

2005.10.31

絵本学会NEWS No.25

発行：絵本学会

発行日：2005年10月31日

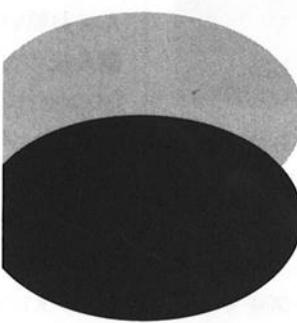
編集：絵本学会事務局・広報委員会

事務局：〒305-8574茨城県つくば市天王台1-1-1

筑波大学芸術学系研究室

Fax.029-853-2846

<http://ehongaku.musabi.ac.jp>



絵本学会

2005年度梯回大会・総会の報告

新会則

研究委員会主催「研究講座」の案内

紀要編集委員会からのお知らせ

絵本関係展覧会案内

事務局からのお知らせ

・次回大会のお知らせ

・研究助成再募集

・理事会、運営委員会

・前号の訂正

第8回絵本学会大会報告

第8回絵本学会大会実行委員会副委員長 佐藤博一

■2005年6月11日（土）・12日（日）の2日間、京都造形芸術大学を会場として第8回絵本学会大会が「絵本とアニメーション」をテーマに開催されました。本大会は、京都造形芸術大学に設立されて間もない比較藝術学研究センターならびに芸術教育研究センター・こども芸術大学を共催とし、朝日新聞社京都総局、京都新聞社に後援を依頼、芸術大学が会場となるに相応しい各種の企画を立ち上げ、絵本学会大会を盛大に開催すべく準備を進めておりました。しかし、その思いとは裏腹に、細部の決定に時間がかかり、会員のみなさまへのご案内が遅れがちとなったことをお詫び申し上げます。そういう不手際にもかかわりませず、多くの会員のみなさまにご参加いただき、本当にありがとうございました。

■大会第1日目は京都芸術劇場「春秋座」をメイン会場として、京都造形芸術大学学生の和太鼓サークルによる演奏で開会式の幕を開け、今井良朗会長による開会宣言の後、開催校を代表し、田名網敬一実行委員長がご挨拶申しあげました。続いて、本大会のために初来日していただいたニューヨーク在住のイラストレーター、イシュトバン・パンニヤイさんによる講演が始まりました。雑誌のイラストレーションといった商業的な仕事が日常だとすると、絵本やアニメーションの制作は、パンニヤイさんにとって仕事の制約から解放された時間を過ごすことでもあります。表現に覚醒した幼少のお話から現在の創作活動まで、実際に丁寧に講演を進めていただいたように思います。事前に豊富な資

料（投映用の画像データ）をご用意いただき、講演会での上映準備も万全ではありましたが、突然の機材トラブル（後日、舞台と映写室を繋ぐケーブルの断線と判明しました）に対応が間に合わず、予定されていた手順で満足なプレゼンテーションをしていただけなかつたことが悔やまれます。しかし、そのような状況でも終始、熱弁をふるっていただいたパンニヤイさんの人柄に直接、触れられたことは貴重な経験でした。また、今回の来日を機に、名作『Zoom』の日本版が復刊されたことは特筆すべき事柄であり、ここにも絵本学会の活動意義を感じました。

■休憩後は、本大会テーマである「絵本とアニメーション」をめぐり、パネラーに絵本作家のスズキコージさん、アーティストの林静一さん、メディアアーティストの岩井俊雄さんをお招きし、中川素子さんをコーディネーターとしてシンポジウムが行われました。スズキさんの強烈な個性と、岩井さんの斬新なアイデアと表現性、林さんの豊富な知識がこのシンポジウムの時間を短く感じさせ、三者三様、全く別の表現の方向性をもつ個性的なクリエイター3名をまとめられた中川さんの手腕に対しても、会場の満足度は非常に高かったように感じます。パネラー各氏には、本大会の企画として、スズキコージさんには作品展示とライブペインティングを、岩井俊雄さんには任天堂に働きかけていただき、『エレクトロプランクトン』の体験会実施を、林静一さんにはアニメーション上映会への参加をお願いし、来場者の好評を博しました。

■上述のように、本大会ではパンニヤイさんとスズキコージさんの作品展示を、学会当日を含む6月1日から6月19日まで新設のギャルリ・オーブで、また、作品発表者のみな



さんにご了解を得て、地下のディーズギャラリーでも同会期に「絵本学会会員作品展」を開催させていただきました。ギャルリ・オーブではスズキコージさんのライブペインティング（写真）が行われた9日から大会当日までをピークに会期中4,866名の入場者がありました。ディーズギャラリーの「絵本学会会員作品展」も1,746名の方に見ていただきました。大会当日は他にも、ディーズギャラリー横の映像ホールでアニメーション上映会（参加作家：林静一、イシュトバン・バンニヤイ、クォン・ユンドク、田名網敬一、相原信洋）の実施、カフェ横のラウンジにはニンテンドーDS『エレクトロプランクトン』体験コーナーを設置（協力：任天堂株式会社）、また、本学こども芸術大学主催のワークショップ、施設見学会、株式会社大垣書店によるブックフェア（市内2店舗では5月中旬から大会広報とともに開始、6月14日まで）、サイン会、学会関連資料販売、カスチョールの会（ロシア青少年文学・文化研究会）による書籍と物品販売、京都家庭文庫地域文庫連絡会による「赤ちゃん絵本読書会記録」販売が行われました。

■大会第1日目のシンポジウム終了後、同会場で絵本学会2005年度総会が行われました。また、夜にはホリディイン京都で交流会を実施、太田大八さんの乾杯ご発声の後、終始なごやかに参加者とゲストパネラーとの歓談が進み、予定していなかったスズキコージさんと長谷川集平さんのスペシャルライブにバンニヤイさんも加わるなど、参加者にとっては至福の時間となりました。

■翌大会第2日の午前中は3室に分かれ、研究発表が行われました。A室は佐々木宏子さん、生田美秋さんを進行役に6テーマ、B室は三宅興子さん、竹迫祐子さんを進行役に5テーマ、C室は今井良朗さん、加持ゆかさんを進行役に5テーマ、計16テーマの発表があり、意義のある発表内容と活発な質疑応答に各室とも熱気あふれる様子でした。当日、実行委員会スタッフは受付対応と各企画運営もあり、各室には機材操作1名と会場記録1名が配置されていましたが、発表中の配布資料管理の担当としてもう1名、増員すべきだったと反省しています。発表者のみなさんには、事前の機材チェック等、準備時間に十分な時間を確保できなかつたことをお詫び致します。

■昼食後は2室に分かれ、作品発表が行われました。作品を展示中のギャラリーとは異なるフロアでしたが、展示空間と口述発表場所とを分け、研究発表と同じ会場セッティングで作品発表を行ったことは、活発な議論と質疑応答を招く結果となり、今後の作品発表の活性化ならびに作品発表者の充実感に繋がるのではないかと思っています。作品発表A室の進行は 笹本純さん、B室の進行は 香曾我部秀幸さんにお願いしました。

■最後のプログラム、ラウンドテーブル（分科会）はR1「モンタージュ・絵本と映像の表現性-」、R2「作家研究／ディック・ブルーナ」、R3「美術館と子どもの教育-絵本の果たす役割-」、と、どれも興味深いテーマが設定され、各室とも今後の絵本研究にとって重要な継続性がそれぞれのテーマに見いだされるなど、たいへん有意義なものとなりました。R1の話題提供者は美術家、グラフィックデザイナーの田名網敬一さん、絵本作家の長谷川集平さん、コーディネーターは私、佐藤博一が務め、R2の話題提供者は、(株)ディック・ブルーナ・ジャパン代表取締役社長の宇野勉さん、朝日新聞編集委員の森本俊司さん、オランダ語翻訳家の野坂悦子さん、コーディネーターは元・サントリーミュージアム天保山の今井美樹さんにお願いしました。R3の話題提供者は北海道立近代美術館学芸員の浅川真紀さん、高知県立美術館学芸員の影山千夏さん、コーディネーターとしてミュージアム・エデュケーション・プランナーの大月ヒロ子さんに来ていただきました。

■大会2日目夕刻、活発な議論の余韻がただよう分科会会場で、今井良朗会長による閉会宣言が行われ、2005年第8回絵本学会大会は閉会しました。

■本大会では実行委員会によるアンケート調査が実施されました。参加したプログラムと感想を記入する無記名式のものですが、回収率は低いものの、当日のプログラムをゆとりあるものにしてほしい、といった要望も明記されており、いくつかは次回までに検討し、解決を試みる必要性が見られます。

■思い起こせば、昨年秋の時点では開催校の正会員は私ただ一人、実行委員会の設立自体が困難とも思われましたが、開催決定を機に本学教職員4名が新入会員となり、田名網敬一を委員長とする実行委員会組織が無事に結成されました。その後、客員教授としてお越しいただいている中川素子先生の暖かい励ましとご尽力、学会事務局による綿密なサポート、運営委員のみなさまによる要所での的確なご指導をいただき、準備が進み、開催当日を迎えることとなりました。本大会の参加者総数は473名でした。ご支援いただいた関係各位、実行委員、ボランティアスタッフとして参加してくれた職員、学生に心から感謝申しあげます。次回以降の大会も盛大に、より充実したものとなるよう、祈念いたしております。

イシュトバン・バンニヤイ講演会

講演者：イシュトバン・バンニヤイ

[イラストレーター・絵本作家]

通訳：栗岡史歩

みなさん、こんにちは。アメリカから参りましたイシュトバン・バンニヤイです。絵本学会が招待して下さったことを大変ありがとうございます。ご尽力くださった中川素子先生、佐藤博一先生、通訳の栗岡史歩さんに感謝申し上げます。

私の仕事は主に商業イラストレーションを描くことです。このようなアメリカの雑誌の表紙や、本文の記事にイラストを描いてきました。絵本はこれまでに4冊出版しているのですが、趣味でやってきました。私の本には文字は一言もありません。絵が私の仕事です。

私はハンガリーで生まれてハンガリーで育ち、教育を受けました。そして29歳の時にアメリカに渡りました。その後フランスにも行き、二年間パリで暮らし、それからロサンゼルスに渡って10年間そちらで暮らし、その後ニューヨークに引っ越しました。20年間NYで暮らした後、コネチカットにある小さな村に家を持ちました。現在はその小さな村で暮らしており、時々都会にも出ています。イシュトバン・バンニヤイという名前は非常に発音するのが難しくて、アメリカでも初めはなかなか名前が知られませんでした。日本語で発音するのも大変難しいので、ある人から「バンニヤイ」という代わりに「ボンサイ」という風に言ったらどうだ、と言われています。どうぞお好きなように呼んでください。今まで日本に来たことは無くて、これが初めてです。今日で三日目の滞在となります。

これから私の仕事・作品についてお話ししようと思います。私は学生時代に建築を専攻していました。途中からグラフィックデザインやアニメーションの勉強に変更しましたが、私の今につながる仕事のもとになるものは、建築の勉強にあったと思っています。建築では空間に建物をたてたり、立体的なものを作りますが、その代わりに平面で線を描いたりする仕事になっています。私は子どもの頃、気がついたら絵を描き始めていた、という感じで、常に絵を描いていて、ボードゲームの台を自分で作ったり、いろんなものを描いていました。絵を描くことが私の生活の全てだったという感じです。活動的とは言えないかもしれません、絵を描くことが私の現実の世界からの逃避といったようなものだったと思っています。

ここで何枚か私が幼い頃に描いた絵をお見せできればと思います。皆様が興味を持ってくだされば嬉しいのですけれども、母が大切にとっておいてくれたものが残っております。幼い時のもので、自分の顔も写っているものもある



かもしれません。

<機材トラブルのためスライド投映できず>

今、スライドを見せようとしてくださっているのですが、私がそれを使って申し上げたいのは、皆さんもこどもの頃は絵を描いておられたと思うのですが、私の場合もこんなふうに常に絵を描き続けていたらイラストレーターになってしまったという、そんな程度のものなのです。私が子どもの頃、いつも考えていたのは、何を描いたらいいんだろうということです。何を描こうかといつも探していたように思います。それは、どうして自分がここに存在しているんだろうとか、自分って何なのだろう、ということと同じくらいの意味を持っていて、そういうことも当たり前に思っているようなことを、絵を描くことに置き換えて考えていたように思います。今お話ししたように、いつも私は次のようなことを考えていることでした。「どうして僕はここにいるんだろうか。」もう少し大きくなれば本を読んだり、いろいろな書物の中にそういう答えを見つけるのかもしれません、幼かったんですけれども、幼いながらに、人間というものはどうやって動いているんだろうか、作動しているのだろうか、あるいは、人間の知覚、感覚の装置というのはどうやって操作されていて動いているのだろうか、といったようなことも考えていました。私は哲学者でも何でもありません。ただ非常にナイスな人間で、そういうことを考えていたんだと思います。商業イラストレーションという分野に入って活動しておりますと、どうしても使い古されたお決まりの陳腐な方法というものが身近にあって、それを使うことになってしまいます。まずわれわれはその使い古された陳腐な方法というものを壊していくことから始めなければならないと思います。使い古された、古くからあるやり方を壊すということは非常に難しいことです。でもやはり、再発見、再発明していくことに意味があると思います。もしスライド上映が無理なようでしたら、また後ほどでもお見せできればと思っています。専門の方たちが調整してくださっていると思いますので、先にお話を続けたいと思います。

皆さんのなかでどのぐらいの人が私の本をご存知かわからないのですが、もし可能でしたら、この本(『ズーム』)

をご存知の方は挙手をお願いできますでしょうか？（挙手をとる） すごく嬉しいです。大変名誉なことです。ありがとうございます。

＜スライドショーを後にして、先にDVD映像でアニメーション作品を上映＞

これ（「Pacific Bell」1992）はロサンゼルスでコマーシャルに使われた作品です。いろんな角度から魚釣りの釣り糸を投げ込むような、50～60の絵で構成されています。この作品（「Nickelodeon Zoom」2000）は、ニケロデオン（Nickelodeon）というアメリカのこども向けのチャンネルで放送したフィルムです。これ（「Hamm」1976）は1976年に私が美術学校を卒業して初めて作った作品で、4年をかけて制作しています。今見ると、非常に幼い、こどもっぽいような気はするのですが、とにかく私の初めての作品です。後から音楽やいろいろなものをつけました。予算が出てなかつたのでそういう形になったのです。これが私の初めてのフィルムとなります。皆さんも実際の生活でこれと似たような経験をしてらっしゃるのではないかと思うのですが、レストランにいらっしゃったことは当然あるかと思いますし、そこでできるだけたくさん食べてやろうと、食べられるだけ食べるということはみんなにあると思います。皆さんにはここまでのことはないかと思いますけれど。私が21、22、23歳そのあたりの時にこのアニメーションをつくったわけなんですが、今、会場の後ろから2番目の席に座つております妻がこの彩色を手伝ってくれました。

私が考えておりますのは、絵それ自体がどういう意味を皆さんに伝えることができるかということです。絵のみを見て、皆さんはどのように考えられるでしょうか？ 完成了平面の絵で、ここにこどもが座っていて、これだけという世界です。それが次につながっていくとアニメーションのように絵が続いて次の世界が広がってくるわけです。これが『ズーム』の一番最初のページです。32画面で構成されている本には、32次元分の世界が描かれているということになります。この絵、この本はずっと広がっていくので、無限であるということを伝えているかと思います。どんどん繋がって、終わりのない世界になっていきます。例えば建築構造で一段ずつステップを上がっていってそこからものを眺めるという風に、この本では読み進む皆さんが、違う段に上がっていって、ものを眺めるというのと同じ視点で描かれています。本当はもっともっと無限大に続く本があつてほしいし、そうつくりたかったんですが・・・。これだけで終ってしまって残念だと思っています。終わらないぐらいずっと永遠に続けられる仕事です。この本の最後には点だけが載っているんですが、もちろんそこから皆さん自身でまた新たなお話を作っていくことができると思います。また、この作品では時間という概念も超えておりまして、いろんな時間で三次元の世界で捉えることも可能

かと思います。

この『レム』という絵本では、初めにグラスの中に小さな点がある、それがだんだんと少年に変わって行きます。たった一つのちいさな点が少年になるんです。グラスは少年の持つ鉛筆に変わります。この本のタイトルであるレムというのは、睡眠中の脳の活動の状態です。レム睡眠と呼ばれるのと同じ、レムという言葉です。いろいろな記憶がモンタージュのように夢の中に現れます。それを潜在意識とか無意識という風に呼ぶ人もあるかと思います。この本は別に初めから見ていただかなくても、途中から読み始めても結構ですし、あるいは最後のページから戻って見ていただいてもかまいません。

雑誌のイラストレーションといった商業的な仕事をしておりますと、私はいろいろな分野を取り扱うことになります。例えば政治であるとか、性的なものもそうですし、もっと家庭的なこともそうですし、いろんなことを取り扱ってきました。まさに今、現実世界で起きている出来事を描くわけです。皆さんもそうかもしれません、商業的なイラストレーションに対して一つ一つ立ち止まってじっくり見たり、何か本質的な意味を見出そうとする人は、そんなにはいらっしゃらないのではないかと思います。そういうことをずっと長くしておりますと、私は時々『ズーム』と言ったような世界に逃げ出したくなってしまいます。一つ一つの絵が意味を持つ、個々としてその絵が意味を持つという『ズーム』の世界に非常に惹かれて逃避したくなるのです。

会場のどなたか、ご自分で絵を描いたりされる方はいらっしゃいますか？ そういう方は理解できるかと思うんですけど、私は絵を描いている時は、半ば覚醒していて、半ば意識が無いような状態です。絵を描かれる方にはお分かりいただけるんではないでしょうか？ 例えば、熟練を必要として、何度も何度も練習を繰り返し、手で作り上げていく「クラフト」と、半覚醒状態で絵を描くということは、全く違うと思うんです。例えば皆さんの目の前に、真っ白い何も描かれていない紙があって、そこに何かを描く時、当たり前のことかもしませんが、何も描いてない状態では、そこに無限の可能性、無限の世界が広がっているわけです。一旦そこに、鉛筆の先をポンとつけて点を描き、そこからペンを動かしてラインを描いていって、ずっと描いていくと、それに伴なって可能性を限定していくという作業になります。私がお話したいのは、絵を描くことによって、ペンを動かすことによって自分がその中に入っていく、だんだん可能性は狭まるんだけれども、無限大の可能性の中から限定はされていくんだけれども、自分が描いているものの中に自分が入っていって、そこで自分が実際何をしているのか、どこにいるのかということすらわからなくなる状態がやってきます。それを半覚醒状態と呼んでい



るんですが、絵を描いている時、私はそのような状態になっています。真っ白な紙があって何かを描きはじめる時は、当然描くべきイメージを頭の中に持って描き始めるとは思うんです。ただ一旦手を動かしてペンを走らせ始めると、自分がイメージしていたことではない、それからかけ離れたようなことを勝手に描いてしまって、手に勝手に動いてもらうしかないというような状態になります。基本的には、そのような状態の時には、自分が何をしているかということはわからなくなると思います。その現実社会から全く離れてしまっています。いつ止まるか、いつ止めるかということは、やはり練習が必要ではないでしょうか。

<スライドショーが始まる>

これは私が幼い頃描いた絵で、自分がいつ描いたか記憶していないんですが、左上の絵はピアノを弾いている自分の姿です。私はピアノを弾くのが好きでした。これも同じく私が少年の時、私が幼い時に描いた絵なんですけれども、左上にある黄色いのは私が幼い頃に過ごしたハンガリーで読んでいたフランスの雑誌です。真ん中にあるのはガラスに描かれた絵です。私はその中に描いてあるいろんなイラストを真似して自分でこの象の絵のように紙に描いたりしていました。あそこに写っている少年が幼い頃の私です。一番左にある古い写真なんですが、ハンガリーでは私が幼い頃、この少年のくらいの時に、大きな革命がありましたし、街中を戦車ですとか軍隊の車のようなものが走り、戦闘が起こりました。そして私は非常にそれに魅了されました。この絵はそれを見て描いたものです。多分これは政治的、社会的な絵を描いた私の初めての経験じゃないかと思います。これはボードゲームです。自分で作って描きました。多分8歳か10歳ぐらいの時だったと思うんですけど、自分で考え、一から発案して作りました。左の写真は私の高校生ぐらいの時だと思うんですが、自転車に乗っているところです。自転車がすごく好きなんです。これは多分自分が美術学校にハンガリーで行っている時か、あるいは高校生ぐらいの時に描いた絵です。スタインバーグ (Saul Steinberg) というアメリカ人のアーティストで、多分5、6年前に亡くなったかと思うんですけど、その人に非常に大

