

に出ていない新しい技法を生み出すことが課題となってくるが、それは至難なことであるだろう。

大人目でみる面白さが、果して子どもにも共通することなのだろうかという疑問もわく。子どもの自由な発想や感覚を伸ばすには、一般絵本にない世界を広げていける力も必要である。そこに意味を見出したブルーノ・ムナリやエリック・カールのデザイナーとしてのしごとに注目しながら、一般の絵本専門家の手による新しい試みが期待される。

さらに、本稿で触れなかった「さわる絵本」や「音の出る絵本」、また、障害児を中心に考えながらも健常者も一緒に楽しめる絵本など、一般絵本の域をこえる本という存在にも目を注いでいかねばならないと思う。

＜参考文献＞

- カマル社編 『イメージの冒険—2 絵本の不思議の国一覧』 河出書房新社 1978
- 布川角佐衛門 「造本の知識—私の体験—」
〔『日本女子大学教養特別講義第14集(日本をみつめるために)』 学校法人・日本女子大学 1980〕
- 松本 猛 『絵本論』 岩崎書店 1982
- 佐々木宏子 『絵本と子どものころ』 有斐閣選書 1983
- 堀内誠一編 『絵本の世界・110人のイラストレーター 第1集』 福音館書店 1984

- 月刊絵本別冊 『絵本づくり 絵本をつくりたい人へ』 すばる書房 1977
- 日本児童文学者協会編 日本児童文学別冊・改訂 『世界の絵本 100選』 偕成社 1981

めくりの効果

絵本はめくることで次のページに移り、場面が変化する。ところが、扉は見えなかった次のページの場面をみせる。そうした方法を活かして、ブルーノ・ムナリの『ぞうのねがい』は、動物の心情を伝え、頭の中で考えていることを表現し得た。

また、扉あけや切りこみ扉は、次のページの一部を「かいまみる」ことができる。切りぬき、穴あきも同様である。エリック・カールの『巨人^{ジャイアント}にきをつけろ!』、『たんじょうびのふしぎなてがみ』では、次のページをかいまみさせ、ある予想をもたせ、その予想外れで、驚きの効果としている。『巨人^{ジャイアント}にきをつけろ!』では意外な場面を次々と出して、読者にもその一部分を見せ、想像の世界を広げる。めくることで次の場面のすべてを見せる一般の絵本に対し、次をかいまみることで一息入れる効果ももつ。

先にある程度見せて、その予想どおりの進み方をする『はらぺこあおむし』もある。ページの大きさの変化に合わせ、めくるごとにものをひとつずつ増やしていく。そして、その予想を外すページをめくった時の意外性が、強い印象となって読者を惹きつける。あおむしの道筋であった穴あきは、やっと食べるべきはっぱを見つけたところで、穴も終わりとしている。穴がなくなったページをめくると、小さなあおむしがページいっぱいにくっついたあおむしになっている。穴がなくなったことで次への新しい期待をもつことになり、そこでも意外性が大いに発揮される。

「めくりの効果」と変形のより合わせにより、距離の縮まりとそれによる心情の変動を表わしている例が『たんじょうびのプレゼント』である。1 kmごとに場面のメーターが進み確かめられる。4 kmから2 kmと進んで、あと1 kmになるとメーターはより進んでいる。心の動きを表わしたものであろう。あともう一息という心の高まりと、なかなか進めないことへのいらだち、その気持ちを長さにしたのだろう。最後の1 kmでゴールがみえたという安心感が、長さを変えさせたのだろうか。

仕掛け絵本の問題点

画面いっぱいに楽しい場面が広がる絵本から読み取れるものは多い。さらに、変形、仕掛けが加えられる時、楽しさも倍加する。しかし、このような絵本においては、文章は短文である。その文章は仕掛けに導く程度に抑えられ、全体のイメージをくずさないように苦労している。一般絵本のような平面的世界から脱け出すことは、逆に一般絵本の味わいをもち合わせることが困難ともなるようである。

仕掛けの面白さばかりが目立つため、色彩や絵の構成が粗雑になる絵本も少なくない。アイデアが先行して、お話と違う方向に興味をそらせることにもなりやすい。絵本のカテゴリーを脱し、玩具性が高くなることもある。

