

## **Visual Education and Picture Books: A Comparative Study on Works of Suekichi Akaba**

CHI Wenjun

---

This study focuses on examining how the ideals of visual education evolved along the development of picture books. It also aims to elucidate the nature of visual education. This type of education began with the picture book series 'Sekainoehonn'. An analysis of examples of those series and the early works of Akaba, who made as picture book illustrator his debut in 1961, clarifies the visual characteristics of these works. This will reveal that typical printing method, in which both colored and monochrome pages are alternated was employed in Akaba's works and other Sekainoehonn's picture books. After that, Akaba contemplated more deeply the visual composition of picture books and succeeded in refining visual representation techniques.

# 視覚教育としての絵本の変遷

## ——赤羽末吉作品との比較から

遅 文 俊 CHI Wenjun

### 〇 はじめに

2023年8月19日、西宮市の大谷記念館で開催されたイタリア・ボローニャ国際絵本原画展では、初めて「触覚パネル」が採用された。木製の触覚パネルを用いた作品は、2020年の入選作で、視覚障害者が絵本作品を触覚で楽しむための企画だった。新型コロナウイルスの影響により、2023年になってそれがようやく展示されたのだが、視覚障害者向けのサービスであるにもかかわらず、一般の鑑賞者にたいしても、絵本の別の魅力を感じさせることとなった<sup>(1)</sup>。

鑑賞者が目を閉じ、凹凸のある木製パネルの表面を触れることで、絵についてイメージの輪郭が指先から脳に伝わり、絵の中に表現された物体や色彩などが想像され、絵本のストーリーが詳細に伝わる。言い換えれば、手の探索活動を通じて、物語が視覚化されるのである。点字とは異なり、文字の制約を受けることなく視覚障害者と一般の鑑賞者が情報を共有するという状況が実現した。このような文字の制約を受けることなくという絵本鑑賞の方法はかえって、絵本は目で見えるものであるという因習的な考えを浮かび上がらせるきっかけとなるだろう。じっさい、視覚コミュニケーションとしての重要性はもともと絵本に備わっていたというよりはむしろ、1940年代以後の歴史過程のなかで形成されたものなのである。

戦後日本の絵本は受難の時を迎えていた。紙の生産量が欠乏し、印刷所も原材料の不足、設備の老朽化という困難を経たのち、1949年に新潮社の編集者で、のちに児童文学作家としても知られるようになる石川光男によって、『世界の絵本』の企画が提案された。この『世界の絵本』は、戦後最も早い時

期の絵本叢書である。それは、視覚教育の本質を踏まえながら、子供たちを美しい詩の世界へ誘うためのものであった<sup>(2)</sup>。しかし、1953年にこの企画は中断された。表向きは営業不振が直接の理由だが、絵本が絵の機能を十分に生かしていないという弱点がより本質的な原因であったと考えられる。では、ここで問われる絵の機能あるいは視覚教育の本質とは一体何だろうか。これが本研究の発端となった疑問点である。

『世界の絵本』が中断された後、福音館書店の編集者、松居直は日本の絵本や絵雑誌の挿絵に見られた「類型性」と「非芸術性」に不満を持っていた。そんな彼が1956年に創刊したのが『こどものとも』である<sup>(3)</sup>。松居は多くの優れた絵本作家を発掘した。その中の代表者が赤羽末吉であり、彼はその後、日本絵本界の先駆者となった。

赤羽は1910年、東京に生まれた。絵本を制作する前に日本画を制作しており、51歳で本格的に絵本の制作を始めた。赤羽の絵本の特徴は、彼が何度か述べたように、視覚性の重視にある。赤羽が述べるには、絵本のための原稿は、視覚性を考慮し、視覚文学、絵本文学としてあるべきであり、絵本は視覚を前提としていなければならないと、赤羽は述べている<sup>(4)</sup>。この見解は、先に触れた『世界の絵本』と一致しているが、実際の絵本の画面から伝わる視覚効果はまったく異なる。ここで考えなくてはならないのは、時代背景の違いである。すなわち、当時の印刷と出版の状況が、赤羽絵本と『世界の絵本』の違いを説明することになるのかどうか、そして、視覚教育の変遷は絵本の形成とどうかかわっているのか、ということである。

本研究では、戦後の印刷と出版の事情を次章で見えていく。とくに『世界の絵本』で表現された視覚要

素がうまく効果を発揮できなかった原因を検討する。その後、赤羽末吉の絵本を比較分析し、彼の作品が戦後の絵本の概念を「受け継ぎつつ超えた」ものではないかという仮説を検討する。さらに、戦後から1960年代までの絵本における視覚上の変化と比較しながら、赤羽末吉による画面構成の独自性が何だったのかを明らかにする。