きな影響を受けました。その頃描いたイラストレーションです。「ニューヨーカー」というアメリカの有名な雑誌の表紙も描いておられたアメリカの有名なアーティストです。Google等で検索して頂ければもっと詳しくわかると思います。これは私は美術学校の頃に描いた脳の絵です。脳に興味を持つようになる分野を専攻していらっしゃる学生さんは多いと思います。宇宙ですとか、この脳を宇宙とみてて、どちらも興味のあることだったんですけど、惑星という風に考えて眺めています。これを描くことは非常に良い勉強になりました。

機材トラブル等いろいろありましたけれども、ご拝聴ありがとうございました。感謝申し上げます。もし何かご質問なり、コメントがありましたらどうぞ。

会場： 「ズーム」という本を最初見たときに、イームズ (Charles and Ray Eames) の『パワーズ・オブ・テン (Powers of Ten)』を想像して、そこから影響を受けられたのではないかと思ったんですが・・・。

回答： 今までそういうことを聞いたことがあるんですけど、イームズのものとは違うと考えています。イームズの作品はスケールという、測定できる量に目を向いたものだと思うのですが、私の『ズーム』は測れる量ではなくて、次に移るものへの意味に焦点をあてたものだと考えています。イームズが焦点をあてたような測定できるスケール、大きさではなくて、ロシアの人形で大きな人形の中に小さな人形がどんどん入っていく、ああいったもの(マトリョーシカ人形)をイメージしていただいた方が近いかと思います。

質問： 講演ありがとうございました。バンニヤイさんは絵もそうですが、幼少のころからすごく意識的にとても深いものがあると思ったんですが、そういう影響というのはどなたからお受けになりましたか？

回答： 自分でもわからないです。一般的に言えば、家庭ですとか環境とか親とか周りだと思うんですけど、自分でも後になってそうかなあと思うくらいで、よくわからない

です。もちろん一般的に言いまして、周りの、例えば宗教とかいろいろな思想ですか、そういうものが一般的に皆さんにも自分にも影響を与えてるという風には考えますけれども、今、自分が子どもの時を振り返ってみて自分に特別に影響を与えたものというのは特に思いあたりません。自分が子どもの時、そんなに今みたいに開かれていて宗教的にもっと自由だったとかそういうわけではなかったので、それはもちろん関連はしていると思います。大きくなって美術学校に行って、初めて自分がこういうことを感じているとか、こういうものを描きたいんだということを意識し始めたようなので、大変難しい質問です。それは誰でも非常に興味がある事柄だと思います。自分がどういう風に影響を受けて、何が自分に、ああいう風な子どもにしたかということは、みんなに興味があることだと思います。なので、それを自問することも大切ですし、質問してくださってありがとうございます。

質問：『ズーム』に見られる無限の終わりない世界やミクロからマクロっていう考え方、美術学校卒業後の初めての作品にも見られたんですけど、そういうものの見方や考え方を持ち始めたのはいつからで、それを作品にしようと思ったきっかけは何ですか？

回答：子どもの頃ということであれば、確かに子どもの時もそうだったかもしれません。そしてそれは定かではないんですけども、美術学校に通っている学生の時もそういうものに興味があったかもしれません。ものの見方というものは哲学的なことと関連していると思うのですが、ハンガリーの美術学校では哲学的なことをそんなに習ったわけではありません。ですから、それがいつ自分の中に生まれたか、ということはわかりません。『ズーム』という本も意図したものではなく、偶然に生まれたものなんです。常に子どもの時から感じていた世界ですとか世の中に対する好奇心がこういうものを生み出したのかもしれないし、様々な経験とか偶然とかそういったもののコンビネーションでこういう作品が生まれたんだと思うんです。シャワーを浴びている時に、急にそういうものがパッとひらめいたりして・・・そんな感じです。

本当に今日はお越し頂いてありがとうございました。皆さんのが退屈を感じなければ何より、と願っております。どうぞこれから楽しい週末の午後をお過ごしください。本日は誠にありがとうございました。

最後に（舞台上から）みなさんの写真を撮らせてください。私の孫たちをちょっとびっくりさせてやろうかと思います。さようなら。ありがとうございました。

（記述・天谷史緒、文責・佐藤博一）

シンポジウム 絵本とアニメーション

パネラー：

林静一 [アーティスト]

スズキコージ [画家、イラストレーター、絵本作家]

岩井俊雄 [メディアアーティスト、東京大学先端科学

技術センター特任教授]

コーディネーター：

中川素子 (文教大学)

中川：絵本を見ていますと、絵本の作りの発想の仕方とかセンスに映像的なものを感じことがあります。そういった絵本を調べますと、作家が絵本とアニメーションという二つの領域を横断していることが多いです。例えばイシュトバン・バンニヤイをはじめ、ソウル・バス、ルドミラ・ゼーマン、ユッタ・バウアー、ピーター・シス、宇野亜喜良、山村浩二、古川タク、林静一、田名網敬一などです。また絵本を映像化したり映像を絵本化したものも、ディズニー、宮崎駿、ブルーナ、ノルシュテイン、ノルマン・ユング、シュヴァンクマエルなどたくさんあります。このように絵本とアニメーションは重なり合うにもかかわらず、今まで交流研究する機会がありませんでした。5・6年前に絵本学会、アニメーション学会、マンガ学会設立準備委員会の3学会合同シンポジウムを東京都写真美術館で開催いたしました。その後、今回が初めての試みとなります。このシンポジウムでは絵本とアニメーションの表現交叉の存在が明らかになれば、それで目的は果たせると思いますが、動きに興味を持った絵本独自の表現や、個性的な3名のパネラーによる他のユニークな話題が出てくれれば良いと思っております。それではパネラーをご紹介します。まず最初にお話いただくのがスズキコージさんです。スズキさんは『サルビルサ』『エンソ君汽車に乗る』など魅力的な絵本をたくさん出されています。画家としても活躍され、この大会中も1階のギャラリーでライブペインティングをなさっています。また、ジプシーバンドのヴォーカルとしても活躍されています。次にお話いただくのは東大先端科学技術研究センター教授でメディアアーティストの岩井俊雄さんです。映画前史に出てくるフリップブックや驚き盤など動きに対する興味に目を向け作品化されています。また坂本龍一がピアノを弾くとそれが映像として現れるなど、音と映像を同時に表現する試みもなされています。コンピュータを使いながらデジタルというよりアナログ感覚、人間の身体感覚を大切にし、作る人が発するだけではなくて見る人も作品に関わるというインタラクティビティも大切にされています。スイッチを見るとピッピッと押し

たくなるスイッチフェチと名乗られていますが、絵本のページフェチにもつながるんではないでしょうか。最後にお話しいただくのはアーティストの林静一さんです。林さんは東映動画の仕事に携わってこられました。1969-70年代に草月アートセンターで、今回の大会実行委員長・田名網敬一さんや久里洋二さんなどと創造的なアニメーションを発表されています。当時の作品『かけ』は今回、アニメーション上映会でもご覧いただけます。漫画、映画の脚本・監督、執筆と多領域の方で、ボローニヤ・エルバ特別賞を受賞されるなど絵本でも活躍されています。最近ではノルシュテインや川本喜八郎などと連句アニメ『冬の日』制作に参加されています。アニメと絵本の領域の違いを意識なさり、それぞれの制作にあたっているように思います。それではスズキコージさんよろしくお願いします。

スズキ： 皆さんこんにちは。スズキコージです。イエイ！ 今回1階の広いスペースで大体4メートル幅の絵を13枚も飾っています。本当は4メートルの絵があと4枚あります、その4枚は長野の美術館とかアンデルセンの生誕200年でどっかに行っているんです。本当は全部集めたかったんですが。美術運送は高くてこりごりしてるので、宅急便で目をつぶってエイッって、運を天に任せて。九州からはガタブチのライトバンで赤とんぼの高橋さんがここまで持ってきて、佐藤さんがびっくりしていました。なんとか絵が集まり嬉しいですね。ライブペインティングも今やってまして（ステージのスクリーンにその様子を映写）、神戸の大震災の復興記念イベントで描いた人魚の絵があります。正面左の絵でメキシコから帰ってきたばかりの頃の絵です。神戸のイベントでは中央でバンドが歌っていて、右側では荒井良二君が同じ大きさの絵を描き、左袖では僕が絵を描きました。入場無料でやり、だいぶ絵が描き終わった頃に、スタッフの人が「コージさん、おもしろい現象が起きてます。」って。「何ですか？」っていいたら「荒井良二君の方には神戸のきれいな乙女たちがたくさん集まって花園みたいです。スズキさんの方はなんか異様な方たちですね」と。焼け出されたような方たちで服を振り回して叫ぶおばちゃんがいたり。荒井君とは友達ですけどそのくらい違うんです。あとあそこにある絵は池袋のサンシャイン60の最上階で描いたんです。ジプシーって差別用語だといわれてますけど、インドのラジャスタンっていう所で古代に戦争があって、彼らは追放されて、サウジアラビアから、モロッコ、トルコ、ルーマニア、イギリスやスペインに流れて行った。ある学者さんがこのジプシーたちはどこから来たか調べたら、彼らの言葉の中にはサンスクリット語の臭いがしてラジャスタン出身だって事がわかつたららしいんです。日本にはなぜかやってこなかった。日本のジプシーは、僕と山岳を放浪しているサンカ（山窓）という人たちぐらいですかね。最近ジプシー映画が脚光を浴びてて実に

おもしろいんです。どこがおもしろいかというと、飼い慣されていない野生児が出て、それを映画に撮ってるのでおもしろくなる。ここ数年ルーマニアからタラフグハイドゥークスっていうチェンバロ、ベース、アコーディオンなど15、6人組の楽団が来て、東京、大阪、京都で今日飾ってある絵をバックステージにして演奏しています。僕の中ではミュージックと絵のことは重要なんです。今日はアニメーションのこと話したほうがいいの？ ユーリー・ノルシュテインさんはお友達です。「話の話」っていう映画、なんだか気がついたらボロボロ泣けてきて。絵画が動いてるような、すばらしいアニメーションです。僕の友達のみやこうせいさんは、ルーマニアに150回も行ってて、ルーマニア語でクシャミが出来、ウクライナ語でもクシャミが出来る有能な方です。フォトエッセイスト、写真と文章、旅日記の方。ルーマニアにみやさんと出かけ、ジプシーに会ったりして。その時、ノルシュテインさんが一緒に飲んでて、「『霧の中のハリネズミ』って映画よかったです。」と話してて、僕はビデオで日本語の吹き替えでみて「ハリネズミくーん」だったけど、ノルシュテインさんが、「はっきり言って良くない」って。「ぼくがやってみるから」と「ヨージーク」とやってくれた（霧の中で遠くからきこえるような声で）。それが原語だと。ノルシュテインさんは昔オペラをやってたらしく、すごくいい声です。僕も歌ったらユーリーさんも歌い返して万葉集の世界でした。青山のスペースEで個展やった時、ご夫妻で来てくれて。僕会うこと出来なかっただけで、ロシア語で「東京都とロシアを絵でつなごう」とサインしてくれたみたい。僕もあちこち回っているのでなかなかユーリーさんに会えないけど、また飲みたいと思ってる。僕のアニメーションの一番最初は、小学校上がる前です。僕は昭和23年生まれですけど、ニール・ヤングとか鈴木宗男なんて人と歳が一緒です。小学校上がる前、「ピーターパン」の映画に親父が連れてってくれて、ど田舎でテレビもない時代でびっくりしました。画像が動いて総天然色で、夜興奮して寝れないくらいショックでした。それで僕も高校は赤点だらけになるくらい寝ても覚めても絵を描き続けていた。授業中にですね、スケッチブック切ってホッチキスで留めて、あれも漫画というかアニメーションの原型で、それを授業中にまわす。背中が揺れていたら見ているということですね。違うクラスの子が「漫画のコージいるか。もっとやってくれ。色っぽいのも描いてくれ」などといわれていた。

中川： アニメーションという言葉は生命とか活気という意味で、スズキさんにぴったりですね。スズキさんは以前ライブペインティングは絵がどんどん変化していくからアニメーションだとおっしゃっていましたが、ご自分の作品で何か動きとかアニメーションということを意識なさることはおありですか？

スズキ： これかなりの運動量なんですね。立ったり座ったりで太腿や膝がすごく痛いです。ウサギ跳びを2・3日前からやり出した状況で、かなりの運動量ですね。アニメーションも体力を使うという、異様な感じんですけどね。答えになってたでしょうか。(笑)

中川： 1枚の絵を描く中でも動きとか生命感を表現なさろうとしているわけですよね。

スズキ： はー、僕は描くしかない人間で、よくわかつてないんですよ。とにかく描く。自己陶酔型だから、自己満足でやっていくことが多いけど、それが見てくれた人たちには、どうも楽しいらしいみたいな。

中川： 1階のギャラリーのスズキさんの展覧会は、本当に迫力があって素晴らしいです。

スズキ： 会場が広いから意外と絵が小さく見えたりする。狭い部屋に4メートルの絵を入れると大きく見える。だから器って面白いですね。巨人になつたり小人になつたりする。数年前にローリングストーンズが東京ドームに来て、そうねミック・ジャガーが1センチぐらいの小人に見える席で、ミニチュアールの世界みたいでかわいいバンドだなーと。実際に傍で見ればミック・ジャガーが30メートルくらいのステージをローラースケートで歌って走り回っているわけですね。(笑)

中川： スズキさんはワークショップもよくなされています。子供たちとお面をかぶって、公園を練り歩いたりとか、そういうのも作品と動きとをかなり結び付けていられるのではと思います。作品を固定しないで常に動いてみんなのエネルギーを吸収して、またそれを鈴木さんの方で発散してというような感じ。

スズキ： 要するにミュージックのライブみたいな感じでやっています。表現は絵ですが、これがミュージックだったら見たいな感じですね。神戸の町おこしの時に新開地や野外で絵を描いたんですね。こちら側で澤田としき君が描いて、僕も畳4畳くらいのを描いてたら、酒臭いおっちゃんが来て臭い鼻息をかけながら「アンタの絵を今日一日中見させていただきました。一つだけ言わせてください。」つ

て。「何ですか」って言ったら、「あんたの絵の中にはセンスのひとかけらもありません」っていうんですね。(笑) 今度もう1人酒臭いおっちゃんがやってきて「あんたの絵はええ、すばらしい。10円ちょうどだい。」っていうわけ。10円上げたらそこに公衆電話あってね、今から天皇陛下に電話して、天皇陛下が見に来るよう電話しちゃうっていう、そういうおっちゃんがいたりして、ライブというか臨場感がありましたね。

中川： それでは岩井さんお願ひいたします。

岩井： スズキさんの後やりにくいんですけど。(笑) (プロジェクト映写スタート)

岩井です。開会式で田名網先生から子供のころに大好きだった絵本の話がありました。僕もそういう話をしたいとスライドを作っていました。まず僕が生まれた1962年の頃の話をします。これは僕が生まれ育った頃の写真です。今コンピュータとかハイテクを使った仕事をしていますが、60年代の初めは、基本的にはこんな感じで、野生児と言うかタライで水浴びしてたような環境で育ちました。さっきの田名網先生の絵本じゃないんですけど、僕がこの世界に入るきっかけとなった影響を受けたものがあって、絵本ではないんですが、集英社の「なぜなぜ理科学習漫画」です。絵本も「子供の友」とか購読してたんですが・・・。いろんな科学の基本を漫画で教えてくれる本です。中身は今見てもよくぞこれだけ難しいことを簡単に子供でも読めるようにまとめたなと言う感じだし、絵がまた当時の一线の方が描いてたと思うのですが、素朴でいいんです。色使いとか話のもって行き方とか平和な感じで好きです。その中でも特に好きだったのは「光・音・熱の魔術師」という物理現象をテーマにした本で、音の速さとか影絵芝居とか針穴写真機とか、まさしくその後僕がどっぷりはまって行く映像の基本をこの本から学んだ感じです。それと僕は大阪万博に父親と母親と姉の4人で日帰りで行きました。田舎暮らしだったので70年の万博とのギャップはすごかったと思います。今愛知万博やってますけど、世の中がかなりハイテクになった時代に愛知万博はそんなにショックじゃないと思いますが、この頃は自分たちの暮らしと万博のハイテクさ加減のギャップがものすごくて。月の石とか、アポロの着陸船など2、3時間待ちに並んで入りました。絵を描くのが大好きで、どちらかというと工作ものが好きでした。ある日母親が「今日からおもちゃは買わない。欲しかったら自分で作りなさい」って言ったんです。小学校3年生ぐらいで、わりと従順でそれに従って作り始めたんです。ただ母親は言うだけでなくて材料や道具をくれたり、父親も週末になると一緒に手伝ってくれました。その頃から作っていた工作ブックがあって、表紙には大好きだったプロペラとか電球とか描いてあって、マブチモーターとか大好きだったんですけど、中身は発明ノートです。思いついたアイデ



イアを書いたり、僕が考えたものだけでなくテレビで紹介されたものをメモしていました。その頃ビデオデッキがなかったのでとにかく見た瞬間に描かないとどこにも残らないんです。NHKの教育テレビで科学の実験室みたいな番組があってそれを毎週メモしていました。これは僕が使ってた教科書やノートですが、4年生の時の算数のノートで、ここにパラパラ漫画をよく落書きしてました。工作とパラパラ漫画がとにかく大好きで。中学1年ぐらいから、だんだんと抽象的な動きに興味を持ったり、漫画のキャラクターでハエちゃんというのを描いて、そのハエちゃんが仮面ライダーの変身で他のキャラクターに変身したり。大学に入ってからファミコン、パソコン、シンセサイザーなどいっぱい出てきて、子供の頃の工作とか科学への興味がそちらに移っていました。大学に入ってアニメーションを作りはじめて、最初はフィルムを作つたんですけど、フィルムやビデオは作るのに時間がかかるので、子供の頃のパラパラ漫画を思い出してアナログな形でアニメーションを作りたいと思って調べたら、驚き盤って19世紀にアニメーションの先祖というか、ここから進化して映画が生まれたという発明がいろいろ載っていて、それを使って作品を作りたいと始めました。これはコピー機の上に木のハンマーとかピーナッツとか紐とかいろいろ乗せて、一枚一枚コピーとっては少しづつ動かしながら12枚コピーをとって切つてつないでそれを円盤型にしてアニメーションを作っています。これは大学に入ってからコンピュータをちょっとかじったので、パラパラ漫画を作ろうと思って。フィルムって面白いけど手触り感がないんです。僕は昔から工作や手で触つて動かすのが好きだった。アニメーションってイメージなので触れないけど、なんとか手で触れるものにしたいと思って。これはビデオカメラで撮影した映像をもう一回パラパラ漫画にしたんですが、要するにテレビの上では動いてるけどそれを全部1枚1枚ビデオプリンターでプリントアウトしてもう一回パラパラ漫画にしたらどうだろうって、それくらい手触りにこだわって作ったものです。これも映画の歴史には必ず登場するゾートロープです。ゾートロープの中に紙粘土で作った人形を入れてハンドルを回すと立体物がそのまま動き出す面白さをやってみたくて作りました。これは大学4年のときに作った作品で、それまではゾートロープとか驚き盤とか昔の技術を改良したんですが、自分ならではの大がかりな作品を作りたいと思って作りました。人形が120体立っている円盤がモーターでぐるぐる回り、回る円盤の上にあるテレビがストロボのように光を照らして人形が動きだすものです。この『時間層』をみた宮崎駿監督から「今度オープンするジブリ美術館に展示物を考えているけど協力してくれないか」ということで、皆さんご存じの『となりのトトロ』のキャラクターを立体で作つて同じようにストロボで見せるという展示を作りました

