan, 1949～)、ハンガリーのブダペストで生まれ、現在はアメリカに在住する。イラストレーター、アニメーション作家として活躍している。絵本は『ズーム』(ブッキング、2005)が処女作で、その後『リズム』(ブッキング、2005)、または『アザーサイド』(ブッキング、2006)があり、シンプルな絵で映像的な展開が特徴である。

(42) 『アザー・サイド』イシュトバン・バンニャイ著、ブッキング、2006

(43) いわむらかずお(1939～)、東京で生まれ、主な作品には『14 ひきのあさごはん』(童心社、1983～2013)など「14 ひき」シリーズ、「ゆうひの丘のなかま」(ゆうひの丘のなかま(1-5)(理論社、2000～2006)シリーズがある。1988年栃木県馬頭町に「いわむらかずお絵本の丘美術館」を開館し、絵本、自然、子どもをテーマにして活動をしている。

(44) エリック・カール (Carle, Eric; 1929～)、アメリカに生まれ、1935年に両親ともにドイツへ移住した。シュツットガルト造形美術大学で学んだ後、1952年にアメリカに戻り、グラフィックデザインの仕事を経て、絵本作家になった。主な作品は『はらぺこあおむし』(もりひさし訳、偕成社、2006)、『ごきげんななめてんとうむし』(もりひさし、偕成社、1998)、『だんまりこおろぎ』(工藤直子訳、偕成社、1997)など数多くがある。

(45) 『どこへいくの?ともだちにあいに!』いわむらかずお、エリック・カール著、童心社、2001

(46) 五味太郎 (1945～)、東京生まれ、工業デザイン、エディトリアルデザインなどの仕事を経て、1973年に『みち』で絵本作家としてデビューした。他にもまた『言

葉図版』(1～10) (偕成社、1993)、「ことわざ絵本」シリーズ (岩崎書店、1986～1987) 数多くの作品があり、

(47) 『ぼくのすきなやりかた』五味太郎著、偕成社、1998

(48) 『わたしのすきなやりかた』五味太郎著、偕成社、1998

参考文献

1. アルンハイム（1963）『美術と視覚—美と創造の心理学』（上下）波多野完治、関計夫訳、美術出版社
2. 松本猛（1982）『絵本論—新しい芸術表現の可能性を求めて』岩崎書店
3. 今江祥智（1984）『絵本の新世界』大和書房
4. 長谷川集平（1988）『絵本づくりトレーニング』筑摩書房
5. モーリス・センダック（1990）『センダックの絵本論』脇明子、島多代訳、岩波書店
6. 中川素子（1991）『絵本はアート—ひらかれた絵本論をめざして』教育出版センター
7. 鳥越信編（1993）『絵本の歴史をつくった20人』創元社
8. 三宅興子編（1997）『日本における子ども絵本成立史—「こどものとも」が果たした役割』ミネルヴァ書房
9. 笹本純（1998）「メディアの特性とわかりやすさ：マンガはなぜわかりやすいか」日本デザイン学会編『デザイン学研究特集号』（6-1）70-73
10. エレン・E・M・ロバーツ（1999）『絵本の書き方—おはなし作りのAからZ教えます』大出健、椋田直子訳、朝日文庫
11. 中川素子（1999）「絵本に描かれたグレート・マザー」形の文化会『形の文化誌』編集委員会編『形の文化誌6—花と華』160-176
12. 藤本朝巳（1999）『絵本はいかに描かれるか—表現の秘密』日本エディタースクール出版部
13. エレン・ハンドラー・スピッツ（2001）『絵本のなかへ』安達まみ訳、青土社
14. ヴィクター・ワトソン、モラグ・スタイルズ編（2002）『子どもはどのように絵本を読むのか』谷本誠剛監訳、柏書房

15. 中川素子、笹本純、今井良郎（2002）『絵本の視覚表現—そのひろがりとはたらき』日本エディタースクール出版部
16. 藤本朝巳（2002）『絵本の語法論—絵本の中の「枠」の機能』フェリス女学院大学文学部紀要委員会編『フェリス女学院大学文学部紀要』（37）111-140
17. 中川素子（2003）『絵本はちいさな美術館—形と色を楽しむ絵本 47』平凡社
18. 中川素子（2003）「絵本の表現構造」絵本学会『絵本学』編集委員会編『絵本学』（5）19-32
19. 松居直（2003）『絵本とは何か』日本エディタースクール出版部
20. 浅沼千春、若林尚樹（2004）「絵本のページネーションにおける時空間表現」デザイン学研究編『研究発表大会概要集』（51）28-29
21. 矢吹省司（2004）『絵本の深層心理学』平凡社
22. 藤本朝巳（2005）「絵本の分類化序論(1)「絵」と「ことば」の機能」フェリス女学院大学文学部紀要委員会編『フェリス女学院大学文学部紀要』（40）1-17
23. 中川素子、坂本満編（2006）『ブック・アートの世界』水声社
24. 谷本誠剛、灰島かり編（2006）『絵本をひらく—現代絵本の研究』人文書院
25. マリア・ニコラエヴァ（2006）「児童文学における「力」—誰のために？何のために？」多田昌美訳、大阪国際児童文学館編『国際児童文学館紀要』（19）57-97
26. 藤本朝巳（2006）「アンソニー・ブラウンの画像分析—イギリス絵本の伝統と革新」国立国会図
27. 藤本朝巳（2007）『絵本のしくみを考える』日本エディタースクール出版部
28. 池田美桜（2007）「絵本における文字表現と絵画的表現」国際学院埼玉短期大学編『国際学院埼玉短期大学研究紀要』（28）39-44
29. ジョン・バーニンガム（2007）『わたしの絵本、わたしの人生』灰島かり訳、ほるぷ出版
30. 大阪国際児童文学館編（2009）「中国語圏の絵本と日本の絵本（シンポジウム報告集：「中国と日本の絵本」、論文集：「中国の絵本」）大阪国際児童文学館、2009 年度国際交

流事業報告集

31. 中川素子編 (2009)『女と絵本と男』翰林書房
32. 西村醇子 (2009)「アンソニー・ブラウン—子どもの不安と絵画表現」、『絵本 BOOKEND2009』P. 29-33
33. 高明美、成実朋子、三宅興子 (2010)「アジアの絵本シンポジウム—絵本は国境を越える：中国語圏の絵本の現在—」大阪国際児童文学館、2010 年度国際交流事業報告集
34. 藤本朝巳 (2010)「絵本の構成と表現手法—結末の結び方と空間表現」フェリス女学院大学文学部紀要委員会編『フェリス女学院大学文学部紀要』(45) 175-191
35. 余郷裕二 (2010)『絵本のひみつ』京都新聞出版センター
36. 中川素子、吉田新一、石井光恵、佐藤博一編 (2011)『絵本の事典』朝倉書店
37. 笹本純 (2011)「縦開き絵本の研究」絵本学会『絵本学』編集委員会編『絵本学』(13) 27-36
38. マリア・ニコラエヴァ、キャロル・スコット (2011)『絵本の力学』川端有子、南隆太訳、玉川大学出版部
39. 堀内かおる (2011)「絵本に描かれた同性カップルと子どもたちにみる「家族」像—Patricia Polacco 作品 *In Our Mothers' House* を例に」国際基督教大学ジェンダー研究センター編集委員会編、*Gender and sexuality : journal of Center for Gender Studies, ICU* (6) 79-91
40. 香曾我部秀幸、鈴木穂波編 (2012)『絵本をよむこと』翰林書房
41. 生田美秋、石井光恵、藤本朝巳編 (2013)『ページック絵本入門』ミネルヴァ書房
42. ジェーン・ドゥーナン (2013)『絵本の絵を読む』正置友子、灰島かり、川端有子訳、玉川大学出版部
43. Joseph H. Schwarcz (1982) *Ways of the Illustrator: Visual Communication in Children's Literature*. American Library Association
44. Perry Nodelman (1988) *Words about Pictures: The Narrative Art of Children's*

Picture Books. University of Georgia Press,

45. Sylvia S.Marantz and Kenneth A.Marantz (1988) *The art of children' s picture books: a selective reference guide*. Garland publishing, Inc.
46. Joseph H.Schwarcs and Chava Schwarcs (1991) *The Picture Books Comes of Age: Looking at Childhood through the Art of Illustration*. American Library Association,
47. Bette D.Ammon and Gale W.Sherman (1996) *Worth a Thousand words: An Annotated Guide To Picture Books for Older Readers*. Libraries Unlimited: A Division of Greenwood Publishing Group, Inc.
48. Lawrence R.Sipe and Sylvia Pantaleo (2008) *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality*. Rutledge: Taylor&Francis Group,
49. 《叙事学导论—从经典叙事学到后经典叙事学》(2008) (*Introduction to Narratology: From Classical Narratology to Postclassical Narratology*) 谭君强著、高等教育出版社

参考図版一覧：

第二章 事例分析の手法		
図版番号	出典	
図 2-1	表紙	『マットくんのふね ふね ヤッホイ！』ピーター・シス 著、中川ひろたか訳、BL 出版、2000
図 2-2	第 1 見開き	同上
図 2-3	第 2 見開き	同上
図 2-4	第 3 見開き	同上
図 2-5	第 10 見開き	同上
図 2-6	第 11 見開き	同上
図 2-7	第 12 見開き	同上
図 2-8	最後ページ	同上
図 2-9	読む順番と実際の 時間の流れの 差異 1	同上、第 10 見開き～第 12 見開きを引用
図 2-10	読む順番と実際の 時間の流れの 差異 2	同上、第 11 見開き～最後ページを引用
図 2-11	読者の時間軸と 絵本の時間軸の 関係—参加者と して	同上、第 1 見開き～第 3 見開きを引用
図 2-12	読者の時間軸と 絵本の時間軸の	同上、第 10 見開き～最後ページを引用

	関係—役割の差異	
図 2-13	第 11 見開きにおける時間軸方向の変化	同上、第 1 見開き～第 3 見開き、第 10 見開き、第 11 見開きを引用
図 2-14	表紙	『なみにきをつけて、シャーリー』ジョン・バーニンガム著、へんみまसानお訳、ほるぷ、新装改訂版 2004
図 2-15	表紙	『もうおふろからあがったら、シャーリー』ジョン・バーニンガム著、あきのしょういちろう訳、童話館、1994
図 2-16	最初ページ	『なみにきをつけて、シャーリー』ジョン・バーニンガム著、へんみまसानお訳、ほるぷ、新装改訂版 2004
図 2-17	第 6 見開き	同上
図 2-18	第 7 見開き	同上
図 2-19	第 5 見開き	同上
図 2-20	時間軸の全体的な構造	同上、最初ページ～第 2 見開き、第 9 見開き～最後ページを引用
図 2-21	天地逆の表紙	私物、筆者による写真。 『友だちのほしかった大おとこの話＋友だちのほしかったネズミの話』アンネゲルト・フィックスフーバー著、偕成社、1986
図 2-22	装丁手法による時間軸のイメージ	同上、表紙（ http://www.amazon.co.jp/%E5%8F%8B%E3%81%A0%E3%81%A1%E3%81%AE%E3%81%BB%E3%81%97%E3%81%8B%E3%81%A3%E3%81

		%9F%E5%A4%A7%E3%81%8A%E3%81%A8%E3%81%93%E3%81%AE%E8%A9%B1-%E5%8F%8B%E3%81%A0%E3%81%A1%E3%81%AE%E3%81%BB%E3%81%97%E3%81%8B%E3%81%A3%E3%81%9F%E3%83%8D%E3%8) 第 7 見開き（掲載許可がおりていません）を引用
図 2-23	絵本の時間軸 (読者の時間軸も含めて)	同上、表紙を引用
図 2-24	時間軸の構造： 第 1 見開き～第 4 見開き	同上、各自の物語の第 1 見開き～第 4 見開きを引用（掲載許可がおりていません）
図 2-25	全体的な時間軸構造	同上、各自の物語の扉、第 1 見開き～第 6 見開き、第 7 見開き（共用）を引用（掲載許可がおりていません）
図 2-26	絵本の時間軸と読者の時間軸の関係—全体的な認識	同上、各自の物語の扉、第 1 見開き～第 6 見開き、第 7 見開き（共用）を引用（掲載許可がおりていません）
図 2-27	絵本の時間軸と読者の時間軸の関係—局所的な認識（大おとこの話を先に読む場合）	同上、各自の物語の第 5 見開き、第 6 見開き、また共用の第 7 見開きを引用（掲載許可がおりていません）
図 2-28	表紙：『こうえ	http://www.amazon.co.jp/%E3%81%93%E3%81%86%E3%81%88

	んで、4 つのお話』 アンソニー・ブラウン著、久山太市訳、評論社、2001	%E3%82%93%E3%81%A7%E2%80%A6%E3%81%A4%E3%81%AE%E3%81%8A%E8%A9%B1-%E5%85%90%E7%AB%A5%E5%9B%B3%E6%9B%B8%E9%A4%A8%E3%83%BB%E7%B5%B5%E6%9C%AC%E3%81%AE%E9%83%A8%E5%B1%8B-%E3%83%96%E3%83%A9%E3%82%A6%E3%83%B3-%E
図 2-29	表紙	『こうえんのさんぽ』 アンソニー・ブラウン著、谷川俊太郎訳、佑学社、1980 http://www.amazon.co.jp/%E3%81%93%E3%81%86%E3%81%88%E3%82%93%E3%81%AE%E3%81%95%E3%82%93%E3%81%BD-1980%E5%B9%B4-%E3%83%A8%E3%83%BC%E3%83%AD%E3%83%83%E3%83%91%E5%89%B5%E4%BD%9C%E7%B5%B5%E6%9C%AC%E3%82%B7%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%82%BA-%E3%82%A2%E3%83%B3%E3%82%B
図 2-30	最初の話：第 1 見開き～第 4 見開き	『こうえんで、4 つのお話』 アンソニー・ブラウン著、久山太市訳、評論社、2001（掲載許可がおりていません）
図 2-31	二人目の話：第 1 見開き～第 3 見開き	同上（掲載許可がおりていません）
図 2-32	三人目の話：第 1 見開き～第 4 見開き	同上（掲載許可がおりていません）
図 2-33	四人目の話：第	同上（掲載許可がおりていません）

	1 見開き～最後 ページ	
図 2-34	四人の時間軸が 重合されるシン ト	同上、最初の話の第 2 見開き、二人目の話の第 2 見開き を引用（掲載許可がおりていません）
図 2-35	最初物語：第 1 見開きの右ペ ージ	同上（掲載許可がおりていません）
図 2-36	最初物語：第 2 見開きの左ペ ージ	同上（掲載許可がおりていません）
図 2-37	最初物語：第 3 見開きの左ペ ージ	同上（掲載許可がおりていません）
図 2-38	二人目の話：第 1 見開き	同上（掲載許可がおりていません）
図 2-39	間接表現された ベンチ（赤線部 分）	同上、二人目の話の第 2 見開きを引用（掲載許可がおり ていません）
図 2-40	三人目の話：第 2 見開きの左ペ ージ	同上（掲載許可がおりていません）
図 2-41	最初の話：第 1 見開きの右ペー	同上（掲載許可がおりていません）

	ジ	
図 2-42	最後の話：第 2 見開きの右ペー ジ	同上（掲載許可がおりていません）
図 2-43	三人の時間が重 合する場面 A：最初の物 語：第 3 見開き の左ページ B：三人目の 話：第 3 見開き の左ページ C：最後の話： 第 4 見開きの左 ページ	同上（掲載許可がおりていません）
図 2-44	四人の時間軸の 構造	同上の最初の話の第 1 見開き、第 2 見開き、第 3 見開 き、二人目の話の第 2 見開き、三人目の話の第 2 見開 き、最後の話の第 2 見開き、第 4 見開きを引用（掲載許 可がおりていません）
図 2-45	犬の時間軸を含 めた時間軸の構 造	同上の最初の話の最初ページ、第 1 見開き、第 3 見開 き、二人目の話の第 1 見開き、第 2 見開き、第 3 見開 き、三人目の話の第 1 見開き、第 3 見開き、第 4 見開 き、最後の話の第 1 見開き、第 2 見開き、第 4 見開きを 引用（掲載許可がおりていません）

図 2-46	読者の時間軸と 絵本の時間軸の 関係	引用なし
第三章 絵本にみる多時間軸の分類		
図版番号	出典	
図 3-1	第 3 見開き	『もうおふろからあがったら、シャーリー』ジョン・バーニンガム著、あきのしょういちろう訳、童話館、1994
図 3-2	表紙 『Separate ways 君のいる 場所』ジミー 著、宝迫典子 訳、小学校館、 2001	http://www.amazon.co.jp/Separate-Ways-君のいる場所-ジミー /dp/4097272195/ref=sr_1_11?ie=UTF8&qid=1415840607&sr=8-11&keywords=君がいる場所
図 3-3	第 4 見開き	同上（掲載許可がおりていません）
図 3-4	第 6 見開き	同上（掲載許可がおりていません）
図 3-5	表紙	『かげぼうし』安野光雅著、富山房、新装版、1976
図 3-6	第 2 見開き	同上
図 3-7	表紙	『がたごと がたごと』内田麟太郎文、西村繁男絵、童心社、1999
図 3-8	第 1 見開き	同上
図 3-9	第 2 見開き	同上