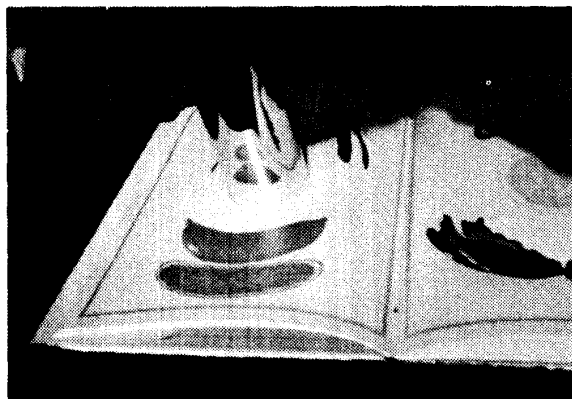
また、これまであげてきた仕掛け絵本の例についてもいえるように、パターン化されるために、似たような構成をとってしまいがちである。『きりのなかのサーカス』で、霧としてトレーシング・ペーパーを使うと、イメージが定着し、霧から脱け出すことができない。当然、まだ世の中

5. 他のものを加えて画面を変化させる技法

ブルーノ・ムナリの『きりのなかのサーカス』、『暗い夜に』などにトレーシング・ペーパーを使ったことがこれに含まれる。『きりのなかのサーカス』は、トレーシング・ペーパーによる霧の場面が全体を包み、カラフルな穴あきのサーカスの世界を引き立てている。霧の中を歩いていくとき、信号機や車が薄くみえてくる。ページをめくるとそれが鮮明になり、さらにめくると通りすぎたうしろで信号機はぼんやりとしてくる。だんだんと見え、また消えていく。霧の中の風景そのままが味わえる技法はすばらしい着想である。終わりの霧の場面は、サーカスの余韻をもたらすような静寂を感じさせる。『暗い夜に』には、重ねて描かれた草むらの中をいく雰囲気を出すためにトレーシング・ペーパーが効果的に使われている。

紙の素材を変えたものとは違って、『魔法使いのABC』、『魔法使いのあいうえお』（安野光雅、雅一郎、1980）〈図10〉は、全く別の付属品を添えて使う絵本である。各ページの文字も絵も、まん中の円を中心にしてゆがんで描かれている。その円の部分にアルミ箔の円筒を立てれば、それに映って正常な文字と絵に見えてくる。円を中心にして放射状に絵を広げて描いてあるため、バナナのようにみえたものが円筒に映ってちゃんとレモンに見えるのである。

〈図10〉魔法使いのあいうえお



安野雅一郎が文字を担当し、安野光雅が絵を描いた。表紙にも魔法使いがゆがんだ絵で描かれ、裏表紙には文字が逆になっている。もちろん、この魔法使いも筒をまん中に置けば、普通の絵にみえてくるのである。

色を重ね合わせる絵本として、「まほうの色あそび」4冊シリーズの中の1冊である『三つの色のふしぎなぼうけん』（Adventures of Three Colors, 1971, Annette Tison and Talus Taylor）がある。この絵本では透明フィルムに刷りこまれた、青、黄色、ピンクの3色の重なりがいろいろな色を合成する。フィルムに描いた青い象と黄色い犬を重ねると、緑色のさかなとなる。フィルムの黄色の蝶とピンクの豚を重ねるとオレンジ色のカタツムリ。青いオットセイとピンクのフラミンゴを重ねたら紫色の亀が出てくる。この重なりがだんだんと複雑化し、青いカンガルーに2枚のフィルムを重ね、黄色やピンクのカバから、茶色、紫、緑のワニができる。ピンクのやどかりと黄色のタコから、オレンジ色のタツノオトシゴができるが、さらに青い海の中では、それが、紫、緑、茶色に変わる。まわりの海の様子には色を重ねないような工夫がみられる。3色の濃色、淡色を組み合わせると、花びらの一枚一枚に微妙な色あいをもたせることができる。

この方法は、図鑑の人体解剖図などに使われることがあったが、絵本に取り入れられるのは新しい試みである。しかし、絵本としては、色あそびの要素が強く、ストーリー性を持たせることは、まだ困難なようである。

