

安野光雅『旅の絵本』を読むということ —— 絵本というメディアにおける生の感情としてのユーモア ——

佐々木 美 砂

はじめに

安野光雅（1926-）の『旅の絵本』（1977）は、現在も版を重ね息長く読み継がれている絵本であり、旅の舞台を変えてシリーズ化もされている¹⁾。絵本としては珍しく、保育園、幼稚園、小学校ばかりか中学校の図書室にまで置かれていることが多く、また、子どもと一緒に絵本を楽しむ親たちや、昔読んだ絵本の続編を大人になってから手に取る人たちなど、幅広い年齢層の人たちに愛読されている。

『旅の絵本』は、他のシリーズも含めて基本的に絵本の構成が共通している。絵本に文字（文章）はなくイラストレーションだけで、一人の旅人らしき者が登場し、その土地を通過していくという設定である。読者は旅人を追いながら絵本を読み進めるとともに、決まったアングルから終始一定した視点のもとでこの絵本を見ることになる。絵本の中では特別な冒険や事件が起こることはなく、したがって、読者も血沸き肉躍るような冒険の旅に興奮することはない。それにもかかわらず、読者は絵本を見ることによって、心は旅をした後のように世界に開かれ、世界に対する安心感や信頼感を覚える。このような意味において、『旅の絵本』は特異で不思議な絵本といえるであろう。

このような『旅の絵本』の不思議な魅力はいったい何であるのか、また、どうして生じるのだろうか。本論では、この問題を考察するにあたって、「ユーモア」が重要なキーワードとなる。本論は『旅の絵本』の研究であるとともに、絵本というメディアにおける生の感情としてのユーモアについての研究である。この観点から、最初に『旅の絵本』の先行研究を整理しておこう。『旅の絵本』と同年に出版された絵本作家文庫『安野光雅』（1977）は、まとまった安野研究の資料になっており、上野瞭による「切符のない旅」や村松武司による「天使たちの視野で」といった『旅の絵本』論が収録されている。最も早い時期の『旅の絵本』論といえるだろう。

上野は、『旅の絵本』を灰色の男に仮託された〈通過のドラマ〉であるという。そして、灰色の男による旅、つまり頁から頁の流れを用意することによって、空間だけではなく、〈新しい時間〉の創造に挑戦しようとしたことを指摘している。それはエッセイの世界から一歩踏み出した安野光雅の世界で、微細に描かれたネバーランドであると評価した [上野 1977: 2-7]。上野の「時間」についての着眼はこの作品を読むうえで重要であるが、残念なことに、ここでは〈新しい時間〉が何であるのかの解釈までは踏み込まれていない。

村松は、読者が『旅の絵本』を閉じてもその旅は終わらないという。『旅の絵本』を眺める作者および私たち観客の目は、風景より幾分高いところ（だが鳥瞰的ではなく、目を45度伏せる程度）から、この人生の旅を見る。だから私たちは『旅の絵本』の主人公ではありえず、旅を見る者、人生を見る者であり、そのとき私たちは、人間でも神でもない、人々の幸を願う天使たちだと述べている。また村松は、『旅の絵本』を優しく慈愛にみちた作品であると評価している [村松 1977: 57-67]。安野の作品を理解する上で欠かせない「視点」を取り上げていること、そして『旅の絵本』を構成している視点を〈天使たちの視野〉としたこと、さらに優しく慈愛にみちた作品であるとする村松の指摘は、この絵本の不思議な魅力を考察する上で重要である。

一方、安野の作品については、論文よりも絵本紹介や絵本解説、絵本についてのエッセイとして書かれたものの方が数多くある。正置友子は『旅の絵本』の紹介で、この絵本の旅人は、所詮、単なる旅人にすぎないという。人生や旅がただとおりのもので、生きていく過程で出会った人たちや自然や事柄がただ目にうつっているもの、なんの関わりをもたないものとすれば、生きていくこと、旅することに、どういう意味があるのかと述べている [正置 1982: 88-89]。なるほど、通常、私たち読者は、絵本の主人公と一体

になり物語の旅を冒険し、絵本を楽しむ。このように、正置も、旅人=主人公としてとらえ、この絵本を読んだものと思われる。だが、もしこの旅人が、正置のいうように「とおりすがりの旅人」にすぎないとすれば、旅人を主人公としてとらえることはできないだろう。このような正置の発言から、私たちは、絵本の全場面に登場する旅人を、あたかも主人公のように見てしまいがちであったことに気づかされるのである。

上野が指摘する「灰色の男」=「旅人」は何者なのか、そして村松が指摘する「天使たちの視野」とはいったい何なのか、なぜ正置が指摘するように旅人は単なる旅人にすぎないように見えるのか。これらの指摘はそれぞれ重要なポイントを指示してはいるが、いずれも作品全体をトータルに分析する理論的な視点に欠けており、印象批評のレベルを超えてはいない。これらの指摘は、すべて「ユーモア」というテーマに収斂しているのではないかというのが筆者の考えである。

