

母の友

8

幼い子を持つおかあさん、おとうさんに。子どもにかかわるすべての人に。

特集1

絵本? おもちゃ?

しかけ絵本の
世界



特集2

いま、日本にある
危機

斎藤環 堤未果

動かずにはいられない!

アフオーダンスな絵本

今井良朗

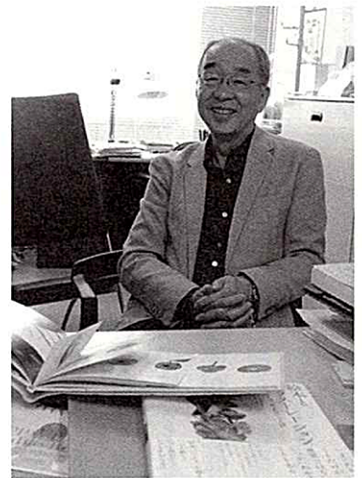
同じ「絵本」でありながら、読み手にもたらす作用は、しかけ絵本と通常の絵本では違っているようです。

視覚表現としての絵本を研究する、今井良朗さんは、「しかけ絵本は遊ぶ絵本です」と言います。

私は子どもの頃、絵本をあまり見たほうではなかったのですが、大学で集め始めてから、とんでもなく深く面白い世界であることに気づきました。子どもを意識しているからこそ、作り手は考えを整理して表現を抽象化する。表面に見えるのはごく一部で、その向こう側に非常に深い世界が潜んでいる、それが絵本なのです。

しかけ絵本は遊ぶ絵本

絵本が他の分野と決定的に違って面白いのは、文学性と絵画性が共存しているところですが、その中でも、物語絵本としかけ絵本は、全く違います。通常の物



いまいよしろう 1946年生まれ。武蔵野美術大学芸術文化学科教授。同大学美術資料図書館(現美術館・図書館)の絵本コレクションの体系化、絵本学会の設立に参画するなど研究対象としての絵本に注目している。共著書に「絵本とイラストレーション 見えることば、見えないことば」(武蔵野美術大学出版局刊)など。

語絵本は、文学性と絵画性の一体化はありつつも、やはり文学性というか、物語が強くありますよね。でも仕掛け絵本は、必ずしも物語優先ではないし、遊び的要素が入っていないと面白くはならない。しかけ絵本のパイオニア的存在、メッゲンドルファーの絵本にも、遊び的要素が相当入っています。十八、十九世紀のヨーロッパは娯楽や遊びが一世に出る時代で、写真、望遠鏡、顕微鏡などの光学機器を含め、新しい技術もたくさん誕生しました。人間の欲望というのはいくら面白いもの、わくわくするほうに向かうものです。しかけ絵本は、そうした流れの中で生まれてきたのです。つまり、も

ともとしかけ絵本という形式があったわけではなくて、だんだんと生まれてきた。メッゲンドルファーも、本来は風刺画家です。人々の日常のちよつとしたやりとりを丹念に見る、その観察眼の鋭さが、彼の作品の秀逸さの根底にある。

たとえば『生きていく絵本』(20ページ)は、タイトル通りのしかけ絵本が八ページですが、非常によくできている。先生が少年の頭をたたくページでは、強く引けば本当にこわい感じになるし、そつと引けば違ったニュアンスになる。こんなに表情が変わるのか、と驚嘆しました。日常の観察の鋭さと、それを絵にする際

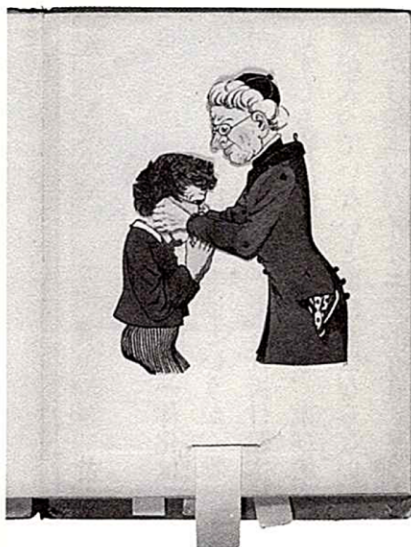
の細かな描き方、しかけ方がすごい。

誰もが日常で感じていたり見えていたものが次元の異なる本の中に現れたときに面白いと感じる、それがしかけ絵本の根本的魅力ではないかと思えます。

作者と読者の共同制作

そして子どもにとっては、その空間が身近なものであるほど、面白いはずですよ。五味太郎さんの『とうさんまいご』（18ページ）はまさにそうです。男の子がデパートの中で迷子になってお父さんを探しますが、たとえばエスカレーターですれ違ひなんて、誰もが経験したことがあるでしょう。そういう日常的な親しみやすい舞台があつて、細部は読み手が作っていくという、作り手と読み手の共同制作がこの本では実現されています。