図 3-10	第 3 見開き	同上
図 3-11	第 4 見開き	同上
図 3-12	第 5 見開き	同上
図 3-13	第 5 見開きと第 1 見開きにおける呼応性	同上、第 5 見開きと第 1 見開きを引用
図 3-14	全体的な時間軸の構造	
図 3-15	表紙	『アザー・サイド』イシュトバン・バンニャイ著、ブッキング、2006
図 3-16	上：扉ページと 下：第 1 見開き	同上（転載禁止）
図 3-17	上：第 2 見開き 下：第 3 見開き	同上（転載禁止）
図 3-18	二つの表紙	『どこへいくの？ともだちにあいに！』いわむらかずお、エリック・カール著、童心社、2001
図 3-19	二つの物語のそれぞれの第 1 見開き（上：日本語版、下：英語版）	同上
図 3-20	左：表紙 右：第 3 見開き	『ぼくのすきなやりかた』五味太郎著、偕成社、1998
図 3-21	左：表紙	『わたしのすきなやりかた』五味太郎著、偕成社、1998

	右：第 3 見開き	
第四章 自作の分析による「多時間軸」		
図版番号	出典	
図 4-1	表紙	『おかあさん』（筆者自作、2011～2012）
図 4-2	第 1 見開き	同上
図 4-3	第 2 見開き	同上
図 4-4	第 3 見開き	同上
図 4-5	第 4 見開き	同上
図 4-6	第 5 見開き	同上
図 4-7	左：第 2 見開き	同上
	右：右の仕掛け 部分を開いた状態	同上
図 4-8	第 8 見開き	同上
図 4-9	左：第 10 見開き 右：右ページの フラップを開いた状態	同上
図 4-10	左：第 3 見開き 右：第 17 見開き	同上
図 4-11	左：第 5 見開き 右：第 15 見開き	同上

	き	
図 4-12	左：第 6 見開き 右：第 14 見開き	同上
図 4-13	左：第 8 見開きの左ページ 右：第 11 見開き	同上
図 4-14	左：第 10 見開き 右：第 13 見開き	同上
図 4-15	全体的な時間軸構造	同上
図 4-16	表紙と裏表紙	同上
図 4-17	細部	同上
図 4-18	左：見返し 右：裏返し	同上
図 4-19	扉ページ	同上
図 4-20	『中国語教室の 孫太郎』作品写真	『中国語教室の孫太郎』(筆者自作、2012～2013)
図 4-21	第 1 見開き	同上
図 4-22	第 3 見開き	同上

図 4-23	第 5 見開き	同上
図 4-24	第 7 見開き	同上
図 4-25	第 9 見開き	同上
図 4-26	第 11 見開き	同上
図 4-27	第 13 見開き	同上
図 4-28	第 15 見開き	同上
図 4-29	第 2 見開き	同上
図 4-30	第 4 見開き	同上
図 4-31	第 6 見開き	同上
図 4-32	第 8 見開き	同上
図 4-33	第 10 見開き	同上
図 4-34	第 12 見開き	同上
図 4-35	第 14 見開き	同上
図 4-36	第 16 見開き	同上
図 4-37	A : 第 21 見開き B : 第 22 見開き C : 第 23 見開き	同上
図 4-38	A : 全体的な時間軸の構造図 1	同上
	B : 全体的な時間軸の構造図 2	
図 4-39	第 24 見開き	同上

図 4-40	表紙	同上
図 4-41	扉ページ	同上
図 4-42	A : 第 17 見開き B : 第 18 見開き C : 第 19 見開き D : 第 20 見開き	同上
図 4-43	上 : 見返し 下 : 裏返し	同上

参考図版：

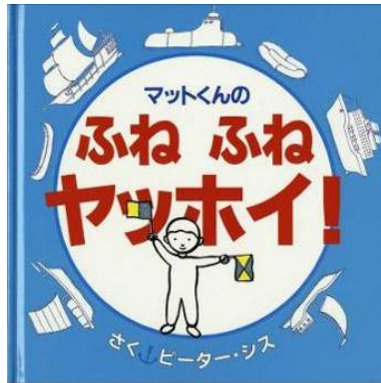


図 2-1 表紙

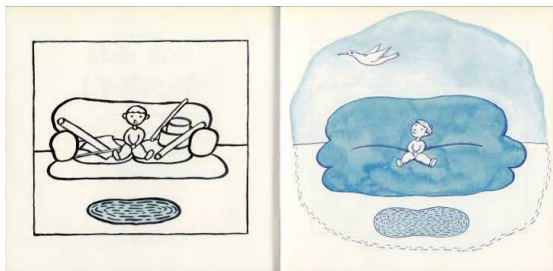


図 2-2 第 1 見開き

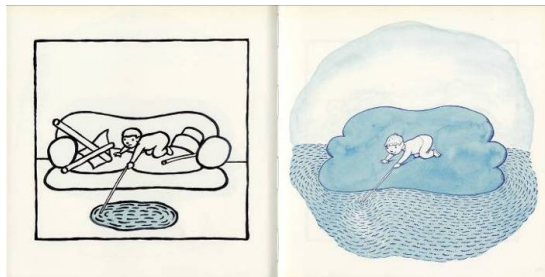


図 2-3 第 2 見開き

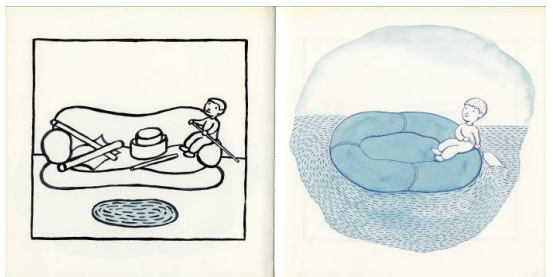


図 2-4 第 3 見開き

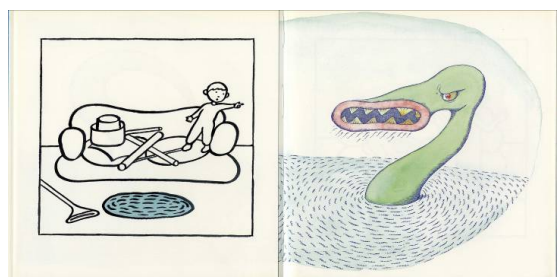


図 2-5 第 10 見開き

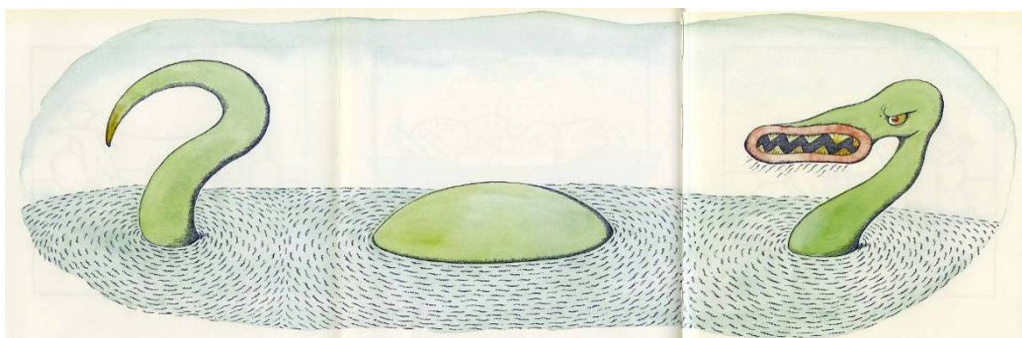


図 2-6 第 11 見開き

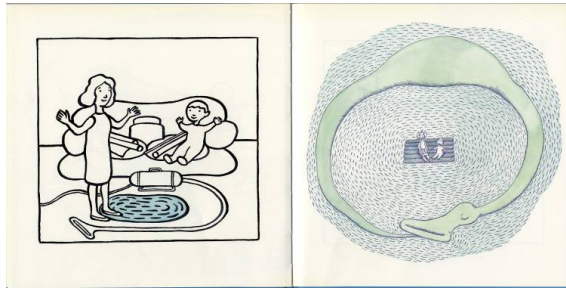


図 2-7 第 12 見開き

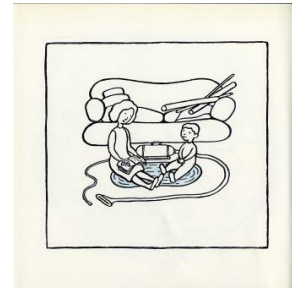
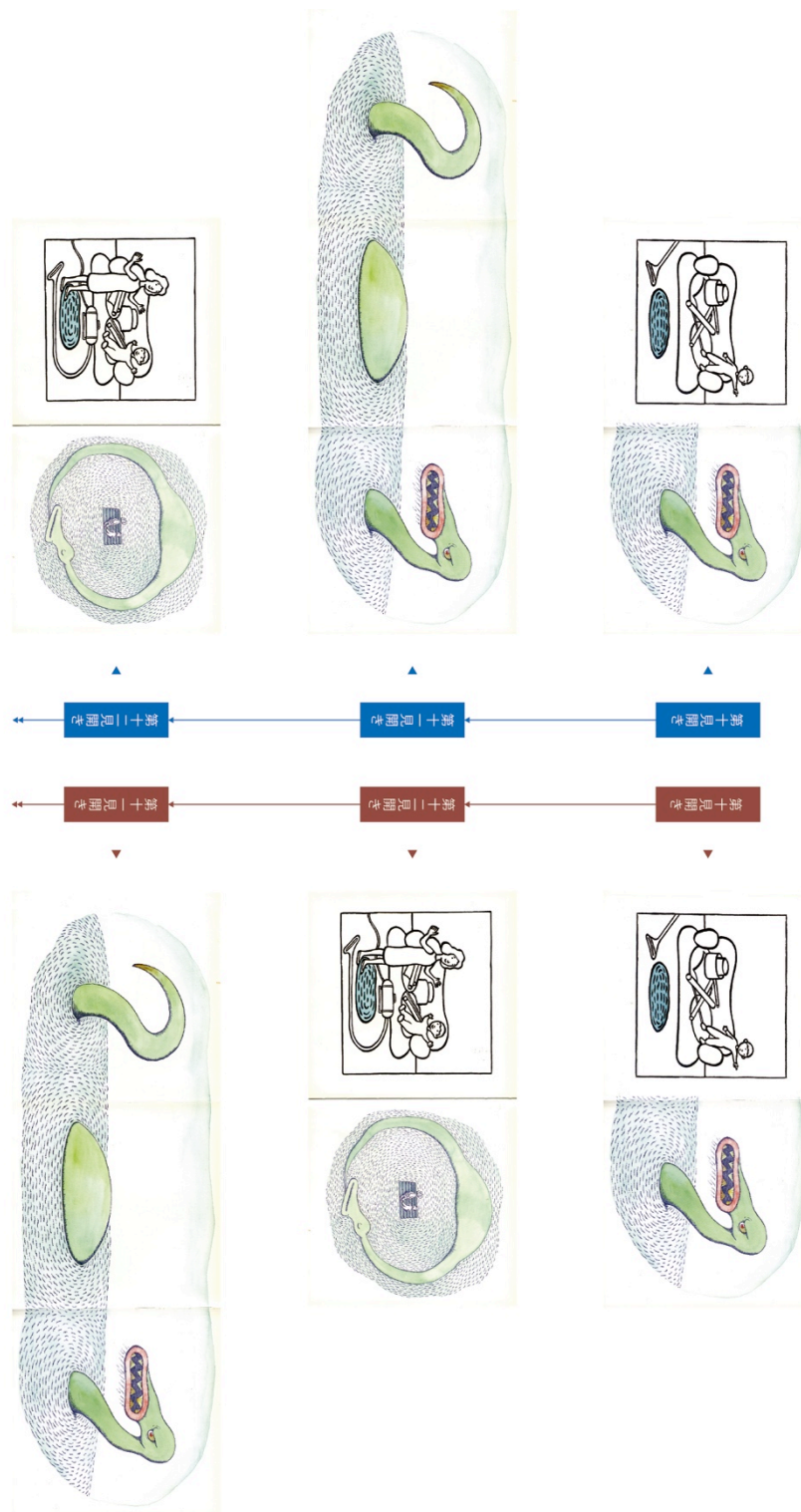


図 2-8 最後ページ

図 2-
読む
番と
際の
間の
れの
異 1
(第
見開
～第
見開

9
順
実
時
流
差
10
き
12
き)



読む順番
実際の時間の流れ

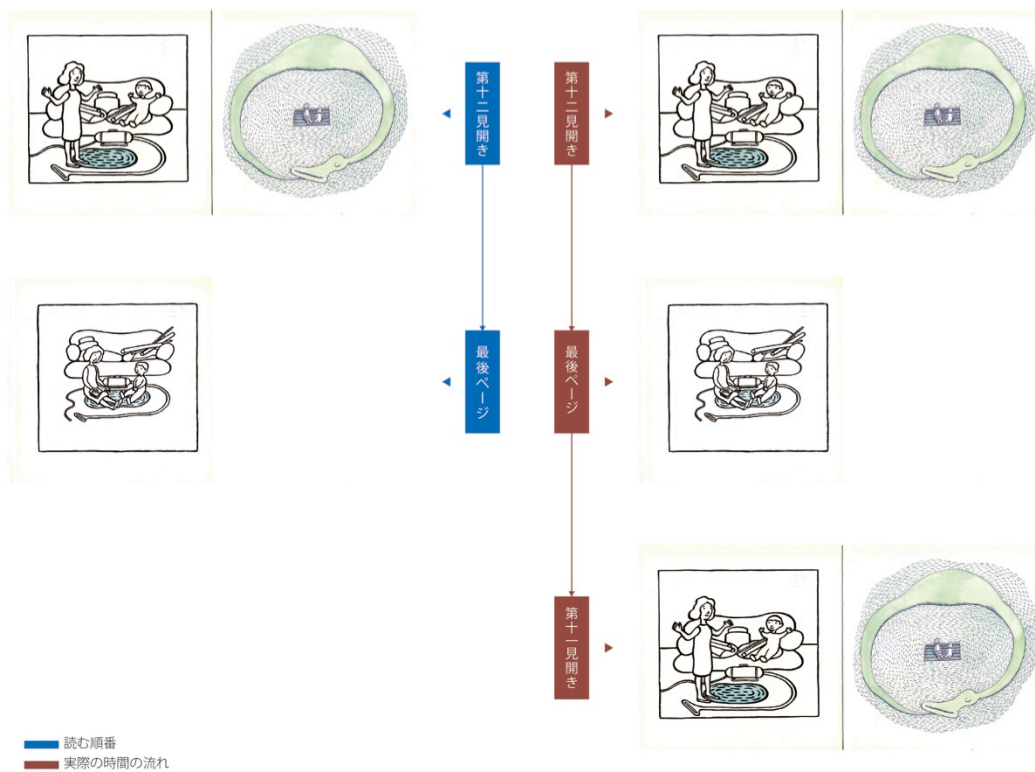


図 2-10 読む順番と実際の時間の流れの差異 2 (第 12 見開き～最後ページ)