## 1 戦後日本の印刷事情と出版事情

1964年、アジア地域で初めてのオリンピックが東京で開催された。日本にとっては第二次世界大戦後、国際社会への復帰を象徴する国際大会であった。大会の会場では、各国の選手が熱戦を繰り広げる姿が注目されるとともに、初めてピクトグラムが使用され、大会の宣伝に使われる印刷物も耳目を集めた。そもそもピクトグラムはヨーロッパで道路標識として使用されていたが、1964年の東京オリンピックの後に本格的に普及した<sup>(5)</sup>。日本は当時、戦後復興から近代の産業社会への移行期にあった。国民教育の面から見ると、英語の学習率が1961年から1964年にかけて上昇した。おそらくこの時期に、ほぼ全ての生徒が英語を学ぶという状況が成立したことが推察できる<sup>(6)</sup>。それでも、国民が外国人と英語で自由にコミュニケーションするレベルにはまだ達していなかった。また、大会参加者の中には言葉の通じないケースが想定されたため、デザイナーたちは見るだけで誰でも理解できるコンセプトを提案し、ポスターやチケット、記念品、会場地図など、一連の印刷物が製作された<sup>(7)</sup>。こうして東京オリンピックがきっかけとなり、絵を見るだけで情報を伝えるピクトグラムが世界中で共通の言語として広まった。この例からひとまず言えるのは、日本の印刷物が「視覚的コミュニケーション」の重要性に気付き始めたのは1960年代以後のことであり、それと同時に、絵を通じて情報を伝える方法は、大衆に視覚情報の力を理解させた、ということである。この時代全体の流れからすると、絵本にも同じような出来事が生じたとしてもけっしておかしくはないだろう。

「黄金の60年代」——これは好景気を示す当時の流行語である。出版や印刷の状況の改善により、絵本の質には大きな進歩が実現し、絵本界にも黄金時代が訪れた。この時期の絵本には飛躍的な発展が見られた。社会経済の影響だけでなく、編集者や作者の革新的な考え方もこの発展に大きく寄与した。特

に注目すべきは、日本における絵本の質を向上させたと評価される「福音館書店」であり、今なお日本の絵本界をリードしている。その礎を築いた編集者の松居は、従来の絵本に見られた「非芸術性」と「類型性」という状況にふたたび陥らないように、絵本画家を選ぶ場合、積極的に新しいイメージを表現できる者を発掘しようとしていた。松居は赤羽を「本格的な絵の世界を持っている人」と評価した<sup>(8)</sup>。松居と赤羽の協力により、「絵本はみるもの」という概念が現代絵本の質を向上させる出発点となった。

一方で絵で情報を伝えるということは何を意味したのか。例えば、「情報」という語が最初は軍事用語であった。すなわち「敵情についての報告」を意味した<sup>(9)</sup>。もともとは「情報宣伝」という四字熟語として戦中の新聞紙面で使われてきた<sup>(10)</sup>。印刷物を利用して軍国主義や戦意高揚などの情報は、新聞以外でも流通した。子どもの教材としての役割を果たしていた絵本雑誌にもそれが反映された。たとえば、戦前の講談社の絵本は、戦争や軍人、機械をテーマにしたものが多く、これらの作品の文字や絵は、戦争の影響を強く受けており、戦意を高揚させるために利用されていたと言える。そして、1945年に戦争が終結し、占領期を経て、新しい雰囲気のある絵本が生まれた。例えば、戦後初の絵本シリーズである『世界の絵本』では、以前のような戦争に関連する内容はほとんど見られず、代わりに海外の物語や日本神話を取り上げられていた。しかし、先にも述べたように、『世界の絵本』は1953年に経営不振により廃刊となった。

### 1.1 占領期の製紙業

ここでは、『世界の絵本』を印刷物として理解することで、1945年から1960年までの絵本印刷とその出版状況を概観する。

1945年の敗戦で第二次世界大戦は終結した。戦後の処理と国家再建が喫緊の課題として、連合国は日本に「占領政策」を実施した。日本は1945年9月2日から1952年4月28日まで連合国軍総司令部(GHQ)によって占領されることになった<sup>(11)</sup>。占領政策の下、日本を軍国主義から民主主義へ移行させ、各産業の復興を促進し、戦前に軍需化された工場も再建された。しかし、戦争による損失や製紙業の生産能力の回復が難しき、資材と電力の不足、設備の老朽化など、複数の問題が存在した。王子製紙工場に例を挙げると、1873年に設立された旧王子製紙(以下、王子製紙)は「抄紙会社」を設立し、

