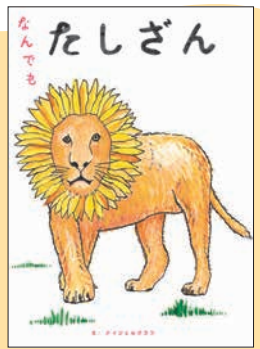


絵本 Vol.5

いいね!

今回の「いいね!な絵本」は

『なんでもたしざん』



絵: NAIJEL GRAPH 文: NEWTONE, NAIJEL GRAPH
アートディレクション&デザイン: NEWTONE オークラ出版

今回のいいね!な絵本は、第52回造本装幀コンクールで、日本書籍出版協会理事長賞 児童書・絵本部門を受賞した、オークラ出版の『なんでもたしざん』をご紹介します。この絵本は、二つのものを「たしざん」として意外なものに変化する面白さと、本文ページが天地に開く、当社の合紙絵本の製本技術『speak』のギミックが特徴です。そんな楽しい絵本を制作したナイジェルグラフさんと高橋 健一さん(ニュートン)、編集を担当した長嶋さん、設計を担当した岩瀬さんに、絵本が出来るまでを語っていただきました。



ナイジェルグラフ
NAIJEL GRAPHさん

高橋 健一さん
(ニュートン)
NEWTONE

この本で遊びながら、想像力が広がってくれたら嬉しい

この絵本の特徴である、見開きを上に開くアイデアはどのようになっていますか?



お二人にとって初めての絵本が生まれたきっかけを教えてください。
ナ 最初の企画の段階で、「二人でセッションしよう」という感じで始まったんですよ。そこから内容の方も、物と物がセッションするようなアイデアが生まれました。
ナ 十年前くらいから温めてました。
ニ その頃はもっとアートに寄った内容でした。風刺が効いていたりして。
ナ 最近になって企画を実現しようと思っていたところに、(編集の)長嶋さんが声をかけてくれて、ちょうど僕の娘が生まれて、どうせやるなら娘に残せるものにしたくて、「絵本にしていい?」って聞いていたよ。

絵本の制作を経験して気付いたことや思ったことはありますか?
ナ 長嶋さんと3人で足し算の種類を出し合ってたよ。子どもにも伝わるように作るというところが、難しくもあり面白かったですね。
ニ みんなで一緒に考えながら作り上げていったものが、目に見えて形になっていくのが面白かったです。
ナ 文字の入れ方とかも、後で何回もや

大きくしたい、みたいな感じだったよね。後はインパクト。絵本をめくる動作が単調な作業にはならず、ある程度のリズムとギミック(仕掛け)があった方が良く、彼らはCDジャケットとかをデザインしているアートディレクターなので、常にそういうこと(構造や仕掛け)を考えながら作ってる人なんですよ。それで、「このアイデアなら実現できるでしょ」って。
ニ プロタイプを紙で作って、「これいけるんじゃない?」みたいな。すでに(図書印刷の商品として)出来るとは思わなかった(笑)
絵についてこだわった点などを教えてください。
ナ 塗り足していく感じは好きです。だから塗り足していく過程ではみ出したり汚れが付いたりありますけど、それは「綺麗にする」とかじゃなくて「そのまま」にこだわってます。
ニ めちゃめちゃこだわってたよ、そこは。ナ そうだね。

いいね!な絵本を作った人



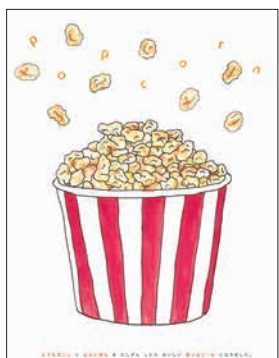
右 ナイジェルグラフさん

左 高橋 健一(ニュートン)さん

グラフィックアーティスト、広告、書籍、アパレルなどのイラスト、グラフィックを手掛ける雑誌『POPEYE』や『BRUTUS』の表紙イラスト、NIKE JAPAN や new balance などにも作品を提供。また近年では、国内に限らず海外でも展覧会で作品を発表している。
<http://www.naijelgraph.com>

広告、パッケージデザイン、グッズデザイン、CDジャケット、映像、本の装幀など幅広く活動している。
<http://www.nwt.jp>

絵本の制作は初めてということですが、普段のお仕事を教えていただけませんか?
ナ 僕はイラストを中心としたアーティスト活動をしています。この絵本では絵を描きました。
ニ デザイナーです。普段はアートディレクターとして本やCDジャケット等のデザインをしています。今回は企画とデザインを手がけています。