た。僕自身は立体物を作つたわけではなく、どこにどう人形を配置し、どういう仕掛けで動かすかというアドバイザーみたいなことをやつたんです。それからフィルムを作り始めてから音のことがすごく気になって来ました。というのは今映像で音のない作品はほとんどないです。特に僕が学生の頃MTVとか人気が出て、音と映像の関係が気になってきたんです。最初僕はフィルムを作ると知り合いに音楽頼んだり、CDから使つたりしてましたが、著作権の問題とか自分が満足できないことがあって、少しづつ自分でも曲を作り始めたんです。そのうち単に映像ではなく立体的な装置で楽器のように演奏が出来、尚かつ映像が飛び出してくれるようなものができないかと試行錯誤を始めました。これは『映像装置としてのピアノ』で、ピアノの前に貼られたスクリーンの上にトラックボールというのを使って光の軌跡を書くと、そのままピアノが演奏されるという作品です。本物のピアノとコンピュータの映像をつなげたかったんです。これはNHKハイビジョンのスタジオでピアニストの方にドビュッシーの「月の光」を弾いてもらいその映像の上に、リアルタイムでCGを合成してあたかも音と一緒に光が飛び出しているような作品を作りました。(字数の関係で中略しますが、演奏の違いが視覚的に見えること、作品の変わったインターフェイス、身体や手でつかめる音楽との関係、1人でなく何人かの人がクリエイションするということを考えた『テーブルの上の音楽』など絵本を考える上で興味深い話が続く) 今、展示をしている『エレクトロプランクトン』は今年の春に出たニンテンドーDSのソフトですが、作品を展覧会で見せるだけでなく、ミュージシャンがライブだけでなくCDもだしてみんなが家で楽しむように、僕の作品を元に近い形で家に持つて帰つてもらうことはできないかと思って・・・。なかなか難しかったですけれど。特に僕の作品は、自分の手で触つて音を出したり、映像を操作して初めて面白さがわかるので、ビデオで見せても伝わらないんです。そのためには触つてもらいかつ持って帰れるメディアが必要で、今はテレビゲームしかないです。テレビゲームというフォーマットの上にオリジナ



ルの作品を載せるということだけでなく、紙の部分を大事にしたいのでマニュアルも手書きやCGを使って凝って作りました。僕の中では最初のこどもの頃の興味が今の作品まで繋がってるんです。最後に今我が家でやってることを見せします。これが2000年に生まれた僕の娘です。娘とクリエイティブな接点を持ちたいと思い、家でいろんな事を試してます。今日は絵本学会ということで、そういう話もしようかと持ってきました。これは子供がまだそんなに絵を描けない時に2人で並んで絵を描くのを試しにやってみたんです。右側が僕の絵で、隣が娘の描いた絵ですが、最初から僕の絵を見て描かせるには難しい年齢だったので、お絵かき歌のように、○を描いてっていうと子供が○を描いて、それを順番に真似させるんですね。何が出来上がるか子供に伝えないでいくと、最後にへんてこなコピー見たいのが出来るという、変形プログラムのようなのを娘が面白がって。子供と一緒に何かをやるのがだんだん面白くなって、子供は自由でいいな、子供の方がよっぽど上手いなと思ってですね。これはボール紙の人形ですが、ボール紙に絵を描いたのをアルミのジョイントでつないで動かしながら物語を作っていく遊びをずっとやっていました。絵本は人が書いたのを読んで聞かせる場合、読み聞かせって良いっていわれてますが、何度も読んでも親が飽きちゃって、僕は子供と一緒にお話を作れたらいいなと、こういう紙と立体の中間みたいな人形を作ってその組み合せでどんどん話を作っていましたら、子供もぶつぶつ言いながら1日これで遊んでいてくれたり、すごく楽しい時間があったんです。（その他トイレに一人で行けたら貼る三角シール、夜天井に映す影絵、2人で描く空想絵日記、引っ越しした仲良しの友達に家族をペンギン一家にした手紙をファックスで送るなど楽しい話がいっぱいでした）

中川：ありがとうございました。楽しい試みで、絵本学会の人が喜びそうな話題がどっさりでした。それでは林さんお願いします。

林： やりにくいですね本当に。楽しかったので終わりまでやっていただきたかったんですけど。岩井さんは80年代後半ですか、電通ギャラリーでゾートロープ・プラザでいうものを結成しまして、先ほど岩井さんがお見せしたような映像やアニメーションの初期、映画の初期のような形で個展を開きました。その時、岩井さんは筑波大学の学生で、あれよあれよとご活躍なされ、柔らかい心で楽しい、もって生まれた形で動きを表現なさっている。岩井さんが生立ちから年代を追って興味があったものを説明されましたが、時代と不可分なものがあるのではないかと思います。今日のテーマが「絵本とアニメーション」と言うことで、私は絵本もかじってますし、アニメーションは若い時に東映動画にいてそれなりにやってまして、アニメーションと一概に言ってしまいますが、本当はもっと細かい

スタイルで分かれています。大きなアニメーションという枠で言えば、一端をかいま見てたと言うことですね。絵本は、アニメーションより表現として確実に早く生まれています。本は歴史的に言葉を記録し、次の世代に残し伝えていく意味で生まれてきてその中で派生した形として挿絵、図版、楽しむという部分や教育という面も入りますけれど、その中で絵本が出現してくる。若い頃聞いた話で、特に子供絵本に関しては江戸期に誕生したと定説でしたが、あの当時、京都のお寺さんの仏像の中から小さな瓦版の木版画ですが、絵本が出現したということをちらっと目にとめたことがあります。岡本さんという方が研究なさっていて、江戸時代で生まれたという説があります。大阪や京都の方が先に絵本が出来た説が出されていて、その絵本というのは子供向けではなく女性に向けて出版社が出しました。絵本の歴史とアニメーションの歴史を考えると、絵本の方が多様性を含め広がりが若干あるという気は致します。絵本自体も19世紀から、厳密に言えば都市文化が広がりを持って厚みを持って膨れていくところで、子供というのが意味をなくしてしまった。本来子供というのは、家の手伝いをしたり労働力になるのですが、子供が労働力になる大人になるまで意味の無いものになっていくといいますか、もう一度人類の中で、近代の中で、子どもがとらえ直される所に入っているのです。農村部の生活者が都市の賃金労働者達のための師弟として育つ子供のために、女性に対する教育、男の子に対する教育を含めた一つの大塊とし、需要もあるだろうし、出版社はそういうところに向けて売るということで、19世紀から子供絵本が厚みを持ってきます。イギリスでいうとアーサー・ラッカムの挿絵の歴史や『ピーターパン』とか『不思議の国のアリス』とかいう一連のイギリスの挿絵黄金期とかぶっていますね。アニメーションの方はどうかというと、その時期、先ほどの岩井さんのゾートロープでご存知かと思うんですが、網膜の残像現象が科学者の間で発明されて、人間の目はものを見た後に像が残るということで、研究が盛んになり、工学おもちゃといいますか、鏡を真ん中に置いて周りに動く絵を回転させて見せるとか、いわゆる映画の基になる様な動く高級おもちゃ・科学おもちゃのようなものが誕生していく。絵本と言うものは若干の歴史の差はありますか、だいたい同じような形で同時にそれぞれの分野において、表現を変え広く普及していきます。特に映像の方はエジソンなどのマッス、いわゆる大衆の前で興行をうつような形に変化していきますから、絵本みたいに1対1で対面して一人の人間が汲み取る形ではなく、映像は100人、200人でかたまって、皆さんお座りになっているような状態の中で、ある作家の作品を鑑賞するかたちがとられる。表現の違いと、それを受けた方の違いが際立って発展してきたのが絵本とアニメーションの20世紀における形だと思います。

ます。絵本と言うと雑駁にとらえて絵と文で成り立つていて、捉えるのは可能ですが、絵巻までを絵本の形としますと、絵巻の当初において文を主に女性が鑑賞していて、絵の方は男性が鑑賞するという貴族社会におけるある一つの慣例という形があり、どちらかというと絵に重きを置かれていた。文が歌と共に独立したのが『源氏物語』だということが、絵巻研究者たちの一つの説だそうです。絵本という形をただ文と絵という雑な捉え方ではなく、そこには細かい絵と文の戦いと言いますか、特に近代になりますと、文は文の達者な人が書き、絵は絵の達者な人が描くという分業作業に入ってしまいます。その過程の中で絵と文のハーモニーがいいと言いますが、文が絵とは違う想像力を補い、絵は文章の説明ではなく文と違うイマジネーションを広げる手段で、微妙なバランスの上に絵本というものが乗っかっているのではないかという気がいたします。アニメーションの方は、フィルムの表現からビデオが出てきて、表現も一つではありませんね。一つは、アニメーション創世記にありましたフィルム表現上の前自然主義と私は呼んでいますが、人間界や自然界の動きに少し習ってはいるけれど、岩井さんと娘さんとの絵のコラボと同じで、大人になると自然に対する写実性が優れてくる訳ですね。子供のうちはそういう概念がないですからキリンや魚を描くにしろ、とても自由な発想になっていくわけです。同じようにアニメーションの動きも前段階においては大人になってなくて、子供の自由さやアニメーションという命を吹き込む事に近いような生き生きとした動きや絵だったわけです。それがディズニーによって『赤い風車』、初の長編集『白雪姫』にかけて、自然主義を確立していきますね。雨がどう落ちるのか、水がどういう風に流れているのか全部フィルムにとり解剖してゆくのです。ディズニーは一方でアニメーションをやっていますが、一方で自然に対する観察者としてのドキュメンタリーの部分でのカメラの開発と、そういうものを捉えるという意味では、映画を含め自然科学に貢献した人だと思います。自然主義は『バンビ』で完成了気がしますね。7年間くらい追いかけて鹿の生態をフィルムにとりアニメーター達がアニメイトするのですが、口の悪い評論家にいわせると「実写を丸写ししただけでアニメーションではない」という大変厳しい批評を持っている方もいらっしゃいますが、現実にそこに到達したという事は、自然主義が完成したということです。ちょうど東映動画で私がその後やり始めたのは、作り上げられたディズニーのシステムのアニメーションをもう一度壊す過程です。それがここで上映される『かけ』とか『10月13日の殺人』とか『鬼恋歌』などの作品はディズニーの確立したもの壊し、そこから自然主義以前のやわらかい想像力のあるもつと束縛されないアニメーションがいきいきとしたところに着地したいと言う意味合いがあるんですけれど・・・。アニメ

ーションはその後も刻々と変わり始めていますね。片方で岩井さんみたいにゾートロープのように表現として戻っているような、表現するのにコンピュータを使ったり、おもしろい組み合わせで表現する作家の出現がありますね。一方で頑なにセルのアニメーションを守りながら、その中で、特に70年代はそうですけれども、自然主義が壊れ始めているんですね。長編『風が吹くとき』などは1日の出来事を1時間で描くんすすけれども、自然主義というのは客席に座っている時間と映されている時間が等価なんんですけど、『風が吹くとき』で言いますと、のびてるといいますか、ゆっくりした時間が流れていてミサイルが発射されて落ちるまでの間老夫婦がどういうことをしていたか、動きがのびたような形で描かれています。それはアニメーションの根源に、もう一度ディズニー以前にさかのほるみたいな形で進められている。若干のアート系の方はそんな形で進めているんではないかと思います。要約しますと、アニメーションから絵本と言うのは大きく2つのジャンルに分けますが、表現の中で細かくいろいろなスタイルに変化している。現実に今も変化していて、新しいアニメーション作家が誕生することはありうる訳で、アニメーションと絵本が両方渡り合うというよりは、僕自身としては、ナノレベルに入っていくというか、逆に渡りにくくなっていくのかなという危惧はいたします。何となくまとまつたとは思いますが。(拍手)

中川： ありがとうございました。それでは自由討論に入りたいと思うんですが、「絵本とアニメーション」というテーマなのでこんな話をさせていただければと。ひとつは岩井さんが映像をコピーしてフリップブックにするという試みが面白いと思いましたが、絵本の本という形で何が出来るかということ。ひとつはアニメーションはテクノロジーが進歩と共に連動して進歩してゆきますが、絵本はほとんど変わっていません。ただ写真やコンピュータを使った絵本が出てきていますが、絵本の表現そのものにとっては、印刷は別にして、テクノロジーに関係してこなかったところがアニメーションと違うかなと思います。また、絵本は1画面で1日の動きも出せますね。アニメの1枚の絵は1コマで一瞬ですけど、絵本は1コマで長い時間表現ができます。先ほど、岩井さんがお子さんといろいろやっているのを見ますと、アニメーションは流れるもので絵本は自分が主体的にページをめくってみると言われますけれども、読み聞かせということが本当に主体的かどうか、より主体的にするにはどうしたらよいか、例えばアニメーションの試み、岩井さんのデジタルな試みからも絵本の方で学ぶ事はないだろうか。とにかく、アニメーションと絵本をバッタ分けてしまわないでもう少し交流して見る事が出来ないでしょうか。どこからでもいいので、どなたかどうでしょうか？

岩井： 絵本に限ると話がしにくいので紙メディアという



のでいいですか。僕はさっき見ていただいた通り子供の頃から本も好きだし、パラパラ漫画もやっていて、そこからだんだん世の中の流れに流される部分と、自分から興味を持って飛び込む部分と両方あって、映像の世界に入ったり、コンピュータを使ってきたんですが、1番根っここの部分で自分の体が体験するということは、子供だろうが大人だろうが昔も今も全く変わらないと思うんですね。紙メディアはやっぱりアナログなもので、触る事が出来て紙の手ざわりとか味わうポイントがいっぱいあります。そういうものをいかに新しいメディアに取りこんでいくかが僕の仕事の目標です。今作っているのが最終型ではなく、コンピュータの世界はまだまだ過渡期で、映画でいうと映写機は出来たけど中身はこれからとか課題も多いのです。サイレント時代にどう色や音をつけるかみたいな感じで考えています。映像の歴史に興味があるので、我々がどこに向かうべきかは、19世紀の驚き盤とかパラパラ漫画にヒントがあるのではと個人的に探っているんです。絵本とアニメーションは今の段階だと、アニメーションは時間軸が勝手に進んでいくものなので見逃してしまうとサッと通り過ぎてしまう、絵本は1ページ1ページ自分で味わうようにめくっていけるので、絵本の方がインタラクティブだと思うんですね。そのインタラクティブの良さを映像にも取り入れたくて、ニンテンドーDSで作っているものも一種の絵本的な位置づけで作りたいと思っています。ゲームの世界を眺めると、自分が親として5歳の娘に与えたいものがないので、娘と同世代の子供達にも触って欲しいインタラクティブなものを作りたいと思ったのです。絵本は確かに親は安心して買いますが、子供の前に並べて出すと明らかにゲームにいくと思います。親としては心配と言うか、その差みたいなものが今回の「絵本とアニメーション」というタイト

ルにも現れているように思います。そういうものを埋め繋ぎたい気持ちがあって仕事をしています。でもなかなか難しいと思います。

中川： 私はゲームは苦手ですが、今回『エレクトロプランクトン』を手にしてルミナリアとトレシーが好きになりました。自分の手を動かすと音が変わるので、作曲家になった気分で楽しませて頂きました。

岩井： もともと僕は音楽に興味があり、学生時代にギターとかピアノをやろうと思ったけれど、センスがないというか、挫折して・・・。音楽を聴くだけでなく演奏する事も楽しいので、やりたい気持ちは皆持っているんです。それを少しだけ可能にするものとして作りました。

中川： 林さんの『紅犯花』は若い頃の作品でご一いつて思ったんですけども。林さんはロッテの小梅ちゃんで皆さんご存じだと思いますが、画集や絵本では女性のうしろ姿が多くたり、私はこの間うなじフェチじゃないかと申しましたが、着物を着た女性のうなじをきれいに描かれていますね。アニメはやってらっしゃるけど、絵はうしろ姿にすると、表現分野ごとにこうするみたいなことはおありますか？

林： そうですね、本当はもっと動かしたいんですよ。ところが、私の持ってるキャラクターが女性であるって事で、どうしても動かない方向へ演出を持っていくんですね。ですから、小梅なんかのコマーシャルで動かさないっていうのを逆に表に出すっていうか。絵というのはある角度で一つ顔をかいておけば、モナリザもそうですが、鑑賞される方は後ろ姿や横顔も想像しているんですよね。全部描いていると、イマジネーションが働かなくなる。絵というのは、一つある方向の形を描いておくと、後は見る方が自由に想像なさいます。「僕は想像力がないんです。」という方が、1枚の絵をしっかり覚えてて、全

然その絵にはない違う角度のことを話されたりする。皆さん、想像力があるんですよ。ですから、絵はそれを借りる感じですね。その意味でフィルムに表現する時、動かさないで絵の方に演出をしているんです。

中川： ありがとうございました。鈴木さんの教育画劇の『エノカッパくん』は飛び出すしかけ絵本になっていますが、本の中での動きについてどのような魅力を感じていらっしゃいますか？

スズキ： 教育画劇、過激な教育歌劇団の『エノカッパくん』っていうのは、昔はよく外国のロックグループのLPが飛び出すジャケットだったけれど、ああいうノリで絵本も作れたらいいという思いがあって教育歌劇団でやりましょう、という感じで僕が言いだしっぺで凸版印刷で製版して中国へもって行き組み立てもらい、なんと定価1,800円という安い価格で出来ました。(笑)

中川： それでは会場の方から質問や意見などおありでしょうか？

会場： 昨年イタリアで、今ニューヨークで「リトル・ボーイ」展というやつをやっています。絵本やアニメーションの世界の人はオタク文化というものに対してどう思われますか？

中川： 林さんいかがですか？

林： どちらかというと、オタク文化はアニメーションの方が近いでしょうね。外国でもオタクという言葉は通用しますが、そういうくくり方をしないで、ある表現はアニメーションであり、ある表現はコミックであり、フィギュアの領域まで入ってますね。そういうのを認めていればいいんであって、オタク、オタクってくくっちゃって捨てちゃうのが損な気がします。日本は資源のない国ですから、すべてを売り物にしていかなきゃいけないんです。我々はけなすより誉めていっぱいオタクを作ろうじゃないかという方がいいのではないですかね。

中川： この頃、美術館でオタクというテーマで展覧会を企画してますね。オタクって暗いイメージがあったけれどもそうでなく、エネルギーがある明るいものという形で出てますから、新しい目でごらんになっていただければと思います。では岩井さんのプランクトンの映像、さっき見られなかったので、もっとお見せいただけますか？（映像スタート）

岩井： 現在、任天堂で発売されていますが、今流れてる映像はノートPCで動いています。なぜかと言うと、こういうものを作るとき普通は企画書を描き、それをプログラマーやゲームデザイナーが形にするんですが、分業でなく全部1人でしようと思ったんです。1人パソコンで9割方作って任天堂チームにDSに移植してもらいました。ちょっとご紹介します。10種類のプランクトンがいて、僕が考えた架空のプランクトンですが、これはハネ

ンボウといって水中から飛び出したのが、葉っぱにぶつかる時に跳ね返る角度で音の高さが少しずつ変わります。一種の環境音楽みたいに自分で気持ちのいいところを探していく感じです。京都の方は経験あると思いますが水琴窟や鹿威しを楽しむような感覚をデジタルでやっているのです。最初から与えられた音楽を聴くのではなく、自分で音の表情を変えていくのを楽しんでもらいたいと思い作りました。これは太陽虫といいます。ペンで触ると生まれ徐々に音を出しながら大きくなつて最後に画面を埋め尽くしていきます。置く場所によって音が変わるので、おいた後に移動させたりして音の表情を変えます。時間の流れがあって色が変わり、夜になった時同じようにおくと三日月が現れます。そして、違う音が重なっていきます。テレビゲームってせわしなくプレイしていきある種のカタルシスを得ますが、これは種まきをして種が芽を出し、育っていくのを眺めて楽しむような感じで、音も日本の楽しみ方をいれてみたいと思って作っています。マリンスノーは雪の結晶をモチーフにしています。触ると回転しながらピアノのような音を出し、触れば触るほど集まり和音を奏でます。ピアノの鍵盤の位置は動きませんが、ピアノの鍵盤が生き物のように動いたらどうなるのかなとイメージして、楽器に生き物的な性格を与えることで、音と触れ合う楽しみが持てるのではと思い作りました。後で、ぜひ触って見てください。

中川： ありがとうございました。1960年代は漫画雑誌「ガロ」などがあり、草月アートセンターもそうですけれど、漫画やアニメーションの活発な時代でしたよね。この2005年も新しく混ざって動くような年になればと思います。今回いろんな方から3人のパネラーがバラバラじゃない？って心配されました、私は多様な方が集まった時こそ何かが生まれると期待していました。スズキさんの歌のように何かわからないながらも、皆さんが何かを掴み取っていただけたかと期待しております。ありがとうございました。

スズキ： さよなら

(記述・文責／中川素子)

作品発表

■A室 進行：笹本純

- 『ふたごっ子』
内海優美（京都造形芸術大学在学）
- 『しろくまさんとクロくまさん』
田中稔美
- 『蜃気楼・sinkirou』
土屋侑美
- 『どんなふうに見えるの？』
長岡綾子（京都造形芸術大学在学）

■B室 進行：香曾我部秀幸

- 『1つの黒い点』
東山直美（美遊空間主宰）
- 『スーアの森のキーロ』
正木賢一（東京学芸大学）
- 『環境の力』
宮崎詞美（京都市立芸術大学大学院在学）
- 『ポストにポツ！』
村上祐喜子（手作り絵本夢工房主宰）

上記作品について、大会当日A・B室で作者による発表があり、また作品は、6月1日～19日の期間、京都造形芸術大学のディーズギャラリーにて展示されました。同会場では、筑波学学生によるフリップブック作品（研究発表C室の笹本純氏発表関連）も展示されました。