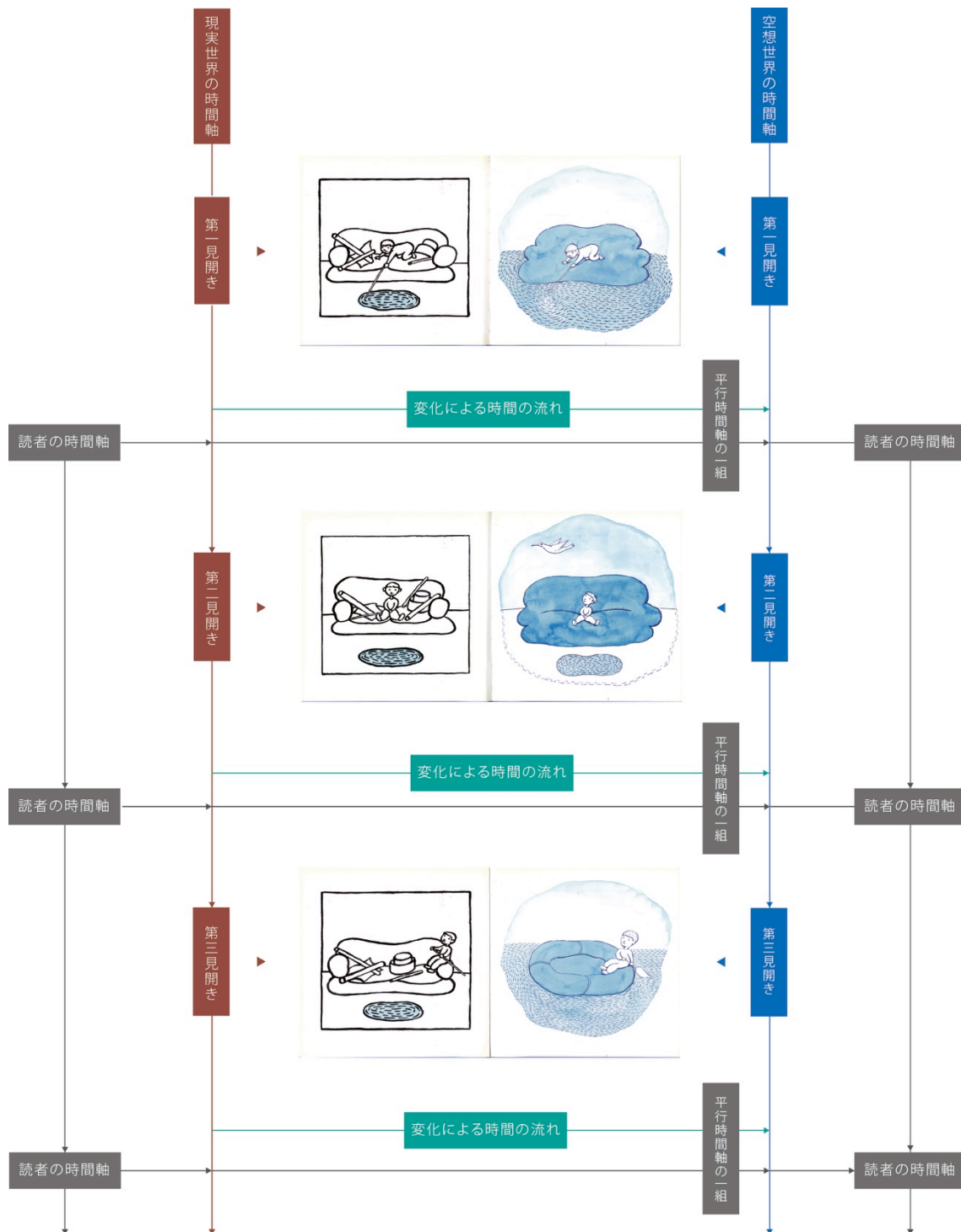
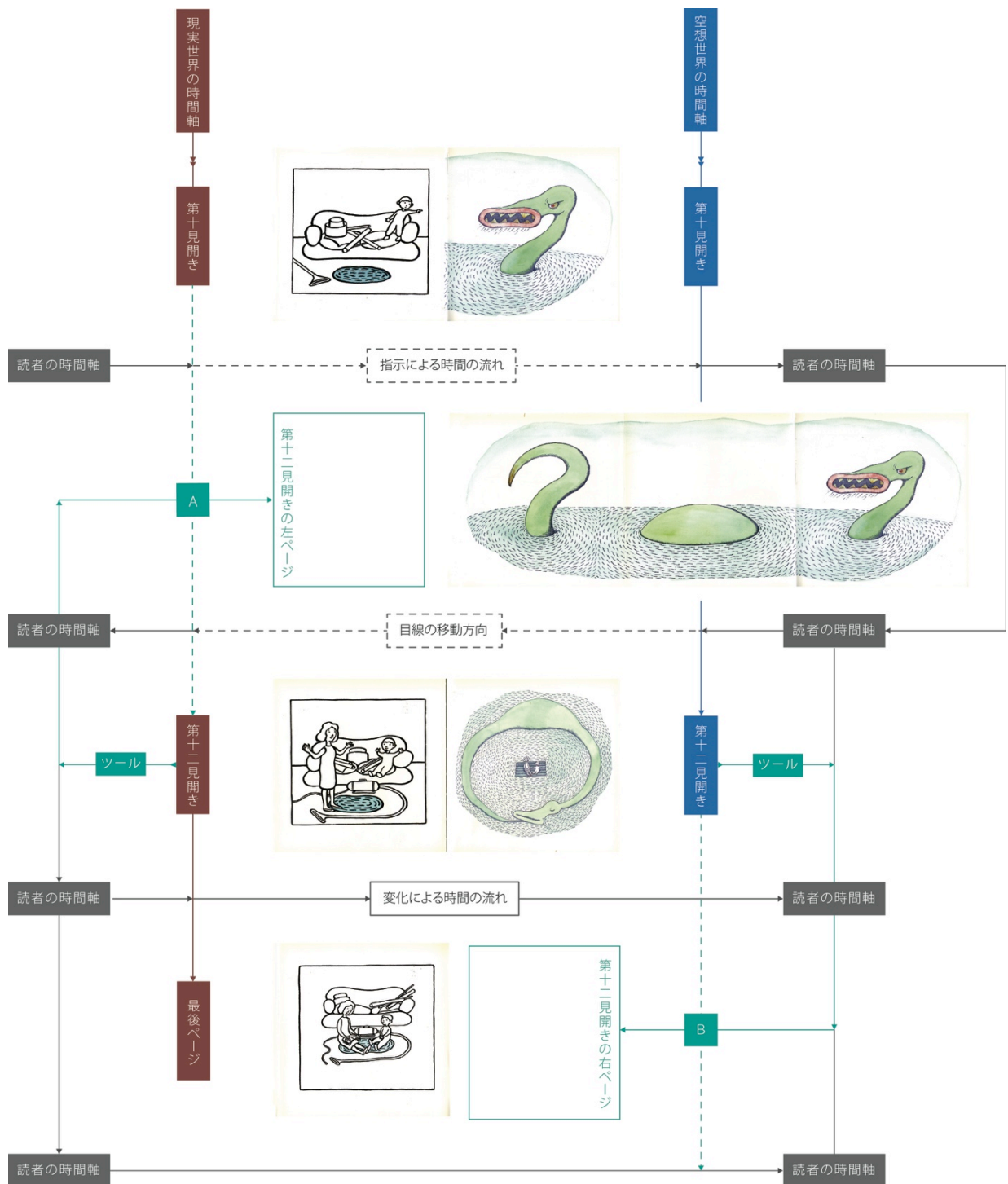


図 2-11 読者の時間軸と絵本の時間軸の関係—参加者として



- A 第十二見開きの左ページの時間軸で過去の時間軸(第十一見開きの左ページ)の時間軸の隙間を埋める
 B 第十二見開きの右ページの時間軸で現在の時間軸(最後ページの右ページ)の時間軸の隙間を埋める

図 2-12 読者の時間軸と絵本の時間軸の関係—役割の差異

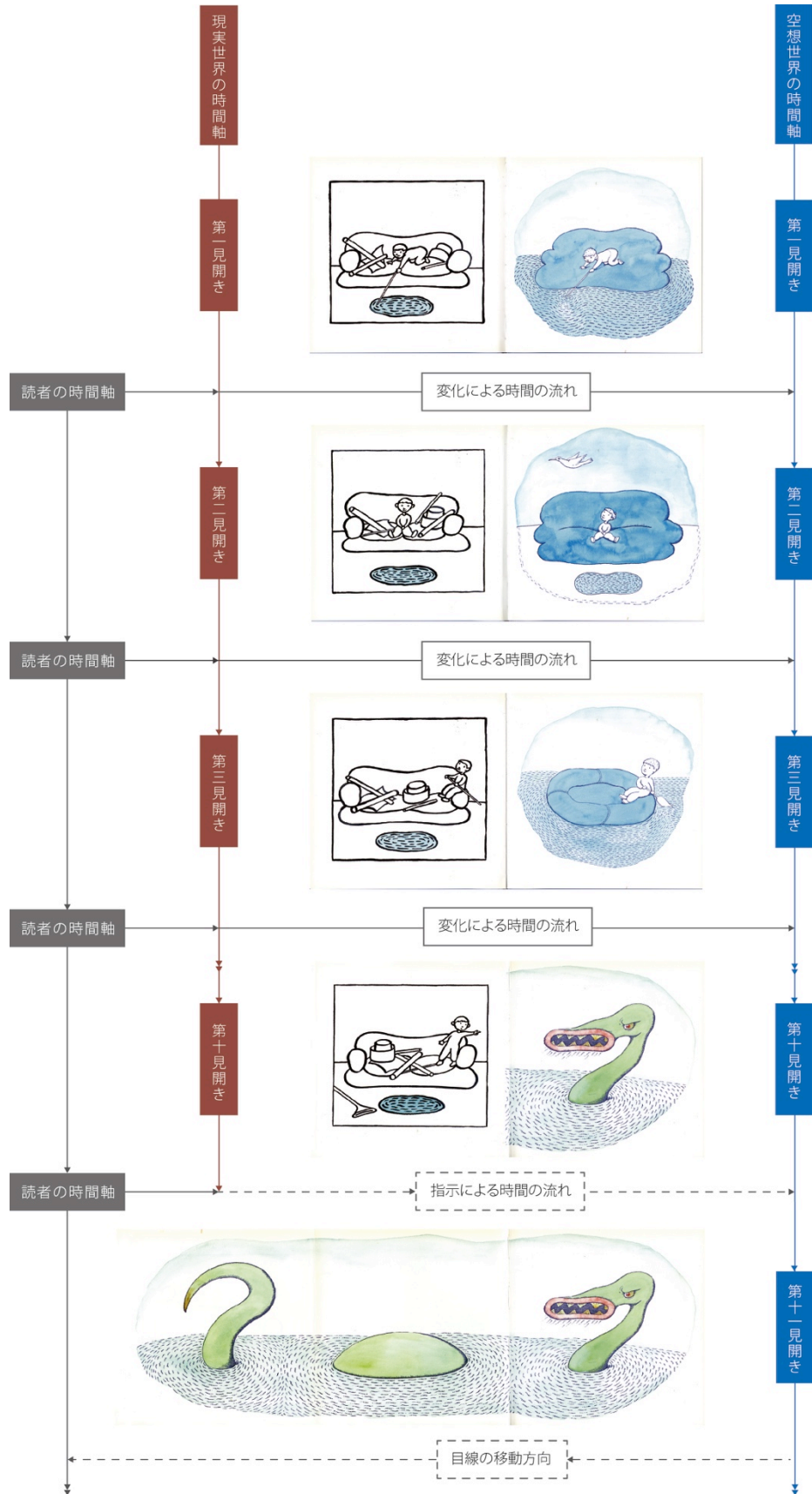


図 2-13 第 11 見開きにおける時間軸方向の変化



図 2-14 表紙



図 2-15 表紙



図 2-16 最初ページ



図 2-17 第 6 見開き

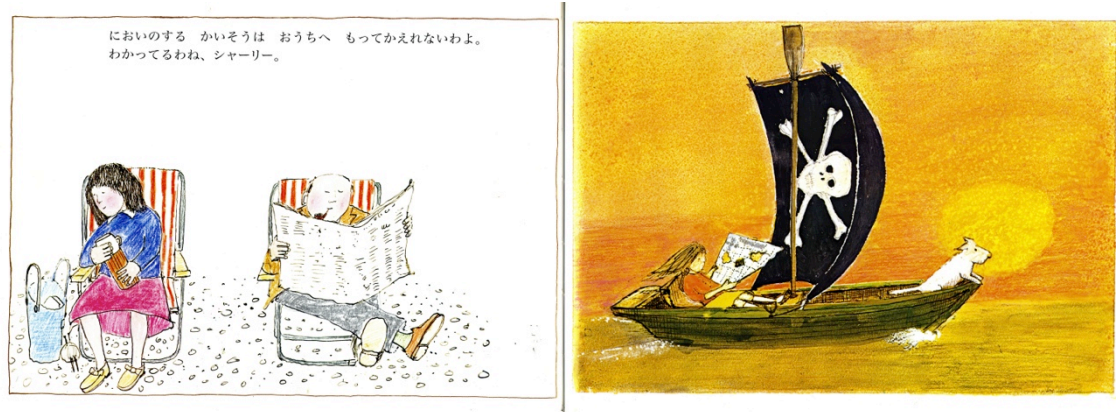


図 2-18 第 7 見開き

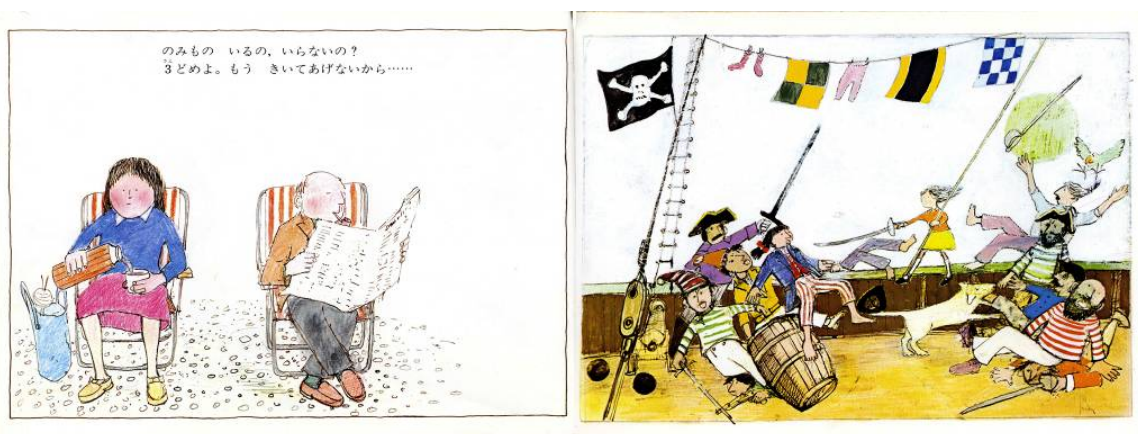


図 2-19 第 5 見開き

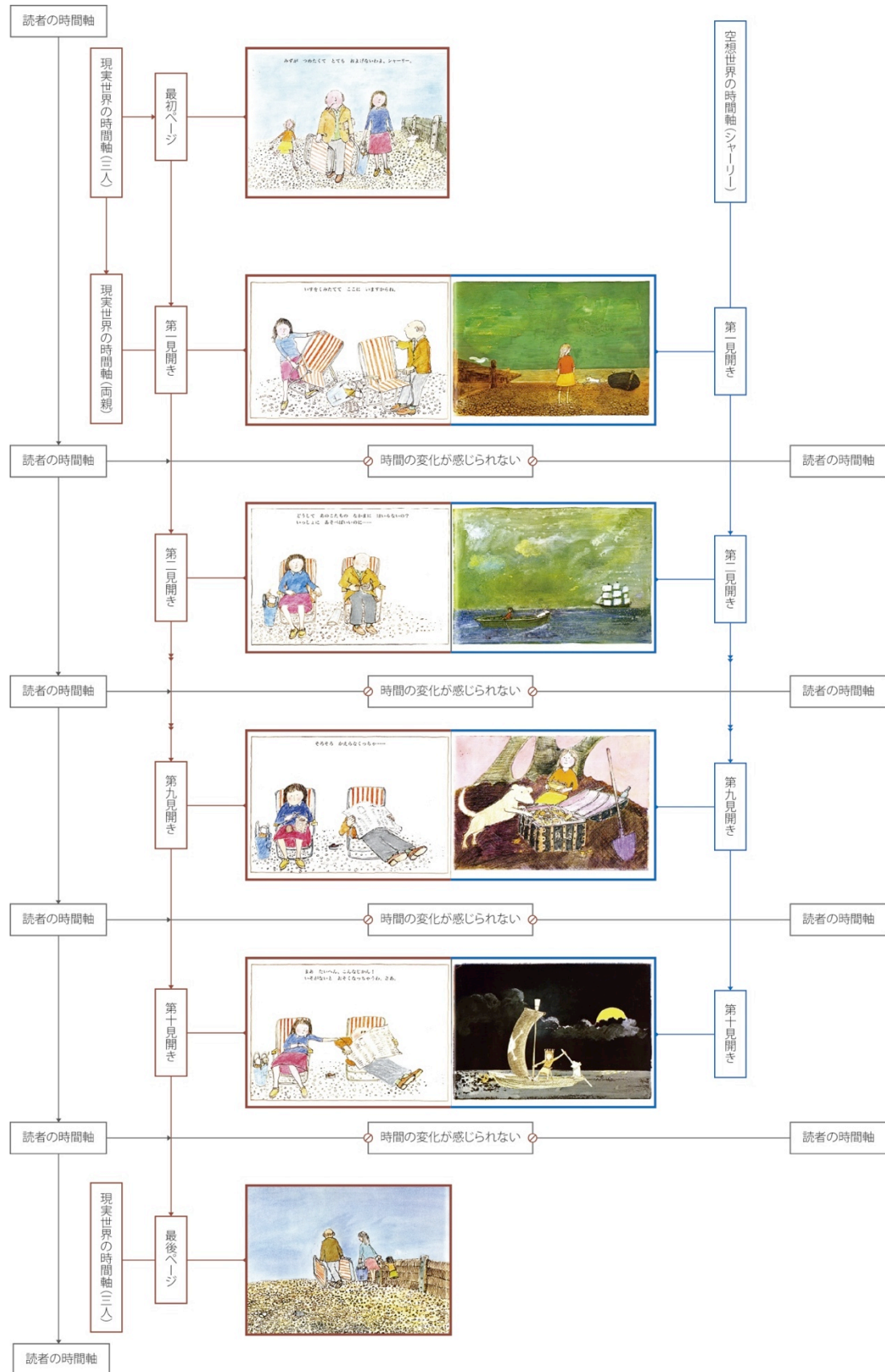


図 2-20 時間軸の全体的な構造 (拡大版は参考資料として添付)