読者の方に伝えたいメッセージをお願いします。
ナ 自由に想像して読んでもらって、この本で遊びながら想像力が広がってくれたら嬉しいですね。
ニ 第二弾も作りたいです。

り直したりして。
ニ 最初は文字がカッコよく見えるようなデザインにしたけど、やっぱり絵本だったから絵が主役であってほしくて。文字も含めた全体を絵として見てほしいところから今のデザインになりました。フォントを選んで「こういう風に配置したい」って言って、ナイジェルさんに描いてもらって。
ナ オーダーが、めっちゃめっちゃウルサイです(笑)でもそのセッションが大変だったけど面白かったです。





自由に発想する楽しさを感じて

みずき
長嶋 瑞木さん



この本には、ものどもの見た目を重ね合わせて、目で見えてわかるという足し算、その先を想像しないと答えが出ないような足し算も載っています。足し算の法則に決まりがないことに違和感があったのですが、お二人に「色んな足し算の仕方があるから面白い」と言われました。最初はモヤモヤしていたのですが、それから何度もページをめくって全体的に読んでいたら、ある瞬間にハッと、この本の楽しみ方がわかったのです。固い頭が柔らかくなる瞬間がわかったんです。1+1=2だけじゃない、その方が自由な発想が生まれて楽しいことに気が付きました。この本を通して、大人も、子どもの頃のように決まりに囚われず自由に想像していたときの楽しさや、わくわくする気持ちを思い出してもらえような1冊になれば嬉しいです。

いいね! な絵本を編集した人

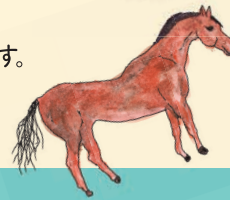


長嶋 瑞木さん

株式会社オークラ出版編集。児童書だけでなく、写真集や書籍など幅広い本を担当。

『speak』とは

speakは、spread(広がる)とbook(本)からの造語で、紙面をより広く使えるように工夫した合紙絵本の製本様式です。本文見開きのページがさらに開き、ページの面積が倍に広がります。『なんでもたしざん』では、この【広がる】要素を活かして、ページを開くと足し算の答えが大きく現れる仕組みになっています。このspeakには上下に広がるタイプの他に、左右に広がるタイプもあります。



相談が来るものの中で半分くらいが絵本

岩瀬 学さん



『なんでもたしざん』に活用した経緯を教えてください。
お客様から話を聞いたときに、「speak」のことだと思つたので、東見本(本の仕様を示すサンプルダミー)を持っていききました。見せたところ「出来るんだ」と喜んでいただきました。これは、ナイジェルグラフィさんと高橋さんが望んでたものがたまたま存在していたというケースですね。ただし、お二人のオーダーは当社のサンプルよりもページ数

『なんでもたしざん』で使われている「speak」という仕様は、どのようにして生まれたのですか?
絵本の新しい造本形態を開発するプロジェクトが社内内で立ち上がったことがきっかけです。図書印刷は合紙絵本が作れる数少ない会社の一つなので、合紙絵本の新企画を出そうということになりました。元々本文見開きのページを上や下に開く構造のアイデアはあったのですが、それを合紙絵本に應用して、「speak」を開発しました。

製本コンシェルジュとはどのような職務ですか?
装幀に関わるデザイナー等の要望に対して、現場の設備で作るためにはどのような仕様にするか良いか等を調整し、製造までを具体化する仕事です。出来る、出来ない、こうすれば出来る、というようなことを判断します。

いいね! な絵本を設計した人

岩瀬 学さん



【プロフィール】
図書印刷株式会社所属
製本コンシェルジュ
絵本や写真集など、様々なジャンルの製本の構造設計を手掛ける。

岩瀬さん、ありがとうございました。

最後に、今回の造本装幀コンクール受賞についてお聞かせください。
絵本は特殊な製本を求められることが多いので、よく相談を受けます。そうした絵本の造本の工夫を評価して選んでいただけるといのはとても嬉しく励みになります。

が多くて紙が厚かったの
で、そこ
は工夫
しながら
ら作って
いくこと
になりました。



絵本っていいね!



『なんでもたしざん』のお求めはお近くの書店等にお問い合わせください。