研究発表

■A室 進行：佐々木宏子・生田美秋

●赤ちゃん絵本を考える

—赤ちゃんの読みの実態をとおして

岩崎真理子 [日本児童教育専門学校副校長]

昨年本大会で、「赤ちゃん絵本に内包されるいくつかの問題点について」のタイトルで、高橋久子氏と、共同研究発表した。そこで、赤ちゃんの月齢と読みについて、ひとつの読みのモデルを提示した。

2～5ヶ月頃は、ことばに（声に）よって、読み手の口元や顔を見ていて、絵にはほとんど関心を示さない。やがて6～9ヶ月頃になると、ことばに促されて、絵への注視が始まる。そして、10ヶ月～14ヶ月になると、読み手との親和的感情が前提ではあるが、主体的な読みの姿が見られるようになる。

これらの子どもの読みのあり方は、当然子どもの身体的発達と精神的発達に大きく影響しており、月齢に応じた絵本との出会いを、大人は考えていかなくてはならない。

今回は、絵に体験をのせて楽しむことができるようになり、主体的な読みの姿が見られはじめ、その時期に注目して、考えてみたい。

この時期は、生理的早産として未熟な状態で生まれた人間が、ほかの動物と同じように、ひとりで歩き始め、ことばを発し始める、離乳のときである。つまりひとりの人間として人間らしく生き始めるスタートの時期である。

日常の経験と地続きで絵本を楽しみ始めるこの時期は、子どもひとりひとりに横たわる現実体験の質や量によって、絵本の楽しみ方に違いが表れてくる。絵本を読んでもらおうという行為は、とかく受動的な読みのようにとらえられがちであるが、この時期、すでに、赤ちゃんが、自分に今必要としている絵本を主体的に読もうとしていることが、実際にさまざまなあかちゃんと絵本を読みあう中で明らかになった。その読みの実態をとおして、赤ちゃん絵本の可能性について、具体的に発表することにしたい。

●絵本の読みあいを通した自閉症児とのコミュニケーションについて

岡村絵美 [鳴門教育大学大学院学校教育研究科
幼年発達支援コース修士課程2年]

本研究において、絵本を読みあうということは、その空間を子どもと大人の両者がともに経験していること自体に意義があるものと捉え、絵本の読みあいを通して、原初的コミュニケーションの水準における、自閉症児とのコミュニケーションを試みる。

対症児（YおよびA）それぞれと絵本の読みあいを継続的に行い、その様子をVTRに収録し、分析・考察した。

Yとの「読みあい」では、彼女がテクストのもつ音韻が生み出すオノマトペ的効果に惹かれている様子が見られ

た。彼女独特の直接的な表現方法は、行為そのものが直截、彼女のメッセージを伝えており、一つの行為が用いられる場合によって、多用な意味をもっていた。

Aとの「読みあい」においては、絵本を舞台にあそび込む過程が、まさに「読みあい」であったと考える。Actionをキーに、間テクスト的に絵本を選び、Aは身体を通して「読みあい」を展開していった。

Y・Aとの「読みあい」は、言わば「にぎやか」な「読みあい」である。絵本の読みあいを通して彼らとのコミュニケーションを試みることは、「動作」や「歌」「音韻」といった、一見絵本を構成する要素として表れてはいないが、彼らの表現手段に合ったコミュニケーション要素を引き出すことによって、はじめて可能になっているものと考える。

Y・Aは、彼らの「読みの表現」を受け取り返していく相手、「読み」に参加し、それに徹底的に付き合う「いっしょにあそぶ」相手の存在を得たことによって、内包された豊かさを存分に發揮し、「読み」を展開することにつながっていたものと考える。遊戯的場面であり、「切実な、せっぱつまたのではなく、あそびに満ちた楽しい雰囲気」「急かされない豊かな時間」が保障されている「絵本」という舞台を、彼らとのコミュニケーションの場として設けたことによって、絵本の世界の中では、彼らにとって、安定した言語体験が可能になっているものと考えられる。

●絵本の画面展開における視覚表現の工夫

—2歳以下を対象に含む絵本（赤ちゃん絵本）を中心に
窪田美鈴【（財）大阪国際児童文学館】

絵本は、絵とことば、画面展開、造本などの多様な要素が融合する表現メディアである。ところが、いわゆる「赤ちゃん絵本」を分類したり論じたりする場合、「ものの絵本」「生活」「動物」「音」「物語」といった、テーマや題材を視点にすることが多く、実際に受容者が画面展開を追しながら、読み取り楽しむことになる絵本表現は、十分に明らかにされていない。

本研究では、テーマや題材といった従来の枠組みにとらわれず、いかに描かれるかという視点から、とりわけ画面展開における視覚表現に注目して、出版社の想定する「赤ちゃん絵本」及び2才以下を対象に含む絵本の絵本表現を分析する（本研究は、（財）大阪国際児童文学館2004年度共同研究「0・1・2歳児を対象にした絵本-その意義と活用-」の一部である）。

分析の一つの切り口として、いわゆる「ものの絵本」の、登場物の画面展開に注目する。例えば、一画面ごとに、リンゴ、バナナ、ミカン、モモ、というように様々な果物が描かれる絵本がある。登場物を主軸においてこの画面展開を見ると、画面の入れ替わりとともに、新たなモノ（果物）を入れ替わり登場する表現と捉えられる。これを画面展開の基本型式とみなして「ものの絵本」にとどまらず多種の絵本の画面展開に、いかに用いられているかを分析した。

その結果、多くの絵本の画面展開が、この基本型式に、複雑な要素を加味したり、多様な趣向や見せ方の工夫を盛り

込んだりしたものと捉えられた。例えば、赤ちゃん絵本の定番『いないないないばあ』（松谷みよ子／文 瀬川康男／絵 童心社 1967年 1981年改版）や、物語絵本『ガンピーさんのふなあそび』（ジョン・バーニングガム／作 光吉夏弥／訳 ほるぶ出版 1976年）なども、基本型式を軸に画面展開するものとしての共通項で捉えられ、個々の表現の工夫がより鮮明となった。

本発表では、絵本の具体例を示しながら、テーマや題材による分類からは浮かび上がってこなかった絵本特有の表現を、画面展開における視覚表現の側面から段階的に述べていく。

●ブックスタート事業等のボランティア意識調査

—北海道のアンケート調査を元に

柴村紀代【藤女子大学】

日本におけるブックスタートが2001年4月から実施されて以来、0歳児のすべての赤ちゃんと保護者にメッセージを伝えながら絵本を手渡す運動は、全国各地で取り組みが進められ、現在716市町村（2004.12.31現在）を数えるまでになった。

今、子育てのもっとも困難な0歳児期に、絵本を通して親子のコミュニケーションを勧める試みは、絵本の重要性を伝えるあらたな試みとして、関心を深めている。北海道では、2003年「北海道新生プラン」が出され、「北海道子どもの読書推進計画」の一環として、市町村との協働によるブックスタート事業が創設され、2004年度から市町村のブックスタート事業への助成（初年度配付絵本予算2分の1）が始まり、現在56市町村が実施している。しかし、現在行われている各地のブックスタートは、NPOブックスタートの実施自治体のみでなく、絵本配付を伴わない、絵本の読み聞かせや紹介だけを行う自治体もブックスタート事業と言われる。北海道でも、札幌市や江別市など出生数の多い町は、なかなか絵本配付を実施できない現状であるが、そこで新たな乳幼児検診時の絵本の読み聞かせが試みられている。

このブックスタート事業の変容の抱える問題点はどこにあるのか。行政の認識も「子育て支援の一環としてのブックスタート」なのか「図書館の絵本読み聞かせの延長」なのか、はっきりした認識を持てないでいるように感じた。そこで、ブックスタート事業におけるボランティアの絵本に関する意識調査を実施することで、ブックスタートが現場でどのような意識で行われているのか、また、赤ちゃん絵本へのあらたな認識の広がりと、ブックスタートが果たす役割を考察したい。

●保育者をめざす学生の読み聞かせに関する現状と認識

—教育実習における読み聞かせ状況の分析から

杉山喜美恵【東海女子短期大学児童教育学科】

【幼児教育専攻助教授】

近年、子どもたちの心を育むために絵本が有効なこと、そのための方法としての読み聞かせの重要性が徐々に認識

され、幼稚園や保育園、図書館などはもちろん、その他の場所でもさまざまな機会に読み聞かせが行われるようになつた。

自分の所属する東海女子短期大学は、4学科からなる女子短期大学であるが、その一つである児童教育学科の中に幼児教育専攻を擁している。そこでは、幼稚園教諭（2種）と保育士の資格を所定の単位を修めた者が取得できることになっている。

保育園や幼稚園が絵本のすばらしさや楽しさを子どもに伝えていく場として、大きな役割を担っているのは周知のことであるが、将来、そのような場で働く可能性が高いと思われる保育者養成校の学生たちは絵本や絵本を読み聞かせるということに対して、どのような認識を持っているのか。子どもたちに絵本の楽しさを伝えていくためには、まず自分が絵本の楽しさを感じていなければならない。また、幼稚園教諭や保育士の資格を希望する学生は、それぞれの機関での実習が義務付けられているが、幼稚園や保育園などでは実習生にどの程度、読み聞かせの機会を与え、指導をしているのか、それらの実態を把握することで、幼稚園や保育園が学生に求めていることを理解し、当校のような養成機関でどのようなアプローチをしていくべきか、その方法、内容を構築していきたいと考えている。

その手始めとして、義務づけられている実習としていちばん長期間である3週間の幼稚園実習での読み聞かせの状況および学生の読み聞かせ経験、絵本についての内容でアンケート調査を行つた。

具体的な内容としては、読み聞かせの回数、時間帯、対象年齢、読み聞かせた絵本、読み聞かせに関して指導された点、実際に読み聞かせをして難しかった点など実習における読み聞かせの実態。さらに、学生自身の読み聞かせをしてもらった経験、読み聞かせの重要性に関する認識、自分が好きな絵本等について質問した結果をまとめた。

●あかちゃんと絵本

—「いないいないばあ」絵本を中心に-

正置友子 [聖和大学教授]

「あかちゃんと絵本」への関心が、日本中で沸騰している。この現象は、母親の要求から生まれたというよりは、2001年に設立された「ブックスタート支援センター」（2003年「特定非営利法人ブックスタート」に組織名称変更）よって急速に広まったといえる。2004年12月末現在で、同組織を通してブックスタート事業を展開している地方自治体は716を数える。また、同組織を通して独自の方法でブックスタート事業を行つてゐる自治体もかなりの数に上ると想定される。この場合は、統計的な数字はないが、例えば、関西では、大都市である大阪市も事業を行つてゐるが、同組織には計上されてはいない。

「ブックスタート」事業の展開にあたり「あかちゃんに絵本をプレゼントすることはいいことである」ということが前提とされ（それ以前に、「絵本」はいいものであると

いう大前提が一般的にある）、トップダウン形式で自治体で決定され、予算措置がとられ、「現場に下ろされる」のが実情である。ここには「なぜ、あかちゃんに絵本なのか」という本質的な問い合わせが見落とされている。発表者は、30年以上にわたって文庫を主宰し、子どもたちと絵本を読んできたが、あかちゃんたちだけと絵本を楽しんできた経験はまだこの4年にすぎない。しかし、直接、あかちゃんたちに絵本を読むことで、あかちゃんが人としてもって生まれてくる「生きていこうとする力」や「想像する力」に圧倒され、その能力が絵本という表現形態がもつていて「可能性」に出会ったときに生まれる喜びやエネルギーに驚かされ、誕生してから1年半くらいの間の生命の営みの感度の良さ・密度の高さ・認識度の早さに、感動している。ここには、もはやあかちゃんに絵本を与える、などという奢ったおとの姿勢は許されない。ましてや、どの絵本でもいいわけではない。「あかちゃんと絵本」を考える上では、絵本の選書に対しての責任ある態度とあかちゃんに対する誠実な姿勢が望まれる。

この発表では、あかちゃんにとっての典型的な絵本と考えられている「いないいないばあ」絵本（約50冊）を基にして「あかちゃんと絵本」の考察を試みたい。

■B室 進行：三宅興子・竹迫祐子

●月刊絵本『こどものとも』1962年4月号～1967年9月号一にみる性別役割分業観（2）

伊藤美佳 [和泉短期大学]

学習指導要領が改訂され、中学に技術・家庭科が新設された1962年4月から、国連「婦人に対する差別撤廃宣言」採択を受け、総理府に婦人関係の諸問題に対する懇談会が設置される前月の1967年9月において「月刊絵本『こどものとも』」の中で、どのように性別役割分業観が表現されていたのかを、具体的に絵本の中身をみて検討した結果を、絵本学会第7回大会において発表した。その結果、この時代の作品66作品中、伝統的性別役割分業観を描いている作品は、両方の意識がみられた作品も含めると44作品と、約7割もの作品において、伝統的な性別役割意識が働いていることが分かり、この時代の「こどものとも」という絵本の世界の中で、男性イメージ・女性イメージの固定化がなされていたということが理解できた。

本発表では、この時代の作品における「(1) 主役の性別、作家・画家の性別で分類した作品数の比較」「(2) 作家・画家の性別の違いで、描く主役の性別に違いがみられるのか」「(3) 作家・画家の性別によって、描かれる性別役割分業観に違いがみられるのか」という3点に関して、全作品及び、性別役割分業観がみられる作品に分けて検討を行つた結果を、具体的なデータを示すことで発表をする。

●大正期における「歴史絵本」にみられる特色

—札幌市中央図書館所蔵「池田コレクション」を中心に
香曾我部秀幸・石川晴子・大橋真由美・正置友子・
丸尾美保・三宅興子〔日本絵本史研究会〕

札幌市中央図書館には、大正期刊行の280冊の絵本・絵雑誌が所蔵されている。これらの刊行年度は1910年から1919年の10年間に限定されており、当時札幌に在住の一少年が愛読していた形跡が明白な絵本と絵雑誌のコレクションとして、きわめて貴重な史料である。私たち日本絵本史研究会では、この絵本絵雑誌群を「池田コレクション」と名づけて、2002年より調査分析を継続し、その概要について『絵本学』No.6 (2004.3) およびNo.7 (2005.3) に発表した。

当コレクション中の絵本を概観すると、題材は物語、生活、乗物等多様であるが、中でも歴史的な題材を扱ったものが42冊を数え、全95冊中約45%を占めている。さらに各書の巻末に記された出版目録を集計すると、この時期の幼少年向けの出版物中、歴史ものは約36%を占める。この傾向は、当コレクションのみならず大正期における絵本出版に特有の現象であると言える。今回の研究発表では、これらを「歴史絵本=歴史的事実・事象・人物等を題材とする絵本、および歴史上実在した（あるいは実在したと推定される）人物が物語に登場する絵本」と定義し、当コレクションを中心に、この時期の歴史絵本の特色と変遷について言及する。

歴史絵本には、①通史、②合戦譚、③英雄列伝、④英雄単独伝記、などのほかに近代の戦争や軍人伝も含まれるが、通史といつても正確な時代区分の意識は乏しく古来著名な歴史挿話を羅列するものであり、英雄列伝もまた時代概念は希薄で、画面ごとに異なる武者の逸話を描く、いわゆる「武者づくし」ものが大半を占める。ここには江戸期の草双紙や浮世絵以来庶民が慣れ親しんできた武者絵の伝統からの影響が根強く感じられる。その反面、「勤皇」「忠孝」の具現者としてのいわゆる「楠公」ものが、この時期急激に台頭していることは、同時期の国定教科書の変遷とも適合し、これらの絵本が、教育勅語によって強化されてきた皇国史觀教育を補完する役割を担っていたことの可能性も指摘できる。

歴史絵本が、当時の幼少年にとってどんな意味を持つものであったのか、その存在意義を、構図や図様の変遷を捉えつつ、思想面と情緒面の両側面から考究を試みる。

●フランスにおける絵本の誕生

松尾春香

[九州大学大学院比較社会文化学府博士後期課程在籍]

フランスにおいて絵本が誕生してから100年余りが過ぎたが、そもそも現在のような絵本の原型はどのようにして形作られたのであろうか？絵本が生まれる背景には、もちろんさまざまな要素が絡み合っている。絵本がもともとは子どもの本として作られ流布していくことを考慮すれ

ば、絵本と子ども観とを切り離して考えることはできないし、また社会動向の影響を受けずには成り立たないであろう。また、絵本という言葉が表しているように、絵本において絵の果たす役割は大きく、本における挿絵の扱われ方がどのように変化していったかについても考慮しなければならないであろう。ポール・アザールも指摘する通り、フランスでは想像力よりも論理的思考が重視され、子どもは単なる「小さな大人」としてみなされ、児童文学自体が文学として認められにくい土壤であった（※）。そのなかで、子どもという概念の誕生、印刷技術の改良、本の流通市場の発達、挿絵画家の隆盛、教育への関心の高まりなど、それぞれが個別に、しかしあた密接に作用しあって絵本という新しい形態を押し出す原動力となったと言えよう。ここでは、まず子どもという存在がフランス社会において認められるようになった経緯から始め、子どもの本の歴史を挿絵の変遷とともに辿り、挿絵という本を装飾する飾りから絵が文章を凌駕して、今度は絵が主役となり絵本が出来上がるまでの道のりを一考してみたい。

※Paul Hazard, *Les livers, les enfants et les hommes*, Boivin, 1949 (邦訳：ポール・アザール、「本・子ども・大人」、矢崎源久郎・横山正矢訳、紀伊國屋書店、1969)

●美育の継承

—絵雑誌『お伽絵解こども』から絵雑誌『幼年画報』へ
伝えられたもの—

村川京子〔薫英女子短期大学〕

近代日本における彩色絵雑誌は1904（明治37）年、児童美育会発行の『お伽絵解こども』と考えられている。この絵雑誌に刺激を受けて1906（明治39）年1月博文館から『幼年画報』が発行されたという。本研究では『お伽絵解こども』の何に影響を受けたのかを創刊号を中心に考察する。

『幼年画報』は当時、雑誌界の流行語であった「画報」を誌名に取り入れ、幼稚園児対象であった『お伽絵解こども』の読者よりやや高い年齢の尋常小学校1、2年に向けて編集したという。この年頃の子どもを対象にした雑誌編集のむつかしさは読者が文字を書けないため、考え方（クイズ、なぞなぞの類）、作文、投書などを介して連絡し、情報交換をすることができないことがある。どのような絵が好まれたのか、どの記事が受けたのか、何を読者が望んでいるのかをつかみにくいである。返品の状況から判断するほかなかったことが木村小舟の「少年文学史」明治編別巻に記されている。

創刊号では表紙絵を武内桂舟が担当し、尾竹国觀、名和永年、山中古洞、大竹竹舟、渡辺審也等が様々な絵を担当している。

一冊の絵雑誌の中に、日本画家、洋画家、挿絵画家として活躍する大家、一流の画家による表紙絵、絵、お伽噺の挿絵、歴史画、ポンチ、図鑑的な絵、写真など「画報」にふさわしい多彩な物語る絵、説明する絵がつまっている。

博文館が最も反応の得にくい読者対象に最もすぐれた画家の絵による絵雑誌を発行したのはなぜか。

そもそも文字を読まない幼児にとって雑誌を毎月購読することは何を意味していたのであろうか。家庭における月刊絵雑誌とはなんであったのか。時代背景、文化状況などからも読み解きたい。

●明治14年の赤本『桃太郎鬼ヶ島でん』

森 覚 [大正大学大学院文学研究科比較文化専攻
博士後期課程]

これまで桃太郎絵本については、おもに江戸時代および明治20年代以降のものが研究されてきた。また近代の桃太郎絵本が日清・日露戦争期頃を境として次第に軍国主義高揚の担い手とされてきたことは、滑川道夫・鳥越信両氏などによってすでに指摘されているとおりである。

ところが明治初期に出版された赤本『桃太郎鬼ヶ島でん』には「日本人」である桃太郎が日章旗を掲げて異国の鬼を退治するという描写が描かれ、これまで指摘されてきた時期より以前に現れていた桃太郎絵本とナショナリズムとの関係をうかがわせる物語が展開されている。このような同書の背景には、明治8（1875）年に勃発した江華島事件という世相からの反映もさることながら、当時、国民教化活動を行っていた教導職によるところが非常に大きい。

明治初期において行政部門として存在した教部省は、近代国家意識の自認や皇民化教育を推進するため、明治5（1872）年に教導職の設置と「三条教則」の交付を行い、明治6年と明治7年には教導職の活動指針となる「十一兼題」「十七兼題」を発表している。これによって教導職に任命された神主、僧侶、戯作者、役者、講談師などは、日本国民となった庶民に新政府のプロパガンダを行った。

