

絵本の原画作りに関する研究 —りんかく線と着彩について—

松本 昭彦* 金 由惻**

*美術教育講座

**大学院学生

Study of Original Picture Making of Picture Book —Consideration for Outline and Coloring—

Akihiko MATSUMOTO* and Yuri KIM**

**Department of Fine Arts Education, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan*

***Graduate Student, Aichi University of Education, Kariya 448-8542, Japan*

1. は じ め に

りんかく線を描いてから色を塗るというプロセスは、至極当然なこととして広く受けとめられているように思われる。しかし一方で、りんかくの段階まではうまく描けるのに、色を着けるとうまく仕上げられないという声が多いのも事実である。キミ子方式という絵の描き方では、「工場で作ったものは設計図のように」¹⁾ りんかく線を描いてから着彩をするが、植物や動物、または設計図なしで作られた人工物等はりんかくを描かず、今描こうとしているものの中から描き始めの一点を決め²⁾、その部分の色を三原色と白で作り、そこから隣りとなりへと描き広げていく。また、画用紙が余れば切り、足らなければ足して描いていき、構図は後から決めるというユニークな方法が特徴である³⁾。

かつての漫画やアニメーションに目を向けると、たいていの作品にはりんかく線が存在していた。しかし近年はりんかく線が以前の時期の作品と比較すると激減してきている。これには手描きのアニメーション原画をコンピュータで合成したり彩色したりするCAPS (computer-aided production system) システムと呼ばれる技術が大きく関わっている。さらに全てがコンピュータによる3D作品になると、もはやりんかく線がなくなってくる。このことをウォルト＝ディズニーのアニメーション作品で見ると分かりやすい (図1, 2, 3参照)。

また、筆者らが現在取り組んでいる絵本やイラストレーションの原画制作の世界でもコンピュータを使った表現は増加の傾向にあるが、3Dアニメーションのようにりんかく線がなくなることでもない。本

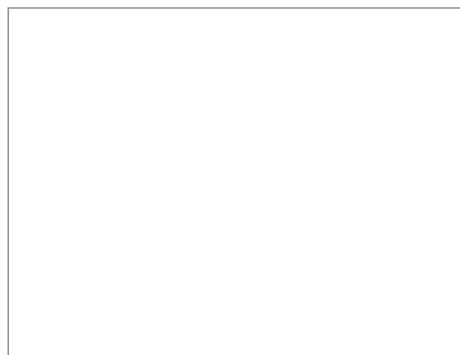


図1 『One Hundred and One Dalmatians』 1961

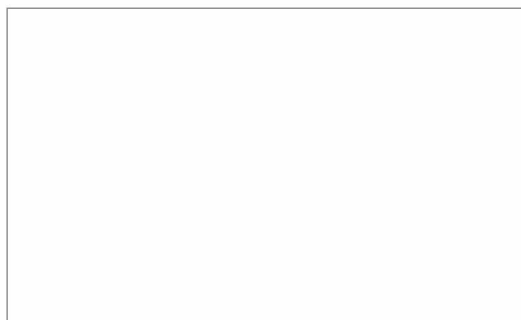


図2 『The Lion King』 1994

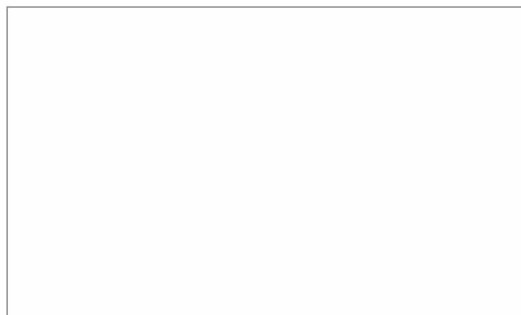


図3 『The Toy Story』 1995

稿は、りんかく線の意味や役割について、着彩のプロセスと関連付けて整理しながら、実例をもとに考察することを目的としている。

2. りんかく線

2.1 教育現場におけるりんかく線

通常、小中学校では子どもたちは鉛筆を使って、まずりんかく線を描く。りんかく線は色を着ける前の「下がり」と言ってもよいであろう。鉛筆を用いる理由は、間違えたら消しゴムで消すことができるからに他ならない。低学年ではクレヨン等でりんかく線を描かせることもある。