1893年には「王子製紙株式会社」となった。この会社は日本の最初の洋紙メーカーではないものの、国内用紙市場の80%を占め、日本の製紙業界の黎明期を支えた。1945年、日本の敗戦により王子製紙は総資産の40%を失い、生産能力も低下した。

他方、戦時中、内務省の干渉で印刷物は自由な出版が許されず、内容も国民の戦争意識を高めることに限られた。戦後、GHQの民主化政策により言論の自由が認められたという。国民は長い間読み物に飢えており、「出せば売れる時代」と言われた<sup>(12)</sup>。そのため、多くの出版社が乱立し、雑誌や単行本などの印刷物も急増した。それにもかかわらず、紙の統制はしばらく続いた。また、「新聞及び出版用紙配分委員会」が設立されたでも状況は改善されなかった。1945年末は戦前の最盛期の四分の一程度しかなかった<sup>(13)</sup>。出版ブームの用紙需要を満たすため、出版業界は統制外の「仙花紙」を使用して印刷を始めていた。

## 1.2 仙花紙の印刷と出版事情

仙花紙には、「相当量の『紙くず』を配合していた」との記録がある<sup>(14)</sup>。すなわち、古紙や印刷時に損傷した廃紙、断裁した後に出る断ち落としの紙を再利用して造った紙である。他方、昭和五十六年版の文部省の『学制百年史』では「民主的・文化的国家建設のために必要と考えた教育の基本方針を明らかにしてこれを教育改革の出発点とした」という言葉が記されていた<sup>(15)</sup>。つまり、戦後教育改革を推進するため、教材の役割を担った子どもの本は新しい価値観を伝えることが不可欠だったのである。「赤とんぼ」、「銀河」、「子どもの広場」等々の新しい児童雑誌が次々と登場し、それらを舞台に、今日では戦後日本の児童文学を代表する意欲的な作品が次々と生まれ、単行本としても刊行された<sup>(16)</sup>。これらの出版物はいずれも仙花紙に刷られたものであった。

しかしながら、この出版ブームにおいてさえ、絵本はあまり注目されていなかった。その理由は、仙花紙は戦後の日本の出版業が紙の供給不足に対処するために採用した対策のひとつで、当時広く使用されていたものの、その質と耐久性が低いため、ジャンルは主に文字中心のものがほとんどで、種類も活版印刷が中心だったということにある。それに対して、絵本は絵とテキストから成り立っている。その魅力は絵から物語を伝えることにあり、紙の質の劣悪さが、絵本の特徴を決定づけてしまった可能性が高い。例えば、1949年に新潮社から出版された『世

界の絵本』シリーズは、現在の絵本とは異なり、40-80ページという、現代において予想されるよりはるかに多いページ数で構成されていた。コストを節約するため、印刷にはモノクロとカラーが交互にする形式を採用されたが、絵の質は悪く、ぼやけたり、色調が暗くなったり、二重に印刷されている場合が多かった。また、小学生中級向けの版は、物語の要約と目次が付いており、テキストの割合は全体の七割程度を占めていた。このことから判断すると、精度の低い印刷による絵本は、挿絵入りではあるが、あくまで「読み物」であり、そのため絵の「視覚的要素」が弱まってしまったと言える。

## 1.3 中断された『世界の絵本』

1949年11月に始まる『世界の絵本』シリーズは、「戦後最も早い時期の絵本叢書」と言われ、「初級版」と「中級版」の二種類から成り立っていた。前者は小学2年生以下向け、後者は小学3年以上向けのものである。創刊後に新しい教育制度の導入が本格化したため、内容は戦争とは切り離されていた。逆に重視されたのが、童話、神話、科学の世界であり、方法としては視覚教育が取り入れられていった。これは戦前とはまったく異なる試みと言えるだろう。しかし、1953年には経営不振から刊行が中断された。島越信の『はじめて学ぶ日本の絵本史III』ではこのことが以下のように評されている。

『子鹿バンビ』のヒットの頃から、すでに『世界の絵本』は自らの方向性を見出せなくなり、新たな企画を生み出す力を失いつつあったように思われる。石川は先の「たのしき編集者時代」のなかで、当初は「通俗路線」で出発した企画が次第に「高級化」したことを指摘しているが、二つの方向性のあいだで模索を繰り返した『世界の絵本』は、いずれの方向にも開き直ることができないまま、刊行開始からわずか二年あまりで事実上の機能停止に陥っていく<sup>(17)</sup>。