ドアを開けると、子どものジョバンニが出てくる。次のページにプレゼントの箱があり、箱の部分を開くと、たんさんのおもちゃが入っている。最後に扉あけを加えてまとめとしているのである。

『誰なの?』(Who's there? Open the Door?, 1957)は、ページをめくるごとに縦横がひとまわり小さくなり、絵はキリンにはじまり、シマウマ、ライオンと小さくなり、最後はアリとなる。32cmから3cmまでの変化である。

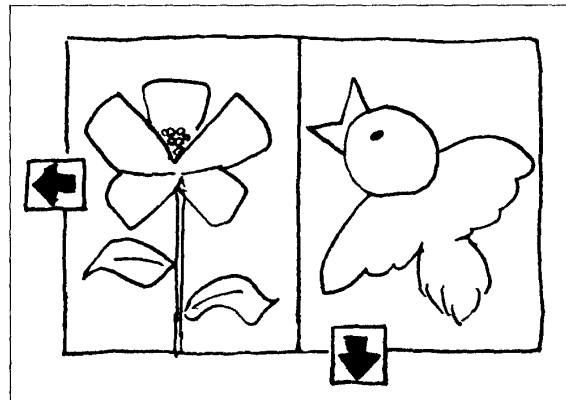
ブルーノ・ムナリが、ページのすすめ方を一定の規則的な変化としているのに対して、エリック・カールの絵本は自在なかたちの変化である。

『たんじょうびのふしぎながみ』の絵本の絵はすべて右ページ、その絵が半円、星形、三角形の切りこみ、切りぬきの間にうまくおさまっている。チムが「なぞのてがみ」の記号にそって進んでいく。すると、半円は月、星形はいちばん明るい星、卵形は大きな石、三角形はほら穴の入口を表わすことがわかって、最後は長方形の穴からプレゼントの犬をみつけることになる。

4. 仕掛け、立体化

エリック・カールの『みつばちとどろぼう』(The Honeybee and the Robber, 1978)は、「a moving picture book」とあるように、動く仕掛け<図9>で、ハチの生活を描く絵本である。みつばち、どろぼう熊などの動作が絵の中で動くのである。ページにつけられた矢印の方向に舌を引くと、花びらとみつばちが動き、花びらの中にみつばちが隠れる。こうして、鳥の口が開くとみつばちが逃げ、次は、大きな蝶が画面いっぱいに浮き上がり、羽を広げる。立体化である。ほとんどが簡単な動きだが、最後の方のページで、熊の目と手が動き、鼻先に飛んでいるハチを追いはらおうとする様が、実にコミカルである。目をキョロキョロさせ、ハチをみている熊がよく表わされている。

<図9> 動く仕掛け



こうした仕掛けをもち、立体化の絵本には、「飛び出す絵本」、「pop-up book」などさまざまな呼び方がある。1960年代に翻訳された仕掛け絵本には、縦びらきの本が多く、幾重にも重なる仕掛けで、遠近感のある背景を持つものがあり、『みつばちとどろぼう』をはじめ1970年代からは、横びらきが多くなっている。そして、立体化をさらにすすめた「メリーゴーランド絵本」が出た。本を広げて表表紙を裏表紙に合わせ、紐を結ぶと立体的場面ができあがるものである。

「仕掛け、立体化」の絵本では、文章と絵を密着させることが難しいといえよう。絵にウエイトが置かれると文章が疎かになる。文章が絵に溶け込まず、違和感があることも多い。「動く」ことが増すと、玩具性も高くなり、絵本を逸脱するといった問題をもっている。絵本の本質を失わないようにしながら、仕掛けの効果をおりこむことが、このような絵本づくりの課題といえよう。