子どもたちにとっての鉛筆によるりんかく線とは、一言で言えば、モノとモノを区別するためのものである。区別することで個々の形とそれらの位置を決定できる。例えば、人をりんかく線で描くとすると、頭、眼、鼻、口、耳、髪、首、衣服や腕、脚等の形や位置を決めたことになる。子どもたちは、着彩する前の段階では形と位置に対する認識はあるが、りんかく線の役割や意味、造形性、着彩とのバランス等について考えることはまずないものと考えられる。

2.2 りんかく線の役割

りんかく線の役割について考えてみるために下の図4を用意した。この状態を「線画」または「線表現」と呼ぶことは可能であろう。

図4に色彩を施してみたものが下の図5である。これ

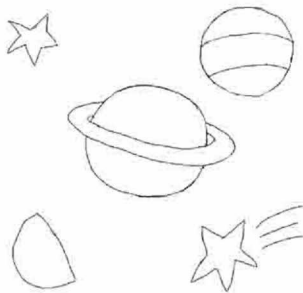


図4 線のみによる表現の例

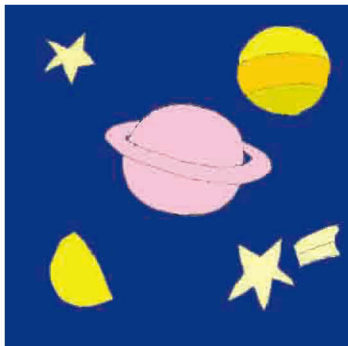


図5 線と面による表現の例

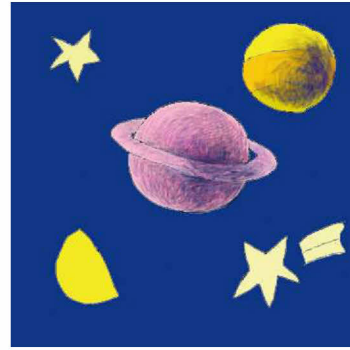


図6 線と立体的な着彩による表現の例

は平面的な絵であるので、「平面画」もしくは「面画」、「面表現」等と呼ぶことができよう。呼称はともかく、漫画や絵本やイラストレーションではよく見られる描き方で、スタンダードな一形式であると言える。

続いて図6は、陰影を施して立体的に表したもので「量感画」とか「立体的表現」と呼べるであろう。これも絵本やイラストレーションではしばしば見られる形式である。

図6からは、りんかく線について二つの知見が得られる。

- ・量感を表すと、りんかく線は不要になる。……①
- ・量感表現には、りんかく線による記号的な形（星形等）は不釣り合いである。……②

知見①は前章で述べたように、3D作品では、もはやりんかく線がなくなるといことの裏付けになると考えられる。また知見②からは、リアルな立体的表現をするなら、約束事のような形は描かない方がよいと言えよう。絵本編集者の小野明は「借り物（の形）で描くのは勿体ない」と言う⁴⁾。

2.3 りんかくの線の造形的表現

2.3.1 太いりんかく線

下図7は、よく知られたディック＝ブルーナ（1927～、オランダ）の作品であるが、彼のりんかく線は、黒のポスターカラーと絵筆を使って、時間をかけて、点描をつなぐように実にゆっくりと描かれている⁵⁾。いきなりりんかく線を描くのではなく、鉛筆による下がきを何度も繰り返す、最終的に決定された線だけを選

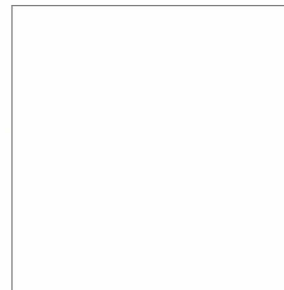


図7 ブルーナによる太いりんかく線の作例

択し、転写の過程を経て、最終的に太いりんかく線が描かれることを忘れてはならない(図8)。また彩色はコンピュータを使うのではなく、わずか6色の色指定によってなされている⁶⁾。

ブルーナ作品のように、しっかりとした太いりんかく線を作品で生かすためには、彼の手法のように透明なポジフィルムに線画を焼きつけてから色指定をするか、スキャナで線画を取り込んでからコンピュータで彩色し、レイヤーで初めの線画を一番上にするか、またはアナログ的な手法ではあるが、彩色してから太いりんかく線を描くかのいずれかであろう。