『世界の絵本』は後期になると、基本的にディズニー絵本が主流となり、絵本の絵にはディズニーアニメの画面がそのまま使用された。すでに多くの批判があるように、本来動かしてこそ持ち味の生きるアニメーションの絵を流用するだけでは絵本の絵にはなりえない。つまり絵本作品としては失敗作とならざるをえないのである<sup>(18)</sup>。さらに、ディズニーの著作権と契約の問題も加わり、販売不振が深刻化

し、次第に終焉の時代を迎える。

加えて、絵本の構成に関わる問題点が多く存在する。そもそもわたしたちは絵本を読むとき、何を楽しむのだろう。『世界の絵本』を継ぐ岩波書店や福音館書店が新たな絵本概念を開拓することになったが<sup>(19)</sup>、後者の編集者であった松居は、「絵本のさし絵が物語を語る力を発揮するには、絵から絵へのつながり、連続性が大切である。このつながりが物語を押し進め、読者を物語の流れにのせる役目を担っている。」と回顧した<sup>(20)</sup>。松居のこの意見が何を意味するのかは、実際に『世界の絵本』の画面構成においてどこに欠点があるのかを検討する必要がある。

#### 1.4 『家なき子』と『日本一ずくし』の分析

シリーズで最初に刊行された2冊の絵本を例に説明する。1949年11月28日に刊行された『家なき子』（中級版）は海外の名作を再話した絵本で、表紙を含めて合計71ページである。同年、12月10日に刊行された『日本一ずくし』（初級版）は、主に日本全国の優れたものを紹介する内容で、文化、自然、歴史、技術などを含めて、表紙を含めて合計47ページである。ページ数が絵本の読みやすさを決定づける。一般的に絵本は絵とテキストから構築される。そのため、絵とテキストの関係、あるいは、絵とテキストのレイアウトがいかに理解しやすいかが重要なポイントである。

「中級版」は基本的に、複数の章に分割されている。右ページで展開される物語と左ページで展開される物語は文字上では連続しているが、テキスト内容を示す視覚的要素は極端に少ない。さらに、テキストの比率が高いため、読む際に画面が見落とされやすい可能性がある。例えば、『家なき子』の2と3ページ（図1）、文章が右から左へ展開し、主人公

ミの境遇——孤児、養母と一緒に暮らし、「フランスのジャバノンというさびしい田舎の村——という三つの情報がテキストから理解できる。しかし、この見開きでは場面はひとつのみで、それは「古い部屋の中で、女性が椅子に座り、小さな男の子を抱いている姿」を表している。画像にもっとも近いと思われるテキストの2つの詳しい描写「ルミが泣いていたりすると、おかあさんは、ルミが泣きやめるまで、やさしくだいていてくれました」、および「さむい冬の夜には、ルミの足を両手であたためながら、子もり歌をいつまでも歌ってくれました」は、画面を見るだけではうまく伝わらないだろう。つまりテキストと絵の関係ははっきりしないと言える。

先に述べたように、技術的な制約とコストの問題から、絵本では当初から、モノクロとカラーを交互にする印刷方式が採用された。『家なき子』のページをめくると、画面がカラーからモノクロに変わる。4と5ページ（図2）の見開きに、左右のページそれぞれに1つの画面が配置されている。テキストでは、ルミと母親が父親から手紙を受け取り、その手紙には父親が怪我をしてお金が必要だと書かれており、家計が困難なため、牛を売ってお金を父親に送ったことが伝えられる。その後、母親は手に入れた卵とバターでおかしを作った。しかし、右ページの絵には母親が手紙を受け取ったときの悲しい顔や、ルミの心配そうな顔しか示されていない。また、左ページの絵には、牛を引いて歩いていく人物の後ろ姿が描かれている。左右の画面はたしかに物語展開の空間的な変化を示してはいるものの、ページ間に連続性はなく、画面は物語を効果的に伝える役割を果たしていない。

