

イラストレーション(アナログ)とグラフィックデザイン(デジタル)の 出会う場としての絵本制作の研究

A STUDY OF PICTURE BOOK PRODUCTION AS AN OPPORTUNITY WHERE ILLUSTRATION (ANALOG) MEETS GRAPHIC DESIGN (DIGITAL)

.....
赤崎 正一 デザイン学部ビジュアルデザイン学科 教授
戸田 ツトム デザイン学部ビジュアルデザイン学科 教授
寺門 孝之 デザイン学部ビジュアルデザイン学科 教授
橋本 英治 先端芸術学部まんが表現学科 教授
久本 直子 デザイン学部ビジュアルデザイン学科 助教

Shoichi AKAZAKI Department of Visual Design, School of Design, Professor
Tzutomu TODA Department of Visual Design, School of Design, Professor
Takayuki TERAKADO Department of Visual Design, School of Design, Professor
Eiji HASHIMOTO Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Professor
Naoko HISAMOTO Department of Visual Design, School of Design, Assistant Professor
.....

要旨

出版メディアにおける「絵本」というカテゴリーは、現代のビジュアルデザインの世界に内在する「アナログ」と「デジタル」の製作技法上の乖離・矛盾について検証するのに、両者のバランスが非常によくとれた作業課程を包含している。また同時にデザイン成果物としての「絵本」は、単に「読まれる」ことで完結してしまうのではなく、周辺に「読み聞かせ」や「ライブペインティング」などのパフォーマンス的な実践をともなってダイナミックな共同性(=協働性)の環境を発展させる可能性をふくむ媒体である。

本研究においてはビジュアルデザイン学科でこれまで開催された特別講義のうち、飯野和好(絵本作家)・森ゆり子(読み聞かせ活動)・荒井良二(絵本作家)の3氏による3回分を講義記録・パフォーマンス実践事例として書籍化・公刊する。またその際に、出版にいたる作業課程そのものが、学内スタッフを中心とした「エディトリアルデザイン」の制作実現の事例となるよう目的化して作業をすすめていく。

11年度年度末には学内版として一旦完成して納本したものを、さらに細部にわたってバージョンアップしたものが左右社を版元として、12年秋を予定して刊行の予定であり、本報告はその内容にしたがって、構成されたものである。

Summary

Picture books, as a category of publication media, is produced through a process which involves technical conflicts and contradictions between "analog" and "digital" inherent in today's visual design. At the same time, picture books as products, unlike ordinary books which are "completed" by simply being read, are a medium assumed to entail dynamic collaboration through reading and live painting sessions.

The purpose of this course was to compile and publish a book based on three special lectures presented by Department of Visual Design. The speakers of the lectures were Kazuyoshi Iino (a picture book author), Yuriko Mori (a specialist of picture book reading) and Ryoji Arai (a picture book author). The production of this book itself was designed to be a practice case of editorial design by staff.

The book was completed and delivered at the end of fiscal 2011 as an in-house publication. The upgrade and expanded version of the book is scheduled to be published by Sayusha in the autumn of 2012. This report is based on this book.

1) 出版物として「絵本」のもつ特性

「絵本」を他の一般的出版物と比較したとき、もっともきわだって相違する特徴は、その一貫した「共同性」にあると考えられる。制作の過程においても複数の表現が共同（協働）することは絵本制作においては、ありふれた事態である。「絵本」を構成する「絵」と「物語」のそれぞれは別個の表現者によって著される場合もきわめて多い。そうしたことの結果もあって、「絵本」においては、現代のコンピュータ化され、デジタル的工程が隅々まで浸透した書籍制作とは、あきらかに相違した制作環境が確固として存在する。まずなにより「絵本」はそれを構成する「絵」と「物語」の2つの要素のうち、「絵」の制作においては、従前通りさまざまな画材を用いた手の作業（いわばアナログの作業）の領分が確固として生きている。またその絵画的表現／イラスト的表現の質こそが、「絵本」の魅力を決定する中核的要件でもある。出版界においてはすでに当然のこととして、前提化した「フルデジタル化」をあらかじめ免れている「絵本」は、われわれに「オルタナティブ」として可能性の世界を開示する。