また、太い線の場合には線画のままでも完成作品にできる可能性を持つと考えられるほか(図9)、ペン＝シャーンのように線に力強さを帯びさせても、線画作品としての高い完成度を期待できる(図10)。



図8 ブルーナの前画(線画)

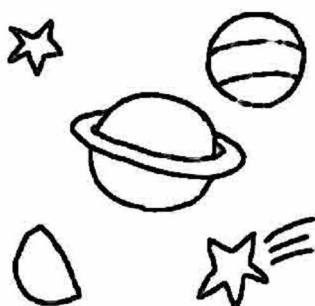


図9 「図4」のりんかく線を太くした場合

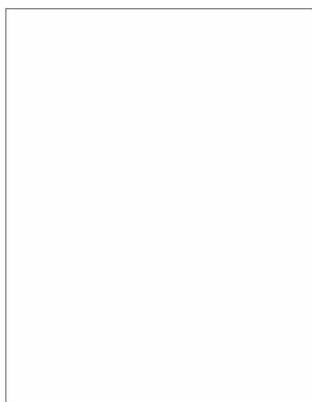


図10 ペン＝シャーン『ワルシャワ』



図11 太さの異なる実線と点線の効果



図12 線の明度を高くすると、存在感が弱まる



図13 線と周辺部の明度を近づけても、りんかく線の存在感は弱まる

2.3.2 細いりんかく線

細ければ細いほど実線の存在感は弱まるが、それらを点線にすれば、線画(線表現)としては、さらに弱められることは自明の理である(図11)。線を弱めるためのもう一つの方法が考えられる。白い紙に線画で描く場合には、線の明度を高くする(＝明るくする)ことである(図12)。

りんかく線を弱くする目的自体には、目立たないように抑えたいとか、立体的な表現につなげたいとか、いろいろであろうが、これの応用として、周辺の明度や色彩に近付けることでも、線の存在を弱めることが可能になる(図13)。結局、りんかく線が太い、細いというのは、線の見せ方を強くするか、弱くするかというアクセントの問題でもある。

3. りんかく線における明度と色彩

3.1 明度

明度は、英語でvalue(バリュー)とかbrightness(ブライイトネス)と言う。valeur(バルール)というフランス語での呼び方には「色価」の訳語があてられており、明度だけにとどまらず、色の三属性である色相と彩度と明度のいずれか、または組み合わせによる色彩の働きを総合的に指すニュアンスも帯びているように思われる。

白の明度を10とし、黒を1として、その間にある灰色の階調を9から2であらわしたものが次頁の図14である。図14は、白を10、黒を0とするマンセル表色とは幾分異なるが、簡便で分かりやすであろう⁷⁾。昨今のチューブ入り絵具の中には、色みをマンセル記号で表

したものも見るできるようになったが、全ての色には必ず明度の要素がつきまとう。哺乳動物の眼では人を含めた霊長類のみが色彩を見分ける細胞を持つとされるが、そうでない動物であっても、モノクロではモノを見ているとされる。このことは、色に先立ってモノクロ、つまり明度差の世界が存在すると言ってよいであろう。テレビもカメラも、カラーが一般的になる以前はモノクロであったことを思い出せば、納得がいくであろう。

我が国では、明度という言葉よりも濃淡という言い方が長く伝統的であったためであろうか⁸⁾、しばしば「明るい」ということを「淡い」とか「うすい」という言い方で表し、反対に「暗い」ということを「濃い」という言い方で表す人が多い。このことで、絵画指導の中ではしばしば混乱を招く⁹⁾。

さて、白い紙の上に同じ太さの線がいくつもあるとき、明度が高くなるにつれて、存在感が弱くなることは前章で述べた通りであるが、このことは細い線であっても、明度が低い(=暗い)線なら「相対的には」目立つ場合もあるということである。しかし、線を相対的に見せているものは周辺部であるから、結果的には対比(コントラスト)の問題に落ち着く。これについては図13で見た通りである。こうした線の明度の違いと、肥瘦(太さと細さ)を使い分けた作例を武井武雄の作品に見ることができる(図15)。