これまでにも『旅の絵本』のユーモアについては論じられてきた。『旅の絵本』では、取り上げた土地の名所や建築物、祭り、文学、人物、有名絵画などが作中にさりげなく描かれていて、読者はそれを発見する楽しさがある。その際に論じられている「ユーモア」という評価は、絵本に発見の楽しさとおもしろさがあること、もしくは作者の遊び心を指している。このような評価がまちがっているわけではない。しかし、「発見の楽しさとおもしろさ」は、安野が作りだした絵本に遊びという出来事が生起するような仕掛けとしてとらえるべきであり²⁾、『旅の絵本』の根底に流れるユーモアとは別のものとして考えるべきなのではないか。これまでの研究はそれを混同してとらえ、分析抜きの「ユーモア」という言葉でひとくくりにしてきたように思われる³⁾。だが、このような「ユーモア」という言葉の使用法は、不十分で不正確なものである。それというのも、ユーモアは、本来、私たちが日常使用している何かおかしさや笑いを誘う事態や人物をさしている「ユーモア」以上のものだからである。筆者もまた、これから安野の作品を「ユーモアの視点」という言葉で性格づけるだろう。しかし、このときのユーモアは、日常、私たちが使用している「ユーモア」とは異なる意味をもつのである。

それでは、安野のユーモアとは何なのか。『旅の絵本』の作品世界とは何なのか。これらはすべて、安野がこだわっている視点を抜きには語るができない。そのために、まず『旅の絵本』の前に制作された『ふしぎなえ』における安野の視点から論じていこう。

1. 『ふしぎなえ』から『旅の絵本』へ

『ふしぎなえ』(1968)は、安野が初めて描いた絵本である。文字(文章)のない絵本で、見開きで一枚の絵が描かれており、それが集まって一冊の絵本になっている。上野瞭も指摘していたように『ふしぎなえ』は、オランダの画家エッシャー(M.C. Escher)の作品と類似点が多く見られる。そこで、エッシャー作品と比較することによって見えてくる安野の独自性を指摘することによって、安野の視点の特質を考察しておこう。その独自性が、これから述べる『旅の絵本』における安野の視点と深いかわりをもつのである。

安野とエッシャーの作品は、トロンプ・ルイユ(だまし絵)の手法を使って、日常的な常識の視点を変容させることで作りだす驚きや不思議さに類似点を見ることができる。しかし、エッシャーの絵が見る者に感情移入を許さない数学的無限に向かうのに対し、安野の絵は人々の日常の営みに向かっていくという点で相違を見ることができる。

安野とエッシャーのこの相違は、「色」「枠」「絵のストーリー性」「リズム」という四つの観点から比較することができる。これについては別のところですでに発表した⁴⁾ので、ここでは「色」から見えてくる二人の相違について簡単に述べよう⁵⁾。

「色」とは、作品の色彩のことである。安野の作品は、水彩画でカラーを使用している。エッシャーの作品は、カラーを使用した作品がないわけではないが、作品の多くはモノクロームである。モノクロームとカラーとは質的に差がある。モノクロームは余計な感情移入を拒否し、形態や構造に本質的なものをシンプルに見せることができる⁶⁾。したがって、エッシャーの作品がモノクロームでシンプルな版画であることが、見る者の思い入れをはねつけるような硬質の客観性をもたせることになり、だまし絵を効果的に成立させることになった。安野は、モノクロームがだまし絵の効果を強める働きをもつことを知っているにもかかわらず、カラーの作品を描いた。このことが、二人の作品の目指す方向、質の違いをよくあらわしている。

エッシャーは、平面の正則分割による繰り返しや、円による極限構造、円環、球面、螺旋、そしてメタモ

ルフォーシスによる循環性と絶えざる変容に象徴されるように、一枚の絵の中に「無限」を描きだすことをテーマとした。「無限」を表現するとき、白と黒のモノクロームが彼の試みる本質の追求となり、同時に、作品に緊迫した透徹さをもたらすことになる。しかし、エッシャーにとって、白と黒の対比は単なる作品制作上の技法ではなく、それ以上の意味をもつ。彼自身も「善は悪がなくては存在しません。従って、神という観念を受け入れるのなら、同様に悪魔の存在も仮定しなければなりません。これが釣り合いというもので、この二元性が私の人生です。(略)つまり白と黒や昼と夜といった対比で、版画家はこの対比の上に生きているのです」[エルンスト 1983: 28]と語っている。エッシャーの言葉を頭に入れ、もう一度、彼の絵を見てみるならば、その絵がただ単に不思議な絵ではなく、彼の作品に見られる強烈なパラドックスの世界(例えば、天使と悪魔が無限に反復していく作品⁶⁾を思い浮かべていただきたい)は、対立する二つの世界が調和的に結びつく奇跡の瞬間を描いていることに気づくであろう。

一方、安野は絵本について、「文字にかけない、私のいいこと考えていることをうけいれてくれる絵本は、私にとって、安心して住める世界です」[安野 1979: 104-106]と語っている。安野の創作する絵本は、安野にとって安心して住める世界であるとともに、読者である私たちにとっても安心して住める世界なのだ。安野はその世界を描きだすために、あえてカラーを使用したのである。やわらかな線と淡く彩色された小人たちのたわむれる世界には、たしかにエッシャーと同様のだまし絵の手法が使用されている。しかし、エッシャーのような数学的に計算されたパラドックスの世界ではなく、より日常的な世界のやわらかな不思議さを描きだしているのだ。そして、エッシャーの作品が見る者に感情移入を許さない閉じた世界であるのに対して、安野の作品は見る者に自由な空想の翼を与えてくれる。この安心して住める絵本世界では、日常の中にたくさんの不思議や驚きや楽しさが存在し、読者はそれを存分に堪能できるのである。

