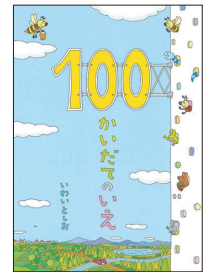




episode 3 お母さんは、知名度抜群の有名人!

投稿者 松尾 結実 さま(東京都)



うちのお母さんは有名人だ。と言っても、私の同級生の間で。
小学生の時、私はよく「昨日、〇〇でお母さん見たよ」と友達に言われた。
その度、私は奇妙に思った。

『100かいたてのいえ』
いわい としお 作
偕成社 2008年

母の目撃情報を伝えてくるのが、私と親しい子なら話は分かる。しかし、一度も遊んだことがない子まで、なぜ、私の母であることを認識しているのか。私は、不思議で不思議で仕方なかった。

その謎が解けたのは、“絵本の日アワード”の募集を見かけた時のこと。
絵本を読む母の姿が頭に浮かんだその瞬間、今までの奇妙な出来事の伏線が全て回収される思いがした。
母が有名になったのは、きっとあの時だ。

私の小学校では、図書室の時間、よく保護者が読み聞かせに来てくれた。読み聞かせをする保護者は当番制。
友達のお母さんが、緊張しながら本を読むのが面白く、私は読み聞かせがある日を、「あたりの日」と呼んでいた。
しかし1日だけ、「はずれの日」があった。

「なんの本を読むかは、その日のお楽しみ」。

そう言って、ウキウキしながら準備を進める母とはひきかえに、私はその日が来るのが嫌で嫌で仕方なかった。
緊張する姿が面白いというのは、他人事だから言えること。自分の母親となると話は別だ。

「今日、読み聞かせするの、お前の母ちゃん？」図書室の隅に置かれた椅子に座る母を指さし、男子が尋ねた。
こんな楽しい日に、1人だけ緊張しているのが伝わったのだろう。もういっそ、早く終われと私は願った。

とうとう母が前に立ち、そして始めた。

「100かいたてのいえ」。その声と、めくられたページに、私は釘付けになった。

色とりどりの絵がぎっしり詰まったその絵本を、よく通る声で母は読み聞かせた。それまで騒いでいた男子の
声が聞こえなくなった時、釘付けになっているのは私だけではないことを知った。

その日から。その絵本は、図書室で予約が取れないほどの人気に。そして、母は知名度抜群の有名人になった。
1冊の絵本が変えた1日を、私は今も思い出す。

「絵本の日アワード in FUKUOKA 2021」投稿作品より



本連載は「医療法人元気が湧く」が主催する“絵本の日アワード”に応募された作品を掲載していきます。毎年、300～450編の応募がある「絵本にまつわるエピソード」の作品から、「絵本の魅力」と「絵本のチカラ」のつまったエピソードを選び、その魅力と感動を読者の方々にも共有していただきたいと願って、投稿者の了解を得て紹介しています。
さらに、人に影響を及ぼした絵本のバックグラウンドについて、司書の専門的な視点による解説を加え、一冊の絵本のある部分では“深く”、そしてある部分では“広く”、興味を広げていただきたいと企画しました。



絵本作家 いわい としお

長さ30cmもある絵本のページを、上から下へとタテにめくる超大型絵本『100かいだてのいえ』。2008年に出版されたときの驚きは、今でも忘れられません。初版出版から14年で、シリーズ累計発行部数は400万部を数える人気作となりました。

作者のいわい としお氏は、この『100かいだてのいえ』で絵本作家としてデビューしました。このときには既に、国際的な評価を受けるクリエイターとして活躍していたのです。

メディアアーティスト 岩井俊雄

絵本作家いわい としお氏は、大学院在学中の1985年に、美術作家の登竜門といわれた現代日本美術展において、最年少で大賞を受賞したメディアアーティスト“岩井俊雄”当人なのです。絵本作家デビューで、クリエイターとして2つの顔をもつことになりました。

メディアアーティスト“岩井俊雄”の仕事を見てみましょう。民放の子ども向けテレビ番組「ウゴウゴルーガ」のCGシステム制作や、NHK教育の幼児番組「いないいないばあ！」オープニングアニメーションを担当、他にも三鷹の森ジブリ美術館の映像展示「トロピよんぴよん」やニンテンドーDSのアートソフトを手掛けるなど、多くのインタラクティブアート作品を世に送り出している大物クリエイターなのです。

“いわい としお”と“岩井俊雄”

2021年に『もりの100かいだてのいえ』を刊行して、シリーズは5作になるのですが、絵本作家いわい氏は、「毎回一冊描き終わるともうやめようと思う」と言います。「でも頭が空っぽになると、なぜか次のアイデアが浮かぶ」と続け、そのことを「全部がリセットされて、アイデアが生まれる隙間ができる」と自己分析しています。メディアアートの世界で国際的な評価を受けるほどのデジタルアートを生み出してき

たクリエイターの技能によって制作されるアナログな絵本もまた、メディアアートと言えるでしょう。

『100かいだてのいえ』シリーズ全作すべてのページは、隅々まで細かく描きこまれていて、ことばの説明に頼らずたくさんの発見ができることがワクワク感を高める一要因です。いわい氏は本書について、「文を最小限にしたのも、文字が邪魔をしてくるさい絵本になると思ったからで、その分、読者が絵から想像してお話を引き出してくれて、結果的にすごく絵本らしくなった」と述べています。いわい氏だからこそ表現できるアナログメディアアートというわけです。

これには納得のルーツがあります。高校時代のいわい青年は、安野光雅氏の『旅の絵本』や『ABCの本』に衝撃を受け、真似をして細かな絵を描いていた経験をもつのです。しかしながら、大学に入ってから岩井青年は、コンピューターによる表現の方がおもしろくなり、絵本のことは忘れてしまいます。そして、メディアアーティストとして先端テクノロジーを駆使した作品を発表するなか、父親となったことがきっかけでローテクアートの道に踏み込み、大成功するのです。

デジタルデバイス玩具への不安

ハイテクを駆使したメディアアートを制作してきた絵本作家いわい としお氏は、「デジタルデバイスの玩具が今の子どもたちをどこに連れて行くのか不安を実感している」と言い、これについて「かつてメディアアートをやった人間が絵本にいくだけでは解決しない大きな問題が横たわっている」と呈したうえで、「どうしたらいいのか、これから課題として背負っていかないと…」と自らに課しているのです。この問題は絵本作家だけでなく、すべての大人の課題なのです。

文献

- 1) KUMON：メディアアーティスト岩井俊雄さん（絵本作家インタビューvol.47）、ミーテHP <https://mi-te.kumon.ne.jp>
- 2) 竹見洋一郎：メディアで遊ぶ永遠の子ども「どっちがどっち？」いわいとしお×岩井俊雄、メディア芸術カルテントコンテンツHP <https://mediagbunka.go.jp> 2022.9.7