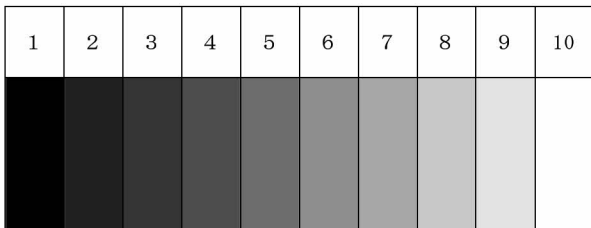


図14 明度の区分概念図

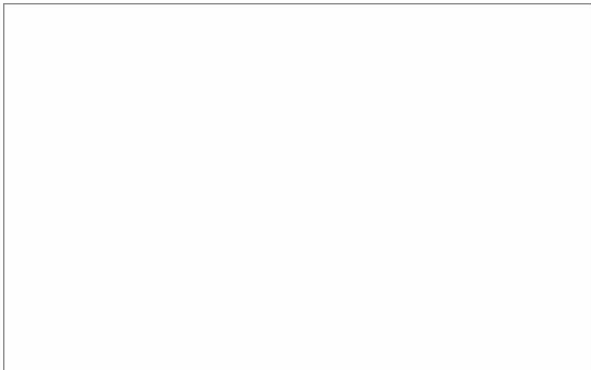


図15 線の肥瘦と明度対比の作例
武井武雄『うらしまたろう』より

3.2 色彩

絵本原画やイラストレーションのりんかく線に用いられる色彩は、必ずしも黒とは限らない。よく用いられる色として、灰、赤、青、セピア等の名を挙げることができる。黒は前項に従えば明度の低い(=暗い)強い線と言える。先出のディック=ブルーナの線はこれに該当する。

一方、赤やセピア、青や灰色等は明度が黒よりも高く(=明るく)、幾分目立たない線として活用することができる(図16)。彩度も低ければなおさらである。子どもたちが絵を描くとき、りんかく線には鉛筆またはクレヨンが用いられることが多いと2.1でも述べた。クレヨンの黒は力強い線表現を生むが、鉛筆の黒さは、実際はそれほど黒くない(=明度が低くない)ので、りんかく線の存在感が着彩後には弱まりやすいものである。それゆえ、水彩絵具に混ぜる水加減も重要な絵画指導上のポイントになる。最初の線画の魅力を保持する方法としては、着彩後にりんかく線を強めさせるのも一つであろうが、これではアニメーション的な表現になる可能性が強い。

やはり、モノとモノの区分は色の個性差で行わせるのが良いと思われる。写真1は、実際に筆者が使用している明度差をみるための自家製の道具である。色見本帳の無彩色のページを一部分切り取って厚紙に貼っただけの構造であるが、配色を考えるとときに使い勝手が良い。明度以外の色の個性差については、着彩に関する問題として次章に譲る。

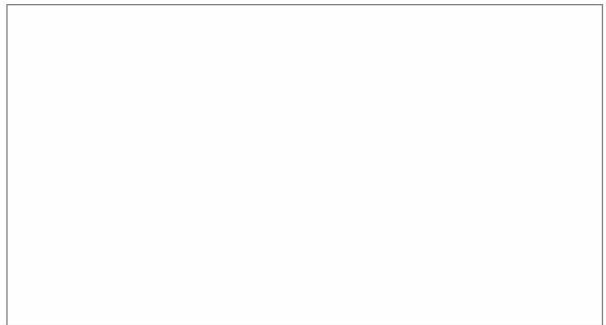


図16 りんかく線がセピアの作例
安野光雅『はじめてであう すうがくの絵本』より

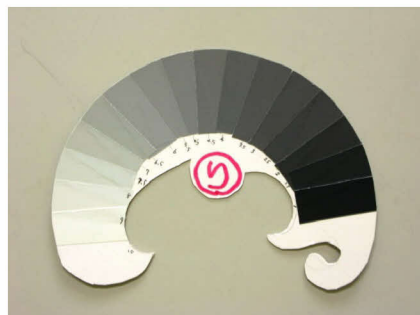


写真1 明度をみる自家製の道具

4. 着 彩

4.1 キー色

代表的な色の提示方法にCMYK方式とRGB方式がある。このうちRGB方式は、色光の混色とか加算混合などと呼ばれるもので、テレビやパソコンモニター等に活用されている。一方、CMYK方式は、色料の混色ないしは減算混合などと呼ばれる原理に基づくもので、印刷物や絵画、イラスト、多色版画等、手に取って見る実際の制作物に関連がある。