以上は「制作」の側面における事態であるが、さらに刊行後の「受容」の側面においても、他の出版物には見出しがたい別の可能性を「絵本」とその周辺世界は展開する。「読み聞かせ」や「ライブペインティング」などの絵本作家たちによる、さまざまなパフォーマンスは「絵本」の「受容」の重要な形態である。本を読むことが個人による「黙読」そのものになってしまった現代社会において、それは貴重な現象である。わが国においても近代初期までは、小説も声に出して音読され、同座する聞き手とともに鑑賞するということが少なくなかった。文学的表現がより個人の内面へと向かってしまった頃（近代日本文学の成立と言文一致運動）から、われわれは音読の習慣を喪ってしまった。しかし「絵本」においてのみ多様な「受容（読まれ方）」がさまざまな実践とともに生き残っている。ここでもその重要な核心は「絵本」の持つ共同性であり、それゆえに社会の中で機能し続けていると考えられる。

本研究においては3人の特別講義講師の実践事例の紹介を通じて、こうした「絵本」の持つきわだつ特質を検証したい。



単行本「絵本／デザインと読みの冒険」本文、飯野和好氏の講義採録ページ。

2) 特別講義採録① 飯野和好

(2011年7月27日、ビジュアルデザイン特別講義)

わが国を代表するイラストレーター・絵本作家である飯野和好氏は近年では自らが、自作絵本中の登場キャラクターの扮装をして、「語り物芸」に近いきわめてユニークな講演活動を各地で実践している。「読み聞かせ」の一環でありながらパフォーマンス性の濃いその活動は、飯野氏自身が本講義でも解説しているように、絵本作家としての「絵を描くこと」「物語を執筆すること」とも不可分に連続していることと位置づけられている。

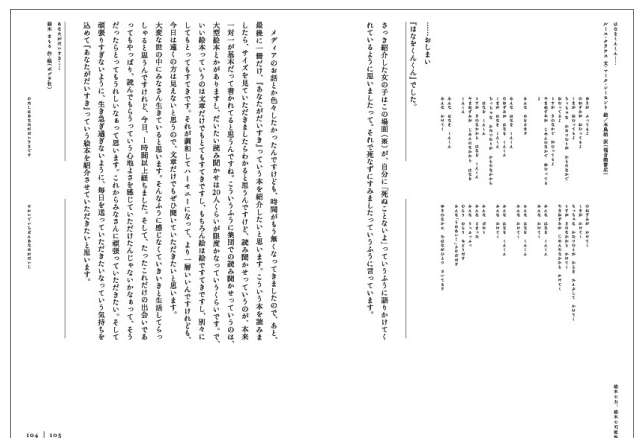
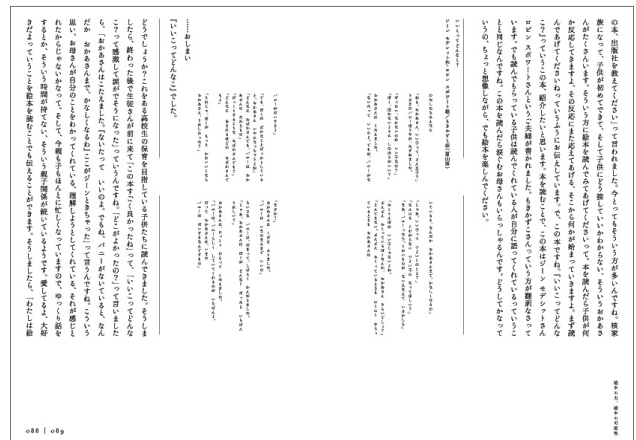
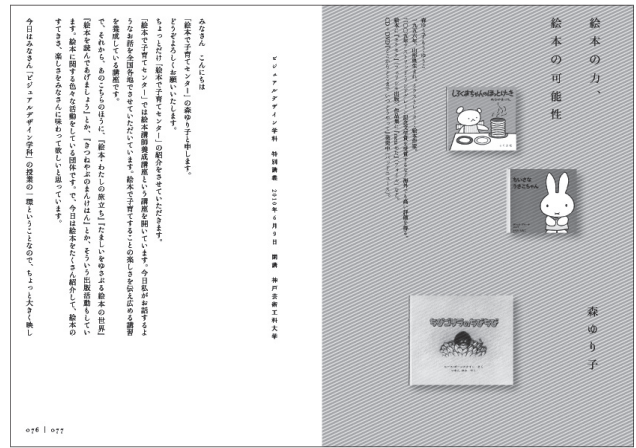
代表作「ねぎぼうずのあさたろう*1」は野菜のキャラクターによる股旅もの浪曲のパロディーである。飯野氏はみずから「股旅やくざ」に扮して、この自作を「読み聞かせ」する。このパフォーマンスは一般的に行われている「読み聞かせ」と比較すると、はるかに演劇的／演芸的なものである。作家自身がキャラクター化して、スクリーン投影された「絵本」の各見開きを抑揚豊かに読み上げるとき、そこには書籍世界の一般的な「受容」としての静的な、個人的なイメージ世界の拡がりよりは、はるかに多数の人間同士の関係性＝社会性のなかに共有されたイマジネーションの力がある。それは子どもたちだけを対象とする活動として限定的にとらえるのではなく、書籍の世界全体の「受容」の在り方への、ひとつの問いかけとしてとらえたい。