安野は『ふしぎなえ』をはじめとする、「新しい視点」⁷⁾をもった絵本を十年近くも描き続けていたが、突然、それまでの作品とは手触りの違う『旅の絵本』を描いた。それまで安野は、不思議さや発見の驚きを前面に出すというやり方で、トロンプ・ルイユや錯覚などの技法を用いて絵本に出来事を起こしていた。しかし『旅の絵本』ではそのような技法は影をひそめ、それとは異なる方法で絵本に出来事を起こし、また、色彩も緑を多用することで絵本全体に穏やかな印象をもたせるなど新しい展開をみせた。しかし、根底に流れる日常への視点は、変わるどころかさらに強化されたといっても過言ではない。安野が『ふしぎなえ』で見た人々の日常に向かっていく視点は、その後の『旅の絵本』につながり、拡張深化させられたと考えられるのである⁸⁾。この日常への拡張深化は、なにより、視点のうちに「時間の流れ」を組み込んだことによる。『ふしぎなえ』では時間は流れない。一頁がそれぞれに完結した不思議な空間を描きだしている。そこでは、どれほど小人たちがいきいきと描かれたとしても、時間は流れず、ただ不思議な空間が描かれているにすぎない。この日常へと向かう視点は、人生へと、そして時間へと向かっていく。『旅の絵本』では、不思議な空間ではなく、人生の不思議が描かれていくことになるのだ。このような人生の不思議を描く視点を、本論文では「ユーモアの視点」と呼ぶことにする。

ところで、ここでは作者である安野の視点について論じてきたが、読者の視点についての説明も必要であろう。絵本を読む(見る)ということは、絵に表現された作者の視点を読者が追体験していく。作者(あるいはイラストレーター)は、絵本にその作者特有の視点を組み込むことで、出来事を生起させる仕掛けを作りだしていく。それによって、絵本には、絵本特有の楽しさが生まれるのだが、読者はその楽しみを、絵本を読みながら享受するのだ。このように考えると、安野が選択した視点は、読者に提供した視点でもあり、私たち読者の視点になりうるわけである。そして、安野のユーモアの視点は、読者の視点へとスライドするのである。

それでは、ユーモアの視点の問題を中心に、『旅の絵本』を考察していくことにしよう。

2. ユーモアの視点で『旅の絵本』を読む

2-1. ユーモアとは何か

まず、本論でいう「ユーモア」について述べておこう。私たちは、しばしば気のきいた冗談やおもしろい冗談をいう人を、ユーモアのある人だという。たしかに「ユーモア」という言葉の日常的な使用法はそうである。しかし、西洋のユーモアの精神史には、もう一つ別の系譜がある。『ユーモア』の作者であるエスカ

ルピ (R. Escarpit) によれば、ユーモアとはアイロニーを超えて到達することのできる精神の運動を指している。

ユーモアは、「苦悩や神経的な緊張を生む批判的な面」と「緊張の緩和や平衡の獲得をつくりだす建設的な面」の二つの面からなる弁証法的な構造をもっているという。彼は、この批判的な面を「アイロニー」と名づけ、建設的な面を「ユモリスティックな跳ね上がり」と名づけた。私たちは、しばしば、にっちもさっちもいかないような出口なしの状況に追い込まれることがある。しかし、このような絶望的な苦痛に満ちた破壊的アイロニーの状況にとどまることはできない。そのときである。状況に巻き込まれているものが、四苦八苦している自分自身を笑う瞬間が訪れるのだ。このユモリスティックな跳ね上がりによって、人は生きるに困難な出口なしの絶望的な状況を乗り越えることができるのである [エスカルピ 1961]。

エスカルピはユーモアについて次のように述べる。破裂しそうなまでに緊張した我々の世界において、ユーモアは人々の神経を眠り込ませずに解きほぐし人々を狂わすことなしに精神の自由をあたえ、彼ら自身の運命の重みを、彼らを押しつぶすことなしに彼らの手の中に置くものである [エスカルピ 1961: 80]、と。

エスカルピが認識に焦点を当てたのに対して、感情に焦点を当ててユーモアを考察したのはヘフディング (H. Höfding) である。ヘフディングは、エスカルピによって示された精神の運動が、いったいどのような生の感情を生みだすかを明らかにしている。ユーモア論の古典『生の感情としてのユーモア』において、ヘフディングは機知のあふれた冗談に見られるようなものを「小ユーモア」と名づけ、それに対し、ここでエスカルピが述べているようなユーモアを「大ユーモア」と名づけた [ヘフディング 1982]。そして「小ユーモア」が個別感情であるのに対して、「大ユーモア」は全体感情であるとする。しかし、「小ユーモア」だけが個別感情ではない。人生の矛盾や不調和、失望といったものも個別感情であり、これら個別感情——大なるものも小なるものも、高貴なるものも卑俗なものも、明暗いずれのものも——すべて一つに包含したとき、個別感情は融合し組織化されて、全体感情になるという。そして、大ユーモアについて、次のように述べている。