つまり政治や宗教だけでなく、大衆文芸の領域における国民教化活動もおこなった教導職との関係が『桃太郎鬼ヶ島でん』にナショナリズム的軍事描写と「文明開化」や「富国強兵」のイデオロギーを付与させたのである。

以上のことをふまえながら、本発表では、赤本『桃太郎鬼ヶ島でん』-国会図書館に所蔵されているオリジナル版（YDM102905（マイクロフィッシュ）『お伽噺』；『複刻絵本絵ばなし集』（ほるぶ出版刊・全4冊組）-を解読し、明治政府の国民教化組織である教導職からの影響を受けた同書の表現傾向について考察する。

■C室 進行：今井良朗・加持ゆか

●片山健の絵本に描かれる子どもと自然

石井光恵 [日本女子大学]

片山健の子ども向け絵本は、1968年のこどものとも『ゆうちゃんのみきさーしゃ』（村上祐子文 福音館書店）に始まる。続いて1969年『もりのおばけ』を同じくこどものともで出して、10年間のブランク。その後、1979年『もりへいったすとーぶ』（神沢利子文 晓教育図書）、1980年『きつねのテスト』（小沢正文 小峰書店）が出るがほとんど話題にならず、1981年のこどものとも『おなかのすくさんぽ』（福音館書店）で絵本への本格的な復帰を果たすことになるのは周知のことである。

この『おなかのすくさんぽ』は、1986年に出た画集『いる子ども』の冒頭「デカパンをはいた神」で、片山健が「私の神はたいそう立派な鉢の頭を持ち、いつも大きすぎるほどのパンツをはいていました。神はこの大きすぎるパンツの中に美しい、薔薇色の腸を持っていました。そしてここに造物の秘密があったのです。」と述べている、まさにそのデカパンをはいた男の子が、クマやヤマネコ、イノシシ等いろいろな動物とエネルギッシュな散歩を繰り広げる話である。強烈なインパクトで、絵本に新しい可能性を開く作品となった。そのデカパンの神、子どもと彼を取り巻く自然の命たちとの交歓が、後の片山健の絵本の基調になっていく。

本発表では、片山健の絵本の基調を構成する子どもと自然について、『ゆうちゃんのみきさーしゃ』から2004年『わたしがおひさまだったら』（福音館書店 こどものとも）までを見渡しながら、その特徴についてみていただきたい。そうすることで、この基調がどのような構造になっているのかを炙り出せればと考えている。片山健が開いた絵本の新しい可能性とはどのようなものであって、その可能性がその後どう絵本に具現化されていったのか。少しでも明確にすることが本発表の目的である。分析の参考として、片山健の絵本以外の作品にも触れて考える。そうすることで、より片山健にとっての子どもと自然にアプローチできるに違いない。

●視覚表現としてのフリップブックの特性と意義

笹本純

[筑波大学大学院人間総合科学研究科芸術学専攻教授]

連続画の描かれた本の頁の片隅を指ではじいて素早くめくり、絵が動くように見える様子を楽しむ、いわゆるパラパラ漫画というものがある。この方式を、それを見せるためだけの小さな本として独立させたのがフリップブック（Flip Book）である。フリップブックは、映画やアニメーションの原始的な形態を体現するものと見られたりもするが、普通はささやかな玩具として扱われるのがせいぜいである。しかし少し見方を変えると、これはこれで、小さいながらも1つの世界を表現できる視覚メディアとして独自

の魅力を持ち、多様な可能性を秘めていることが分かる。

発表者は、筑波大学芸術専門学群で開講する「ブックワーク演習」の授業でフリップブックを課題の1つとして取り上げ、作品制作を通じてその意義を考えてみた。ここでは、学生が制作したフリップブック作品を紹介しつつ、課題に取り組む中で見出されたフリップブックの特性、可能性について報告したい。

視覚表現としてのフリップブックの特長は、次の様な観点を設けることで明らかになるだろう。

- ・表現される「動き」には、無生物のMovingと人や生物のActionとの、2つのタイプがある。
- ・上下左右だけでなく奥行きの方向を持つ3次元的運動が魅力的である。
- ・画面を舞台と見なし、ここへの出入りの様子を表現するものは喚起力を持つ。
- ・運動のテンポ、リズムの演出はポイントとなる。
- ・「動き」とは別に形や色の「変容」を表わす場合がある。
- ・主要な対象だけでなく、背景部分に配慮すると表現が豊かになる。
- ・ストーリー性は、「動き」「変容」の延長として考えねばならない。

ほんの数秒のうちにすべてを見せるフリップブックが表わすものはわずかである。しかし、小さなもの、ささやかなものが鮮やかな印象を残すこともある。フリップブックは、うまくいった場合には、小さくとも豊かなミクロコスモスを鮮明に表現するのである。

●大型絵本の問題から見えてくるもの

高橋久子【梅光学院大学子ども学部教授】

集団への読みきかせが盛んになるにつれ、売れ行きの良い絵本が、広い場所、大勢の読者に向けて、大型化される傾向があり、購買者も、「大きいほうが読みやすい」と、深い検討がなされないままに、それを歓迎している。

しかし、表現されたもの、つまり、描かれた絵、選ばれたことば、そして、創られていくストーリー世界には、それに見合った大きさがある。そこには、絵やことばそのものが持つ情報量や、読者に委ねられる想像力を受けとめるに適切な画面のありようがあるということだ。このことを無視した大型絵本の制作あるいは導人は、本来「絵本」が持つ機能をみえなくさせてしまう。しかも大型化の過程で、作品自体にいくつかの変更が加えられている場合が多く、この場合は、製作者が自身の作品の本質をどう捉えているのかということまで問われることになる。

今回は、大型化の中に内包するいくつかの問題を指摘することから、逆に本来絵本に備わっている機能について立ち戻って考えたい。

検討する大型絵本は「ねずみくんのチョッキ」(ポプラ社)「からすのパンやさん」(偕成社)。できれば、大型化してもあまり支障のない絵本群のこととも考慮にいれ、両者の比較から、絵本の「芝居的要素」にまで言及したい。

●絵本からアニメーションへ

—M. ツェハノーフスキイの場合—

田中友子【ロシア・グラフィックコーナー主宰】

1920年代中頃からロシア（ソ連）でレーベジェフ派の挿絵画家として活躍したミハイル・ツェハノーフスキイは、対象の特徴を的確に捉えて再現する能力と、作品の性格やテーマに合わせて表現手法を変える能力のある画家として評価されていた。こうした評価を得たものだったことは、彼が1927年に手がけたS.マルシャークの詩「郵便」の装丁を見てもわかる。マルシャークが詩の韻律で表現した4人の郵便配達夫のさまざまな動きをツェハノーフスキイは絵筆で見事に再現した。ツェハノーフスキイはベストセラーとなったこの絵本を基にしてアニメーションを制作し（1929年）、それ以後は挿絵画家としてだけでなくアニメーション作家としても知られるようになる。

「絵本からアニメーションへ」というツェハノーフスキイのこの転換は、彼にとって必然性のあるものだったと言える。彼はアニメ「郵便」を完成させる前に「映画本」と呼ばれるパラパラ漫画を3冊出版しており、アニメーション作家となってからは、音と映像の総合的な関係を追求する様々な実験を行った。それらのことから、絵本装丁と映像に携わる上でツェハノースキイが「動き」「リズム」「時間」といった問題に真剣に取り組んでいたことがわかる。

20世紀の絵本とアニメーションの歴史におけるユニークな存在であるツェハノーフスキイ。その「郵便」を中心に、絵本とアニメーションの中の「動き」の要素について述べる。

●より良い翻訳絵本を目指して

—言語使用域をヒントに絵本の翻訳について考える—

前沢明枝【青葉学園短期大学助教授】

翻訳者が翻訳を完成させるにあたっては、言葉のみならずさまざまな知識が必要となる。例えば、原作者の文化的背景や、翻訳した文章の読者の文化的背景等々である。また何を翻訳するのか、どのような読者を対象としているのかなどによっても、異なる知識や技術が要求される。

絵本のように絵が重要な役割を担う本を訳すのであれば、当然翻訳においても文章だけではなく、絵や構成が意識される必要がある。さらに絵本は、子どもの読者と大人の読者、黙読される場合と声に出して読まれる場合、というように、二元的な要素を備えており、そのような要素にも配慮した翻訳が求められる。

優れた翻訳絵本を完成させるために、翻訳者は1冊の絵本からどのような情報を得て、どのように訳文を決定し、どう仕上げて行くことが望ましいのか、言語学者M.K.ハリデー（M.K.Halliday）らの言語使用域の概念を参考に考える。

ラウンドテーブル

■ラウンドテーブル1

モンタージュ・絵本と映像の表現性-

話題提供者：

田名網敬一 [美術家、グラフィックデザイナー]

長谷川集平 [絵本作家]

コーディネーター：

佐藤博一 [京都造形芸術大学]

これまでR1では絵本の表現に関わるテーマを扱うことが多く、本大会テーマが「絵本とアニメーション」ということもあり、今回は「モンタージュ・絵本と映像の表現性-」というテーマを設定、話題提供者は田名網敬一氏、長谷川集平氏にお願いした。田名網敬一氏は1936年、東京の中心、京橋生まれ。武蔵野美術大学卒業後、博報堂に勤務、しかし会社外の仕事が忙しく1年で退社、その後アニメーションや版画、エディトリアルデザインなどの分野で前衛的な仕事を続けている。1991年、京都造形芸術大学開学の際、教授として着任、現在は情報デザイン学科の学科長を務める。長谷川集平氏は1955年、兵庫県姫路市生まれ。田名網氏と同じく、武蔵野美術大学で学び、学生時代に『はせがわくんきらいや』でデビュー後、数多くの絵本を発表、『トリゴラス』を始め、絵本の表現の中にモンタージュや映画的手法を感じる作品が多い。現在は長崎に在住、京都造形芸術大学客員教授も務める。

長谷川氏はかつて雑誌「月刊絵本」の編集部にいた経験があり、大会テーマである「絵本とアニメーション」1970年代後半から頻出した話題であったと言う。しかし、その論点を定めることは容易ではなく、今回のラウンドテーブルでモンタージュを接点に絵本と映像の表現性を考えることは有意義であると指摘する。当時、絵本があまりにも情緒的に語られることが多く、論理的な基盤が脆弱であったため、こどもの本であっても政治や戦争に利用されたことを憂いでいた長谷川氏は、松本猛氏の東京藝大の卒業論文「絵本モンタージュ論」を知り、絵本というメディアの足場を固める理論になり得ると感じ入る。もともと、映画監督である叔父の浦山桐郎氏の影響もあって、本や絵本といった表現媒体に、いかに動的な効果を持ち込むか、スタティックなメディアの中でどうダイナミックな表現ができる

か、ということを強く意識していた長谷川氏は、1975年の処女作『はせがわくんきらいや』でも、複雑な時間の流れを表現するために映画的手法を多用している。杉浦康平の装幀による『映画芸術への招待』(杉山平一・著、講談社現代新書)を片手に「映画ならどう表現するか」と考えつつ『はせがわくんきらいや』はかかれたと言う。その後、松本氏による絵本モンタージュ論との出会いをきっかけに、長谷川氏の思いは一気にかたちとなって、雑誌や講演会、あるいは教育の場で、独自のモンタージュ論を展開することになる。また、実作で絵本表現の中にもっとわかりやすく映画的なモンタージュを取り入れられないかという思いが1977年、22歳の時に『トリゴラス』として結晶する。

絵本と映像との比較を検証するため、まず1979年にNHKテレビで制作された映像『トリゴラス』が上映された。この映像は、絵本を撮影するカメラのズームイン、ズームアウト、カメラ位置の移動だけで動きが表現されており、BGMの選定についてはテレビ局の意向が強く、俳優・火野正平による素敵な朗読を除いては、全体的に長谷川氏の思い通りになっていない、とのこと。次に絵本の『トリゴラス』が紹介され、怪獣への思いと全体的な作品構想、計画から、各画面づくりの詳細に至るまで解剖学的に紹介され、いかに映画を意識してつくられたかが浮き彫りになった。遠景から舞台へと迫る映画導入部の常套手法、怪獣映画のスチールの引用、カメラ位置の移動と絵本表現の時間性など、実に興味深い解説が続き、第2画面と第9画面の構図の類似についても、細やかな仕掛けがあることに驚かされた。

ここで、テーマであるモンタージュを捉え直すため、初期モンタージュ論の典型的な具現としてエイゼンシュテインの映画『戦艦ポチョムキン』(1925)より第4章「オデッサの階段」が上映された。『戦艦ポチョムキン』に見られる映像効果との共通性を田名網氏が指摘する『アンタッチャブル』(1987)、長谷川氏が指摘する『ブルース・プラザーズ』(1980)と続けて上映された後、映像編集におけるクレショフ効果について長谷川氏の解説があり、さらに、商業主義のアメリカと共産主義のロシアで競うように同時期に発展した大衆芸術としての映画と絵本の関わりを考える上でもモンタージュ論は研究に値する、と重要な意見を述べられた。

次に、本年5月に出版されたばかりの田名網敬一氏の作品集『spiral』に掲載された作品が紹介された。モンタージュは「取り付け」「組み立て」を意味するフランス語であり、同時期に発生するコラージュやアッサンブラージュは違う意味の言葉として使い分けられるが、平面、立体、空間、映像と異なる表現領域を横断する田名網氏の作品を概観することにより、これらの意味の拡張を知ることができる。田名網氏の絵に歌手のUA(ううあ)が抽象的な文を入れた絵本、一作品に対し30枚から50枚くらいのドローイングが素材となったコラージュのシリーズ、画面要素に色と効果の細かな指定が見られるデジタル作品の制作過程など、夢や記憶をモチーフとする多くの作品を見ることができた。あらゆる創造行為は広義の編集とデザインである、とする田名網氏の制作姿勢は、アニメーション作品にも端



的に表れている。上映された『スクラップ・ダイアリー』(2002)、『FETISH DOLL』(2003)など、アニメーション作家の相原信洋氏との「アニメーション・バトル」は、日常的に描いているドローイングを持ち寄る、一枚の絵を二人で描き込む、といった方法でイメージを共存させるほか、共通の夢を出し合う、往復書簡の方法を用いるなど、手描きのアニメーションを二人でつくる、という意欲的なシリーズである。造形要素の編集、記憶の編集、によって意味が多発する魅力は、異質なもの、別の角度からとらえたものが影響し合って新しいものを生み出していくモンタージュの特性と深く関連している。京都・高山寺の僧であった明惠上人の夢の記述に触発され、田名網氏による夢の記述が始まる、といった初期のエピソードも興味深い。

話題は、絵本における言葉と絵のモンタージュへと進んでいき、「絵に対して異質な言葉がぶつけられた時、その絵にも言葉にもなかった別のイメージが浮かびあがってきて、モンタージュが成り立つ」という

長谷川氏の見解が示され、引き続いて「おべんとう絵本」の実践例が紹介された。文脈の発見という魅力が内在する「おべんとう絵本」は精神医療の現場で有効であることも報告され、人間はみな何らかのストーリーを欲している、という深遠な問題を垣間みることができた。

終了時刻も近づき、アニメーションとなって昨年NHKテレビで放映された長谷川氏の作品『日曜日の歌』(絵本出版は1981年)が上映された。絵本と映像の表現性をめぐる議論はさまざまなエピソードを交えつつ、今後の継続的な検討の可能性を示し、分科会は閉会した。

(記述・文責：佐藤博一)

■ラウンドテーブル2

作家研究：ディック・ブルーナ

話題提供者：

宇野勉

【(株)ディック・ブルーナ・ジャパン代表取締役社長】

森本俊司【朝日新聞編集委員】

野坂悦子【オランダ語翻訳家】

コーディネーター：

今井美樹【京都造形芸術大学非常勤講師】

日本で1964年から紹介されたディック・ブルーナの絵本は、現在もなお人気のロングセラーであり、今年は「ミッフィー(うさこちゃん)」生誕50周年を迎える。また最近は、若い頃に手掛けたペーパーバックやポスターの仕事も注目されており、日本におけるディック・ブルーナの受容は、絵本作家としてだけでなくグラフィックデザイナーとしても評価されていることに表れている。

今回、半世紀を越えるブルーナ氏の活動や独自のスタイルの確立、またその人となりを多角的に分析・解説するために、3名の話題提供者にご参加いただいた。宇野勉さんは日本での絵本出版と著作権管理を通して長く交流されていることから、ブルーナ氏のビジネスの側面についてお話

をいただいた。森本俊司さんは学芸記者としてインタビューされた内容を中心に、ジャーナリストの目から見たブルーナ氏の魅力をお話しいただいた。絵本の翻訳家としてもご活躍されている野坂悦子さんには、日本では初めてとなるブルーナ氏の文章制作の過程についてお話しeidaita。手元資料、スライド、映像を使いながらの発表内容を、発表者の順に紹介する(以下、敬称略)。

◆ブルーナ・スタイルへの道

—絵本、デザイン、その特徴—(今井)

ブルーナの絵本には「ブルーナ・スタイル」ともいえる、いくつかの際立った特徴があるが、これらは決して一朝一夕に完成された訳ではない。絵本のかたちとして印象的な「正方形」が採用されたのは1959年以降のことだが、最初の7冊(1953~57)は長方形で、そもそもアンリ・マティスの切り絵に影響されて制作した絵本は子ども向けに作られたものではなかった。しかし結果的に子どもからの人気によって、小さな手による取り回しやページをめくる際の配慮から「正方形」になった。「ブルーナ・カラー」と呼ばれる固定された色彩は、制作当初からの4色に、グレー(1967)、茶色(1969)が加わり、現在の6色が完成した(今年『うさこちゃんのはだけ』でニンジン色が登場)。ブルーナいわく、それぞれの色には特徴があり、彼は色から得られるイメージに従って配色を決定している。仔細に考慮された「12の絵と文によるストーリー」は、ページをめくるたびに変化するイラストと物語の起承転結のバランスによって成り立っているが、〈サイズ16センチ四方、24ページ〉という構成は、印刷の側面からも効率のよい紙取りとなっており、出版の経済性にも適った合理的な印刷物なのである。各々のページに表現された「シンプルな構図」は、〈引き算の美学〉とでもいべき最小限の線と色面によって出来上がっているが、このシンプルさを獲得するために、彼は何枚もの下絵を描き、その中から最良のかたちを選び出している。例えば、悲しい・嬉しいといった繊細な表情は、多くの下書きで検証し採用されていく。この〈シンプル〉な表現はブルーナの制作の信念であり、画面を研ぎ澄ませていくことによって、見る人にさらに多くのものをイメージしてもらうことを目指している。

こうしてできた「ブルーナ・スタイル」の原点となっているのが、青年時代の美術体験とデザイナーとしての仕事である。1927年生まれの彼は戦後、家業の出版社を継ぐために修行に出たパリでモダンアートに出会い衝撃を受ける。マティス、レジエ、ピカソ、その他のアーティストを知り、真似ることから始め、さらにモダンアートを研究誌、その結果、経営者としてではなくデザイナーとしてブルーナ社に入社、20年間(1951~71)に2000冊の装丁を手掛けた。このデザイン体験から多くのグラフィック技法を習得し、彼の好みの手法や、ヴィジュアル表現に必要な最小限の色彩が確定されてゆき、小説の内容を想起させるキャラクターを創作していくうちに、「ブルーナ・スタイル」の基礎が培われたといえる。ブルーナはグラフィックの仕事をしながら、1953年から絵本制作を始めており、デザインと

絵本をほぼ同時並行して制作していたのである。さらに1971年に自身の著作権会社「メルシス社」を設立、社会活動・文化活動を行う団体などからの依頼で、彼のイラストレーションは絵本以外にも使用されるようになり、現在に至っている。

その作品の性質上、ブルーナは絵本作家として知られているが、その制作はグラフィックデザインの方法論に基づいており、「ブルーナ・スタイル」そのものが彼のデザインセオリーとなっている。それは若い頃のモダンアート体験とデザイナー体験から得られた結果であり、他の絵本作家と大きく異なる特徴にもなっている。

◆『まほうつかいミッフィー』

—絵本のテキストを完成させるまで—（野坂）

ブルーナは絵本のテキストを制作する際に、何度も推敲を重ねている。『まほうつかいミッフィー』の手書き草稿には、彼が迷い、文章を添削し、構成を練り直していく過程が見て取れる。この草稿と完成版の絵本を比較すると、彼のテキストの制作方法が、物語の着想から始まり、やがて読者（子どもたち）に〈何かを発見させる〉ための工夫を加えて完成に至っていることが判る。