五味さんが用意した空間としかけに入ってきた子どもは、自分の物語を作っていくわけです。シンプルな切り込みの入ったページからお父さんの一部が見えた、と思つてめくると、物語が進む。動かし続けているのはページをめくる手だけですが、読み手の頭の中では、体が動いています。「ああ、行っちゃったよ、お父さん！」



メグゲンドルファーの「生きている絵本」。ページの下についているタブを引く加減によって、男の子をしかる女教師の感情のニュアンスが変化する。

のポップアップ絵本は精巧ですが、これには文化の違いもあります。アメリカにはペーパー・エンジニアという、紙を素材に構造的に設計する職業があり、著者名としても必ず記載されます。かれらはしかけを徹底的に作り込んでいくことに情熱を傾けているのです。そういう人の作つた「しかけ絵本」と、五味さんのように、ごく小さなしかけで、読み手をぐつと中に引き入れて、いつの間にか読み手がどンドン動いていく絵本というのは、似ているようでもかなり違います。

サブダのような徹底したしかけは、ダイナミックで確かに面白いのです。ただ、そこに自分の体全体がかかわっていくかというところではないでしょう。

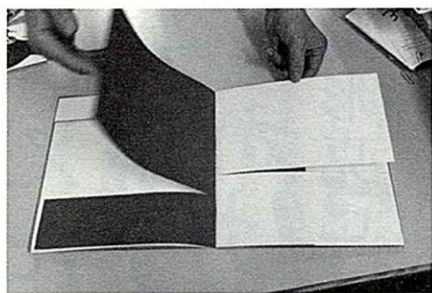
「お父さんだと思つたら違った！」など、子どもはさまざまな言葉を発するでしょう。読み手が本に直接かかわっていく。そうしたことはないしかけ絵本はつまらない。読み手が中に入っていくって遊べないという意味がないんです。たとえばアメリカのロバート・サブダ

から、物語はごく単純で、細部は読み手が自分たちで埋める、そういうものの子どもには適していると思います。

ムナーリの衝撃

一方で、読み手の能動性がないと成立しないしかけ絵本もあります。ブルーノ・ムナーリ（一九〇七〜九八）やエリック・カール（一九二九〜）、駒形克己さんの本のような、意識して全体がデザインされたものがそうです。

ムナーリの影響を受けた人は非常に多いのではないかと思います。たとえば『きりのなかのサーカス』（17ページ）という、トレーシングペーパーを使った絵本。一九六八年の出版当時、デザイナーのお



ムナーリの「読めない本」。
交互にとじられた赤と白の紙には、
ランダムな切り込みが入っている。

遊びではないかと批判もされましたが、それまでと全く違う本の見え方を提示していた。これまででいたい見開きで完結していた場面が、透け感のあるトレーシングペーパーを使うことで重層的に見えてくる、そして消えていく。その発想自体が非常に新しかったと思います。

働きかけてくる本

今、デザインの分野では、「アフォーダンス」という認知科学の理論が大変意識されてきています。ここに何か物があるとしたら、自分が知覚しているだけでなく、物のほうからもこちらに働きかけている、という考え方です。たとえば椅子に座るのも、ただ椅子がそこにあるからではなく、椅子のほうがこちらに「座ってちょうだい」とアプローチしてきているから座る。座ろうと思うのは自分の意志だけではない。向こうが働きかけてくるからだ、と。しかけ絵本は、まったくこの理論に当てはまる、と最近感じています。しかけ絵本というのは、「遊んでちょうだい」「さわってちょうだい」と本のほうが読み手に言ってくる本です。本を開いたとたんに、ふっと入っていきると

いうことは、つまり本からも働きかけてきているということなんですよね。通常の絵本では、動くのは頭の中だけです。しかけ絵本の場合は嫌でも体が動きます。黙って見てもつまらないから、当然手を出す。自分の体と本が一体化していくという関係があると思います。

デザインにおいては、アフォーダンス理論は既に次々と実践されています。一番わかりやすいのは、銀行のATMの操作画面です。ボタンの位置などが銀行によつて違うでしょう。操作中にストレスを感じるものと感じないものがある。感じるのは、こちらからの働きかけと画面からの働きかけ、お互いの発するやりとりがうまくかみ合っていない証拠です。アップル社のパソコンやiPhoneがこれだけ広まったのは、直感的に操作ができる、アフォーダンス的に効果的であったことが大きかったと思います。

絵本というのは、歴史的にも、印刷、製本面を含め、常にさまざまな新しい技術を取り込んできています。決して奇をてらわずに、全体は変えずいいところだけをとり込んできた、希なメディアなのです。