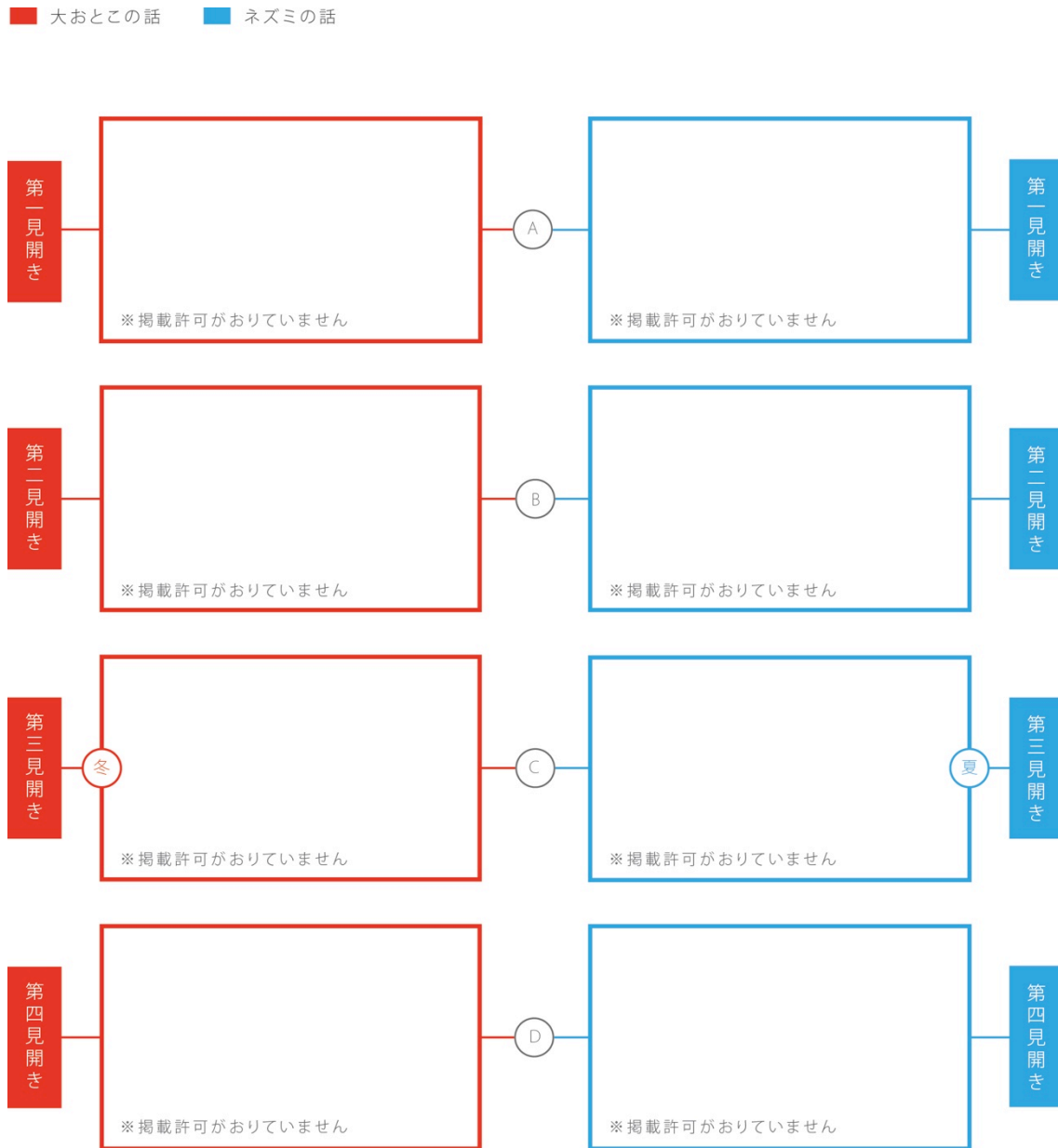
図 2-21 天地逆の表紙



図 2-22 装丁手法による時間軸のイメージ



図 2-23 絵本自体の時間軸（読者の時間軸も含めて）



A:「空想」と「現実」による対応 B:「敵」への対処法による対応 C:第三者の言葉による対応 D:孤独感による対応

図 2-24 第 1 見開きから第 4 見開きにおける時間軸の構造

■ 大おとこの話 ■ ネズミの話

① ② ③ 異時間図の手法による3つの時間帯

ヒント① 文章の内容で二人の草原に着く時間差を暗示している

ヒント② 行間で時間の経過を表し、ネズミのより長い時間を表している

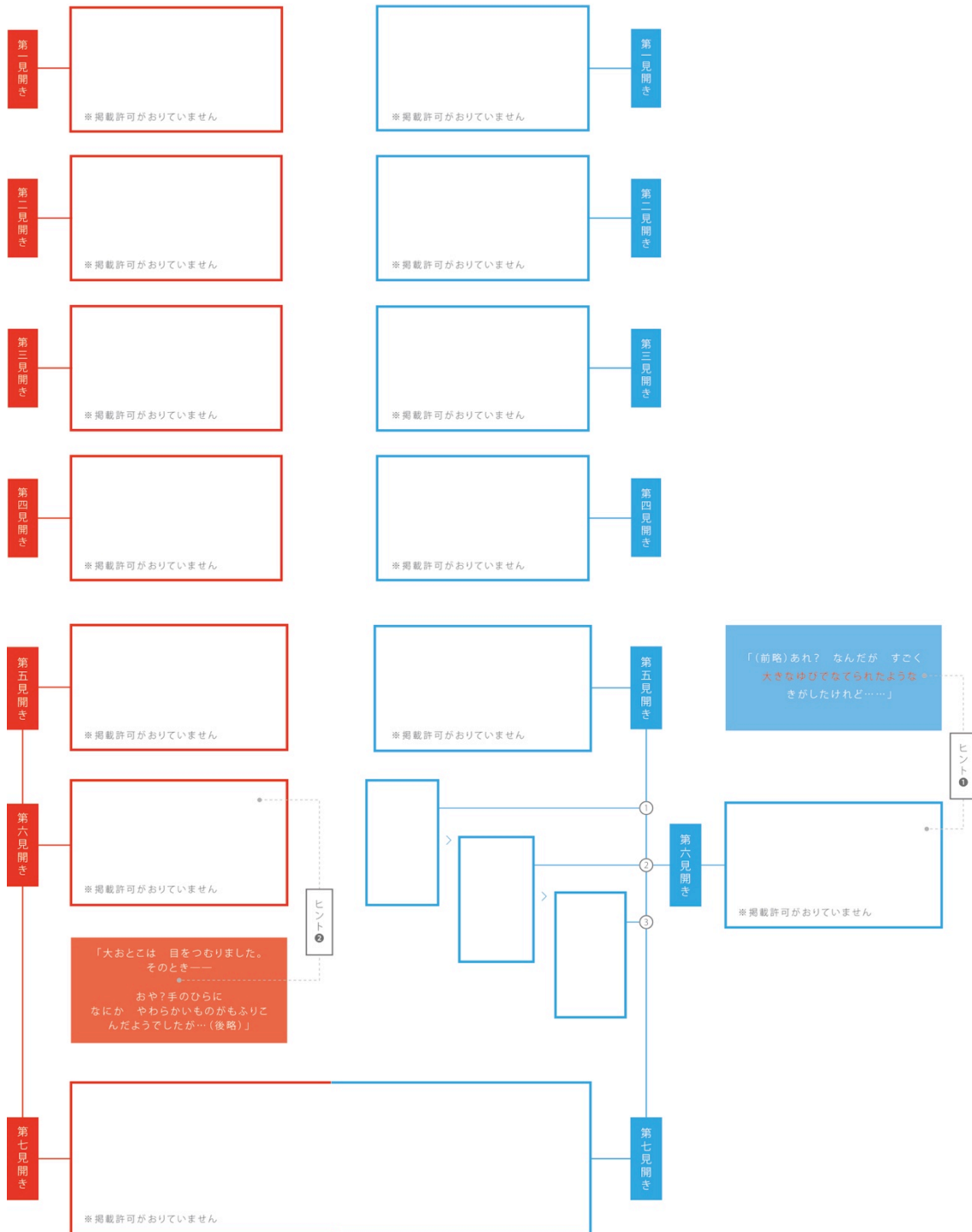


図 2-25 絵本の時間軸と読者の時間軸の関係—全体的な認識 (拡大版は参考資料として添付)

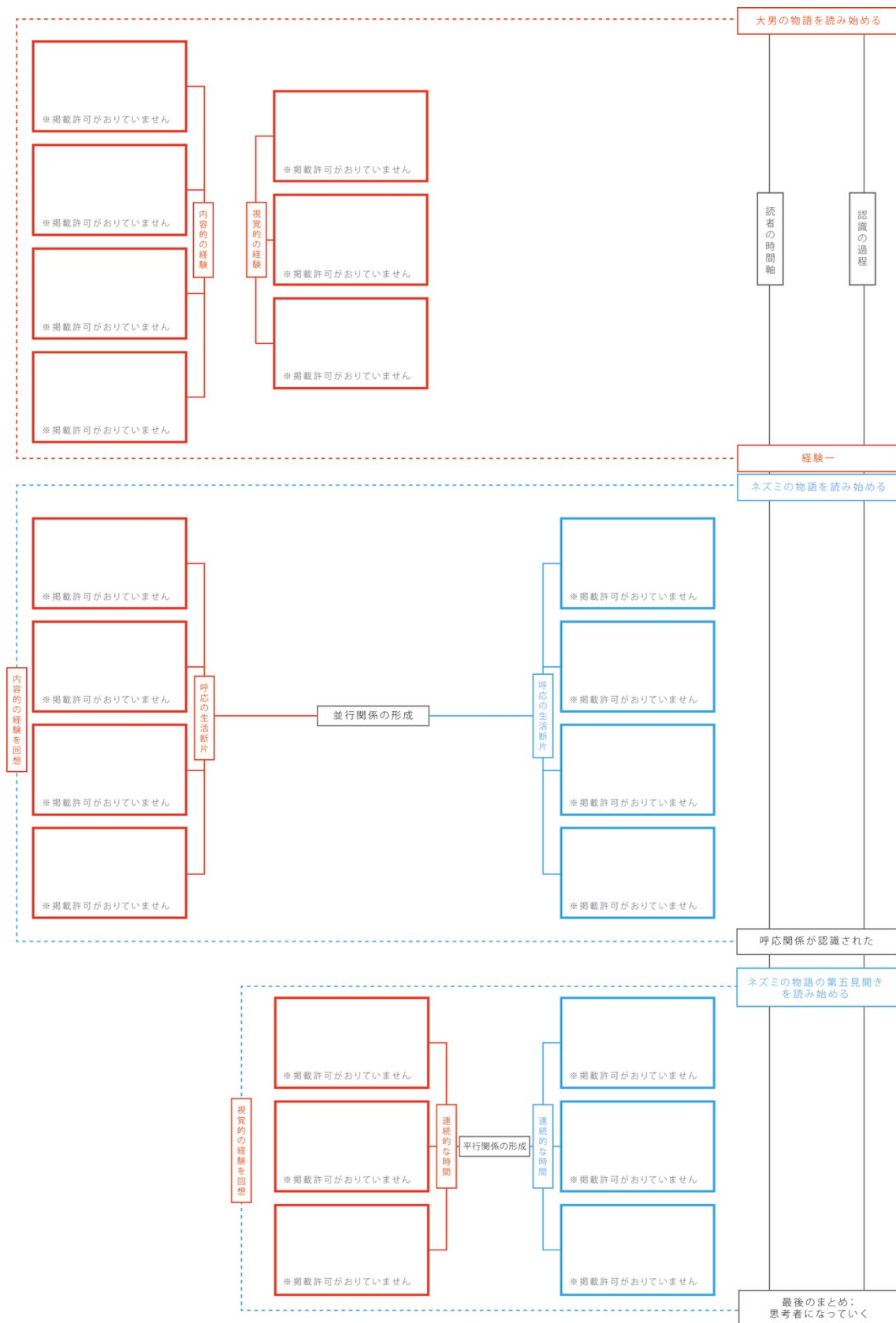


図 2-26 絵本の時間軸と読者時間軸の関係—全体的な認識

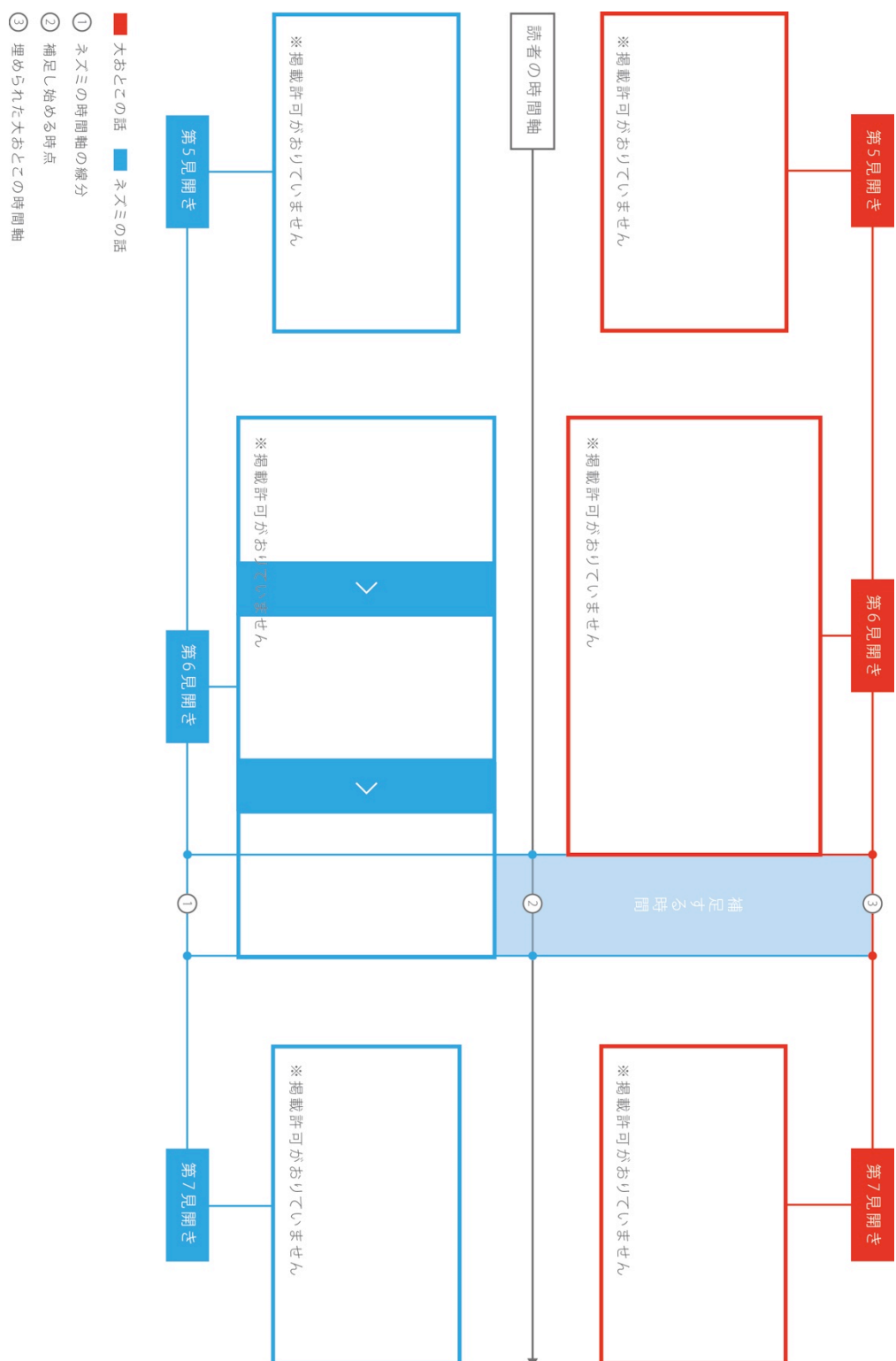


図 2-27 絵本の時間軸と読者の時間軸の関係—局所的な認識（大男の話を先に読む場合）



図 2-28 表紙

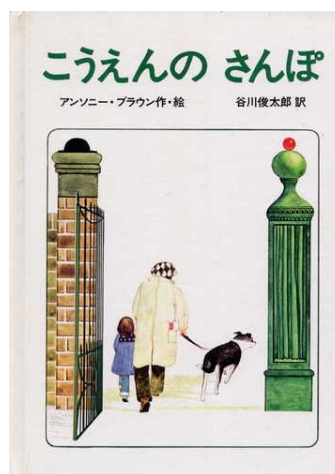


図 2-29 表紙

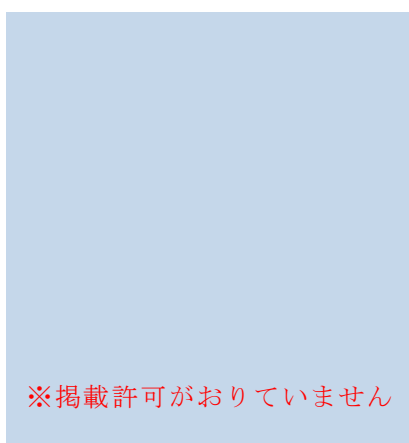


図 2-30-A 最初の話：第 1 見開き

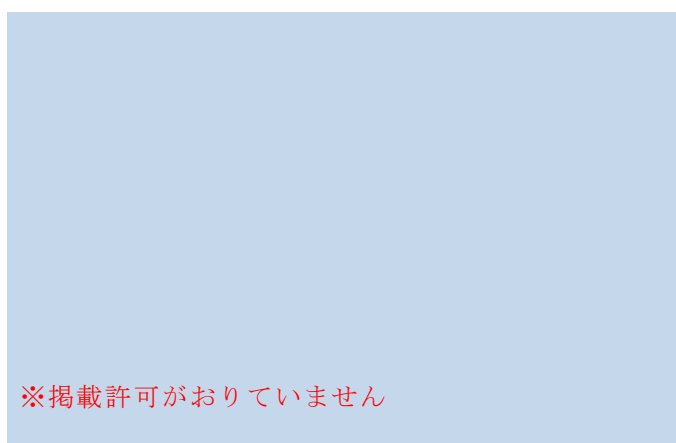


図 2-30-B 最初の話：第 2 見開き

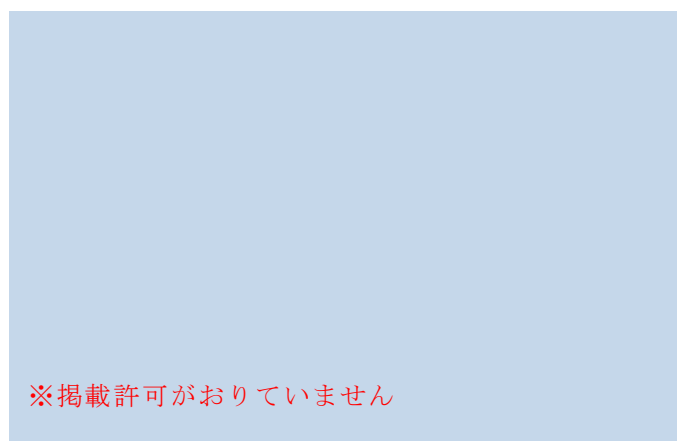
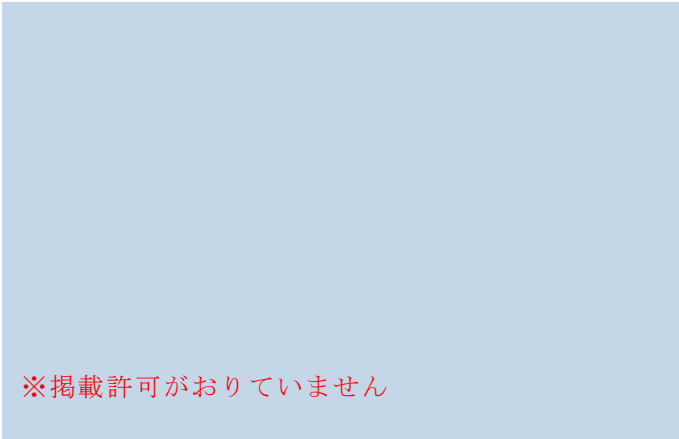