(大) ユーモアの基礎をなすものは、あらゆる軽蔑を閉め出そうとする高貴な心であり、他人の重荷を己が当然のこととして負おうとする度量の広さであり、豊かだが苦しい経験の所産である哀愁であり、大きな目標をみざす憧れであり、あるいは大関連のなかにすべてが秩序づけられていることを見てとる理解であり、偉大なものに対してと同様に、小さなものにも生命の息吹きを感じるとる同情である。

[ヘフディング 1982: 62 括弧内は筆者]

このような全体感情が生じるとき、「大ユーモア」は生の感情としてのユーモアになるのだ。ここでいわれるユーモアは、もはや笑いを誘う面白さといった意味ではない。苦悩を媒介した生命感情というこのような「ユーモア」の系譜は、ソクラテスからキルケゴールにおいて見ることのできる系譜である。作家でいえば、マーク・トウェーン (M. Twain)、チェスタトン (G.K. Chesterton)、オーウェル (G. Orwell) が、この列に入る。

『旅の絵本』の評価としてこれまで使われてきた「ユーモア」という言葉は、機知のある面白い作品という意味であった。『旅の絵本』には、くすつと笑わずにはいられないおかしさが含まれるのは事実である。しかし、これは「小ユーモア」であり、このような「小ユーモア」の次元だけで語っても、『旅の絵本』が読者である私たちに与えてくれる体験の在り様を正確に語ったことにはならない。なにより『旅の絵本』は、私たちがこの世界に生きているということの肯定を与えてくれ、安堵感に似たようなものを感じることができる。このような感情こそ、「大ユーモア」なのである。

2-2. ユーモアの視点

それでは、なぜ『旅の絵本』は大ユーモアという全体感情をもたらすのか。それについては、「視点」の問題を抜きに語ることはできない。それは、安野が「視点」というものに非常にこだわる作家であることと無関係ではない。安野は自身の作品の視点について語ることも多く、『旅の絵本』の視点についても、以下のように語っている。

「外国は何もかもちがう」と誰でも漠然と思っている。しかし木は緑だし、野の花は一面に咲いている。よく見ると子どもは学校へ急ぐし、泥棒もいれば警官もいる。結婚式もあれば、そこで涙をふくおかあさんもいる。そのような風景は、目の高さで見ると限りがある。それを主観的な視点だとすると、空から見る場合は、いろんな立場から見る、客観的な視点から見ることになる。(略)わたしは着陸寸前の視点から世界を見たとき、そのような風景の中に、人間の歴史と自然と生活への共感を描きこんで絵本にしたいと切に思った。
[安野 1991: 70]

このように、安野は『旅の絵本』を「着陸寸前の視点」から描こうとした。ところで、ここでいわれている「着陸寸前の視点」とは何なのだろうか。そして、その「着陸寸前の視点」が『旅の絵本』の制作にどのような影響を及ぼしているのだろうか。これらについて考察していこう。

安野は、主観的視点、客観的視点、着陸寸前の視点という三つの視点を区別して見せた。それぞれの視点を整理しておこう。主観的視点とは、日々の営みの目であり、その土地に生きている人々の視点である。それに対して客観的視点とは、時間と空間を超えた視点の在り様を示している。客観的であるがゆえの視点の自在さ、時間や空間に限定されない無限さは、神の視点とでもいうべき、超越的普遍的な視点である。ところが、主観的視点も客観的視点も、「人間の歴史への関心」や「自然と生活への共感」をもつことはできない。それというのも主観的視点は、いま・ここに限定されるため、いま・ここを超えた歴史を見ることはできず、自然や生活への人間の共感を対象化することはできない。一方で、客観的視点は時間と空間を超えるため、やはり人間の歴史を見ることはできないのだ。

しかし、私たちは、この二つの視点ではなくくりきれない視点で『旅の絵本』を見ていることに気づくであろう。それは、主観的視点のように状況に巻き込まれてしまっているわけではないという点で客観性を持ち、完全に超越した神の視点ではないという点で主観性をもつ危うい視点である。これが安野のいう「着陸寸前の視点」であり、村松武司が指摘した人間でも神でもない「天使たちの視野」ということになる。だが、筆者はこの視点を「ユーモアの視点」と呼びたい。安野の作品、特に『旅の絵本』は、良質のユーモアに支えられた作品と考えるからである。しかし、それがなぜユーモアを生み出すというのか。

先にも述べたように、ユーモアの視点は、主観的視点とも客観的視点とも違う危うい視点であり、これら二つの視点から半歩ずれた視点なのである。ユーモアの視点は、状況に巻き込まれた主観に対して一定の距離を置くことによって獲得することができるが、状況から完全に距離を置いた客観では獲得することができない。このことからわかるように、決して状況から一歩はずれていない視点なのである。状況から半歩だけずれるということは、片足は状況の中に入っているということなのだ。

人は、世の中で、自分の力ではどうすることもできない生きることの苦悩や苦痛を経験するが、それでも日々を生きていかなければならない。しかし、ユーモアの視点でそのような状況を眺めたとき、人は人生の悲劇的側面さえも、さらにはそこに生きる自分自身でさえも笑うことができるのである。それはあざけりの笑いや優越の笑いではなく、生を肯定した、自由で愛情に満ちた笑いだといえるのではないだろうか。私たちは『旅の絵本』を見ることによって、そのようなユーモアの視点を授かるのである。