絵本には各国語への翻訳という問題が伴う。例えば、日本語版で〈まほうつかい〉と訳されている原文は〈tovfee=魔法を使うことのできる妖精さん、英語のfairy〉の意味に相当するが、日本では〈妖精〉が〈羽の生えた小さな精霊〉をイメージさせてるので、絵本のタイトルは〈まほうつかいミッフィー〉となっている。こうした問題もあることを前提に、ここでは原文に近い日本語訳を与えること、ブルーナのテキスト制作の方法論を紹介する。

完成版で〈現在形〉となって書かれているストーリーは、草稿の段階では全て〈過去形〉で書かれている。昔話や童話などがそうであるように、作り手にとって物語は過去形の方が書きやすいが、子どもの理解力を考慮すると〈現在形〉のストーリーの方が判りやすく、ミッフィーと一緒に物語を体験している臨場感を与えることができる。さらに〈あのね、それでね〉という呼び掛けの言葉が加えられることによって、ミッフィー自身が読者に語りかけるスタイルとなり、これが同時に、テキストにリズムを与えていている。

ブルーナ自身「絵につける文は、詩のように短く、言葉の響きが良いものであることが大切です」と述べるように、4行詩のような短いテキストには簡潔な響きの良さが配慮されている。「絵本の文は絵を描いているうちに浮かんでくるので、それをメモしておきます。要はどれも、韻を踏んだリズミカルなものでなくてはいけません。子どもたちが聞いているのだと思いながら、何度も朗読して作っています」と語るように、実際の草稿を解読すると、メモ書きの段階からすでに韻を踏んだテキストになっている。その後、〈ミッフィーが語る〉という工夫によって、「りんごはとてもおいしい」という表現から、「私はそれをおいしいと思う」というミッフィーの主体性が文面に取り入れられていく。

ストーリー展開にも配慮がなされている。完成版の絵本

では、いくつかの魔法を使った後、〈梨の木を林檎の木に変える〉魔法を経て、ミッフィーが結末を語って〈おしまい〉になるが、草稿ではこれに続き「私、とてもおかしなものを魔法で出したの、それを見せるわね」という文章があり、ブルーナがこの先にもストーリーを構想していたことが判る（採用されなかったイラストも存在する）。他にも「羊が一匹」というテキストとイラストが残っていたり、「小鳥」の場面で使う予定だったテキストを結語に置き換えたりするなど、さまざまなストーリー展開の可能性を検討していたことが判る。

実はブルーナは、構想段階では〈梨の木を林檎に変える〉話の続きに〈王様になりたかったカエル〉の話を考えていた。その〈王様になりたかった〉という部分も、完成版では〈王様〉の言葉が取り消され、新しい表現に変わっている。〈カエルの王様〉の挿話は明らかにグリム童話を意識したものだが、グリムを知らない子どもにも理解でき、また新たな発見ができるよう工夫が施された。具体的には、草稿では「冠を魔法で出してあげた。王様は大喜び。カエルさん、もう悲しそうじゃないわ、だって王様なんだもの」という直裁的な表現が、完成版では「それでね、私は冠を魔法で出して、つるんとした頭に載せてあげた。カエルさん、ぜんぜん違って見える。ほんとに嬉しそう」となった。〈頭のつるんとしたカエル〉の劣等感は子どもの悩みそのものであり、〈しょんぼりしている〉感情を共感できるように、そして冠をかぶることによって〈王様〉になったカエル、違って見えるカエルを読者自身が発見できるよう改訂されている。

こうしたブルーナの文章の制作方法を考察すると、イラストの特徴とされている「シンプルでありながら見る人に想像力を働かせる」「見る人に豊富なイメージを湧かせる〈イメージ援助活動〉をしてくれる」という言葉とも合致する。彼自身「教えたり押しつけたりするのは嫌い、見ているウチにワクワクしてくるものにしたい。そういう楽しみを大切にして制作している」と語っているように、「読者発見型」のテキストは全てを与える説明的な文章に陥ることなく、イラストと同じ手法で作られている。

さらにブルーナ絵本の在り方は、オランダ人の〈待ち〉の姿勢、つまり子どもの〈気付き〉に対して待つ大人の態度と共通している。〈説明する・教える〉という短絡的な意味の教育ではなく、子どもたちに大切な何かを〈伝えていく〉のが彼の絵本の特徴である。さらに単純なストーリーながら、先ずは自分のために（妖精のおうちを作る）、次に誰かのために（小鳥の羽、カエルの冠）、そしてまたミッフィー自身のために（個人の幸せに返ってくる）、という物語の構成から読みとれるのは、ブルーナ自身の心であり、オランダ人に共通の精神なのではないだろうか。

◆素顔のブルーナさん

—最近のインタビューより—（森本）

ブルーナへのインタビューは、「ディック・ブルーナ展」で2003年5月とその秋、「ミッフィー展」で2005年1月と2月、計4回、合計6時間に達した。直接取材を行った体験



から言うと（新聞記者の立場で言うのも何だが）、〈ブルーナのインタビュー記事をそのまま信用してはいけない〉ということになる。その根拠となる話をいくつか紹介する。

インタビューで「うさこちゃんはどうやって生まれたの」という質問に対し、「長男シルクがまだ言葉もしゃべれない1歳になるかならない頃のこと、アムステルダム北部のエグモンド・アーン・ゼーという海岸付近に野ウサギが走り回っているのが見え、それをもとに絵本『うさこちゃんとうみ』ができた」という回答を得た。しかし『ミッフィー・ミュージアム』（白水社、2001）には「長男がまだ1歳だった頃、ウサギを飼っていて、ウサギを連れて海岸に行った。毎晩、息子のためにウサギの話を作っていたのが『うさこちゃんとうみ』になった」という記事が掲載されており、ブルーナの公式サイト「miffy.com」では「ブルーナ家がエグモンド・アーン・ゼーで休暇を過ごしていた時、息子がぬいぐるみのウサギで遊んでいる様子を見て、ブルーナがウサギの絵を描いたのが絵本のはじまり」と記されている。

ミッフィー誕生のルーツは〈野生のウサギ〉〈飼いウサギ〉〈ぬいぐるみ〉と諸説存在し、記録性の高い展覧会図録にこのインタビューを掲載することをためらったが、敢えて聞いたままに書くことにした。なぜなら「息子と海に行った、そこにウサギがいた」という事実は共通しており、個人的体験の記憶の曖昧さは身に覚えがあるからだ。自分の体験に例えれば、小学校の頃に行った大阪万博（1970）のパビリオンで見た「月の石」のことを思い出すと、〈アメリカ館は人気で行列ができており、炎天下で2～3時間ほど並んだ〉記憶がある。しかし、今その詳細を尋ねられても、正確な日付は思い出せず、同行者も父か兄か従兄弟だったかは定かではない、記憶の細部が非常に曖昧であることに気付かされる。同様のケースが〈ミッフィー誕生〉のエピソードであり、ブルーナ自身も50年前には絵本がこのような世界規模で売れるとは思っていなかっただろう。彼自身「そんな昔のことは覚えていない。こんなに世界中で読まれるとも、日本から取材が来るとも思っていなかつた」というのが本音かもしれない。

だが、この個人的体験から生まれたミッフィーこそが、キャラクター（産業）との大きな違いである。今日のキャラ

クターは、販売を前提とした〈商品〉であり、最初から生年月日やその性格付けが細かく設定されている。翻ってミッフィーはプライベートな日常から生まれた絵本であり、そのことが誕生エピソードのズレとなって表れているのではないだろうか。

似たような例として『アリスおばさんのパーティー』（1992）がある。アリスおばさんを中心にミッフィー、ボリス、ポピー、スナッフィーたちと一緒に登場する、21枚の絵で構成された、ブルーナ絵本の中でも特徴的な作品である。その絵本の誕生について尋ねると「その頃、本当に何かのパーティがあって、それと並行してミッフィーがパーティーでいろんな友だちに出あうという設定の絵本ができた。でも、何のパーティーだったっけ？」という回答だった。後にメルシス社の社長から「おそらくメルシス社設立20周年記念パーティーだったのでは」と聞き、パーティーの内容もミッフィーが他の仲間と遊ぶという設定にも納得したことを覚えている。このように、ブルーナ絵本は販売戦略を事細かに立て売り出されたものではなく、極めて個人的な記憶や体験からできあがった絵本なのである。（ちなみにミッフィーの誕生日は1955年6月21日だが、先からの発表のように〈絵本は読む人ひとりひとりが自分のものだと考えて〉作っているブルーナにとっては、ミッフィーの誕生日を固定するよりも、〈読者が考えた誕生日〉が最も相応しいと考えているのではないだろうか。）

こうしたことから、ブルーナの絵本は「究極の公私混同」といえる。『うさこちゃんとうみ』は息子のために作った絵本であり、『ミッフィーのたのしいテント』『まほうつかいミッフィー』『ミッフィーのおばけごっこ』『ミッフィーのおでがみ』は5人の孫の様子を見て作った絵本だそうだ。極端に言えば、私たちはブルーナの家庭で起きた出来事を読まされていることになる。しかしこれらの絵本が、プライベートなマイホーム主義、内向きで家族のことだけを考えた内容かといえば、そうではない。世界40か国語で翻訳されている事実は、絵本が極めて普遍的なストーリーとして成立している証拠である。私見だが、「公私混同をつきつめれば、世界の普遍性に行き着く」というのが最近の考え方で、例えば菓子メーカーに勤める親は子どもが喜び健康に良い食品を作るだろうし、化粧品メーカーに勤める

夫は妻が美しくあれ商品を作るだろう。新聞記者は家族が読んでためになる記事を書く。こうした個人的な願いがひとつでも増えれば、よりよい世界ができると考えている。家族のため、知人のために作られたものが多くなる世の中になってほしいしと願うし、特に日本人はもっと「公私混同」してもいいとも思えるのである。

ブルーナを日本に最初に紹介した福音館書店の松居直は、自著『絵本の森へ』(日本エディターズスクール、1995)の中で、正規の美術コースには落ちこぼれ、世間に見れば中途半端な息子の生き方を見守り支え続けた母親の苦勞があったのではと推測する一方で、彼の人となりをこのように分析している「ブルーナという人は、育ちの良さと人なつっこさをもち、気に入ったことしかできない典型的な坊ちゃん気質の一面を確かにもっていますが、温厚で礼儀正しく、他人には細やかな気配りをし、いつも笑顔を絶やさぬ正真正銘掛け値なしの紳士です」。インターでもまったく同じ印象を受け、これが素顔のブルーナなのだと実感した。

◆ディック・ブルーナ・ジャパン（宇野）

ブルーナは絵本作家だが、彼の創作した著作物に基づいて、さまざまな商売や文化活動をされている方が多くいる。ディック・ブルーナ・ジャパン（以下DBJ）では、こうした方々をいろんなかたちでサポートしており、ここでは著作権に携わるビジネスについてご紹介する。

ブルーナ自身の会社である「メルシス社」は、オランダで今から約25年前に、幼馴染みでグラフィックデザイナーのピーター・ブラッティンガと協同で設立された。発端は、絵本の人気と同時に世界各国からイラスト使用の問合せが増えたことで、制作の時間が削られるという問題が発生し、ブラッティンガに相談したことになった。ブラッティンガは、田中一光、亀倉雄策らとも親交のあったデザイン界の著名人で、ヨーロッパのグリッドシステムに基づきヘルベチカ書体しか使わない厳格なデザインを旨としていたが、そうした彼のデザインセオリーがメルシス社のシステムの随所に表れている。例を挙げると、管理マニュアルは使用しやすいB4サイズに統一され、今日では厚さ10センチにもなる。特色の「ブルーナ・カラー」のチャートも用意されている。また、今まで制作された約2500種のイラストをアイテム別、サブジェクト別に検索できるシステムや、原画をA4サイズにダイレクト製版・印刷したナンバリング付の清刷もブラッティンガの発案であり、現在のインターネット・ダウンロード方式のデジタル管理システムの基礎をなしている（これら全イラストはジュネーブの国連下部機関WIPO [World Intellectual Property Organization] に登録済み）。ブラッティンガのデザイナー、ビジネスマン、システム・エンジニアとしての才能が、このオランダ人らしい几帳面で完璧なデザイン方法論に基づいたシステムを構築し、ブルーナの制作環境を守ったとも言える。「メルシス社」はブルーナの出版物をサポートし、著作権を守り、クリエイティビティが發揮できるように作られた会社であり、端的に言うとブルーナをビジネスから完全に隔離するための性

格を備えている。この点こそが、アメリカのマーチャンダイジング会社と一線を画するところであり、会社の姿勢も自ずと異なるのである。

翻ってDBJの業務は、出版のサポートと、日本の出版事情をメルシス社に提供することである。日本ではオリジナル絵本をはじめ4種類の出版物の商品管理を行っている。しかし印刷を介しての絵本その他商品は、どうしても色彩や線画の再現性にプレができない、原作者のコンセプトを spoilする傾向があることも否めない。それを避けるためには、制作を直接的に伝える原画やシルクスクリーン（本人立会による印刷物）などを多くの人に見てもらえる〈展覧会〉のアレンジメントも重要であり、〈ブルーナの本来の創作世界〉を紹介することも一番の目標にしている。

ビジネス上、DBJの大きな仕事は商品化である。しかも商品自体の品質が高く、デザインオリティを大切にしている商品のみにブルーナのイラストが使用されるよう活動を展開している。そのため類似品の摘発も重要な仕事となり、税関での検査もしばしば行っている（権利を守らない限り、権利は育たないのが実情である）。さらに絵本出版が基本のプロパティということから、商品化に際しては絵本のイメージを裏切らない、親子のコミュニケーションを裏切らないビジネスを行っている。例えば、著作権がようやく意識され始めた1970年代に、高品質を守るためにプラスチックを避け、8年がかりで木の玩具を完成させた経験がある。これは版権収入よりも商品の質を優先させた一例である。

1970年からブルーナと交流していることから、制作に関してご紹介すると、彼の使う鉛筆にはどれも囁いた跡が残っている。恐らく鉛筆を使って制作している下絵の段階が、彼が一番苦悩する作業なのだと想像ができる。普段は一人でスタジオで制作し、悩んだとき、突き当たった時の様子が鉛筆に表れている。鉛筆は2Bから2Hまでを使って下絵からトレースまでを行い、原画には水彩用の絵筆と日本の面相筆を使用、そしてブルーナ・カラーの色紙をハサミで切って色指定をする。テキストはタイプライターで清書。彼が自慢気に言うには「僕の手法は小学生で習ったままのもの」であり、そのシンプルな制作方法は、道具やテクノロジーの優劣の問題ではなく、最終的にブルーナの才能であることに気付かされる。

ブルーナを見ていると、人間の可能性、そしてオランダの土壤を深く感じる。オランダの家庭では、子どもに対して事ある毎に「あなたはどう考え、何を選択し、どうするのか」と尋ねることによって、人間としての基礎を作り、個人を確立させていく。幼少の頃、身体も小さく足が悪くていじめられていたブルーナを同じ方法で育てたのは彼の母であり、今ではブルーナがミッフィーと同じように父として育て上げているのだと思えるのである。

（記述・文責：今井美樹）

■ラウンドテーブル3

美術館と子どもの教育—絵本の果たす役割—

話題提供者：

浅川真紀 [北海道立近代美術館学芸員]

影山千夏 [高知県立美術館学芸員]

コーディネーター：

大月ヒロ子

(ミュージアム・エデュケーション・プランナー)

会場は約40名ほどの参加があり、大月さんのコーディネートにより、話題提供者の自己紹介を兼ねた活動報告で始まりました。

まず北海道立近代美術館学芸員浅川真紀さんが、北海道立旭川美術館で手掛けられた「ふわふわワンドーランド」(1999.11.3~2000.1.30) の企画や展覧会図録制作について報告されました。誰にとっても心地よいもの=ふわふわ(した現代美術)を集めた展覧会場では、テディベアが案内役としてパネルや表示に登場し、ストーリーを絵本のようにパネルで提供することで、物語に入り込んで展示を観る試みをされたこと。図録を物語のある絵本仕立てで編集し、作品に出会うことと物語をリレーションし、美術作品を観るという緊張した気持ちを物語りにのって観ることではぐすように試みたことなどが報告されました。浅川さんはこのキャラクターを軸に作品をしていくという試みを<絵本的展覧会>であると述べられ、会場内では回覧される展覧会時の写真や図録によって具体的なイメージを共有しながら話が進みました。

またこの展覧会をきっかけとして、福音館書店から7月にびじゅつのゆうえんちシリーズの一冊として『ふわふわなあに』が出版されることが報告され、絵本づくりにおいては、絵本と展覧会の違いとして、平面作品のみになったこと。ふわふわ感を表現するために、「手ざわりを眼ざわりに置き換える」工夫をされたこと。絵本の場合は絵画の現物を貸借しなくてもよいという選択の自由があることなどに触れられました。

次に高知県立美術館学芸員影山千夏さんが、「作家からの贈りもの—アーティストの作ったおもちゃたち」(2004.5.30~7.25) の企画と、展覧会図録を作家それぞれの作品が箱入りになったギフトボックス的に制作された経緯やねらいについて報告されました。11人の作家の作品+そ

の作家が作ったおもちゃの展覧会は、作家を雲の上の人ではなくひとりの人間として感じてもらうこと、また鑑賞者の年齢層を幅広く設定する意図があったこと等のおはなしですが、図録や写真を提示しながら進められました。また美術館では子どもへのアプローチのひとつとして、大竹伸朗、山本容子、元永定正、田島征彦、田島征三などアーティストの絵本を中心に、館内でボランティアやNPO高知こども図書館の協力を得て絵本の読み聞かせに取り組んでおられること等も紹介されました。

次にお二人の話を受けて、大月さんが今おきている美術館と絵本のつながりに関するいくつかのパターンをまとめられました。キッズルーム等美術館内に絵本を置くスペースの運営、アーティストの制作した絵本によるギャラリートークや読み聞かせ、展覧会図録が絵本に近いかたちで編集を試みられる可能性もあること、展示空間そのものにストーリーをもたせ絵本の展開に近づける試み、館の収蔵品をかみくだいて絵本仕立てで提供できる可能性、絵本づくりのワークショップ、色のたのしさや手触りなどで遊べる展示等。

また絵本と美術館・博物館とのつながりや可能性について、今気になっている絵本を紹介しながら話されました。美術作品の背景を見て取ることのできるA Bird or Two、博物館の収蔵品をもとにした絵本の可能性『かいぶつぞろぞろ』、説明ではなく発見を促す絵本『まるをさがして』、北海道旭山動物園の実写版絵本ブーム等の例をあげながら、絵本からアートへ、美術館・博物館から絵本へ、という両面からのアプローチにより新しい展開へ向かおうとしているのではないかと締めくくられました。

三者のおはなしを受けての質疑応答では、美術館で出す絵本とカタログの違いは何か、美術館における絵本的なものとは何か？<絵本的なもの>という言葉をキーワードに美術館だけでなく様々な背景からその言葉の意味を追究していくとおもしろいのではないか等、活発なディスカッションとなり、絵本の本質に迫る興味深い内容となりました。いろいろな人が関わる=分野意識の壁を取り払う=バリアフリーが、<絵本的なもの>の定義のひとつでは、というフロアからの意見に一同が共感する場面もあり、ひとつのジャンルとしての絵本をアートからのアプローチにより広げていける可能性を確認し、このテーマは今後も継続して話し合っていきたいということでおはなし会は終了しました。

(記述・引原直美 文責・大月ヒロ子)



絵本学会第8回定期総会

日時：2005年6月11日（土）17:30～18:00

会場：京都造形芸術大学 京都芸術劇場「春秋座」

出席者：52名 委任状133名

議長：香曾我部秀幸

書記：広松由希子

1. 開会の辞

佐藤博一大会実行委員会副委員長より開会の辞が述べられた。

2. 議長・書記 選出

議長に香曾我部秀幸運営委員、書記に広松由希子運営委員が選出がされた。

3. 会長挨拶

今井良朗会長より、第8回定期総会開催にあたって挨拶が述べられた。

（要旨：「ブックエンド3号」の発行により、絵本学会の姿勢が見えてきた。機関誌がどのように受け入れられるかは大きな問題。学会は現在大事な岐路にある。さびしい出席者数ではあるが、積極的な発言を求める。）