図 2-30-C 最初の話：第 3 見開き



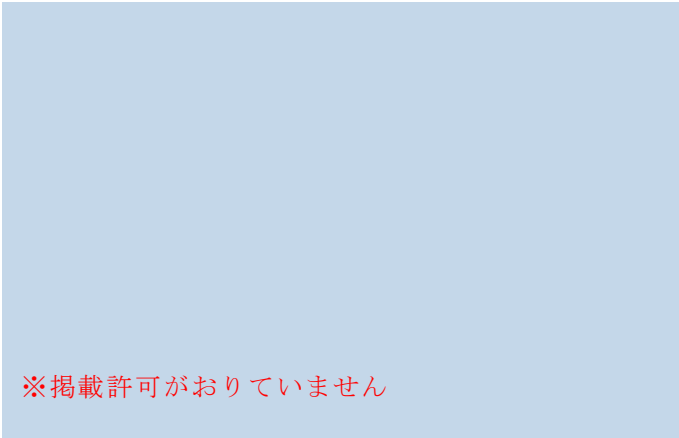
※掲載許可がありません

図 2-30-D 最初の話：第 4 見開き



※掲載許可がありません

図 2-31-A 二人目の話：第 1 見開き



※掲載許可がありません

図 2-31-B 二人目の話：第 2 見開き

※掲載許可がありません

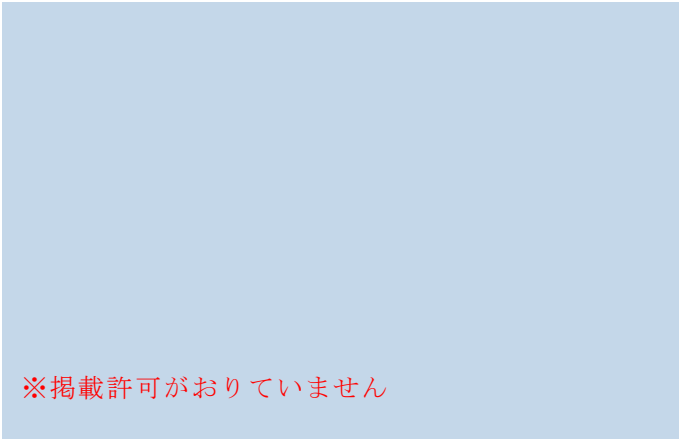
図 2-31-C 二人目の話：第 3 見開き

※掲載許可がありません

図 2-32-A 三人目の話：第 1 見開き

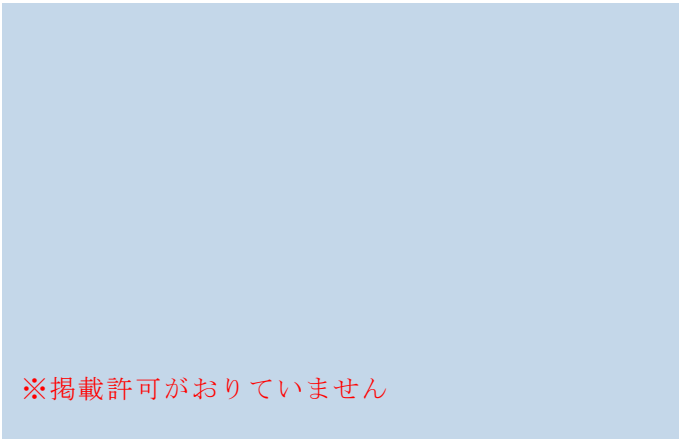
※掲載許可がありません

図 2-32-B 三人目の話：第 2 見開き



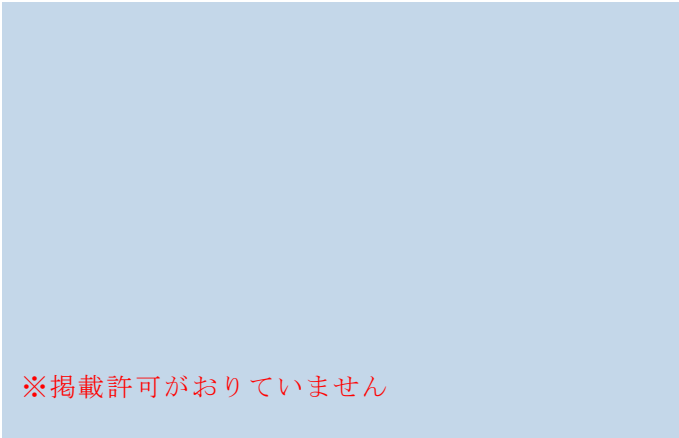
※掲載許可がありません

図 2-32-C 三人目の話：第 3 見開き



※掲載許可がありません

図 2-32-D 三人目の話：第 4 見開き



※掲載許可がありません

図 2-33-A 最後の話：第 1 見開き

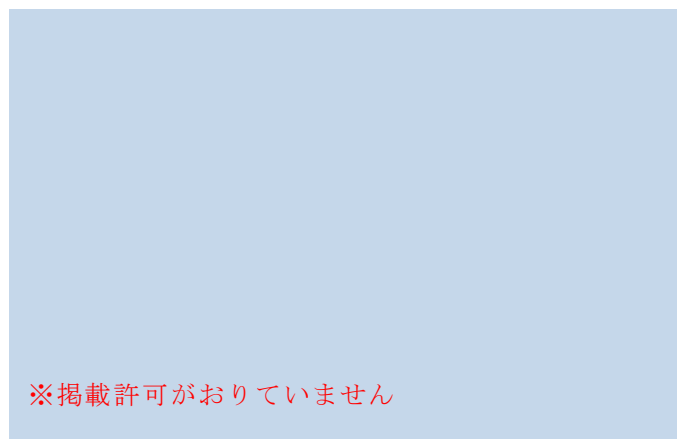


図 2-33-B 最後の話：第 2 見開き

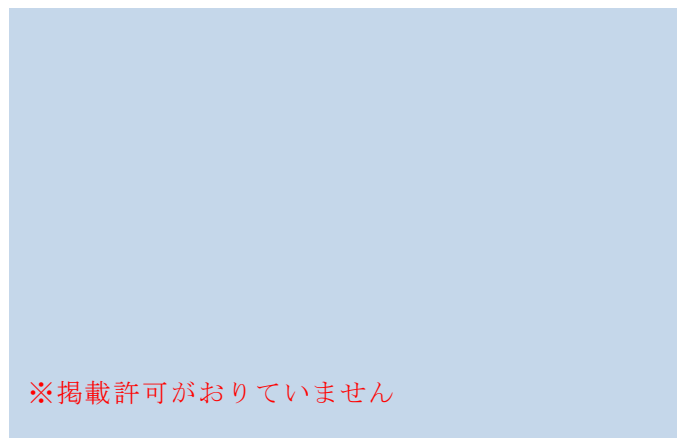


図 2-33-C 最後の話：第 3 見開き

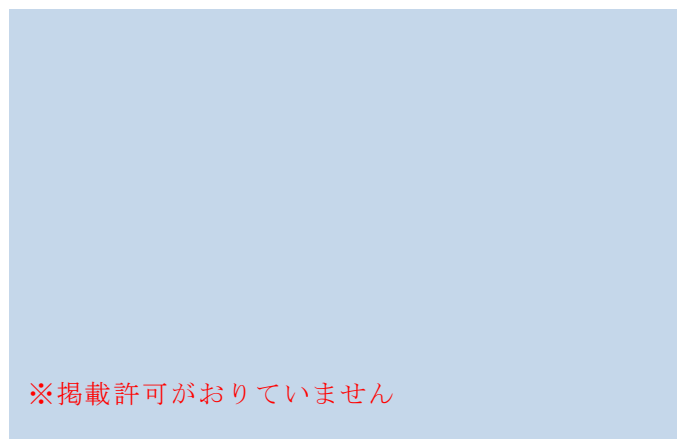


図 2-33-D 最後の話：第 4 見開き

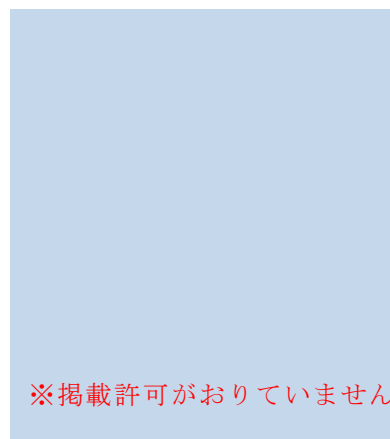


図 2-33-E 最後の話：最後の 1 ページ

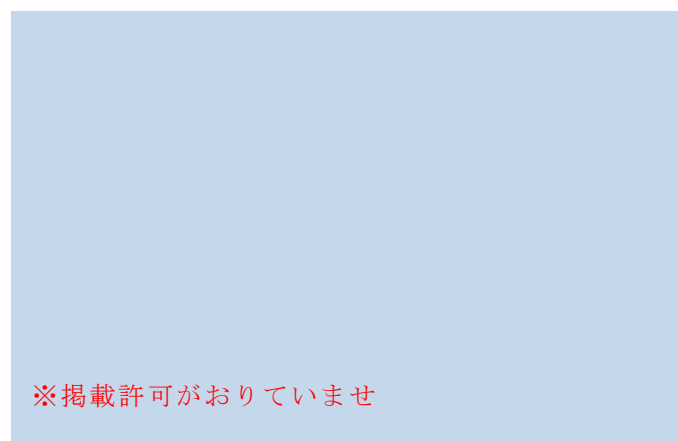


図 2-34 四人の時間軸が重合されるヒント

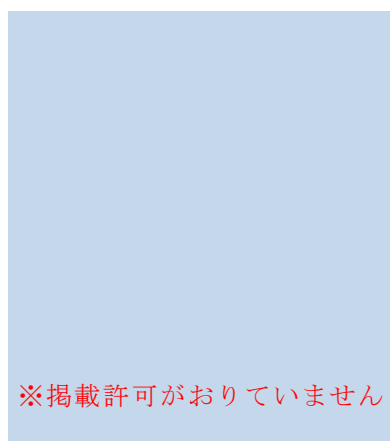


図 2-35 最初の物語：第 1 見開きの右ページ

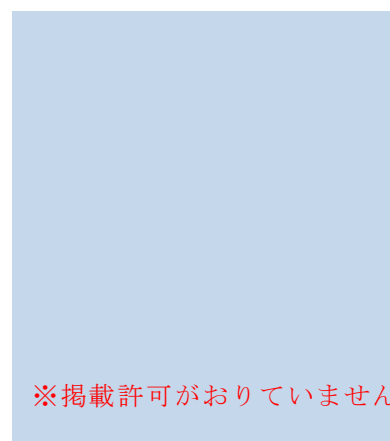


図 2-36 最初の物語：第 2 見開きの左ページ

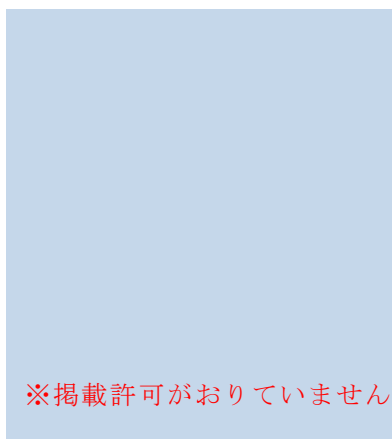


図 2-37 最初の物語：第 3 見開きの左ページ

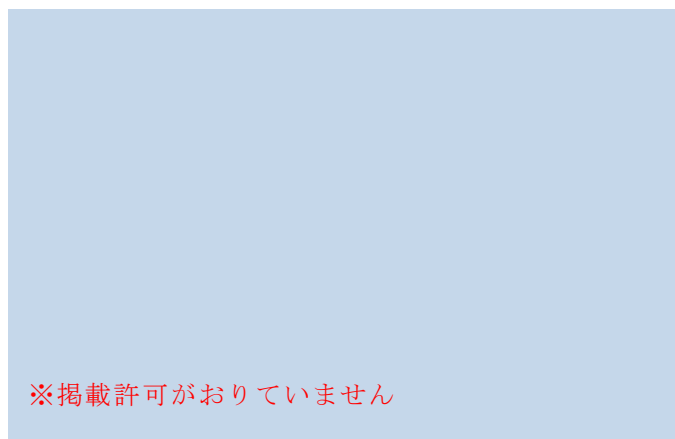


図 2-38 二人目の話：第 1 見開き

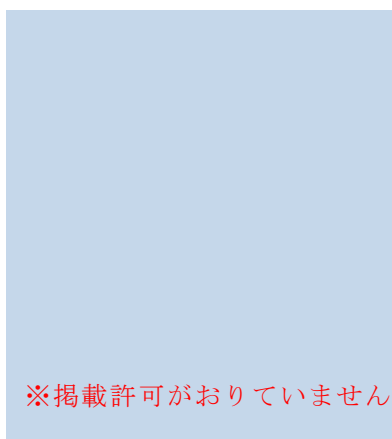


図 2-39 間接表現されたベンチ（赤線部分）

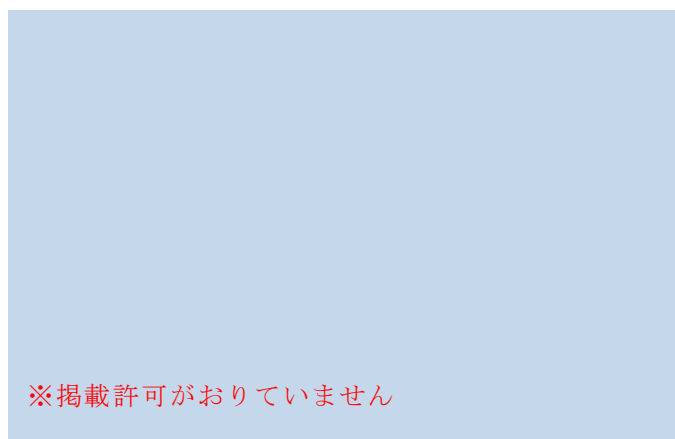


図 2-40 三人目の話：第 2 見開き

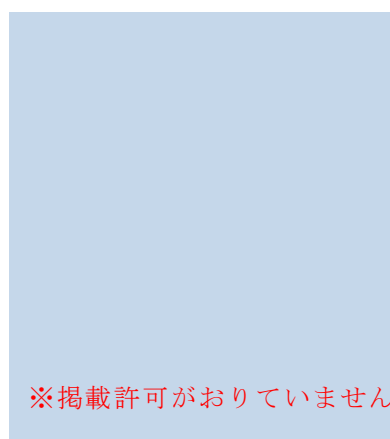
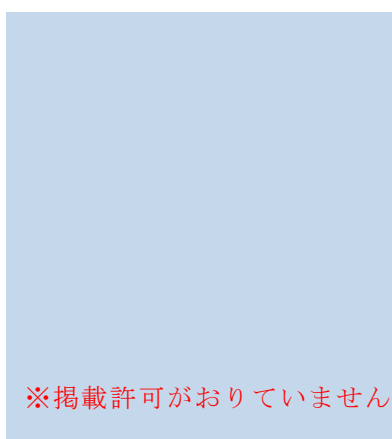
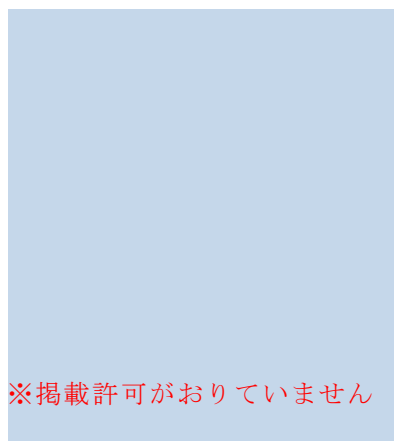
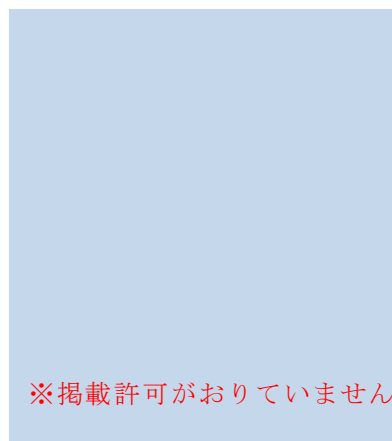