2-3. 経験の重さのない世界

しかし、なぜ『旅の絵本』がこのようなユーモアの体験をもたらすのかについては、ただ「着陸寸前の視点」ということだけでは明らかではない。「着陸寸前の視点」は、状況に巻き込まれている人間の視点である「主観的視点」ではないし、すべてを見通すことのできる超越的な神の視点である「客観的視点」でもない。「ユーモアの視点」を作り出す仕掛けの一つではあるが、それぞれの視点から半歩ずれていることだけで「ユーモアの視点」が作りだされているわけではない。それを実現しているのは、旅人の存在である。

絵本は、身体的(=動的的作品)かあるいは非身体的(=静的的作品)かだけで分類できるわけではないが、そのような観点から分類してみれば、『旅の絵本』は、旅人の移動やその土地に生きる人々の営みが描かれてはいるが、非身体的な静的作品だと考えることができる。なぜなら『旅の絵本』は、旅人を巻き込む大事件などが起こることもなく、絵本全体が静かで安心できる世界を描いているからである。さらに主観的視点をとらないことによって、重層性のない世界を保持していることも伺える。このことについては、さらに説

明が必要である。

私たち読者は、通常、主人公の視点で、主人公と一体になって旅をする。しかし、そのような視点で『旅の絵本』を見ることはできない。なぜなら、この作品は、旅人を中心に置かれているわけではないからである。『旅の絵本』は、旅という体験によって成長を遂げる主人公をもたない稀有な作品である。もし成長する主人公が存在するのであれば、主人公が経験した出来事によって、作品は主観的で重層性をもった動的な作品になったはずである。

それに対して、経験の積み重ねという重層性がないということは、この世界は軽やかで重みがないということである。このことは、私たちが生きている束縛や苦悩にまみれた現実の世界で、その重みから解放されるという意味において理想の世界でもある。現実世界を自由に軽々と飛び超えていくことができるのは、『旅の絵本』がユーモアの視点のみならず、ユーモアの世界観によって支えられているからなのだ。

エスカルピは、破壊的アイロニーの最後の出口の一つとして、「ユーモアとしての信仰」を挙げている[エスカルピ 1961: 133-138]。ここで「信仰」という言葉をもち出すことは、唐突で強引な印象を与えるかもしれないが、ヘフディングの全体感情としての大ユーモアを思い出せば理解が早いだろう。苦況に満ちた世の中やそこに生きる自分自身を笑うことをユーモアとすれば、このことは、人間の悲劇的側面をユーモアによって超越することを意味しているのではないだろうか。静かに淡々と、しかし世界への信頼は失わずに笑うことのできるその態度その世界観は、自らの存在を肯定すること、すなわち世界を信頼するという意味において宗教的でさえあるのだ。そのときユーモアは、明らかに信仰とつながり、ユーモアをもつことによって救済されるといっても過言ではないのである。神はユーモアなどもたず、人間だけがユーモアを必要とし、またもち得るのである。

3. 旅人の存在 — 永遠と瞬間 —

3-1. 『旅の絵本』の中の時間

ここでは、『旅の絵本』で、どのように時間や歴史が描かれているのかを、絵本の具体的な場面と照らし合わせながら見ていく。それによって、旅人の示す時間の在り様がより明らかになるだろう。

まずは時間の描かれ方から見ていこう。『旅の絵本』で、時間を示すものとして描かれているものはいくつか存在する。この絵本を、旅人も含め、描かれた人々の一日の出来事として見たとき、最後の場面の夕日で染まった空は、一日の終わりとしてとらえることができる。また、それぞれの頁の前後関係から時間の経過を感じとることができる。例えば、場面6・7・8のマラソン大会の様子などはわかりやすく⁹⁾、場面6はマラソン大会のスタート、場面7はマラソンの途中経過、場面8ではゴールの様子が描かれている。また、場面は連続していないが、場面5では馬車に引越し荷物を積む人々の様子が描かれ、場面17ではその荷物を新居に運び入れている様子が描かれている。

このように、時間の経過を伺えるものはあるが、それをはっきりとした形で確認できるものは時計である。そこで、時間の象徴でもある時計に注目して、『旅の絵本』で描かれた時計を探してみた。時計が描かれた場面の特筆すべきは場面10・11・14・15、表トビラ・裏トビラであった¹⁰⁾。場面10・11で描かれた時計の針は10時25分40秒を指し示し、場面14・15では12時20分を指している。絵本を説明するにあたり、本論では、見開きの左右の頁を一つの場面として扱っている(註9参照)。従って、場面10から場面11にいくためには、絵本の頁をめくる(=時間の経過)ことになる。それに従い、描かれた場面も変化する。馬に乗った旅人は、瞬間移動などできるはずがないのだが、時計の時間は変化していない。この連続場面における時間の一致は、単なる偶然や安野のうっかりミスとは考えられず、安野の意図的な描写といつて間違いないだろう¹¹⁾。それでは、何のためなのだろうか。