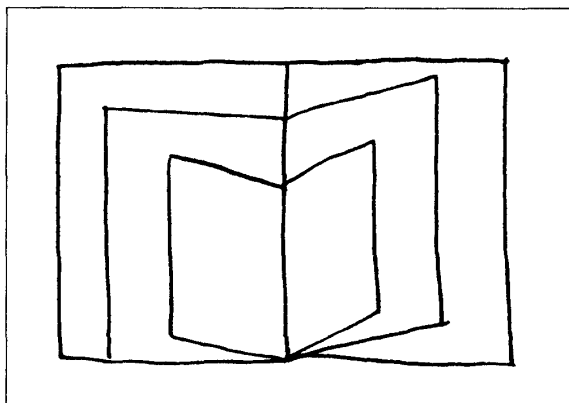
1970年刊である。左ページに文章、右ページに絵と統一したかたちである。『だれのうちかな』では、ほら穴、水槽、車庫と、まずそれぞれの家を見せ、だれのうちかな? とよびかけ、開くとその家の主がわかる仕掛けである。次の場面は、檻のそばにいた見物人の動きまで変えている。動物の家だけに限定せず、車、飛行機、汽車といった乗物も加え、「家」という概念を広げ、最後のページは人間の家で締めくくっている。『おかあさんとこども』も最後のページは人間の親子にしている。このように、問いとなる場面と、開いて答えとなる場面を1対としてすすめていく。

同じような扉による仕掛けでも、その効果はさまざまである。はりつけ扉は「隠す」、切りこみ扉は「次をかいまみる」、観音びらきは「次の場面に移動する」といった具合である。

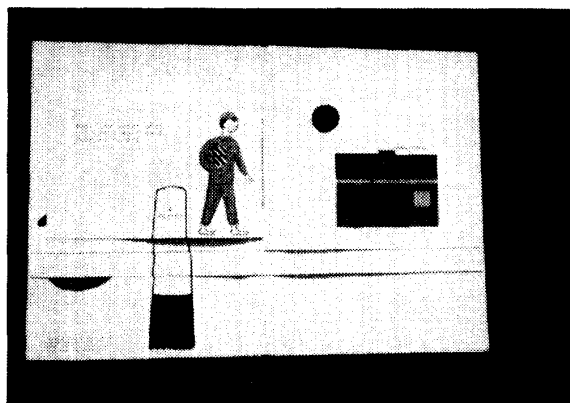
3. ページの大きさの変化

ブルーノ・ムナリ、エリック・カール共に、ページの大きさを変えていく絵本〈図7〉を手がけている。『はらぺこあおむし』は、前述の穴あきと組み合わせて、ページの大小の効果をあげている。

〈図7〉 大小ページの変化



〈図8〉 たんじょうびのプレゼント

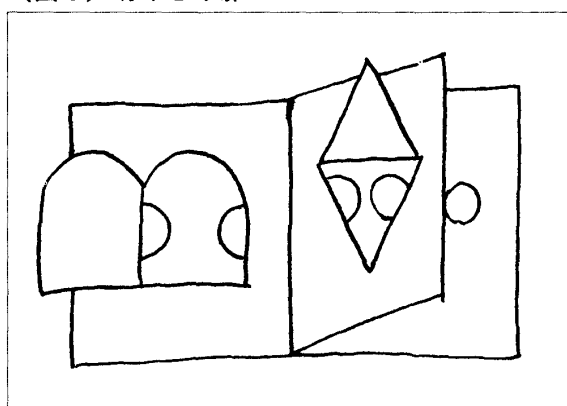


ブルーノ・ムナリの『どうぶつはいかが?』の場合は、1ページの幅が24cmから5cmまで、だんだんと狭くなっていく。小さくなっていくページに合わせ、フラミンゴ、やまあらし、アルマジロ、こうもり、しちめんちょうと動物が次々と登場する。動物たちは動物屋さんたちが持つ紐でつながれて、その紐はページをめくるごとに違った動物が持つことになる。