図 2-41 最初の話：第 1 見開きの右ページ

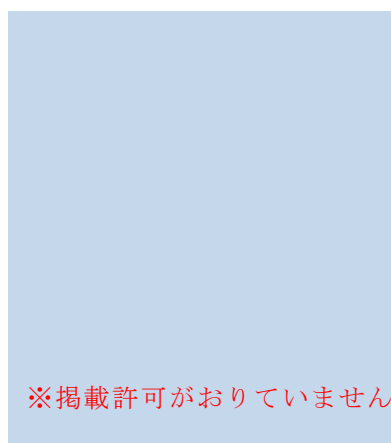


A：最初の話：第 3 見開きの左ページ

図 2-42 最後の話：第 2 見開きの右ページ



B：三人目の話：第 3 見開きの左ページ



C：最後の話：第 4 見開きの左ページ

図 2-43 三人の時間軸が重合する場面

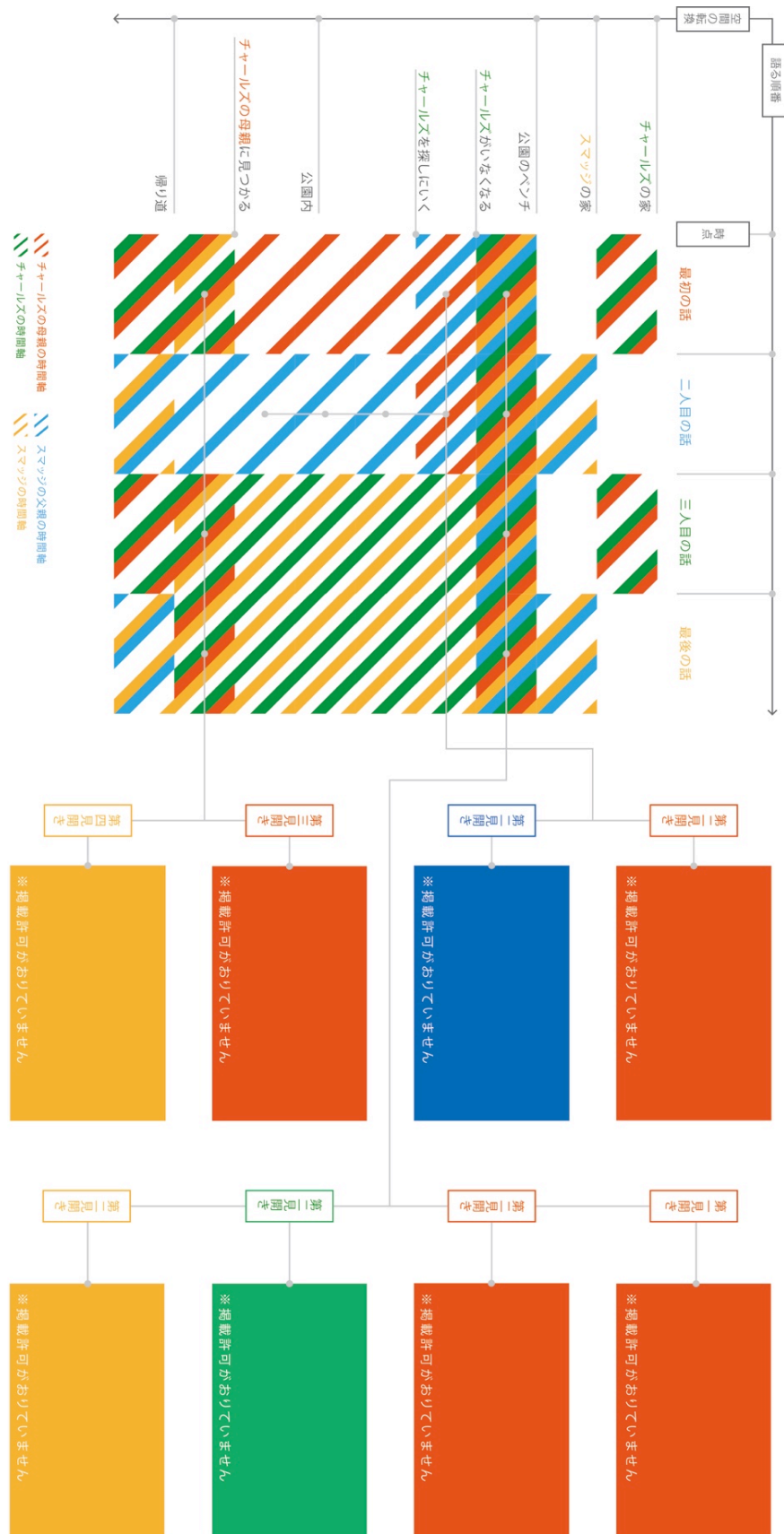


図 2-46 四人の時間軸の構造

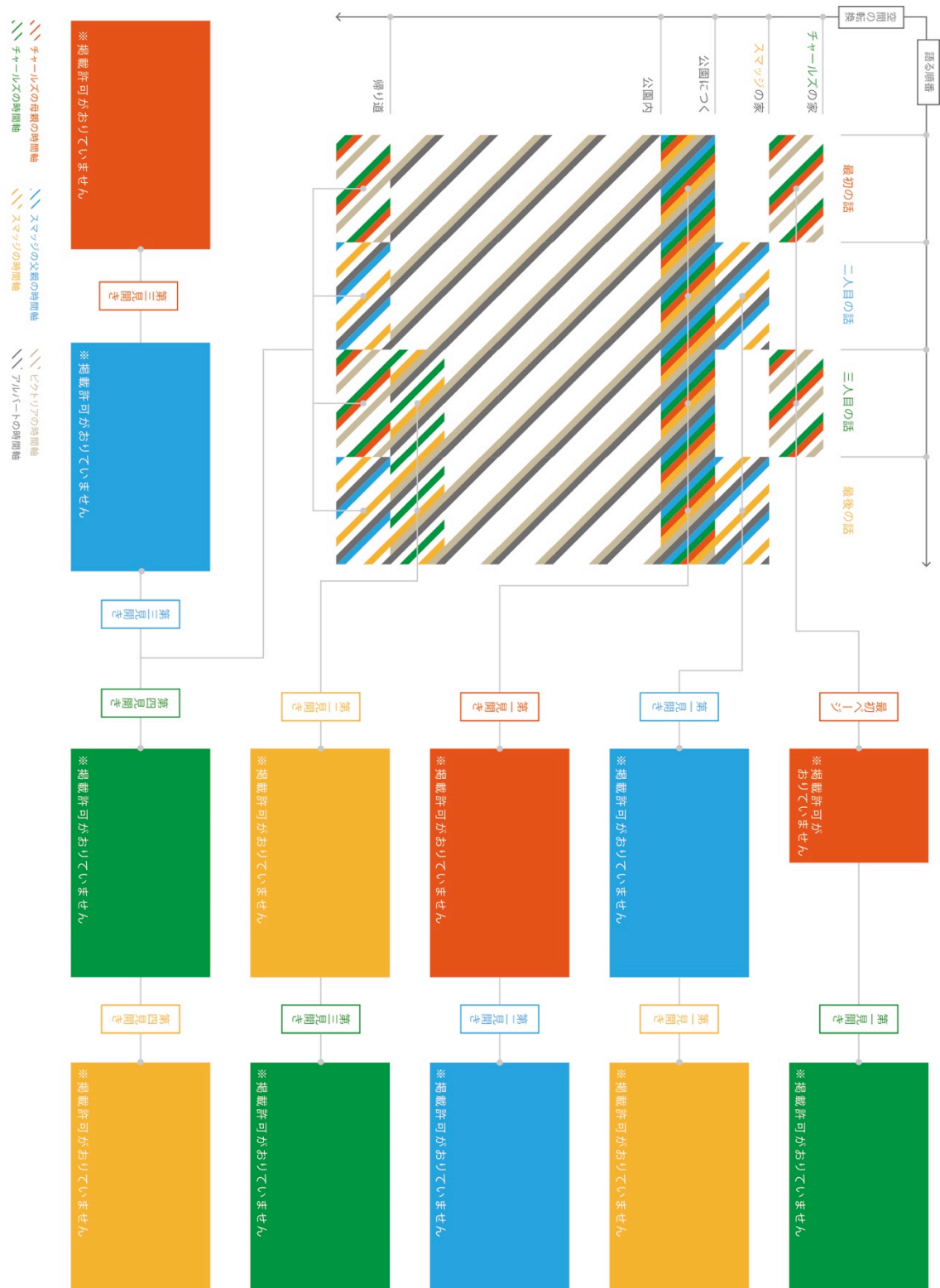


図 2-47 犬の時間軸も含めて時間軸の構造

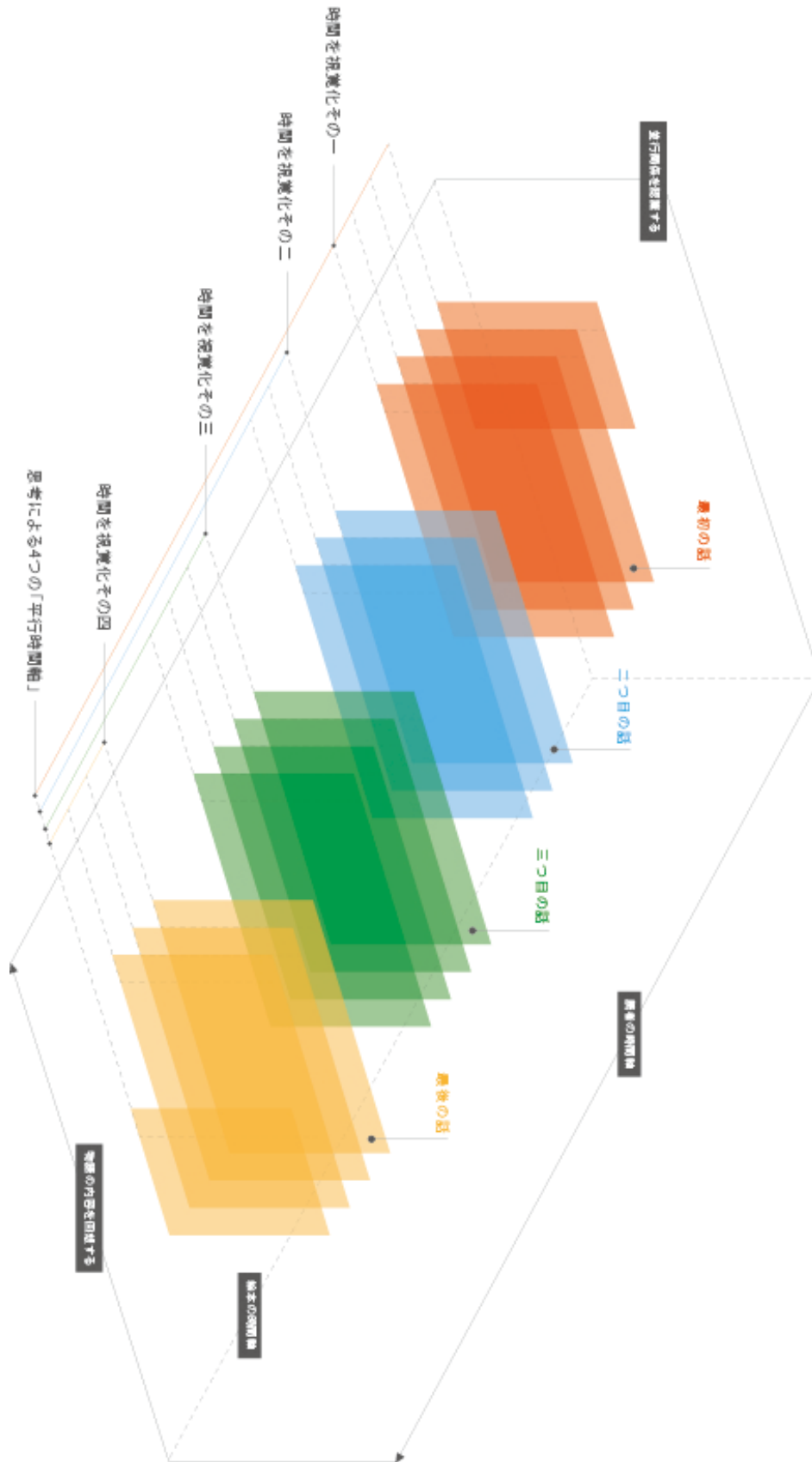


図 2-48 読者の時間軸と絵本の時間軸の関



図 3-1 『もうお風呂からあがったら、シャーリー』第 3 見開き



図 3-2 『Separate ways 君のいる場所』表紙

※掲載許可がおりていません

図 3-3 第 4 見開き

※掲載許可がおりていません

図 3-4 第 6 見開き

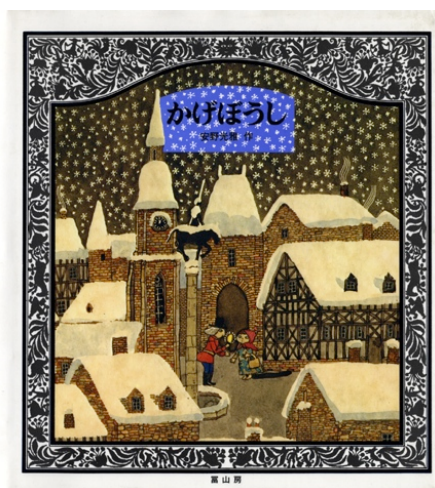


図 3-5 『かげぼうし』表紙



図 3-6 第 2 見開き



図 3-7 表紙



図 3-8 第 1 見開き

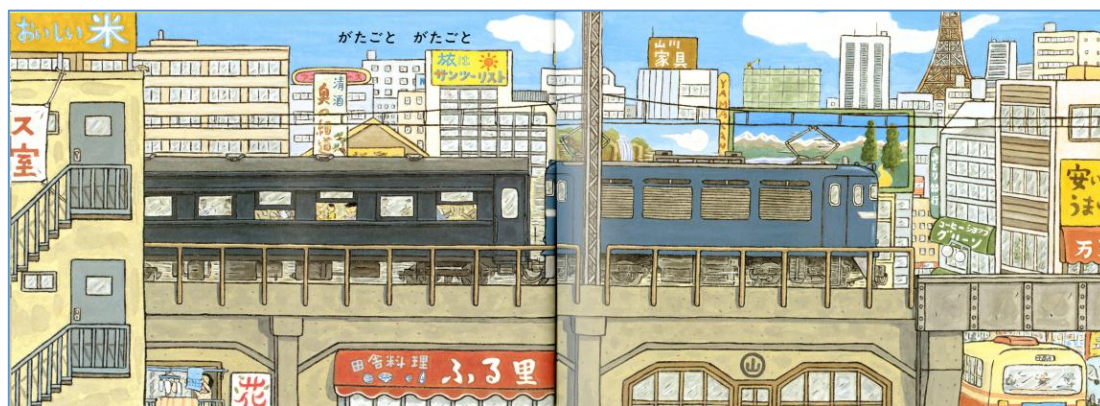


図 3-9 第 2 見開き



図 3-10 第 3 見開き

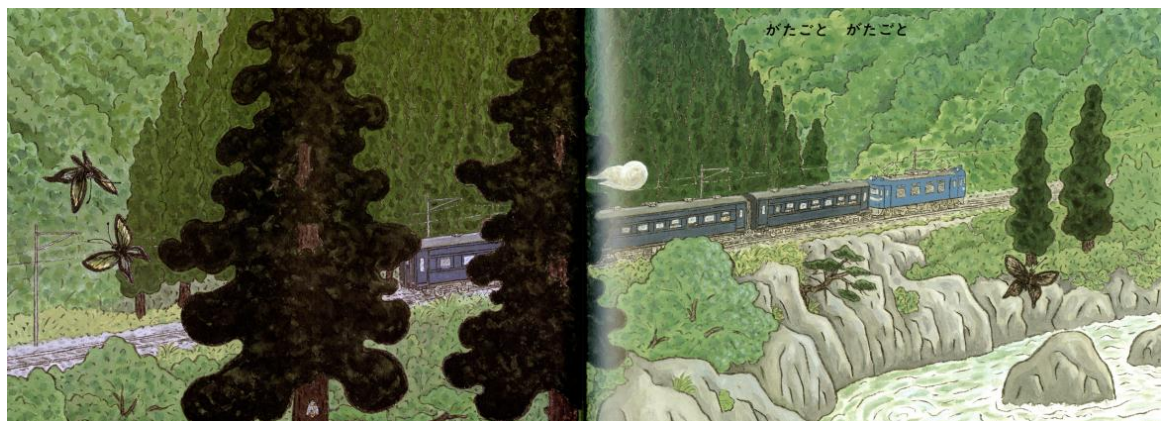


図 3-11 第 4 見開き



図 3-12 第 5 見開き

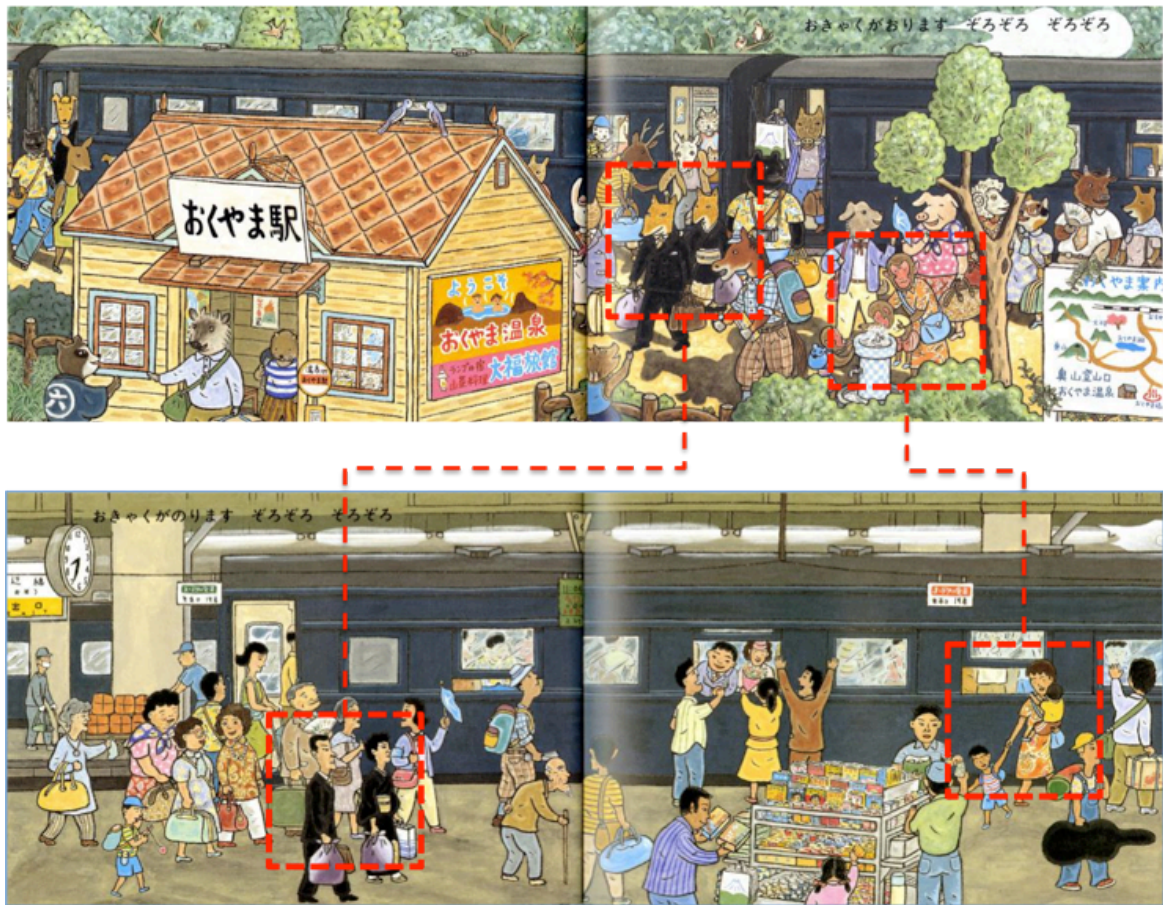


図 3-13 第5見開きと第1見開きにおける呼応性

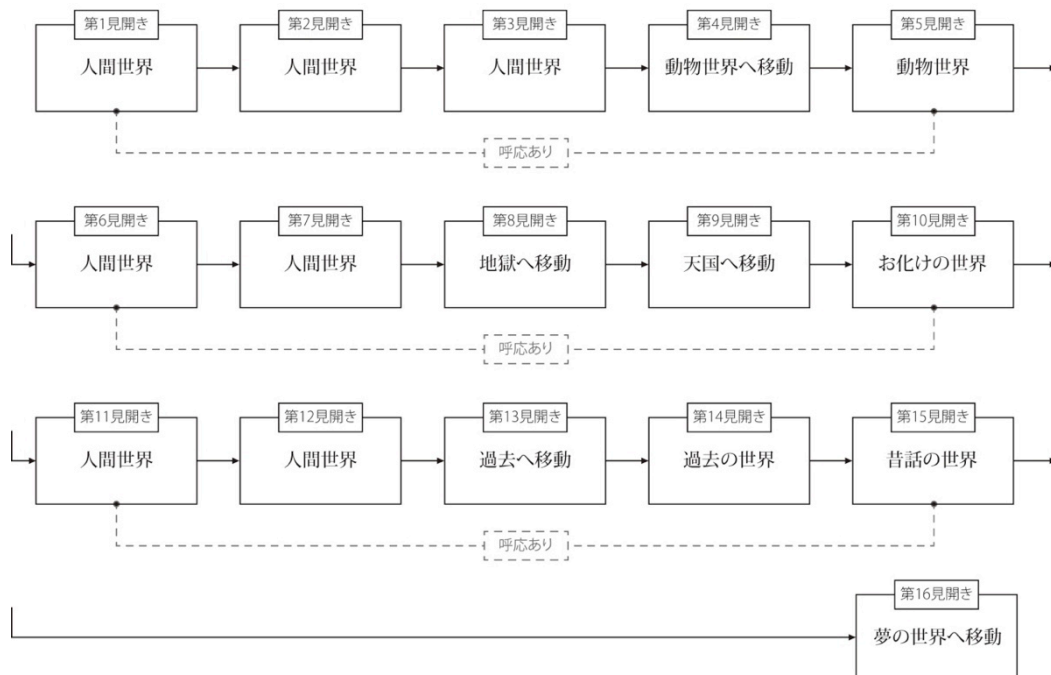


図 3-14 時間軸の構造の全体図



図 3-15 表紙（転載禁止）



図 3-16 上：扉ページ 下：第 1 見開き（転載禁止）

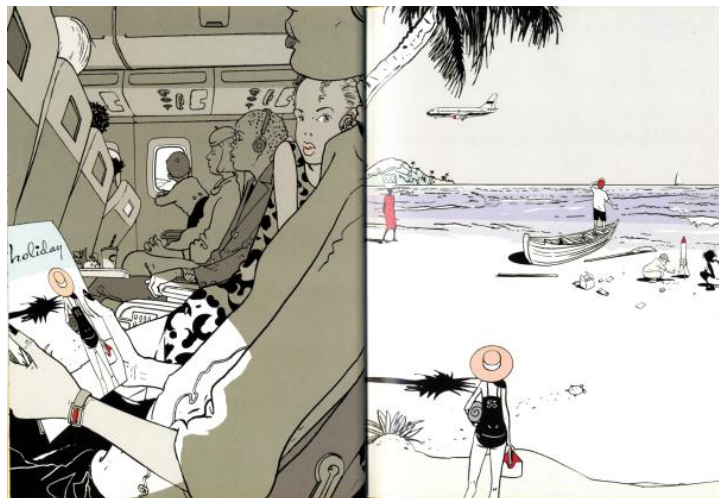
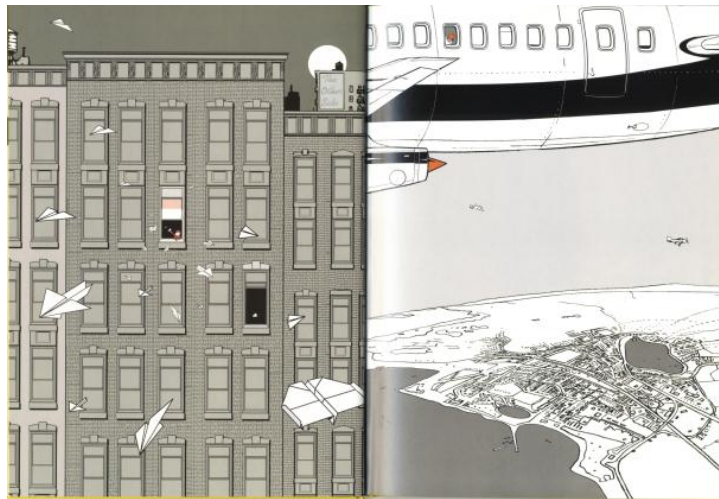