そこで、この絵本に描かれた時代が関係してくるのである。この絵本がいつ頃の時代の風景を描いたものなのか、疑問をもったことはないだろうか。穏やかでなつかしい心安らぐ風景に、このような疑問をもつ人は案外少ないのかもしれない。しかし、『旅の絵本』ほど、時代設定があいまいで統一感が欠けた絵本は珍しい。旅人は、どこか中世を思わせる服装、しかも装飾のない地味で目立たぬ没個性の灰色の服を着て、馬に乗って旅をする。馬しか乗り物のない時代なのかと思えば、馬車も馬車曳き車も鉄道も自転車もトラクターも描かれており、絵本の中にすんなりと共存している。人々の服装も、昔風なものから現代風のものまで様々

で、人々の娯楽もまた、昔からある輪回しといった素朴なものからコーヒーカップやメリーゴーラウンドといった遊園地の乗り物、そして映画館までであるのだ。時代を特定できるものは、これといって存在しない。

また、時間ということで忘れてはいけないのは「死」の表現である。しかし、『旅の絵本』には直接的な死が描かれていないのである。例えば、墓を描いたり、ピストルでの決闘の様子など、間接的な形で死を描いているものはあるが、人殺しや死刑執行、病院での臨終の様子など、直接的な死は描かれていない。

このように見ていくと、この世界では、時間や歴史が重層的なのではなく多層的であることがわかる。一つの場面の中にも、多層な時間や歴史を見ることができる。これは、あらゆる人生や人間の歴史の凝縮された姿といってもよい。この、流れているが止まった人間の時間の中を、旅人が静かに行き過ぎていくのだ。

それを暗示しているものも、絵本の中にはきちんと描かれている。それは、絵本の表トビラと裏トビラである。これらは、この論文の場面定義には入れることのできない、それぞれ見開きに対し片側だけのイラストレーションとなっているが、非常に重要な意味をもつ。この表トビラと裏トビラは、まったくの逆版のイラストレーションになっているのだ。表トビラでは、旅人が左から右に向かって進んでいく。これは絵本が進んでいく方向、つまり、物語が進む時間の方向である。一方、裏トビラでは、旅人はそのまま前進することなく、進行方向を右から左へと変えるのだ。旅人は、ここで時間の流れを逆方向に変えたわけである。それはまるで絵本の最初に戻っていくようであり、終わりのない旅のようでもある。この表トビラと裏トビラに見られる円環運動は、旅人の永遠性を象徴しているといえるのではないだろうか。また、ここにも時計が登場し、双方の頁ともに時計は12時を指し示しているのである。

3-2 旅人とは何者か

それでは、経験することもなくそれによって成長を遂げることもないこの旅人とはいったい何者なのだろうか。旅人は、『旅の絵本』のどの頁にも登場する唯一の人物である。彼の存在が、一見すると別々な関連のない風景のように描かれたそれぞれの風景を貫き、そのことによって、この絵本が一連の旅のプロセスを描いた作品であることを表しているのだ。旅人の存在が、時間の静止した風景に、「流れていく時間」をもたらしているのである。『旅の絵本』の各頁をはじめから順番に並べていくと、旅人の通り過ぎた道が一本につながる¹⁹⁾。そして、旅人の一日の行程、そして一日を生きる人々の姿を見ることができるのである。

しかし、『旅の絵本』には、旅人がもたらす時間とは別の時間経過も描かれている。それは、『旅の絵本』の頁を少しずらすと見えてくるのだが、前頁に描かれた人物（物の場合もある）が、次頁の新たな場所で、別の役割として描かれているのである。それは、たいてい、前頁で右端に描かれた者は次頁も右端の同じ場所に描かれ、前頁で左端に描かれた者は次頁でも左端の同じ場所に描かれている。

場面3・4・5を例に、具体的に説明しよう。場面3の右端には洗濯物を干す女性が、次頁の場面4の右端には干された洗濯物、場面5の右端には洗濯物を取り入れる女性が描かれている。同様に、場面3の左端に描かれた麦刈をする二人の女性は、次頁の場面4の左端では葡萄を収穫する姿で描かれている。このような描き方による時間経過は、ほとんどすべての頁でみることができる。また、先にふれたマラソン大会の時間経過もこれに類似した時間経過の表現であるが、いずれも旅人のもたらす時間とは別の時間経過を描いているように思われる。

重要なことは、旅人の存在が、時間の静止した風景に「流れていく時間」をもたらすことである。彼が異なる場所に存在するということが、私たちに時間の流れを体験させるのだ。時間が流れることによって、風景として描かれた日常生活を営む人々の姿も、単なる風景の一部から、「時間の無」に晒された存在へと変貌する。やがていつかは、この人たちもまた無に呑み込まれていくのだ。彼らの生活の喜びや苦悩や悲しみがどれほどのものであっても、それもまた時間のうちに消え去っていくのである。

その人々の傍らを、旅人は静かに通り過ぎる。永遠の旅人が存在することによって、人々は無に晒されていることを知り、読者もまた同様の体験をするのだ。普通ならば、絵本も小説も、読者が主人公に一体化することによって、その物語世界を体験することになる。しかし『旅の絵本』では、私たちは旅人に感情移入することができない。それは、この旅人が「永遠=無の時間」を担っているからなのだ。旅人は、破壊的アイロニーとして時間の無を出現させているともいえるのだ。