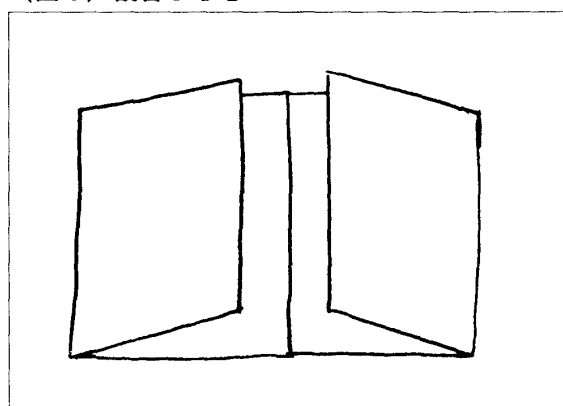
『たんじょうびのプレゼント』(The Birthday Present, 1945, ブルーノ・ムナリ)〈図8〉では、こどものための誕生日のプレゼントを持ったおとうさんが、家へ帰りつき、こどもに渡すまでがストーリーとなり、22cmの本の縦の幅がめくるごとに、17cm、14.5cm、13cmと狭くなり、はじめの1/2ほどになり、後半はまただんだんと幅が広くなる。この形でストーリーをたどると、家まであと10kmのところまでトラックが故障、9kmのところまで乗りかえた自動車のエンジンが止まり、8kmでオートバイのタイヤがパンクし、7kmで自転車のチェーンがはずれる。6kmで石に衝突してスクーターが壊れ、あと5kmのところまでローラースケートの車がはずれてしまう。画面のサイズに合わせて乗物も小さくなって中とじの部分となり、後半は幅がだんだんもとにもどる。3kmのところまで靴の紐が切れ、2kmのところまで靴がすり切れ、素足で歩いていく。たどり着いた家の

エリック・カールの『巨人にきをつけろ!』(WATCH OUT! A GIANT!, 1978)にこの切りこみ扉が使われていて、男の子と女の子が次の場面へ通る出入口となっているが、中ごろから扉をくぐると意外な場所へ出るようになる。たとえば、箱の中に隠れるつもりでふたをあけたら、巨人が読んでいる絵本のページを開くことになっていたり、ドアをあけたら、ハムののったまな板の上に出てきたりする。それぞれの扉から次のページの一部分をみて想像したものは、ページをめくるとまるで違った場面になる。石垣とみえたものが実際は巨人の歯、黄色い大きな目の怪物か、思えばそれは蛾の羽模様だったなどである。こうして、読者は不思議な冒険に参加できるのである。

〈図5〉切りこみ扉



〈図6〉観音びらき



(3) 観音びらき

折り込んだ紙を開くと絵本の大きさより幅の広い場面となる。両びらきのものが「観音びらき」、片びらきのものを「片観音」とよんでいる(図6)。

『つきがみていたはなし』(おはなし・もりひさし、え・きくちとしはる、1979)は版画による絵本である。学校の教室にあった粘土や絵のぞう、きりん、ライオンなどの動物たちが、満月の夜動き出し、くま、しかなどの山の動物たちと大木の橋をかけるという話だ。観音びらきは2ヵ所に使われている。ひとつめ、「つきはたかくたかくあがりました。」という文章だけ縦びらきにして読むようになっている。文の方向にめくると、「たかいなあ」、「つきまでとどきそうだ」と2ページ分にひろがって、大きなどっしりとした木がそびえ、下の方に見上げている動物たちがいる。木の上には月がぼっかりと浮んでいる。その高さを3ページ分の広さで表現している。もうひとつの場面はその巨大な木を橋のかわりにするため、押し倒そうとしているところ。2羽のふくろうが木に絡まる蔓を掴んで飛んでいく。めくると、谷の向う側にいる山の動物たちが蔓を引っ張っている。深い谷の兩岸を左右のページにし、真中のページに月が落ちており、時間経過が察知できる。開くとワイドになる効果を十分利用して、ストーリーをうまく活かしている。

H. A. レイ(H. A. Rey)の「じぶんでひらく絵本」シリーズで、1/2ページを付けたし、開くともとの大きさの1.5倍となる。『おかあさんとこども』(WHERE'S MY BABY?, 1956)、『さあたべよう』(FEED THE ANIMALS, 1956)、『だれのうちかな』(ANY BABY AT HOME?, 1956)、『サーカスをみよう』(SEE THE CIRCUS, 1956)の4冊がそれぞれ半ページびらきで、日本語版は