4. 2004年度活動報告

生田美秋運営委員より、総会資料にもとづき、下記のような2004年度活動報告がなされ、承認された。

■ 絵本学会2004年度活動報告

◎ 第7回絵本学会大会の開催

6月12日 6月13日 長崎活水女子大学

テーマ：「絵本にできることー現在から未来へ」

◎ 理事会・運営委員会

4月11日 理事会

4月11日 運営委員会

5月23日 運営委員会

6月12日 理事会

6月12日 運営委員会

7月19日 運営委員会

10月9日 運営委員会

12月18日 運営委員会

2月27日 理事会

2月27日 運営委員会

◎ 研究会等の開催

絵本フォーラム04「絵本の読み聞かせ それぞれの実践、それぞれの主張」の開催 9月4日

絵本研究講座「絵本の時間表現」の開催 12月11日

絵本研究会「小林敏也さんを囲む会」の開催 3月12日

◎ 研究に係る活動

研究活動への支援 2件

- ・ 戦後60周年子ども文化プロジェクト 代表正置友子
- ・ 日本絵本史研究会 代表者：大橋真由美

絵本論文献解題の作成

2004年度絵本参考文献目録の作成

絵本用語研究活動のあり方について検討

◎ 出版活動

絵本学会研究紀要『絵本学』第7号の刊行

機関誌『BOOK END』2号の発行、3号の発行準備

◎ 広報活動

広報紙『絵本学会ニュース』21、22、23の発行

5月、9月、2月

学会HPの運営

◎ 他機関との交流

「子どもの本WAVE」との連携を進めた

◎ 会則検討

第2次会則検討委員会による答申を総会で発表、会員より意見聴取。新委員会による最終案の検討

5. 2004年度決算・会計監査報告

総会資料の2004年度決算案にもとづき、笹本純事務局長から2004年度の会計報告がなされ、監査担当の増成隆士氏より、監査の結果適正と認める旨の報告がなされた。審議の結果、2004年度の決算報告が承認された。

（次々頁資料参照）

（以下、補足説明）

- ・ 会費収入減。不景気で、収入が難しいことを認識してほしい。賛助会員は本来16団体だが、今年は10団体だった。正会員は昨年は340名ほど。準会員は13名を登録。
- ・ その他収入では冊子販売の売上があった。
- ・ 大会補助費は手当をし、戻りがあったという意。
- ・ 研究講座補助費は、足りない部分の手当をしたという意。
- ・ 紀要編集制作費は、今まで学会員が原稿を作り入稿していたが、負担が大きいため、外注にした。
- ・ 会議費は無料の会議室を借りられることが多かったため、少なかった。

6. 2005年度活動計画について

総会資料の2005年度活動計画案にもとづき、石井光恵委員より下記のような2005年度の活動計画について説明がなされ、承認された。

■ 絵本学会2005年度活動計画

◎ 第8回絵本学会大会の開催

6月11日（土）6月12日（日）

京都造形芸術大学（〒606-8271 京都市左京区北白川瓜生

山2-116)

テーマ：「絵本とアニメーション」

◎研究会等の開催

- ・絵本フォーラム2005

　　テーマ：童話の世界を描く絵本（仮称）

　　7月30日（土）世田谷文学館

- ・絵本研究講座等の開催

- ・「赤ずきん」に関する国際シンポジウムの開催

◎出版活動

- ・絵本学会研究紀要『絵本学』第8号の刊行

- ・機関誌『BOOK END』3号発行、4号の準備

◎研究に関する活動

- ・会員の研究活動への支援助成

- ・会員の研究状況に関するアンケートの実施

- ・2005年度絵本参考文献目録の作成

- ・絵本史に関わる文献資料解題の作成

◎広報活動

- ・『絵本学会NEWS』の発行 5月、8月、12月

- ・HPの管理運営

◎他学会との連携

「子どもの本WAVE」、JBBY、日本児童文学学会、他の学会等との連携推進

◎会則の改定

◎役員選挙の実施

（以下、補足説明）

- ・「赤ずきん」に関する国際シンポジウムの開催。これは武蔵野美術大学、板橋区立美術館、朝日新聞社と共に開催する。

- ・機関誌『BOOK END』3号の販売促進意に努める。

- ・HPのアクセスも増えてきている。充実していきたい

- ・他学会等との連携の項目に「日本児童文学学会」を加えた。すでにアンケートの協力等を請われている。

7. 2005年度予算案について

総会資料の2005年度予算案にもとづいて、笹本純事務局長より説明がなされ、審議の結果、原案通り2005年度予算が承認された。

（次々頁資料参照）

（以下、補足説明）

- ・大会収入および支出は独立して別会計に

- ・研究講座収入と研究会収入は一本化

- ・積立金は資産という項目に

- ・機関誌の販売は、今までのプール金方式をやめ、出版社と契約を結び、売上歩合収入を予算として立てる

- ・収入の合計は、純粋に見込まれる収入とした

- ・活動費支出はすべてまとめる

- ・紀要編集制作は7号から外部へ編集作業費を委託

- ・HP更新作業費という費目を新たに設けた

- ・封筒を新たに制作する必要がある

- ・資産としては10周年記念事業積立金として、これまでの蓄えに50000円上乗せする予定

8. 会則改訂について

三宅興子会則検討委員会委員長より会則検討委員会からの報告、ならびに総会資料の絵本学会会則改定案（最終案）について説明がなされた。来年3月までは現在の委員でやることをふくめ、本会則が本日付けで施行されることが、審議の結果、承認された。

（本ニュース30頁以下に新会則を掲載。）

（最終案の改訂の要点は以下の通り）

- ・6条までは昨年総会の提案と同じ

- ・運営委員会をなくし理事会に一本化。それにともない役員定数などの改訂をする。（7、8条）

- ・専門委員会の位置づけをはっきりさせる。（9条）

- ・役員の任期および定年制を明文化する。ただし可能性を閉ざさないようにする。

（8条、理事選出規則、暫定規定）

◎なお、会員から9条の専門委員会の人数など細則についての質問があった。三宅会則検討委員会委員長より、専門委員会は委員会の性格によっては変化するもので、細則の決定については来年度までという期限をもうけるのではなく、新委員長の元で決めていくのが望ましいとの説明がなされた。

9. 閉会の辞

佐藤博一大会実行委員会副委員長より閉会の辞が述べられ閉会した。

以上

2004年度決算書 2004年4月1日～2005年3月31日 絵本学会

[収入]	項目	予算額	決算額	増減
	会費収入	3,080,000	2,931,000	-149,000
	贊助会員	300,000	200,000	-100,000 20,000円×10口
	正会員	2,720,000	2,695,000	-25,000 8,000円×延337名-1,000円
	準会員	60,000	36,000	-24,000 4,000円×9名
	利息収入	30	2	-28
	貯金利息	30	2	-28
	大会等収入	400,000	1,116,735	716,735
	大会収入	300,000	889,535	589,535
	フォーラム収入	100,000	135,500	35,500
	研究講座収入		55,700	55,700
	研究会収入		36,000	36,000
	積立金	1,400,000	1,400,000	0
	その他収入	120,000	227,400	107,400 入会金(47名)、冊子販売
	前年度繰越金	902,763	902,763	0
	合計	5,902,793	6,577,900	675,107
[支出]	項目	予算額	決算額	増減
	運営費支出	550,000	1,206,623	-656,623
	総会・大会費	300,000	889,535	-589,535
	大会運営補助費	150,000	91,928	58,072
	フォーラム運営費	100,000	114,232	-14,232
	研究講座運営費		55,700	-55,700
	研究講座補助費		21,620	-21,620
	研究会運営費		33,608	-33,608
	活動費支出	190,000	60,000	130,000
	専門委員会活動費	100,000	0	100,000
	その他(研究助成費等)	90,000	60,000	30,000
	旅費・交通費	450,000	541,735	-91,735 委員出張費・講師旅費等
	謝金支出	170,000	90,000	80,000
	講師謝礼	50,000	0	50,000
	紀要編集制作費	70,000	70,000	0 6号
	チラシ等制作費	50,000	20,000	30,000
	機関誌刊行費支出	1,450,000	1,602,985	-152,985
	編集作業費	450,000	400,000	50,000 3号編集作業費
	制作費	1,000,000	1,202,985	-202,985 3号制作費(未払い)①
	印刷費支出	650,000	561,382	88,618
	絵本学会ニュース	200,000	229,372	-29,372 21、22、23号
	研究紀要	250,000	272,160	-22,160 6号
	会員名簿	0	0	0
	その他	200,000	59,850	140,150 ポスター・チラシ
	消耗品費支出	20,000	11,029	8,971 事務消耗品費
	通信費支出	400,000	311,210	88,790 ニュース等発送費・通信費
	報酬支出	300,000	174,878	125,122
	事務局報酬	300,000	174,878	125,122 事務局1名+アルバイト
	会議費	30,000	1,417	28,583
	雑費	20,000	11,975	8,025 振込手数料等
	予備費	50,000	0	50,000
	10周年記念事業積立金	1,200,000	1,400,000	-200,000 ②
	次年度繰越金	422,793	604,666	-181,873 ③
	合計	5,902,793	6,577,900	-675,107

(単位:円)

◎資産残高明細 2005年3月31日現在

現金 21,867円

常陽銀行研究学園都市店 79,604円

筑波大学内郵便局 3,106,180円

計 3,207,651円 (内 積立金1,400,000円② 未払分1,202,985円① 繰越金604,666円③)

2005年度予算書

2005年4月1日～2006年3月31日

絵本学会

[収入]	項目	前年度予算額	前年度決算額	予算額	
	会費収入	3,080,000	2,931,000	3,080,000	
	賛助会員	300,000	200,000	300,000	20,000円×15口
	正会員	2,720,000	2,695,000	2,720,000	8,000円×340名
	準会員	60,000	36,000	60,000	4,000円×15名
	利息収入	30	2	5	
	貯金利息	30	2	5	
	研究会等収入	400,000	1,116,735	160,000	前年度は「大会等収入」
	大会収入	300,000	889,535		
	フォーラム収入	100,000	135,500	100,000	
	研究講座収入		55,700	60,000	
	研究会収入		36,000		
	積立金	1,400,000	1,400,000		
	機関誌売上歩合収入			500,000	定価×販売部数×0.34
	その他収入	120,000	227,400	200,000	入会金、冊子販売
	前年度繰越金	902,763	902,763	604,666	
	合計	5,902,793	6,577,900	4,544,671	
[支出]	項目	前年度予算額	前年度決算額	予算額	
	活動費支出	550,000	1,206,623	450,000	前年度は「運営費支出」
	総会・大会費	300,000	889,535		
	大会運営補助費	150,000	91,928	150,000	
	フォーラム運営費	100,000	114,232	100,000	
	研究講座運営費		55,700	60,000	
	研究講座補助費		21,620		
	研究会運営費		33,608		
	活動費支出	190,000	60,000		
	専門委員会活動費	100,000	0	50,000	
	その他（研究助成費等）	90,000	60,000	90,000	
	旅費・交通費	450,000	541,735	550,000	委員出張費・講師旅費等
	印刷物等制作費	170,000	90,000	80,000	前年度は「謝金支出」
	講師謝礼	50,000	0		
	紀要編集制作費	70,000	70,000		
	印刷物制作費	50,000	20,000	50,000	前年度は「チラシ等制作費」
	H P 更新作業費			30,000	
	機関誌刊行費支出	1,450,000	1,602,985	1,700,000	
	編集作業費	450,000	400,000	400,000	4号編集作業費
	制作費	1,000,000	1,202,985	1,300,000	4号制作費
	印刷費支出	650,000	561,382	800,000	
	絵本学会ニュース	200,000	229,372	250,000	24、25、26号
	研究紀要	250,000	272,160	400,000	7号
	会員名簿	0	0	0	
	その他	200,000	59,850	150,000	ポスター・チラシ・封筒
	消耗品費支出	20,000	11,029	20,000	事務消耗品費
	通信費支出	400,000	311,210	350,000	ニュース等発送費・通信費
	報酬支出	300,000	174,878	300,000	
	事務局報酬	300,000	174,878	300,000	事務局1名+アルバイト
	会議費	30,000	1,417	30,000	
	雑費	20,000	11,975	20,000	振込手数料等
	予備費	50,000	0	50,000	
	10周年記念事業積立金	1,200,000	1,400,000	50,000	
	次年度繰越金	422,793	604,666	144,671	
	合計	5,902,793	6,577,900	4,544,671	

[資産]	項目	予算額
	10周年記念事業積立金今期総額	1,450,000

(単位：円)

注1) 大会・総会に係る経理は、独立させ完全別会計とする。

注2) 10周年事業積立金は、資産として扱い、単年度収入支出には加えない。

新会則

絵本学会会則

第1条 (名称)

本会は絵本学会 (The Association for Studies of Picture Books)と称する。

第2条 (目的)

本会は、絵本に関する学術研究の推進および絵本に関わる諸活動を目的とする。

第3条 (活動)

本会は、前条の目的を達成するため次の事業を行う。

1. 研究会、交流会等の開催

2. 紀要、機関誌等の刊行

3. 内外の関連組織との交流、連携活動

4. その他目的達成に必要な事業

第4条 (会員)

本会の会員は、絵本研究および絵本に関心を持つ者で、所定の手続きによって、理事会から「本会の目的に寄与する者」と認められた者とする。

会員は「正会員」「準会員」「賛助会員」に分かれる。

1. 正会員は、準会員以外の個人会員。大学院学生等を含む。

2. 準会員は、大学および短期大学、専門学校などに在学中の学生。

3. 賛助会員は、本会の趣旨に賛同し、その事業を援助する企業、団体等の組織。

第5条 (組織)

本会には次の機関を置く。

1. 総会

2. 理事会

3. 専門委員会

4. 事務局

第6条 (総会)

総会は、正会員が出席の義務と権利を有する本会の最高議決機関で、理事会の議にもとづいて、会長が招集する。

1. (総会の招集) 総会は、定期総会および臨時総会とする。

定期総会は毎年1回開催する。臨時総会は、理事会が必要と認めたとき、あるいは正会員総数の3分の1以上の正会員から要求があった場合に開催する。

2. 総会は、出席者の中より議長、書記を選出する。

3. (議決) 議決は出席した正会員の過半数をもっておこなう。

なお、やむを得ない事情により欠席する場合は、他の正会員をもって代理人として議決を委任することができる。可否同数のときは、議長の決するところによる。

4. 定期総会では、次のことを審議し、承認および決定をする。

(1) 事業報告、決算報告の事項

(2) 事業計画、予算案の事項

(3) 会計監査に関する事項

(4) 役員選出に関する事項

(5) 規約改正に関する事項

(6) 会費に関する事項

(7) その他、この会の組織、運営に関する事項

第7条 (理事会)

総会に次ぐ機関として、理事会を置く。理事会は正会員による選挙で選出された理事によって構成される。

1. 理事会の任務は以下のとおりとする。

(1) 本会の活動、および運営について協議し、実行する。

(2) 総会の運営

(3) 総会に提出する予算案と議案書の作成

(4) 会員の入会、退会に関する審議、決定

(5) 専門委員会との調整を行う

2. 理事会は、必要に応じて会長が招集する。

3. 理事会の議長、書記は、その都度理事の互選によって定める。

4. 理事会は、過半数の出席をもって成立する。議決は、出席者の2分の1以上とする。なお、やむを得ない事情により出席できない理事は、当該議事について、あらかじめ、書面をもって議決を行なうことができる。

第8条 (役員)

本会には次の役員を置く。すべての役員は、その任期を就任を承認された絵本学会定期総会からの3年間とする。再任を妨げないが、連続して2期を限度とする。

1. 会長 1名 本会を代表し会務を統括する。会長は理事の互選によって選出される。

2. 会長代理 1名 会長に事故があった場合に会長の代理をつとめる。会長代理は、会長が、理事会に諮って、理事の中から任命する。

3. 事務局長 1名 事務局を統括し会の運営にあたる。

事務局長は、会長が理事会に諮って理事の中から任命する。

4. 理事 10名 理事会構成員として本会の運営にあたる。理事の選出方法は、別に定める。

5. 専門委員会の長は、理事が兼任する。

6. 顧問 若干名 本会の活動の支援者あるいは助言者として、顧問を置くことができる。顧問は理事会の議を経て会長が委嘱する。任期は、理事会の任期に合わせる。

7. 監事 2名 本会の会計を監査し、その結果を総会において報告する。監事は正会員の中から正会員の選挙によって選出される。選出細則は、別に定める。

8. 選挙管理委員 3名 本会の理事、監事の選挙を管理し、選挙結果を総会において報告する。選挙管理委員は正会員

の中から理事会が任命する。

第9条 (専門委員会)

1. 本会に次の専門委員会を置く。(別に細則を定める。)

- (1) 企画委員会 各種事業の企画、運営等
 - (2) 紀要編集委員会 紀要「絵本学」の刊行
 - (3) 機関誌編集委員会 機関紙「BOOK END」の刊行
 - (4) 研究委員会 各種、研究活動の支援等
 - (5) 広報委員会 会報の発行、ホームページの運営等
2. 各専門委員会の委員長は、理事会において決定し、その任期は、理事会の任期に合わせるものとする。
3. 各専門委員会の委員長は、理事会の承認を得て委員を定めることができる。
4. 各委員会は、理事会の承認を得て、その細則を設けることができる。
5. 専門委員会に関する決定事項ならびに活動内容は、理事会における報告を経て、総会、ニュースレター等で会員に報告し、ホームページで公開する。

第10条 (事務局)

本会に事務局を置く。事務局は、総会、理事会の議にもとづいて本会運営の実務にあたる。

1. 事務局は、会長が理事会に諮って設置し、統括責任者として事務局長を任命する。
2. 事務局の構成員は、事務局長が、会長と協議して任命し、理事会に報告する。
3. 事務局ならびにその構成員の任期は、理事会の任期に合わせる。

第11条 (入会、会費、資格停止、退会、除籍)

1. 入会

入会を希望する者は、所定の入会申込書を事務局に送付し、事務局から「入会が理事会によって承認された」旨、通知された後、入会金および年会費を納入する。この納入が確認された時点で、会員となる。

2. 会費

会員は、会費として各年度(4月1日から翌年3月31日まで)ごとに、正会員8,000円、準会員4,000円、賛助会員一口20,000円(何口でも可)を納入する。入会金を2,000円とし、入会時に納入する。ただし、賛助会員は入会金を要しない。

3. 資格停止

会費未納が2年を超えた者は、会員資格が停止される。会費未納が3年未満であり、且つ、未納の会費が納入された場合には、その時点から再び会員として扱われる。

4. 退会

退会は、年度末をもっておこなうことができる。会員が退会を希望する場合には、退会を希望する年度末の3ヶ月前までに所定の退会届を事務局に送付しなければならない。この退会届けならびに当該年度の会費納入を事務局が確認した場合に、当該年度末での退会として認められる。

5. 除籍

会費未納が3年を超えた者は、除籍する。

第12条 本会の会則の変更は、理事会の発議に基づき総会の議決を経てこれを行う。

第13条 この会則施行に必要な規則は、理事会の議を経て別に定めることができる。

付則

本会則は平成9年5月11日から施行される。

本会則は平成13年5月4日から施行される。

本会則は平成15年6月15日から施行される。

本会則は平成17年6月11日から施行される。

理事選出規則

1. 理事は、10名の内7名は正会員の中から正会員の選挙によって選出される。会長は理事会の推薦を得て、さらに3名の理事を任命することができる。
2. 理事候補者は、選挙の1ヵ月以上前までに自薦、推薦によって選挙管理委員会に届け出を行なう。
3. 理事候補者は70歳を越えない者とする。但し、会長によって任命される3名の理事は、その限りではない。
4. 理事の選挙は、7名を連記し郵送によって行う。
5. 選挙および会長任命によって選出された理事は、総会の承認を得て決定する。

監事選出規則

1. 監事は、正会員の中から正会員の選挙によって選出される。
2. 監事候補者は、選挙の1ヵ月以上前までに自薦、推薦によって選挙管理委員会に届け出を行なう。
3. 監事の選挙は、2名を連記し郵送によって行う。
4. 選挙によって選出された監事は、総会の承認を得て決定する。

暫定規定

第8条の「役員の再任」に関する規程は、2003年3月の選挙で選出され、同年6月の絵本学会総会において承認された役員および2004年度中に会長から任命された役員から、適用するものとする。

研究委員会から

■絵本研究講座「研究の発想と方法論」

絵本学会は今年で8年目を迎ますが、絵本研究者もその方法論も多様になっています。絵本研究をめざす若い世代も多くなり、自分なりの研究方法を模索している方も多いことでしょう。今回は3人の先生にどのような研究アプローチがあるのか、それぞれの発想と方法論をお話していただきました。