それにもかかわらず、通り過ぎる旅人の傍らで繰り広げられる人々の生活は、誰にとっても「時間の平等」

を感じずにはいられない。それは、この旅人が災厄をもたらす死神などではないからである。ユーモアの視点によって『旅の絵本』では、人々の生活は逆説的に肯定されている。そこから私たちは、死すべきものとしての人間の肯定を読みとるのである。

旅人のもたらす時間が永遠なら、これは過ぎ去っていく時間の肯定、そして万人に平等に与えられた時間の描出である。だが、これこそが無に晒された人間の姿であり、旅人のもたらす時間とパラレルにあってこそ、私たちは、より強い世界＝人生の肯定を、『旅の絵本』から読みとるのである。先に述べた「ユーモアとしての信仰」とは、こういうことなのだ。

『旅の絵本』が、文化を超え、また読者の年齢を超えて支持される理由はここにある。私たちは、静かに何事も起こらないこの世界が、実は絶えず時間のもたらす無に晒されていること、それにもかかわらず、世界はすでに救済されていることを感じとるのである。『旅の絵本』はなぜ文字のない絵本なのか、そのことは当たり前のように受け止められてきたが、その理由は、沈黙によってこそその永遠に深く触れることができるからである。そして私たちは改めて、「ユーモアの視点」からこの絵本を見ていることに気づくのである。

ヘフディングは言う。「永遠は人が待ち望むものではないし、時間外のはるか彼方にあるものでもない。それは常に現在のなものであり、時間のなかでのあらゆる発展を説明する偉大な合法性を示すものである。われわれは回顧するにしろ、あるいは未来に向かって進むにしろ、常に永遠を前提している」〔ヘフディング 1982: 116〕と。私たちは『旅の絵本』で冒険をするわけではないし、特別な経験をするわけでもない。しかし、何も起こらない静かな旅の中で、ユーモアによって心を自由に遊ばせるのである。

✦註

1) 『旅の絵本』のシリーズは、すべて福音館書店から出版されている。『旅の絵本』(1977)は中世ヨーロッパ、『旅の絵本Ⅱ』(2006改訂版、1978)はイタリア、『旅の絵本Ⅲ』(1981)はイギリス、『旅の絵本Ⅳ』(1983)はアメリカ、『旅の絵本Ⅴ』(2003)はスペイン、『旅の絵本Ⅵ』(2004)はデンマーク、『旅の絵本Ⅶ』(2009)は中国を舞台に描かれている。

また、『旅の絵本』は国際児童のためのアンデルセン賞特別優良作品(1978年日本)を、『旅の絵本Ⅱ』はBIB ゴールデンアップル賞(1979年チェコ)を受賞している。英米圏では、『旅の絵本』は *Anno's Journey* として親しまれている。このように国際的にも高く評価されている理由は、『旅の絵本』がシリーズを通して、文化の違いを超えた人間の普遍性に触れているからである。

2) 本論文では、読者に「出来事」を生起させる、あるいは絵本の中に「出来事」を起こすときの「出来事」を、通常とは異なる意味で使用している。本論文では、私と世界との境界線が消えてしまい、私は世界であり、世界が私となるような瞬間(溶解体験の生起)、それまでになかった新しい自己と新しい世界が生起するような瞬間、そのような体験の生起をもって「出来事」と呼んでいる。

安野の絵本には、読者に遊びを通して驚きや発見の喜びが起きるような絵本の仕掛け、すなわち絵本に「出来事」を起こす仕掛けが作られている。『旅の絵本』では「知っているもの探し」を通して遊びという出来事が生じる仕掛けが作りだされているのだ。

3) 仲田紘基は、『子どもに読み聞かせたい50冊の本』の中で、『旅の絵本』のユーモアについて「ちみつに描かれた画面から何かを見つけだす喜び、それがこの絵本の魅力」であり「ユーモアを感じとることができる」と述べている。仲田は発見のおもしろさに着眼しているが、この読み方は仲田に限らず『旅の絵本』について論じる者がみな様に触れることである。しかし、これだけでは『旅の絵本』のおもしろさの一面を評価したに過ぎず、それを「ユーモア」という言葉で評価していることに注意しておきたい。

4) 日本児童文学学会第36回研究大会で、筆者は「新しい視点からみた『ふしぎなえ』——エッシャー作品との相違から見えてくる安野の独自性」という題で発表した。そのとき、「色」「枠」「絵のストーリー性」「リズム」という四つの観点から、安野作品とエッシャー作品とを比較した。

5) 中村雄二郎は、『遠近法の精神史』の中で、エッシャー作品をコンピューター・グラフィックス化したレーザーディスク『エッシャーの贈り物』に対して、「まず、色がついてカラーになれば、色自体が非客観的なものなので効果を薄めるし、つぎに動きが加われば、静止画のもつ客観性が弱められる」と指摘している。この指摘からエッシャー作品において、モノクロームであること、版画であることが、作品に客観性をもたせる効果を生み出していることがわかる。

6) エッシャーは、「天使と悪魔」(1941)という、平面の正則分割の手法によるスケッチを残している。このスケッチによる版画は制作されなかったが、後に「天使と悪魔」を発展させ、円による極限構造を描いた「円の極限Ⅳ」(1960)という木版の作品を制作している。この作品は、彼が一枚の絵の中に「無限」を描きだした最たるものの