2. 扉あけの技法

絵本のページに扉をあける技法は、次の3つに分類できる。

(1) はりつけ扉

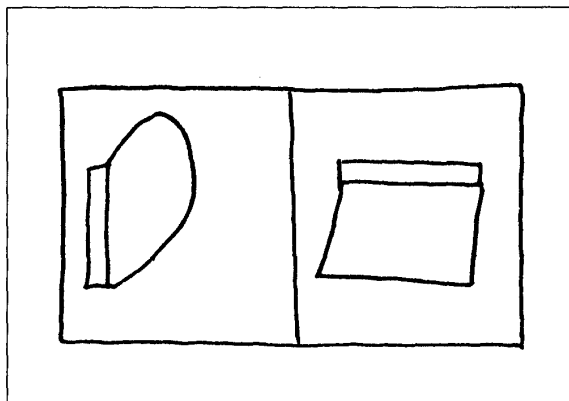
別の紙を加えることで画面に扉ができているのが「はりつけ扉」である(図3)。つけ加えた扉についても画面と同様の印刷をし、はり合わせて異和感のないように工夫している。

ブルーノ・ムナリの『ぞうのねがい』(THE ELEPHANT'S WISH, 1945)も前述『ムナリの本』の1冊である。ぞうにはじまり、さかな、とかげ、うしといった動物の願望を扉の中にかくしている。動物の頭のあたりに正方形の扉がついていて、小さな扉をひらくと自分になりたいという動物があらわれ、いかにもそう考えているようにみることができる。そして、なりたかったその動物にも悩みがあるので、さらにほかの動物になりたいがっているというように、順々に進行し、最後のうしは、「うしは、うるさいはえがいつも悩みのたねだったので、ぞうになりたいかった。」と元へ戻る落ちがついている。扉をひらくことの期待や予想が、次のページをめくる期待へつながっていく。一般絵本の場合、文章が進まないうちに先の場面をみせてしまうことも多いが、この絵本のしかけは、そういった点をカバーして充分である。

エリック・ヒル(Eric Hill)の『コロちゃんのおさんぽ』(SPOT'S FIRST WALK, 1981)(図4)も扉をひらくと隠れているものが姿を現わす形式である。隠れている場所がにんじん畑のしげみや花畑の中などさまざまで、実に楽しい。コロがのぞいているところの扉をあけると、隠れていた動物たちがみつげられる。絵本のなかには「あける」「ひらく」など絵の中に指示の言葉を加えているものもある。