3) 特別講義採録② 森ゆり子

(2010年6月9日、ビジュアルデザイン特別講義)

森ゆり子氏は主宰するNPO法人「絵本で子育て」センター(芦屋市)*2の理事長として、関西地区を中心に「絵本」と「子育て」に関する公演／講座の活動を展開して、「読み聞かせ」活動についての継続的な実績を持ってられる。

本特別講義では「読み聞かせ」の実践で得られた、具体的な知見に基づきながら「絵本」の家庭や地域社会のなかでの役割について、実際に「読み聞かせ」の実演を交えながら、講義をしていただいた。ビジュアルデザイン学科では本共同研究の研究分担者でもあり、また現役の絵本作家でもある寺門教授・久本助教の指導で「絵本制作コース」の教育を展開しているが、「制作」の後の「受容」ための活動については専攻する学生たちも、その実際を知る機会は



単行本「絵本／デザインと読みの冒険」本文、森ゆり子氏の講義採録ページ。

なかなか得難いことであった。「制作」後にも表現につながる活動が豊かにあり得る事実を知ることは、きわめて有益な機会となった。

4) 特別講義採録③ 荒井良二

(2010年5月19日、ビジュアルデザイン特別講義)

イラストレーターとしても活躍する荒井良二氏はA・リンドグレン記念文学賞*3を受賞するなど海外でも高く評価されている現代日本を代表する絵本作家である。荒井氏の講演活動もその内容はきわめてユニークなものである。多くはワークショップ形式の聴講者全員参加型のライブペインティングをメインとしたもので、自ら「ペイントバトル」とも称して、参加者個々の自発性・即興性を非常に重視する。つねに聴講者との応答を大事にして、その時間と場所に即応して自在に講演内容をコントロールする。

また作品の絵そのものが、瞬発力の高い、高度に自由な色と形を駆使した奔放なものでありながら、一方で繊細でもあり、細部にいたるまでの個性的な質の高さは、領域的な分類を超えて、すべての「描く」という行為を圧倒的な力で解放する力を持つ。

聴講参加者にとっては、それは「描く」自由の現場を目の当たりにすることであり、物としての「絵本」の外部に豊かな表現の可能性が開示されることである。

5) まとめ

以上のように「絵本」のもつ開かれた可能性を検証することは、現代の一般的なブックデザイン／書籍制作の世界の閉鎖的で自己完結的な電子技術による在り方への有効な批判的視座を提供している。ひきつづきビジュアルデザイン学科では各コース間の相互連携により、デザイン制作の場に、つねに限定されない視野をもって、新鮮で柔軟な感性で取り組むための教育・研究を展開したい。

デジタル的な高度な技術の制作と、アナログ的な実体験でこそえられる人間的共同性の意識・感覚は、両者が併存することによって、あらたなデザイン的な地平が拓かれるものであろうと考える。

*1 — 第49回小学館児童出版文化賞受賞、福音館書店

*2 — <http://www.holpforum.com/kosodate/kosodate01.html>

*3 — 2005年受賞、スウェーデン政府主催



単行本「絵本／デザインと読みの冒険」本文、荒井良二氏の講義採録ページ。