一つであろう。

7) 安野は『『ふしぎなえ』のこと』というエッセイで、「新しい視点」について、次のように述べている。「部分と部分の記憶をつないでいって全体像を組み立ててみたとき、どこかがつながらなかつたり、変なつながり方をすること、これは、道順や地図を思いうかべるとき、よく経験することです。また、裏と表が混乱するような迷いにめまいを感じることもあります。このような新しい視点は、やがて、位相幾何学という現代数学の考え方や、エッシャーやダリのような超現実的な芸術世界へつながっていくのです。」[安野 1979: 104-106]

8) 『ふしぎなえ』の最後の見開き (pp. 26-27.) は、大きな水道の蛇口から水が流れ、それが川となって小人の村を潤し、再び水道 (の貯水タンクのようなもの) に戻っていくというイラストレーションになっている。ここに描かれた建物や人々の暮らしの描き方、また水道の川に見られる循環には、『旅の絵本』につながっていく世界観が認められる。

9) 『旅の絵本』には頁の表記がない。通常、頁が表記されていない書物については、見返しの次の頁から1頁とする。それに従い、表紙、見返し、その後の『旅の絵本』の表記がある頁から1頁とする。3頁目を表トビラとする。4～5頁の見開きを場面1とし、以降、場面21 (44～45頁) まで続く。その次の頁を裏トビラとする。なお、「表トビラ」「裏トビラ」の語については註10を参照。

10) 「表トビラ」「裏トビラ」という言葉は存在しない。しかし、福音館書店で制作した無料配布の小冊子『いたずらいっぱい、ユーモアたっぷり！旅の絵本の秘密』(1988) では、「表トビラ」「裏トビラ」という言葉が使用されている。福音館書店に確認したところ、本来は、使用しない言葉であるが、場面説明の際、トビラという言葉を使用すると場面と区別ができ説明しやすいために使用したということである。本論文でも、説明のために、あえて「表トビラ」「裏トビラ」の語を使用する。

11) これ以外にも、場面5の引越し荷物と場面17の新居に運び込む引越し荷物に時計の描写がある。場面5より場面17の時計の方が早い時刻を示している。同様に場面5より場面10の時計の方が早い時刻を示しており、ここでもまた『旅の絵本』の世界が、重層的な時間と無関係であることを伺い知ることができる。

12) 『旅の絵本』の各頁をつなぐと、旅人の通り過ぎた道が一本につながり、まるで絵巻物のように興味深い。『旅の絵本』と絵巻物の相関関係については、現在考察中である。

✦文献一覧

[ABC順]

- Bergson, H., 1900 *Le rire: essai sur la signification du comique*, Paris: Presses Universitaires de France. = 1976 林達夫訳『笑い』岩波書店
- Ernst, B., 1976 *De Toverpiegel van M.C. Escher*, Amsterdam: Meulenhoff International. = 1983 坂根巖夫訳『エッシャーの宇宙』朝日新聞社
- Escarpit, R., 1960 *L'humour*, Paris: Presses Universitaires de France. = 1961 蛭川親善訳『ユーモア』白水社
- Escher, M.C., 1986 *Het Oneindige*, Amsterdam: Meulenhoff International. = 1994 坂根巖夫訳『無限を求めて——エッシャー、自作を語る』朝日新聞社
- Freud, S., 1905 *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*, Leipzig und Wien: Verlag Franz Deuticke. = 2008 中岡成文・太寿堂真・多賀健太郎訳『フロイト全集8 機知』岩波書店
- Höfding, H., 1918 *Humor als Lebensgefühl (Der grosse Humor)*, Leipzig und Berlin: B.G. Teubner. = 1982 宮坂いち子訳『生の感情としてのユーモア』以文社

[アイウエオ順]

- 安野光雅 1971『ふしぎなえ』福音館書店 (1968『ふしぎなえ』こどものとも発行)
- 1981『もりのえほん』福音館書店
- 1976「特集 現代日本の絵本作家・画家たち」『月刊絵本 2月号』すばる書房
- 1979『空想工房』平凡社
- 1991『空想書房』平凡社
- 2005『絵の教室』中公新書
- 2010「特集 安野光雅の世界」『この本読んで!』出版文化産業振興財団 2010春号 通巻第34号
- 上野瞭 1977「切符のない旅」村松武司編『安野光雅』すばる書房
- 佐々木美砂 2007「絵本の楽しさの一考察——幼児向き〈積み木型絵本〉と〈入れ子型絵本〉を中心に」三宅先生退職記念論文集刊行会編『児童文学を拓く』翰林書房
- 2009, 2010「R. コールデコットのトイボックスにおける出来事性——絵本に出来事を生起させるとはどういうことか」〈前編〉・〈後編〉京都大学大学院教育学研究科臨床教育学講座『臨床教育人間学』第9号・第10号
- 仲田紘基 1989『子どもに読み聞かせたい50冊の本』ひとなる書房

- 中村雄二郎 1992『遠近法の精神史』平凡社
正置友子 1982『おかあさんとごはんと本とどっちがすき——絵本の散歩道1』創元社
村松武司 1977『天使たちの視野で』『安野光雅』すばる書房
矢野智司 1996『ソクラテスのダブル・バインド——意味生成の教育人間学』世織書房

(ささきみさ 絵本研究家)