同様の問題は「初級版」にもある。『日本一ずくし』では日本における21の優れたものが紹介され、8人の画家によって制作される（図3）。テキストは2つ



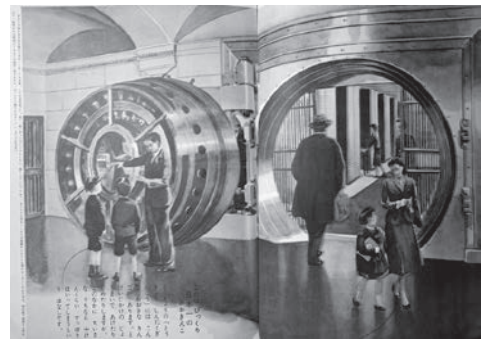
（図1）『世界の絵本-家なき子』（新潮社、1949）2と3ページ



（図2）『世界の絵本-家なき子』（新潮社、1949）4と5ページ



(図3)『世界の絵本-日本一すくし』(新潮社、1949)



(図4)『世界の絵本-日本一すくし』(新潮社、1949)

に分かれ、絵の枠の中に、テキストでは日本の優れた事柄についての説明が行われ、次に枠の外で、地理的位置が紹介されている。各ページは独立し、前後の絵に連続性はない。複数の作家による作品が採用されているため、画風もそれぞれ異なる。そもそもこれらの構成は、子供向け絵本としてはきわめて複雑である。絵本というより、むしろ教育的な図録のように感じられる。さらに、全体にカラー印刷が採用されているが、印刷ずれが多発するという技術的な問題が起っていたようだ(図4)。このような複雑な構成は絵本向けとはいいがたく、多くの絵本の専門家から批判されることとなった。『世界の絵本』の出版中断は、経営不振もさることながら、何よりもまず視覚教育の失敗を示唆している。先の松居の批判は、絵本の抱えていたこうした具体的な問題に向けられていたのである。

## 2 視覚への接近する絵本作家—赤羽末吉

1961年に赤羽末吉の第一作の絵本作品「かさじそう」が『こどものとも』58号に掲載され出版された。当時51歳の赤羽末吉はこの作品をもって絵本作家としてデビューした。同年、「スーホの白い馬」は『こどものとも』67号に掲載された。続いて1962年「だいくとおにろく」は『こどものとも』75号に掲載された。赤羽自身が述べている通り、この作品は後の作品作りの方向を決めた重要な作品だった。この絵本で最も注目されるのは、モノクロとカラーを交互にすることによって視覚効果を高めたという点である。

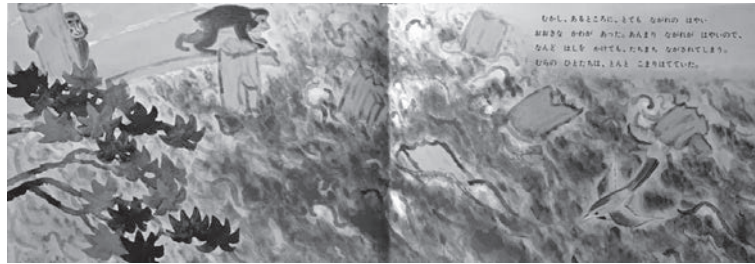
モノクロとカラーを交互にする設定は、そもそもコストを下げるために印刷方式の一つであった。赤羽末吉が絵本制作をスタートした60年代の日本は、「黄金の60年代」という語に象徴されるように好景気に沸いた時代だった。出版と印刷もそれに伴い質

を向上させることになったが、低コストによる生産は常に印刷業界の重要課題であることに変わりはない。ここで考えたいのは、コスト削減のためにモノクロとカラーの交互印刷が採用されたという事実についてである。すでに検討したように、『世界の絵本』の画面と文章のレイアウトにはほとんど規則性がなかった。単に、経済的な要請に従うことも多々あった。しかし、赤羽の作品を見ると、完全に独自の表現を創造したというよりも、戦後の試行錯誤の時代における絵本作りを引き継ぐ一方で、同時にそれを超越するものであったと考えられる。つまり、赤羽は印刷の制約を逆手に取ることで、それを表現の一環として自身の作品に融合させたのである。

『こどものとも』5号の「だいくとおにろく」(1962年)は表紙を含めて28ページからなり、14場面に分かれ、各場面は、日本の伝統的な大和絵の画法で描かれている。この作品は横長の判型を用い、テキストも横書きで展開されて、さらに絵本のめくる方向とレイアウトの関係が理に適っている。言い換えれば、『世界の絵本』と同じようなモノクロとカラーを交互にする印刷形式を採用しつつも、赤羽の絵本には、テキストと絵のレイアウト、ページの流れに計算された演出が施されていた。だからこそ彼の作品には不思議な魅力があるのである。実際に「だいくとおにろく」の展開がどんな魅力があるか順に見てみよう。