皆様のご意見が活発に行き交う会になればと思います。
ぜひおでかけください。

研究委員会一同

■2005年11月26日（土） 1:30-4:15

■日本女子大学 百年館低層棟 301教室にて

<http://www.jwu.ac.jp/>

主催：絵本学会

参加費：学会員700円 一般1000円。

1:30 開会（受付1時より）

1:40-2:20 三宅興子（梅花女子大学大学院教授）
「どのように絵本研究を考えてきたか」

2:25-3:05 今井良朗（武蔵野美術大学教授）
「デザイン、印刷からの研究」

3:10-3:50 中川素子（文教大学教授）
「境界領域コラージュが描きだす絵本」

3:55-4:15 会場からの意見交換

（コーディネーター 加持ゆか）

◎JR山手線目白駅下車徒歩15分

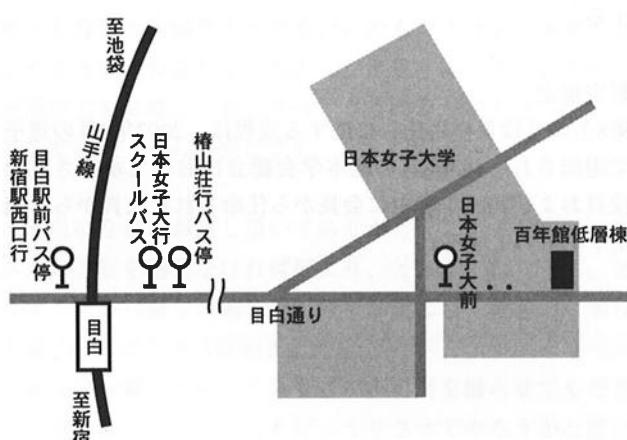
◎都バス

JR山手線目白駅前（三井住友銀行の前バス停）より
新宿西口／椿山荘行き（白61）日本女子大前下車

◎スクールバス（川村学園の前バス停）より

日本女子大前下車

◎東京メトロ有楽町線護国寺駅下車徒歩10分



■研究委員会企画ワークショップ

『いわむらかずおさんと自然観察から絵本を考える』の報告

◎日時：2005年9月17日（土）

◎場所：いわむらかずお絵本の丘美術館（栃木県馬頭町）

絵本作家いわむらかずおさんとのワークショップが、上記の日程と場所で開催され、一般も含む16名の参加がありました。はじめにご本人から、美術館に込められた思いや開館にいたるまでの経緯、そして周辺フィールドの紹介や現在までの活動内容など、たいへん貴重なお話をいただきました。その後、実際にフィールドをいわむらさんの丁寧な解説を先導にゆっくりと散策しながら、しばし自然観察をおこないました。後半は、15頭ほど牛が飼育されている農場まで足を運び、そこで思い思いにスケッチを楽しみました。天候にも恵まれ、豊かな自然に囲まれながらの和やかな会でした。

◎参加者について

合計16名=一般：7名、会員：9名（うち2名研究委員）

紀要編集委員会から

先にお届けした絵本学会紀要『絵本学』7号に、下記の様な記載漏れおよび誤植がありました。ご訂正頂きます様お願いいたします。

◎p.42 右段上から5行目と6行目の間に次を挿入。

註13. 「Reggio Tutta, Una guida dei bambini alla città」 Reggio Children srl 2000 ITALIA 杉浦篤子
『イタリア レッジオ・エミリア市立幼稚園、保育園における造形美術への取り組み』 藤女子大学紀要 第38号 第Ⅱ部 2000 P. 46

◎p.67 編集後記、第1行目。次のように訂正。

（誤）「5編の投稿が寄せられ、そのうち5編を」

→（正）「5編の投稿が寄せられ、そのうち3編を」

絵本関係展覧会案内

●軽井沢絵本の森美術館

〒389-0111 長野県北佐久郡軽井沢町塩沢182-1

TEL.0267-48-3340 FAX. 0267-48-2006

<http://www.museen.org/ehon/>

info@museen.org

★2005-2006年 秋冬展

「えほん？夢？紀行～空想世界を描いた絵本作家たち～」

会期：2005年10月14日(金)～2006年1月9日(月)

今展では、「夢」は絵本においてどのように表現されているかに注目し、「見る夢」「願う夢」「覚める夢」「空想＝ファンタジー」など、絵本の中の様々な「夢」のかたちを探ります。

◎併設展：「欧米絵本のあゆみ」

特集：国際アンデルセン賞の絵本

●エルツおもちゃ博物館

〒389-0111 長野県北佐久郡軽井沢町塩沢182-1

電話0267(48)3340 fax.0267(48)2006

info@museen.org

★2005-2006年 秋冬展

「いろいろ・いろのおもちゃ展～色彩からみるドイツの玩具～」

会期：2005年10月14日(金)～2006年1月9日(月)

エルツ地方で300年以上前から作られ続けてきたおもちゃや工芸品、クリスマスの習俗が反映された品々にも、特徴的な色彩感覚が見られます。また、教育学の思想が盛り込まれたヨーロッパのおもちゃはどれもカラフルで、見ているだけで楽しくなります。

本展では赤・青・黄・緑・黒・白・金の7つの色をテーマとし、その色を持つおもちゃを展示します。そして「なぜその作品はその色なのか」を考察します。展示室に満ちる色の洪水、そしてドイツのおもちゃに息づく色と人との結びつきを感じていただけることを願っています。

●大島町絵本館

〒939-0283 富山県射水郡大島町鳥取50

TEL : 0766-52-6780 FAX : 0766-52-6777

<http://www.iijnet.or.jp/ehonkan/>

★赤坂三好絵本原画展

絵本作りのキャリア40年。児童文学作家・谷真介さんとの兄弟コンビが生んだ名作絵本の中から、今年話題の『義経と弁慶』ほかの原画を展示します。躍动感、臨場感あふれる力強いタッチ、素朴でのびやかな画風をじっくりとご堪能ください！

◎会期：10月1日（土）～11月29日（火）

◎展示原画：『弁慶』『義経と弁慶』『十二支のはじまり』

★次回のおしらせ

永田 萌絵本原画展

ファンタジックな、萌さんのアンデルセンの世界。

とき／12月1日～12月18日

原画／「マッチ売りの少女」「雪の女王」

●ちひろ美術館・東京

〒177-0042 東京都練馬区下石神井4-7-2

TEL 03-3995-0612 / テレフォンガイド 03-3995-0820

FAX 03-3995-0680 <http://www.chihiro.jp/tokyo/>

★〈企画展〉世界のおいしい絵本

「お・い・し・い・ちひろ展」

◎2005年9月14日（水）～2005年11月13日（日）

文字通り「美味しい」食べ物だけではなく、ちひろは「楽しい」「なつかしい」「うれしい」など、心が「おいしい」気持ちになれる作品を数多く残しています。食欲の秋、栄養たっぷりのちひろ展を召し上がれ。

★〈企画展〉リンダグレーン賞受賞記念

「荒井良二の はじまり はじまり」

◎2005年11月16日（水）～2006年1月31日（火）

絵本作家・荒井良二が、国際的に注目されているスウェーデンの児童文学賞アストリッド・リンダグレーン記念文学賞に輝きました。本展では、初期の作品『ユックリとジョジョニ』から新作まで、代表的な絵本の原画を展示するほか、大きな立体作品も設置します。「斬新、大胆、気まぐれで、茶目っ気のある喜びと奔放な自然さ」と評された、荒井良二の世界をお楽しみ下さい。

●安曇野ちひろ美術館

〒399-8501 長野県北安曇郡松川村西原

TEL. 0261-62-0772 / テレフォンガイド 0261-62-0777

FAX 0261-62-0774

<http://www.chihiro.jp/azumino/top.htm>

★H.C.アンデルセン生誕200年記念

ちひろが愛したアンデルセン

◎9/16（金）～11/29（火）

デンマークの童話作家H. C. アンデルセン生誕から200年を迎えた2005年。本展では、絵本『あかいくつ』『にんぎよひめ』などの原画の他、『絵のない絵本』の習作、単行本の挿し絵など、様々な年代に描かれた作品を各物語ごとに並べて展示し、描く度に新たな角度からの視点を持って取り組んだちひろが、各作品で試みた工夫と表現の変遷をご紹介します。

★画家たちが愛したアンデルセンとグリム

◎9/16（金）～11/29（火）

アンデルセンとグリムの童話は時代や国境を越えてな多くの人々に読まれ、愛されています。子どもだけでなく、大人も魅了する彼らの文章は様々な画家の想像力をかきたて、多くの絵をこの世に送り出してきました。

今年はアンデルセンが生まれて200年、グリム兄弟の兄が生まれて220年になります。この機会にちひろ美術館のコレクションより、21世紀を生きる8カ国の絵本画家が描いたオリジナリティーあふれるアンデルセンとグリムの作品約50点をご紹介いたします。

●世田谷文学館

〒157-0062 世田谷区南烏山1-10-10

TEL03-5374-9111 FAX03-5374-9120

<http://www.setabun.or.jp/>

★企画展

藤沢周平の世界展

9/17（土）～10/30（日）

★映画資料展

世田谷ハリウッドー映画の街・世田谷の映画人たち

11/12（土）～12/11（日）

★世田谷フィルムフェスティバル

11/12（土）～12/11（日）

◆館内整備のため休館（12/19〔月〕～12/26〔月〕）

年末年始の休館（12/29〔木〕～1/3〔火〕）

●イルフ童画館

〒394-0027 長野県岡谷市中央町2-2-1

TEL 0266-24-3319(ミミズク) FAX 0266-21-1620

<http://www.ilf.jp>

★武井武雄絵本原画展『ももたろう』

◎2005年9月16日（金）～11月30日（水）

★桶勝朋己展

◎2005年9月2日（金）～11月8日（火）

長野県松本市出身の桶勝朋己さんは、エッティング、アクアチント、ドライポイントといった銅版画の手法を組み合わせ、詩情豊かな世界を作り出す新進気鋭の版画家です。日常の中の小さな幸福の一駒を描いたという作品は、じっくりと自身の心の奥底を見つめ、対話をくり返す中から生まれてきます。自分自身と向き合い「人間のはかなさ、かわいらしさを感じさせる作品を描きたい」と常に新たな表現を模索し、変化を続ける銅版画家 桶勝朋己の世界をお楽しみください。

●ワイルドスミス絵本美術館

〒413-0235 静岡県伊東市大室高原9-101

TEL0557-51-7330 FAX0557-51-7331

開館時間：AM10:00～PM 5:00（入館は4:30まで）

休館日：水曜日（春・夏休み、年末年始、祝日は開館）

入館料：一般 700円 団体割引（20名様以上）

小学生以下は無料

★「さあ、飛び立とう！2つのぼうけん」展

ワイルドスミスが描いた、動物たちがぼうけんをする絵本『ノア先制の宇宙船』『くまごろうのだいぼうけん』の2作品をご紹介いたします。

★「えほんのかお～ワイルドスミスか描く表紙～」展

ワイルドスミスがこれまでに制作した84冊の絵本の中から、今回は絵本のくかおともいえる「表紙」に注目します。彼の色彩豊かな世界を心ゆくまでお楽しみ下さい。

◎2005年9月15日（木）～2006年3月14日（火）

事務局からのお知らせ

●第9回大会（2006年度）の開催について

第9回絵本学会大会は、2006年6月10日（土）～11日（日）の日程で、文教大学越谷校舎（埼玉県越谷市南荻島3337）において開催することが決まりました。プログラム等詳細は、次号のニュースでお知らせ致します。

●研究助成再募集について

前号ニュースで、絵本研究に関する研究会などグループ活動を援助する助成金について募集しましたが、応募がありましたので、再募集することになりました。

一件あたり30,000円を助成します。助成を希望するグループは、研究テーマ・研究の概要・研究代表者および構成員・発表の形態を明記し、2005年11月22日（火）までに絵本学会事務局宛に連絡して下さい。（必着。メール・ファックス可）結果は、運営委員会・理事会で審査の上お知らせします。

●機関誌『BOOK END』の販売促進について

6月に機関誌『BOOK END』の第3号を刊行いたしました。『BOOK END』はこれまでに4巻を発行し、絵本に関わる方々からそれなりの評価を受けてまいりましたが、まだ広く知られるというところまでは行っておりません。第3号につきましても一定の販売実績を上げておりますが、さらに多く方々にご購入頂くべく、会員の皆様のご協力をお願いいたしました。

つきましては、フィルムアート社で使用している販促用チラシを、皆様に数枚ずつお届けいたしますので、友人知人の方々にご案内して頂きます様お願い申上げます。

●運営委員会・理事会

4月10日（日） 理事会

日時：2005年4月10日（日）午後0：30～

会場：板橋区企業活性化センター 研修室

議題：

1. 前回記録の確認
2. 第8回（2005年度）絵本学会大会について
研究作品発表応募状況などを確認
3. 第8回絵本学会総会について
04年度活動報告、04年度決算、05年度活動計画、05年度予算など原案に基づき検討
4. 機関誌『BOOK END』について
FA社との契約について報告

<p>5. 紀要『絵本学』7号について 6. 学術団体登録について 日本学術会議で登録学術研究団体制度が廃止。今後は情報収集につとめる。 7. その他</p> <p>4月10日（日） 運営委員会 日時：2005年4月10日（日）午後1:30～5:45 会場：板橋区企業活性化センター 研修室 議題： 1. 前回記録確認 前回（2005年2月27日）の議事録を確認。 2. 第8回絵本学会大会について 大会事務局提供の「大会案内原稿（案）」をもとに大会プログラムの詳細が検討された。 3. 第8回大会総会について 第8回総会について、事務局から出された資料をもとに、04年度活動報告、04年度決算、05年度活動計画、05年度予算などが順次検討された。 4. 機関誌『BOOK END』について 機関誌『BOOK END』についてのフィルムアート社との「出版・販売についての契約書（案）」が配付され、説明がなされた。『BOOK END』3号は5月末に発行納品となり、6月早々に会員へ配達されることが併せて報告された。 5. 紀要『絵本学7号』について 紀要委員会より、近日中に出来上がる予定であることが報告された。仕上がりは68ページで、見積も68ページで出しているため、次号以降頁数が増えると費用に変動が出る旨も併せて伝達された。 6. 会則改定について 第8回総会で審議される会則の改定について、下記のようなことが話し合われた。 <ul style="list-style-type: none"> ・今後の運営を円滑に進めるために、3期を超える理事及び運営委員の一部残留を認めざるを得ない状況があり、これを提案する。この処置は今回限りのものとする。 ・選挙管理委員会について入れる。 ・細則の策定 → 専門委員会について役割のみ入れ、細則は必要に応じて作ることとする。 ・議決について 総会成立のため、委任状を取ることを徹底する。委任状によって、欠席の場合にも議決には参加できるようにしていく。 ・定年制について 定年を70歳とする。 7. その他 ・絵本フォーラムについて 絵本フォーラムについて、実施案が配付され、生田企画</p>	<p>委員長より説明がなされた。 ・ニュース24号について ・次回の予定 次回運営委員会を、5月22日（日）午後1時30分より、板橋区企業活性化センターで行なうことになった。</p> <p>5月22日（日） 理事会・運営委員会合同会議 日時：2005年5月22日（日）13:30～17:30 会場：板橋区企業活性化センター 第4研修室 議題： 1. 前回議事録確認 前回（2005年4月10日）議事録を確認 2. 会則改定について 「第4次絵本学会会則検討委員会答申（案）」に基づく検討がされ、役員の任期について、暫定規定について、正・準・賛助会員の位置づけについてなど討議された。主な意見と訂正内容は以下の通り。 <ul style="list-style-type: none"> ・第6条 総会の出席の義務と権利を有るのは、「正会員」と訂正。 ・第6条2項 総会の成立についての記述「正会員の過半数をもって成立」は現状を鑑みて削除。 ・第7条1項 理事会の任務についての記述が必要。 ・第8条 役員の任期の表記を正確にする。 ・第8条8項 選挙管理委員は理事会が任命する。 ・第10条 事務局に関する記述が必要。 ・理事選出暫定規定の記述について、議論された結果、以下のようにした。 →「暫定規定 第8条（役員）の再任に関する規定は、2003年3月の選挙で選出され、同年6月の絵本学会総会において承認された役員から適用するものとする。」 3. 第8回絵本学会大会について チラシを参照しながら、プログラム・タイムテーブルなどの確認がされた。 4. 04年度活動報告について 活動ごとに整理し直された活動報告書について確認がされた。 5. 05年度活動計画について 活動ごとにまとめた活動計画について確認。特に以下の点について訂正や補足説明がされた。 6. 04年度決算について 前回の委員会の意見を反映した決算案が事務局から出され、確認された。 7. 05年度予算について 前回の委員会の意見を反映し、新しい費目を立てて作成した予算案が事務局から出され、討議、確認された。 8. 05年度絵本学会総会の内容、進行等について 第8回定期総会の内容と進行を確認、役割分担を決定</p>
---	---

9. 機関誌『BOOK END』について

現在編集中の3号について、フィルムアート社との契約について、次号のことについて確認、討議された。次号の特集は「絵本とアニメーション」。大会の取材も含め、早めに編集作業にとりかかる。次号編集責任者は生田さんに。

10. 専門委員会報告

- ・企画委員会 フォーラムの予定について(ニュース参照)
- ・紀要編集委員会 7号を発行、正誤表についての確認
- ・機関誌編集委員会 前述
- ・研究委員会

『BOOK END』に同封のアンケートの文案を検討。

・広報委員会

ニュースの誤記等について。

ホームページが一時アクセス不能となった。復旧済み。

11. その他

- ・来年度の大会の候補地について要検討
- ・次々回の運営委員会は7月3日(日)14:00より
板橋区企業活性化センター 第4研修室にて

6月11日(土) 理事会・運営委員会合同会議

日時：2005年6月11日(土) 午前11:00～12:15

会場：京都造形芸術大学人間棟3階会議室

議題：

1. 前回議事録確認

2. 第8回絵本学会大会について

プログラムの詳細・タイムテーブル等を再確認。

3. 05年度絵本学会総会について

進行順・役割分担などを確認。活動報告、活動計画、決算、予算、会則改定等の議題について、再度確認。

4. 機関誌『BOOK END』について

F A社との話し合いの内容について会長、事務局長より報告。3号の販売は、売上げを折半とすることを含め予定通り実施。また3号の制作費として1,332,896円の請求があり、これは請求通り支払う。F A社としては3号の「編集実務」を過重であったと受けとめており、同様のやり方である限り次号については協同出版は出来ないという意向。これへの対応、については、今後継続的に話し合っていく。

3号編集委員会で今回の編集作業に係る問題点および会計報告を取りまとめ、次回会議で報告することになった。

次号の内容等は、生田氏を中心に検討していく。

5. 入退会について

05年2～5月の入会者18名、04年度の退会者20名を承認。

6. その他

◎次年度大会については、具体的な提案無し。

◎次回会議について

7月3日(日) 板橋区企業活性化センター

7月3日(日) 運営委員会

日時：2005年7月3日(日) 13時～17時

会場：板橋区企業活性化センター 第4研修室

1. 前回議事録の確認、承認

2. 第8回絵本学会大会

実行委員長佐藤先生よりの報告に基づき、反省点、好評をえた点、課題など、いろいろ話し合われた。結論として、京都造形大学での大会は、すばらしい環境にめぐまれ、会員の満足度も高かったと認められるうこと。

3. BOOKEND 第3号について

・売れ行きについては、よい感触がある。

・今後については、発行所との関係、第4号の提案(生田委員)を含め、次回に継続審議する。

・次回までに、さまざまの可能性(他社、編集委託など)を探る。

4. 研究助成の応募がなかったので、次号のNEWSで、追加募集する。

5. 第9回大会の会場については、継続審議。

6. 専門委員会報告

7. 次回開催：2005年9月23日(金)板橋区企業活性センター

9月23日(金・祝) 運営委員会

(詳細は次号ニュース)

●前号の訂正

当ニュース前号24号の記事中、以下の様な誤りがありましたので訂正いたします。編集作業上の誤りで、以前のニュースに掲載した記事の一部が混入してしまったものです。ご関係の皆様にはご迷惑をお掛けいたしまして申し訳ございませんでした。
(広報委員会)

誤りの箇所：「絵本関係展覧会イベントinformation」の欄、「世界のバリアフリー絵本展」の案内文中の末尾部(P.10)、<沖縄県名護市国際交流親善委員会><ふきのとう文庫(北海道札幌市)><日本ユニセフ協会水戸の会><金沢市立泉野図書館>による催しの案内

訂正：すべて削除

●発行遅延のおわび

絵本学会ニュース第25号をお届けします。掲載予定記事原稿の遅れ、広報委員会編集担当の本業多忙など、諸般の事情が重なり、発行が例年より大幅に遅れました。皆様にはご迷惑、ご心配をお掛けしました。特に、展覧会などの催しの開催案内につきまして情報をお寄せ頂いた方々には、会期に間に合わず、せっかくのお知らせを無にする結果になりました。まことに申し訳ございませんでした。慎んでお詫び申上げます。