図 3-17 上：第 2 見開き 下：第 3 見開き（転載禁止）

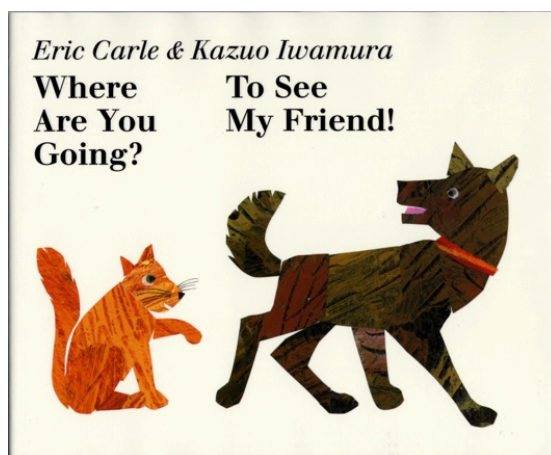


図 3-18 二つの表紙



図 3-19 二つの物語のそれぞれの第 1 見開き（上：日本語版、下：英語版）



図 3-20 左：表紙 右：第 3 見開き



図 3-21 左：表紙 右：第 3 見開き



図 4-1 『おかあさん』

判型：B5 判 見開き数：21 枚

原画サイズ：B4 判

技法：水彩、鉛筆、色鉛筆、パステル、水彩紙





図 4-7 左：第 2 見開き 右：右の仕掛け部分を開いた状態



図 4-8 第 8 見開き



図 4-9 左：第 9 見開き 右：右ページのフラップを開いた状態



図 4-10 左：第 3 見開き 右：第 17 見開き



図 4-11 第 5 見開きと第 15 見開き



図 4-12 第 6 見開きと第 14 見開き



図 4-13 左：第 8 見開きの右ページ 右：第 11 見開き



図 4-14 左：第 10 見開き 右：第 13 見開き

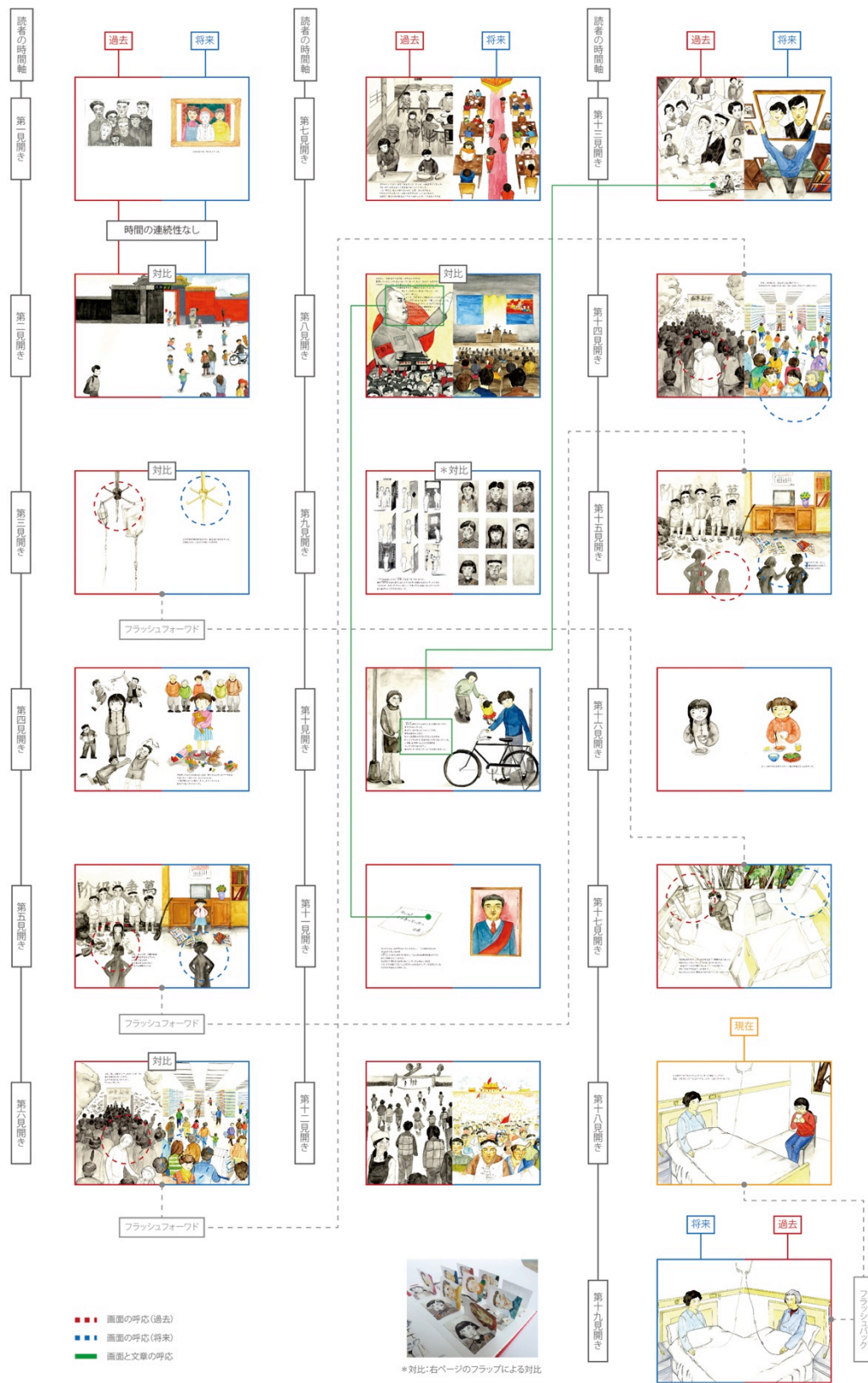


図4-15 全体的な時間軸構造



図 4-16 表紙と裏表紙



図 4-17 細部



図 4-18 左：見返し 右：裏返し



図 4-19 扉ページ



図 4-20 『中国語教室の^{そんたろう}孫太郎』作品写真

作品形態：製本した絵本一冊

タイトル：中国語教室の孫太郎

判型：200×220（mm）

原画サイズ：410×230（mm）、210×230（mm）

技法：鉛筆、色鉛筆、コロジオン版画、画用紙、アクリル



図 4-21 第 1 見開き



図 4-22 第 3 見開き

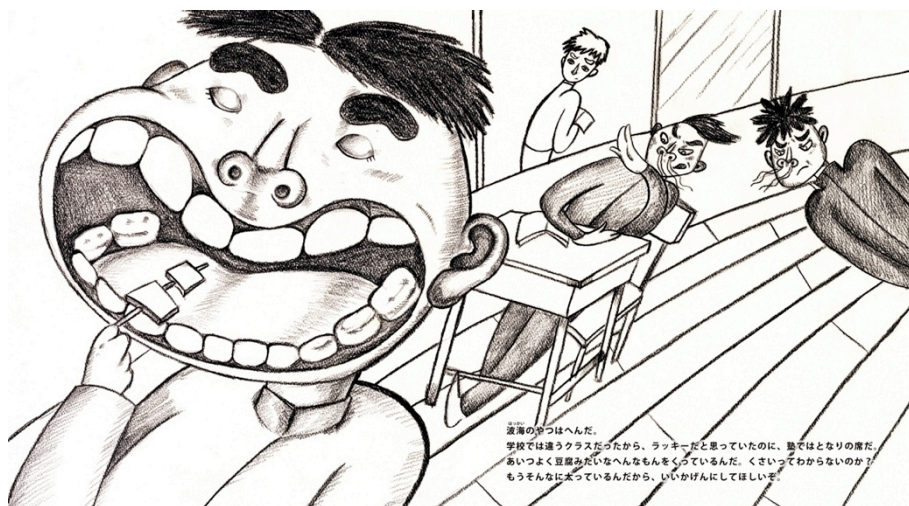


図 4-23 第 5 見開き

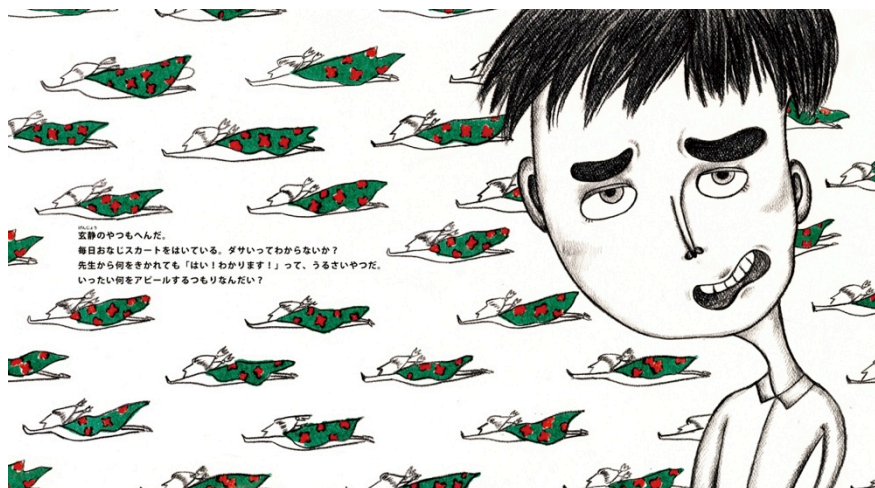


図 4-24 第 7 見開き

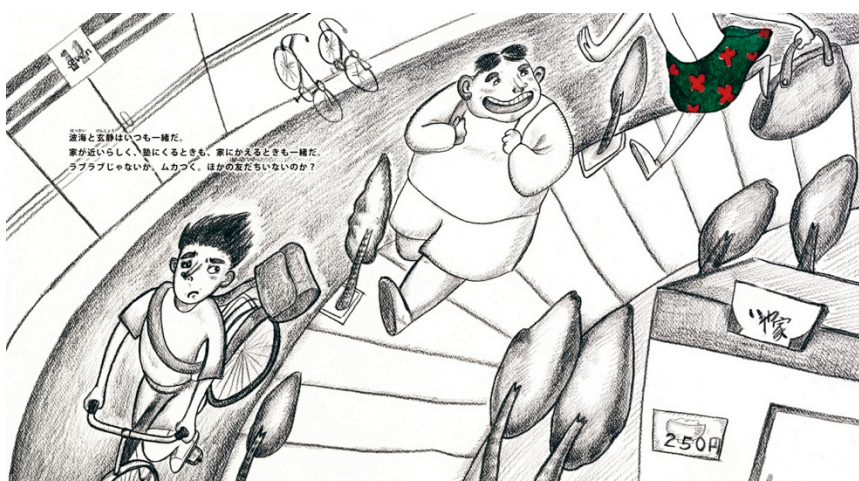


図 4-25 第 9 見開き

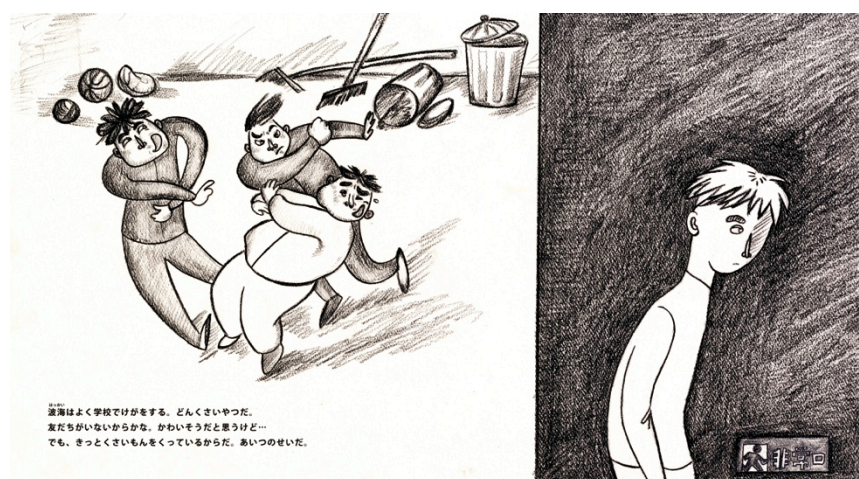


図 4-26 第 11 見開き



図 4-27 第 13 見開き

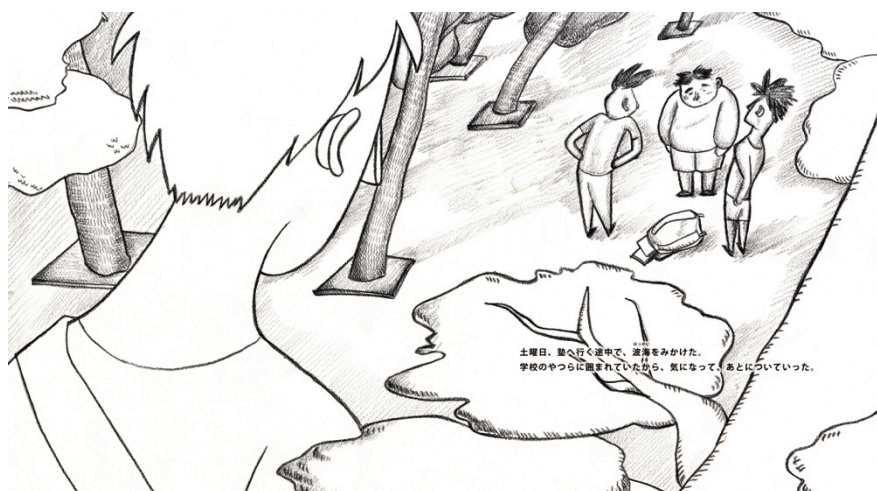


図 4-28 第 15 見開き



図 4-29 第 2 見開き



図 4-30 第 4 見開き