第一の魅力は、ページをめくることにある。

第1場面(図5)文章は川の流が速すぎるので、橋は常に流され、村の人々は大変困っているということ語っている。ここで注意したいのは、左から右へのめくる順に従って、見開きページで作者は半分切れた橋を左のページに置き、流されていく橋の残骸を右のページに配置したことである。同時に、左のページに描かれた橋の上の2匹の猿の顔も右側に向けられている。この顔の向きは重要である。読



(図5)「だいくとおにろく」(福音館書店、1962) 第1場面



(図6)「だいくとおにろく」(福音館書店、1962) 第2場面



(図7)「だいくとおにろく」(福音館書店、1962) 第3場面

者にとって、最初に目に入るのは絵であり、猿の視線とめくる方向の指示を通じて読者の視線がテキストに向かうようになる。絵の役割が強調された、実に自然な場面展開と言える。

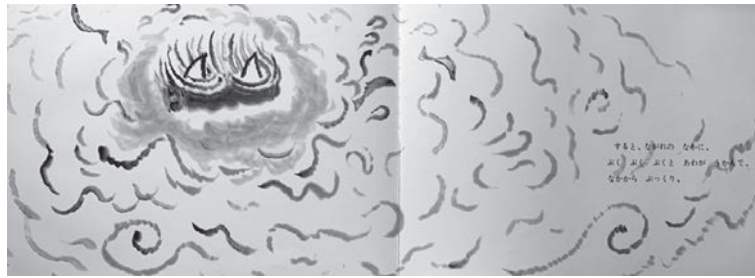
第2場面(図6)ページをめくると、場面がモノクロに変わる。文章は村の人たちは有名な「だいく」に橋の建設に頼むことになる。この見開きの絵を見ると、左ページが村の人たちは集まっている場面であり、右ページにはその中のひとりの顔も体も右向きで、めくる方向に向かって歩く姿が描かれている。ポイントは、村人のひとりが右ページに配置されていることである。

説明の都合上、次の見開きページを先に見ておく。次の見開きページはカラーになり、二つに場面が分かれる。第3場面(図7)では、村人がだいくのところに着いた場面である。村人が続いて右向き、はじめて主人公としてだいくが登場する。そして彼は村人に向かって左向きに座っている。前の第2場面の内容は、村人がだいくのところへ行くので、これから新しい登場者に会うことを予告するため

に村人を右のページに配置しているのである。読者が読む時、右ページにいることによって、読者に次の場面への期待感を抱かせている。この第3場面をめくると、構図の配置も入れ替わり、主人公のだいくは反対方向から左向きで登場する様子で示している。それによって、村人はもう進む必要がない、すなわち目的に着いたことが暗示される。つまり、これで村人とだいくの筋がひとまず終わり、続いて新しい展開が起ころうとしていることが示されているのだ。

第二の魅力として、色を繰り返すことが挙げられる。

赤羽末吉は、作品世界はさまざまな要素によって構築されていると考えられる。様式も紙質も要素の一つだと考えていた<sup>(21)</sup>。1961年に出版された第一作『かさじぞう』には、「扇面」が使われ、「扇面」の下は青い和紙を背景として「扇面」と重ねられている。そして「扇面」の色が場面の変化に応じて使い分けられている。しかしその形態上、視覚的に視線を横に動かすのは難しい部分があった。それに対し



(図8)『だいくとおにろく』(福音館書店、1962) 第5場面



(図9)『だいくとおにろく』(福音館書店、1962) 第6場面



(図10)『だいくとおにろく』(福音館書店、1962) 第7場面



(図11)『だいくとおにろく』(福音館書店、1962) 第8場面

て、1962年の『だいくとおにろく』は横長の絵本で、その構図を活用することで視覚的な場面変化を巧みに描いていることがわかる。そもそもコストを抑えるための工夫であったモノクロとカラーを交互にする印刷形式も、赤羽末吉の作品世界の中では重要な視覚的要素の一つとして構築されている。例えば、第5場面から第8場面まで、4組の見開きページで「期待感」を持つ画面が構成されている。第5場面(図8)川から角がわずかに水面から出て、あとで初めて登場する鬼の姿はこの段階では仄めかされているにすぎない。同時に、この場面ではモノクロで示されており、読者には予想の余地が残されることとなる。

次のページでは、第6場面(図9)カラーページに変わり、赤い巨大な鬼が水から現れ、その本当の姿が発表することになる。それと同じように、第7場面(図10)はモノクロになり、だいくは半分しか完成していない橋を見るという物語を示す。この時点で、読者にとって場面の展開についてはさまざまな可能性を想像できる。次の見開き第8場面(図11)をめくると赤く長い橋の全貌が現れる。赤羽は登場者や事物の大小の比較を要点として使いながら演出を施すこと、そして色の繰り返しを利用し、絵本に劇的な効果を与えている。このことから見ると、ページの展開を読者に期待させることが重視されて