2つの作品とも文章が簡潔で、特に『コロちゃんのおさんぽ』は活字も大きく、5文字前後にまとめており、幼児が初期にみる「赤ちゃん絵本」のひとつともいえよう。

〈図3〉 はりつけ扉



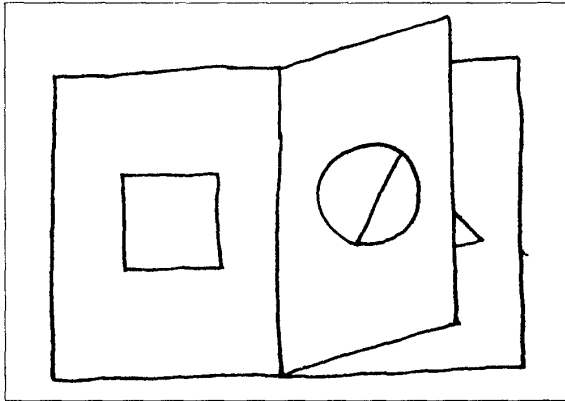
〈図4〉 コロちゃんのおさんぽ



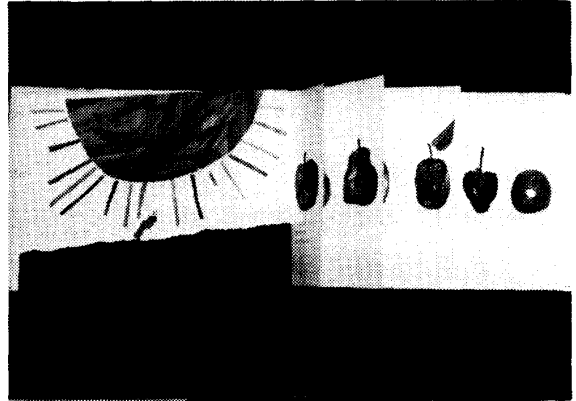
(2) 切りこみ扉

「切りこみ扉」とは、画面そのものに切りこみを入れて扉にしている技法をいう(図5)。その扉をあけると向う側のページの一部がみえる。

〈図1〉切り抜き、穴あき



〈図2〉はらぺこあおむし



ら穴として1ページめくるごとに穴の奥へ入っていく感じを出している。

『きりのなかのサーカス』は、トレーシング・ペーパーをすかして次のページに見える霧の中をぬけていくと、穴あきのサーカスへ出てくる。右ページの同心円が右から左へめくっていくごとに小さくなるようにくり抜かれているほか、半円を含め大小さまざまな円の穴あき、切り抜き〈図1〉がある。玉のり、曲芸師、ピエロといったサーカスならではの出し物だけでなく、汽車、小さなさかな、ハエなどサーカスとは結びつかないものも登場させるユーモアがある。デザイナーらしい奇抜な配色や発想が大いに活かされている絵本である。

エリック・カールの『はらぺこあおむし』〈図2〉は、あおむしの、誕生から成虫になるまでを、その食べ物の変遷をまじえてすすめていく。シンプルな穴あきに画面の大きさの変化を加えて、内に秘められた成長の機微を語っていく効果が巧みに計算されている。穴は、りんごをたべたあとからはじまり、最後に食べたみどりののはっぱまで、同じ穴が裏おもてに活着している。右ページから入って左ページにぬけていくその穴は、あおむしが食べたあとであり、成長への道筋である。りんご、なし、すもも、いちご、オレンジとひとつずつ数を増やししながら、次は6つと思わせ、実はそうではなく、チョコレートケーキ、アイスクリームと、すいかまでいろいろなものが10となる。予想がまったく違った場面になる意外性が活かされている。また、そのページは実にカラフルで子どもたちの好きそうなものを並べていることもその効果を高めている。

切りぬきの穴の形を変えることによって、さまざまな形の絵の一部分をみせ、ページをひらくと全体がみえる技法が『たんじょうびのふしぎなてがみ』の終わりの方で使われている。ドアには四角の穴があり、目だけが見えているが、ひらくとかわいい子犬であるといった展開である。

『おばけまたおばけ』(チャイルズ・プレイ, Child's Play, 1974)は、おばけの形にページを切りぬき、めくった場面でおばけの正体をみせる。文章がおばけの部分から正体へと続いていく二拍子のすすみによる構成である。地色に青、赤、黄など鮮明な色を使い、切りぬいた部分がはっきりするような組み合わせをしている。切りぬきの効果がより印象づけられる。

ブルーノ・ムナリ、エリック・カールの作品をみると、切りぬき、穴あきの技法だけでなく、他の方法を加えて画面を変化させ、また、ページの大きさを変えたりしながら、切りぬき、穴あきの効果を高めようとしている。

い才能によって、新しいアイデアを見せてくれた。戦時中から出版が始まり、画面の大きさが変化する『どうぶつはいかが?』(Il Venditore di Animali)、『三羽の小鳥の話』(Storie di tre Uccellini)といった『ムナリの本』(I Libri Munari)が10巻全冊が揃ったのは1945年である。このあと画期的といえる紙の素材にトレーシング・ペーパーを使い、穴あきもある『暗い夜に』(Nella Notte buia, 1956)、『きりのなかのサーカス』(THE CIRCUS IN THE MIST, 1968)をはじめとして、ほとんど玩具との接点まで絵本の概念を広げた。『きりのなかのサーカス』以後も『PIÙE MENO』(1973)という、絵本とは違うがプロジェクター用のスライドセットで、絵をトレーシング・ペーパーのように組み合わせることでさまざまな情景ができる教育用具を生んだ。これは、お話の創作にも活かせる方法である。1980年には『I Prelibri』という絵本よりも美術作品、オブジェといえるストーリー性を持たないものも手がけている。このように、デザイナーとして自由な発想をもって、絵本に限らず、家具、玩具、ポスター、染色など幅広いデザイン活動をしている。