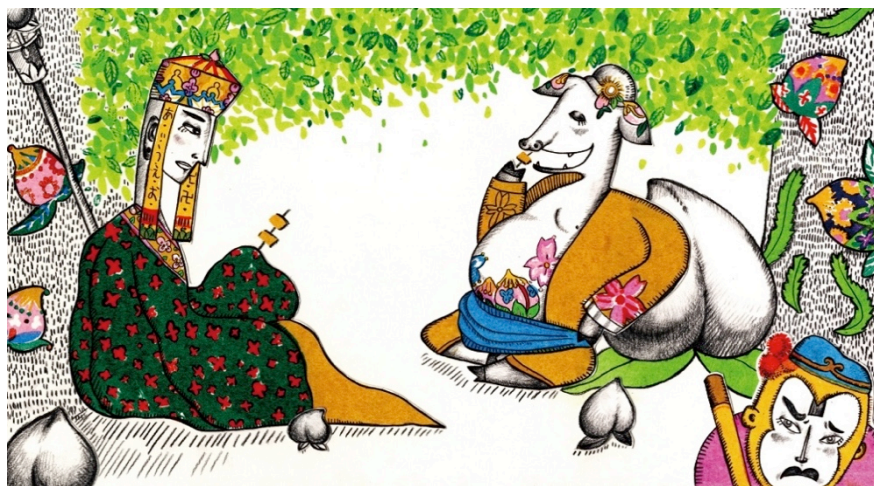


図 4-31 第 6 見開き



図 4-32 第 8 見開き



図 4-33 第 10 見開き



図 4-34 第 12 見開き



図 4-35 第 14 見開き



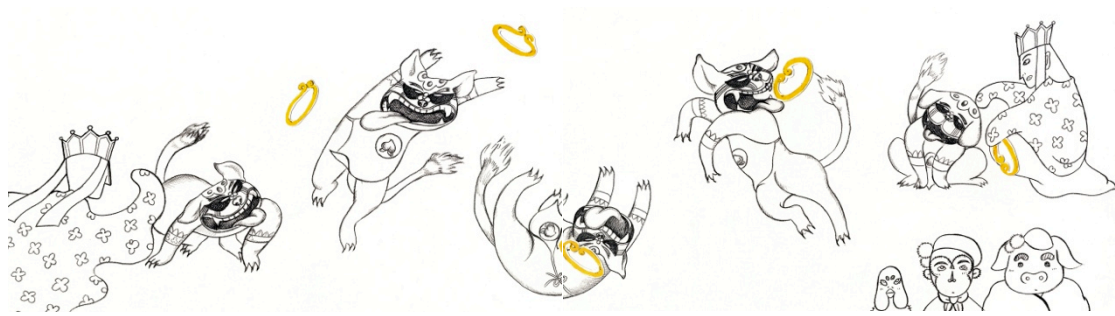
図 4-36 第 16 見開き



A：第 21 見開き



B：第 22 見開き



C：第 23 見開き

図 4-37 第 21 見開き～第 23 見開き

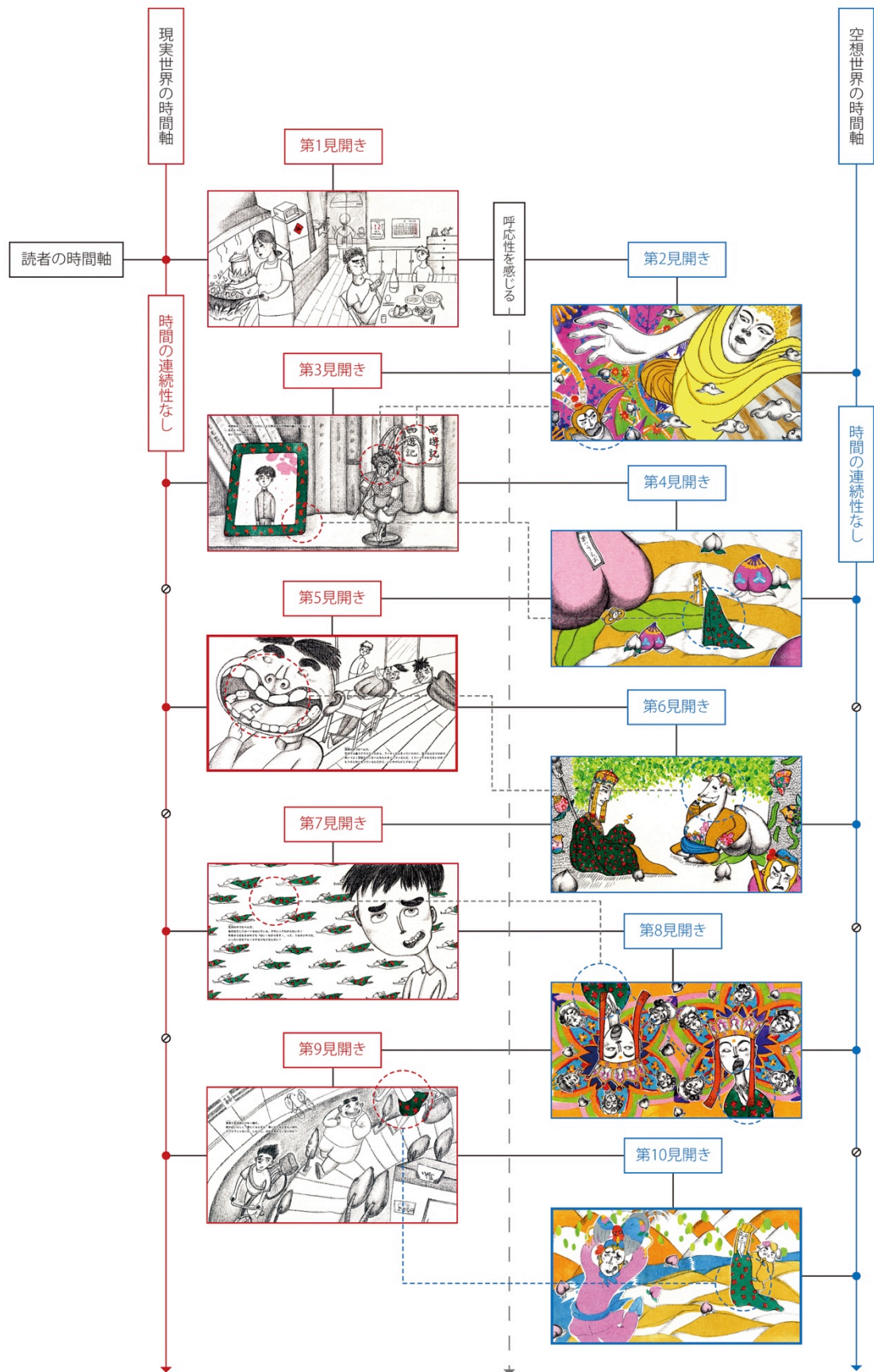


図4-38 A: 全体的な時間軸構造1

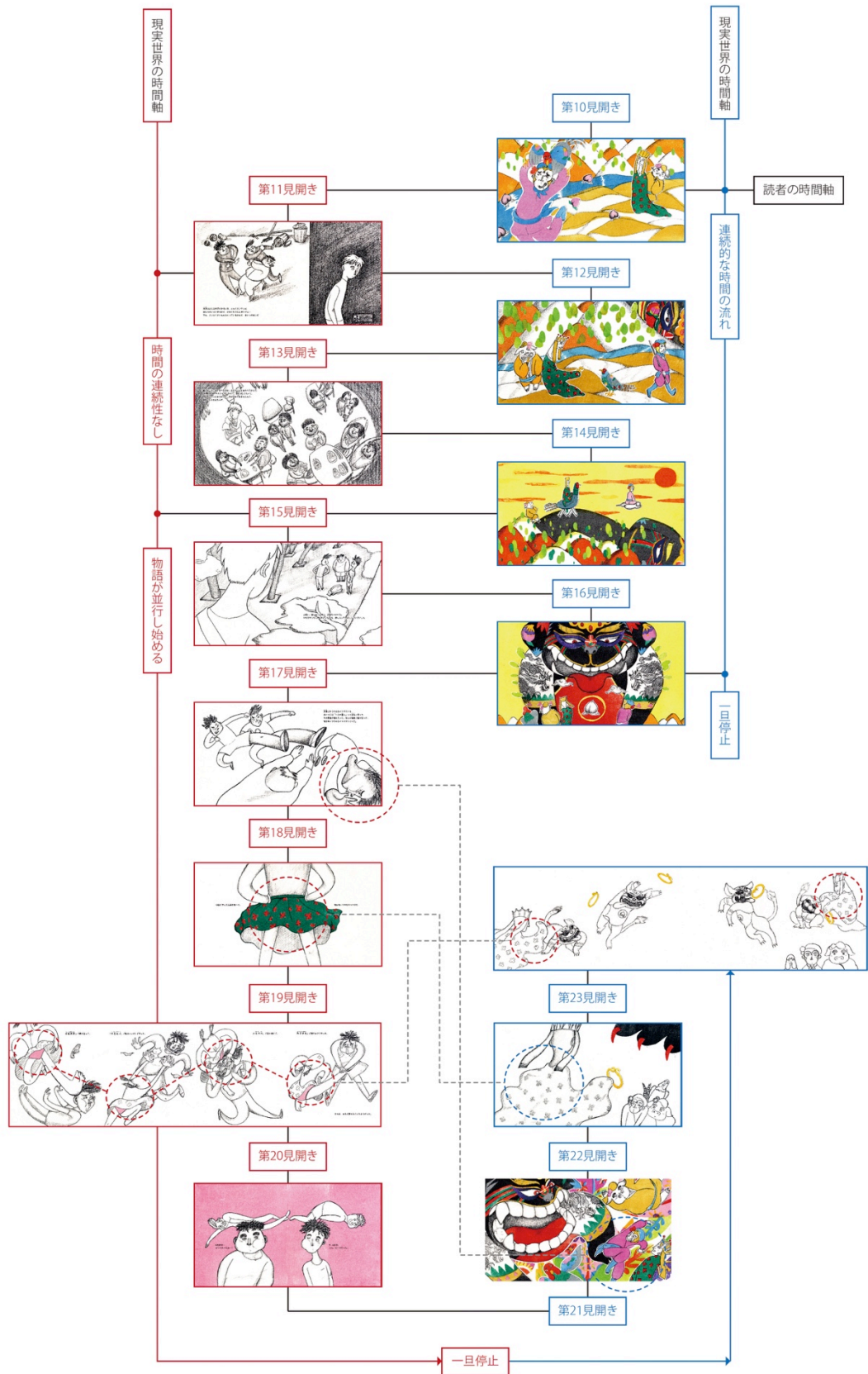


図4-38 B：全体的な時間軸構造2



図 4-39 第 24 見開き



図 4-40 表紙



図 4-41 扉ページ



A：第 17 見開き



B：第 18 見開き



C：第 19 見開き



D：第 20 見開き

図 4-42 第 17 見開きから第 20 見開き

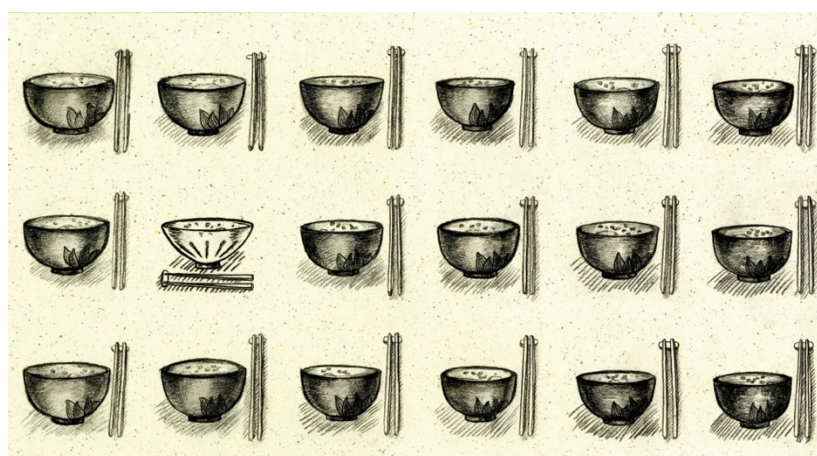
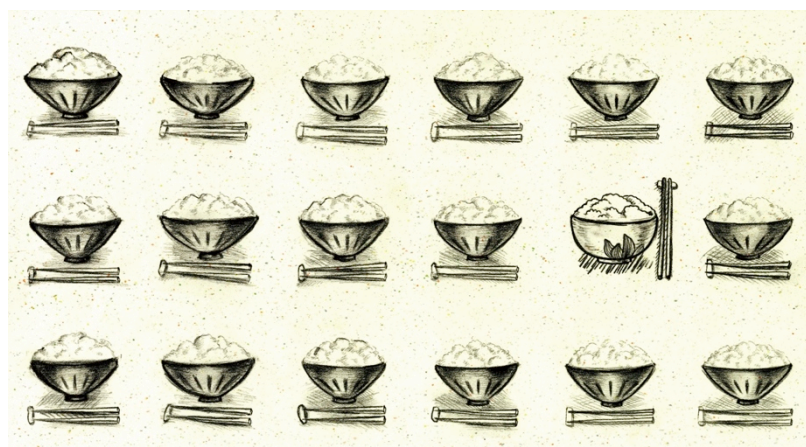


図 4-43 上：見返し 下：裏返し

発表論文等リスト：

研究ノート：

「絵本の表現構造にみるパラレル・ユニバース—フックスフーバー『友だちのほしかった大おとこの話+友だちのほしかったネズミの話』における表現構造の分析」、京都造形芸術大学紀要 2011 年、P. 202-213

発表：

第 15 回絵本学会大会研究発表「パラレル・ユニバースによる絵本分析の試み」（2012）

第 16 回絵本学会大会作品発表『おかあさん』（2013）

第三回中・日・韓・朝言語比較文化国際シンポジウム研究発表「視覚言語としての絵本」（2013）

作品リスト：

1. 『おかあさん』

作品形態：製本した絵本一冊

制作年：2011 年～2012 年

判型：B5 判

原画サイズ：B4 判など

技法：水彩、色鉛筆、鉛筆、パステル、水彩紙

所蔵：作家蔵

2. 『中国語教室の^{そん た ろ う}孫太郎』(2012～2013)

作品形態：製本した絵本一冊

制作年：2012 年～2013 年

判型：200×220 (mm)

原画サイズ：410×230 (mm)、210×230 (mm)

技法：コロジオン版画、鉛筆、色鉛筆、アクリル、画用紙

所蔵：作家蔵