(図12)『だいくとおにろく』(福音館書店、1962) 第11場面

いることがわかる。すなわち、次のページをめくる前、本体の全貌を示さない手法が読者に全体像を期待させるのである。もし最初から全貌の姿が全部わかるようになれば楽しみが減ってしまう。こうした一連の細かい工夫を確認していくと、赤羽はすでに、自身の絵本に対する思想をはっきり示していると言えるだろう。

第三の魅力はテキストの内容の読み取りに関わっている。

赤羽末吉の『新装版・私の絵本ろん』(2020)によると「絵本における絵は、文の説明図ではないのである。絵本における文と絵の関係は、夫婦のごとくよき半分同士なのである。二つよって十になるというのが、現在の絵本のあり方だと思う。文が十でなく絵も十でないところに、一層読者の想像力を働かせるのではないかと思う。」とある<sup>(22)</sup>。「絵が十でない」という指摘については、前節で述べた通り、本体の全貌を示さないという手法で読者に期待感と想像力を持たせることである。

ここで注目したいのは、「絵本における絵は、文の説明図ではないのである」という考え方である。絵本世界の中では、物語の中心になる登場者は、テキストだけではなく、絵で示されることが多い。テキストを視覚的な絵にすると、作者が原作をいかに理解するかが一番重要なことである。ここで、「文が十でない」というのは、テキストの内容把握に関わっていると理解できる。言い換えればそれは、十分ではないテキストの行間に隠されたものを読み取り、絵で伝達することである。このことは実際、『だいくとおにろく』にも反映されている。例えば、第11場面(図12)の文章は「大工はそれを聞いて、はっとわれに帰った。そしてそのままうちへ帰って寝てしまった。」とある。見開きを見ると、大工は右ページの真ん中に、右に向けて歩いていく様子で描かれる。左のページは左上隅に近い位置に、牛を引いている人物が左に向けて歩いていく様子で描かれ、そしてこの二人の間に、見開きページの真ん中に山を

描くことで、左右の空間は断ち切れ、左右のページの上部に遠くの山と家がそれぞれ描かれている。全体的に見れば、横長の空間の中で距離感がうみ出され、絵の基本的な構図が安定した逆三角形になっている。このことは、赤羽が安定した調和の世界を作っていることを示す。また、真ん中の山の上に木の大きさを描き分けながら、犬の顔もだいくと同じ方向を向いている。そして、背景に余白を利用して、空間の広がりを感じさせる。

しかしながら、牛を引いている人物や山の上に立っている犬など、画面に表れている要素は、テキストにはほぼ触れられていない。ここでテキストはだいくが家に帰ることしか記していないが、赤羽は作家として、十分ではないテキストの行間に隠された情報を読み取り、自身の頭の中にあるものに形を与え、読者に視覚的な場面を示す。同時に、読者は余白の背景や左右に広がる山と家などを通じて、隠された空間を想像することができる。これは赤羽が主張する「文が十でなく、画も十でない」ということに通じているのではないだろうか。赤羽の作品はこのように、松居の願いである「芸術性」を見事に表現していると言えるだろう。

### 3 おわりに

本稿では、赤羽の絵本作品に現れるモノクロとカラーを交互にする画面構成について、それが絵本の視覚教育の変遷を伝える重要な一幕として検討した。これらは初期作品であったが、赤羽自身が述べている通り、この時期の作品はその後の創作方向を決めた重要な作品だと考えられている。赤羽は「絵本はみるもの」と指摘しており、画面構成を考える時、画面の連続性や動きを考えることで、「意外性」と「飛躍」を表現している<sup>(23)</sup>。つまり、1962年以降、赤羽の絵本創作生涯の目的は、ドラマ性と絵本制作を結びつけることであり、同時代の絵本作品から見ると、彼の制作観は先見性を持っていると

言えるだろう。

一方、モノクロとカラーを交互にする画面構成で絵本を制作する方法について、実は60年代になって初めて登場したものではない。ここでもっとも大きな手がかりだったのは、50年代初期に出版された『世界の絵本』シリーズに類出するモノクロとカラーを交互にする表現された画面の印刷方法である。当時、印刷設備は旧式のままで、多くの出版物が「仙花紙」と呼ばれた粗悪な再生紙で印刷されていた。さらに、戦後の混乱とインフレ激化で影響され、特に絵本は文字と画面の組み合わせるものなので、このような厳しい状況下でコストを抑えることは時代に関わりなく意識されていた。

