

レジュメ

絵本はアート

中川素子

1 はじめに

『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1991）を出版したのは 26 年前のことである。「刺激を受けた」「今までにない絵本論」などと、多くのマス・メディアで紹介され、日本児童文学学会奨励賞をいただいた。ことさら意図的、挑戦的に書いたわけではなく、美術の場にいた私のごく自然な見方であったが、それまでの絵本に対する枠組みの狭さが浮き上がったのかもしれない。「はじめに」の部分のをせてみる。

「絵本はこの頃、何やらファッションになったかのようである。出版数も多いし、マス・メディアでもよくとりあげられている。書店の絵本コーナーに行けば、子どもだけではなく若い女性やカップルなどが本を手にしてにこにこしている。それはそれで喜ばしいことだが、絵本の世界そのものがそれほど拡大したというわけではない。あいかわらず児童文学の世界に入れられて、画家たちは何となく浮かない顔をしている。絵本論もほとんどが児童文学の枠組みから語られ、絵から語ったものも絵がいかにも物語を表現しているかという解釈論にすぎない。音楽、映画、演劇など現代芸術のさまざまな分野はクロスオーバーし、開かれた存在になってきている。いや、政治経済、科学、哲学、生活などともクロスオーバーしているといつてよい。現代美術もその開かれた世界の真ただ中にいるというのに、こと絵本の世界に入ると、たくさんの安全装置をつけられ妙に小さくなったり、絵本作家の考え方がまるきり理解されていなかったりする。この本では音楽、映像、演劇、歴史、科学などから、また現代美術のさまざまな考え方から絵本を見ていきたい。そのことが絵本や絵本論を“開かれたもの”にするならばとてもうれしい。」

以後、視覚表現メディアとして絵本定義を広げることは動き出したとはいえ、絵本を物語や言葉と考えている方々に、すんなり受け入れられたわけではない。

現代美術に比べ、絵本の世界が矮小すぎて時におもしろくないと感じることもあった私は、絵本についてだけでなく、『本の美術誌 聖書からマルチメディアまで』（工作舎 1995）、『モナ・リザは妊娠中？ 出産の美術誌』（平凡社 2007）、『スクール・アート 現代美術が開示する学校・教育・社会』（水声社 2012）、また水や生命を表現する美術についての論文などに時間をさいていたが、それらの美術を周遊することで、絵本を見る新しい視点を見つけられたようにも思う。

2 絵の力を知る絵本作家たち

絵本のなかの絵と言葉の捉え方のヒントを、レオ・レオニ、谷川俊太郎、スタシス・エイドリゲーヴィチユスの絵本評を書いた森村泰昌の 3 人から引き出してみる。

『スイミー ちいさなかしいさかなのはなし』(好学社 1969) (*Swimmy*, 1963) の作者、レオ・レオニは、「私自身の気にかかっている問題を論じるための表現形式をさがそうとすると、“子どもの話”にいきつくことになる」とした上で、「己れとは何者かを知ることが、もっとも根本的な問題」と、自己認識の問題について触れている(レオ・レオニ「一九三六年ミラノから」『子どもの館』1976.6, pp.41-51.)。レオニの絵本では、小さな主人公たちが「自分らしく生きること」をテーマにした「自分探し」の物語が多い。『スイミー ちいさなかしいさかなのはなし』はもちろんのこと、『あおくときいろちゃん』(至光社 1967) (*Little blue and little yellow*, 1959)、『じぶんだけのいろ いろいろさがしたカメレオンのはなし』(好学社 1978) (*A color of his own*, 1975)、『ペツェッティノー じぶんをみつけたぶぶんひんのはなし』(好学社 1978) (*Pezzettino*, 1975) などだが、レオニの描く絵本では、自分探しは言葉というよりも色や形で行われているのが常だ。言葉を第一義におく詩人・谷川俊太郎が、以下のように話している。

絵本はコトバと映像(画や写真)から成り立っていますが、コトバがない絵本はあるけれど、映像のない絵本はありません。とすると、絵本ではコトバも大切ですが、映像のほうがもっと大切だということになります。でも映像だけの絵本でも、そこには必ずコトバが隠れています。(中略)物語を書くのが苦手なので、ぼくの作る絵本は、ものが見かた、考えかたを子どもにも分かるコトバと映像で伝えるものがほとんどです。その場合大切なのは、アイデアだとぼくは思っています。思いがけない角度で切り取ることで、ふだんよく知っていると思こんでいる現実の意外な面、思いがけない本質が見えてくる。ただの思いつきでもいいんです、思いつきというのは、ときに知性よりもっと深いところ、まだコトバにならないものが渦巻いている意識下から湧いてくるものですから。(中略)映像が先にあってそれにコトバをつけるのもぼくは好きです。映像が自分ひとりでは考えつかないようなコトバを誘い出してくれるからです。

(谷川俊太郎「絵本作りの楽しみ」講談社絵本通信

<<http://ehon.kodansha.co.jp/archives/interview05.html>>)

私が文を書いた絵本『アウストラさんのみつあみ道』(石風社 2015)の画家、スタシス・エイドリゲーヴィチュスは、必ずしも文に沿うとは限らない絵を描いているが、美術家の森村泰昌の書評(図書新聞)は、文とは整合性をもたない絵の力を認めている。