ブルーノ・ムナリと同様に、デザイナーが絵本界へ進出することはこの後にも続いた。そこでもうひとり仕掛け絵本をつくったデザイナーをあげるならば、ドイツ育ちのアメリカ人エリック・カール (Eric Carle) であろう。彼の絵本にはコラージュを基本とした面白さがある。着色したうすい紙を形づけて貼ることにより絵を創りだす。レオ・レオニ (Leo Lionni) のコラージュとはまた違ったおももちがあり、色の重なりや紙にしみこんだ微妙な色あいの美しさを活かしている。そこに「穴あき、や」とびらあけ、を加えて、より変化のある面白さをつくっている『はらぺこあおむし』(THE VERY HUNGRY CATERPILLAR, 1969)、『たんじょうびのふしぎなたてがみ』(DAS GEHEIMNIS DER ACHT ZEICHEN, 1971) などがある。

ブルーノ・ムナリ、エリック・カール共にストーリー的には単純化された作品が多く、平面上での工夫から新しいしかけを面白さにうまく結びつけている。

こういった外国の仕掛け絵本が日本語版に翻訳されたのは、1970年代後半から1980年代に集中している。ブルーノ・ムナリの1945年の作品も1979年と30年以上も経てから紹介された。仕掛け絵本の歴史の流れからみて、「おもちゃ絵」から進化してきたものがその後継しなかったこと、外国版の翻訳が遅れたことが、日本の「仕掛け変形絵本」へのとりくみを遅滞させていたといえよう。

変形・仕掛け絵本の形式、技法

1. 切り抜き、穴あき

まず、ブルーノ・ムナリの『暗い夜に』と『きりのなかのサーカス』をとりあげよう。ともに、絵本の数ページにわたってトレーシングペーパーが使われているが、これについては別項で説明することにする。

『暗い夜に』では、小さな黄色い穴を「黄色いナゾの光」とし、手で破ってできたような穴をほ

Eric Carle、Bruno Munari に於ける 変形・仕掛け絵本の構成について

樽 英 子

はじめに

〴〵仕掛け絵本、への注目度は年々高まってきている。絵本を専門に扱う書店ではコーナーまで設けられており、次々と新しい工夫を加えた絵本が誕生する。コーナーに立ち止まる人々も多く、子どもたちも興味を示している。画面が飛び出すもの、切りぬきがあるもの、穴があいているもの、とびらを開くと音楽が流れてくる絵本など、最近では絵本という概念から大きく飛躍したもので出てきた。しかし、中には絵本的役割を果さず、玩具性の高いものや珍しさに過ぎないものも多く、また、絵本としての新しい開拓に役立つ試みも少なくないといえよう。

歴史的な面から日本の仕掛け絵本に触れてみると、意外にも〴〵おもちゃ絵の芳藤、として有名な歌川芳藤(1828～1887)の流れをくんだ明治の翻案物語絵本、グリム童話『ハッ山羊』(呉文聡訳、小林濯画)などのあることがわかった。『ハッ山羊』とは、『七ひきの子やぎ』のことであり、おかあさんやぎが狼の腹を切って子やぎを助ける場面だとびらをめくると腹の中から子やぎが出てくる場面になっている。〴〵とびらあけ、の技法がとられているのである。しかし、「芳藤の死(明治20年)以後、しばらく続いた伝統もついに東京の震災によって西欧化の波に消えた。」(堀内誠一編『絵本の世界・110人のイラストレーター 1』P127)ように、日本独特の浮世絵から発展したおもちゃ絵の流れも消えてしまい、しかけ絵本も発展することなくとだえてしまった。

外国絵本も、かなり古くから〴〵観音びらき、〴〵飛び出す、(Pop-up)といったしかけ絵本があった。一部は復刻版として出版されている。しかし、絵本の歴史から見て本格的な流れができはじめるのは、20C中頃からになる。

現在の仕掛け絵本の出発点にある作家は『造形の手品師』とも呼ばれるブルーノ・ムナリ(Bruno Munari, 1907～)である。彼はイタリアのナポリ工芸学校を経て、絵や「無用機械」の製作で注目された。息子のアルベルトに〴〵手作り絵本、をつくってやったことから絵本の分野にも素晴し