『世界の絵本』ではモノクロとカラー相互の画面構成が、当時、視覚的な効果を発揮するものではなかった。つまりその時期の絵本はこの技術的な制約をあくまで制限や縛りとして受け止めていたことになる。したがって、『世界の絵本』が最終的には芸術性や超越性に欠け、創立者が提唱した視覚教育の目的に達していなかったという批判された。これを絵本の視覚教育の変遷を探求するための出発点であると筆者は考えている。

次に、60年代初期に同じようにモノクロとカラーを交互にする画面を構成する絵本画家、赤羽末吉に着目した。赤羽の視覚を前提とした創作活動を紹介したうえで、赤羽自身がエッセイに記した主張に基づいて考察を進めた。具体的には、『だいくとおにろく』という作品の演出方法を用いて『世界の絵本』との比較検証を試みた。それによって、赤羽が視覚効果を最大限に引き出そうしていたことを確認した。赤羽の才能を発掘した松居が述べたように、彼は「もっとも独自の世界を持っている人」である<sup>(24)</sup>。

現代社会では、技術的問題による印刷や出版への影響は弱まったが、かつてコストや用紙の品質によって制約されていた交互色の演出方法は、かえって現代の絵本の表現の可能性を広げるものとなった。現にこれは、絵本界の中で、一般的な視覚表現の手法となっている。たとえそうであったにせよ、絵本制作における交互色の可能性を今日的な視点から検討すれば、赤羽は先駆者として見なされるべきだろう。絵本における視覚効果の変遷を考えると、赤羽による独自性のある表現が注目されたからこそ、交互色を用いた絵本は、視覚性と芸術性を高めることができたのである。

## 註

- <sup>1</sup> 以下を参照。  
「西宮市大谷記念美術館」[http://otanimuseum.jp/exhibition\\_230819.html](http://otanimuseum.jp/exhibition_230819.html) (最終閲覧日 2023年8月10日)
- <sup>2</sup> 鳥越信『はじめて学ぶ日本の絵本史III』、ミネルヴァ書房、2002年7月、64頁。
- <sup>3</sup> 同上、107頁。
- <sup>4</sup> 赤羽末吉『新装版 私の絵本ろん：中・高校生のための絵本入門』、平凡社新書、2020年、35頁。
- <sup>5</sup> 以下を参照。「ピクトグラムの歴史をご紹介します！オリピックとの関係についても解説」[https://staseon.com/library/article\\_771/](https://staseon.com/library/article_771/) (最終閲覧日 2023年8月13日)。
- <sup>6</sup> 寺沢拓敬、『「全員が英語を学ぶ」という自明性の起源－〈国民教育〉としての英語科の成立過程－』、教育社会学研究91、2012年、9頁。
- <sup>7</sup> 印刷博物館編『日本印刷文化史』、講談社、2020年、297頁。
- <sup>8</sup> 藤本朝巳『松居直と絵本づくり』、教文館、2017年、142頁。
- <sup>9</sup> 佐藤卓己『メディア社会－現代を読み解く視点』、岩波書店、2006年、27頁。
- <sup>10</sup> 同上、29頁。
- <sup>11</sup> 石田美紀『アニメと声優のメディア史 なぜ女性が少年を演じるのか』、青弓社、2020年、30頁。
- <sup>12</sup> 印刷博物館、前掲書、289頁。
- <sup>13</sup> 同上。
- <sup>14</sup> 『日本の紙パルプ産業技術史』第2分冊、紙の博物館、2010年、357頁。
- <sup>15</sup> 以下を参照。  
「戦後教育の改革」[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/hakusho/html/others/detail/1317571.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/html/others/detail/1317571.htm) (最終閲覧日 2023年8月29日)。
- <sup>16</sup> 鳥越前掲書、6頁。
- <sup>17</sup> 同上、76頁。
- <sup>18</sup> 同上。
- <sup>19</sup> 同上、78頁。
- <sup>20</sup> 松居直『絵本をみる眼』、日本エディタースクール出版部 新装版、2004年、23頁。
- <sup>21</sup> 鳥越信『絵本の歴史をつくった20人』、創元社、1993年6月、236頁。
- <sup>22</sup> 赤羽前掲書、57頁。
- <sup>23</sup> 同上、33頁。
- <sup>24</sup> 藤本前掲書、144頁。