それにしても、リトアニア出身で現在はポーランドを拠点とするスタシス・エイドリゲーヴィチュスさんの絵は、不思議なちからを持っている。冒頭ページの絵には、三角の山が四つ、その隙間から三種の動物の姿が見える。これは中川素子さんの書いた、『おぼんのように まあるい大地を、4つの山が かこんでいます。』と始まる物語に呼応するものであるが、直接的な説明ではない。(中略) こうしてスタシスさんの絵は説明的ではなく、それだけにむしろ、読者の想像力によっていくらかでも深く入り込んでいける、奥行きのある世界となっている

る。(中略) 本作の制作者とその内容は、ともに「三つ編み力」によって成り立っている。このコンセプトのシンクロシティが相乗効果を生み出すとき、物語は大きな説得力をもって立ち現れる。

(森村泰昌 「『三つ編み力』を感じさせる絵本」『図書新聞』2015.6.27.)

3 視覚表現メディアとしての絵本による世界認識や時代性

幼児画の発達過程を見ると、スクリブルから頭足人、基底線、レントゲン描写、意味づけ期など、絵が子どもたちの世界認識の深化に基づいて、変化しながら描かれていることがわかる。絵本の絵も、物語や言葉の説明としてだけでなく、作者の世界認識表現として見ることができる。

「絵本はアート」、「絵本は視覚表現メディア」として語れるものといえば、色、形、描画法、画材、基材、文字デザイン、文字のレイアウト、装丁、印刷技術などたくさんあるが、今回は、世界認識や時代性、また人間関係などを最もよく開示している絵本の作品構造(線構造、円環構造、点の並列構造、点の集中構造、対位法構造、ポリフォニー構造)を中心に、また、4のDのインタラクティブ・アートを見ながら「目と手による認識とインタラクション」についてもお話ししようと思う。

4 美術史上から絵本のアート性を考える

A 美術の歴史の中で、複数画面で物語を表現するもの。

パピルスに描かれた「死者の書」、サンチーの仏教遺跡の浮き彫り、スクロヴェーニ礼拝堂のジョットの壁画、絵因果経や信貴山縁起絵巻など多くの絵巻物など、それぞれに複数画面への展開の工夫がみられる。

B 美術史の中で、絵本に影響を与えたもの。

パピルスによる卷子本でなく、パーチメントやヴェラムによる綴じ本の出現。中世の美しい写本、天文学や医学や数学など中世の学術用しかけ絵本、15世紀のグーテンベルグによる活版印刷術の発明、産業革命後の大量生産品でなくウィリアム・モリスがめざした美しい本作り、19世紀末のカメラの普及、20世紀の映画のカメラ視点への意識

C 「リーブル・ダルティスト」(1920~30年代以降)、「アーティスト・ブック」(1960年以降)、「アート・ブック」、「ブック・アート」など。

マティス、カンディンスキー、リシツキー、エルンストなど。

キュビズムやシュルレアリスムによるコラージュ手法の始まり。

ロシア・アヴァンギャルドによる実験的なタイポグラフィ。

未来派(ムナーリもいた)による作品素材選択の自由さ。

20世紀中頃のコピー機の発明。『ゼロックス・ブック』

フルクサス、反芸術

CGの進歩、佐藤雅彦『動け演算』などアルゴリズムの展開、

デザイナーたちの目(キース・ゴダードや福田繁雄など)

アニメーション作家の目（久里洋二、ピーター・シス、イシュトバン・バンニャイなど）
アーティストたち（大竹伸郎、日比野克彦、ヤノベ・ケンジ、村上隆、鴻池朋子、千住
博、新宮晋、島袋道浩、リ・ウーハン、岡崎乾二郎、土佐信道、大岩オスカル、ジュリ
アン・オピー、スタシス・エイドリゲーヴィチユスなど）の作品コンセプトに基づいた絵本。

D アートの概念の絵本への流入

イ、コンセプチュアル・アート

ローレンス・ウエイナー、ヨシタケ・シンスケなど。

ロ、インタラクティブ・アート

1960～70年代以降のCGの発達により、見る人が作られた作品に関わり、インタラク
ション（相互作用）をもたらすという考え方が広まり、それを生かす絵本も多くで
てきた。そして絵本を受け取るだけでなく、自分たちが再創造するワークショップ
も活発に行われている。CGとは関係なく、絵本の世界でいち早く、このことを実行
していたのは、ブルーノ・ムナーリであり、その時期も1940～50年代とずっと早
い。また日本では駒形克己がブルーノ・ムナーリを引き継いでいるといえる。

絵本は、美術の世界より一時代遅れがちとはいえ、その表現は確実に浸透してきている。また、
以前は絵本として認められていなかった作品が、少しずつ絵本定義の中に入れられてきている。
絵本に関わる人たちが、ブック・アートや映像、音楽、科学などにも目を配ることにより、新し
い見方が認知され、絵本の間を広げることができることと思う。

参考文献

資料リスト 2-4, 6, 8, 10-15, 17, 49.