Cはシアンプルー（青）であり、Mはマゼンタ（赤）、Yはイエロー（黄）を指す。最近のパソコン用プリンタではライトシアン、ライトマゼンタ、グレーのインクを装備したものも市販されている。Kはキー色とも言い、画面全体の鍵を握る重要な色の意味であるが、多くの印刷物ではKは墨色、つまり黒を用いている。

本項で注目したいのは、キー色使用の効果についてである。実際、絵本原画やイラストレーションを描くにあたって、どの色を自分の描いている絵画の世界のキー色にするのかを決めてから制作するのと、決めないまま制作するのでは出来栄に差が生じると考えられるからである。下図17を見ると、黒をキー色として、その他には橙と緑だけが用いられている。キー色が至る所に使用されているため、画面が安定して見える（図18も参照）。橙と緑は補色関係にあるため、色調のコントラストも強く、よく目立つ。また黒、橙、緑

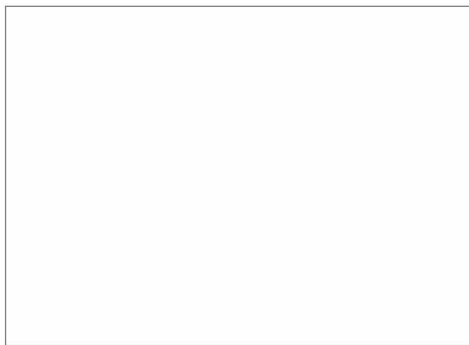


図17 キー色に黒を使った例1
マーガレット=ブロイ=グレアム絵『どろんこハリー』より

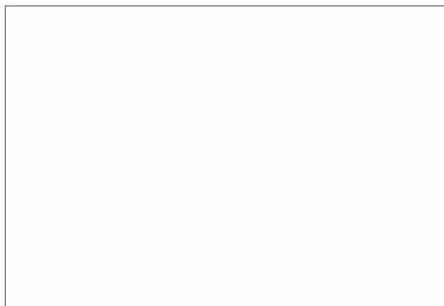


図18 キー色に黒を使った例2
おぼまこと絵『トウユのたんじょうび』より

とも明るい調子から暗い調子までの幅（濃淡）を有しているので、平面的な塗り絵表現にはなっていない。

図19の作例を見ると、黒ではないいくつかの色でりんかく線が描き入れられている。緑や茶、山吹、ピンク、灰、さらには画面右上や左端には白抜きのような線も見える。同一絵本の別ページに目を向けると、緑色のりんかく線が殆どで、補助的に茶や黒の線が用いられていたり（図20）、山吹がメインのりんかく線に用いられて、補助的に緑色の線が使用されていたりする（図21）。

図20の画面は、明るい緑色の葉の上で食事をする明るい緑色の虫がメインのキャラクターである。つまり画中の世界を支配する色が明るい緑であるため、それよりも幾分明度の低い（＝暗い）緑が、形を区分するための主たるりんかく線として採用されたと考えられるべきであろう。同様に図21では、画面の大半を占める色彩が蜂の巣内部の黄色であるため、同系色で明度的に低い山吹色が主たるりんかく線に選ばれたものと考えられる。

また、中心的ではないが、大切な部分には独立した別の色彩のりんかく線を与えることで、図20では別の場所にいる他の虫の世界を同存表現的に表したり、黒電話らしさを保持していると考えられる。図21では、かたい表現になりがちな蜂の巣の構造に対して、柔らかい葉っぱをアクセント的に配し、蜂の生活する世界と植物の世界を同存的に表していると言えよう。

図19においても、作者はおそらく異なるキャラクターたちを図20、21で表したように、特定のものらし

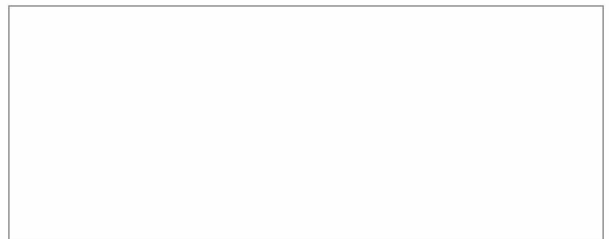


図19 キー色が黒でない作例 工藤ノリコ
『セミくん いいよ こんにちは』より（下図20、21も）



図20

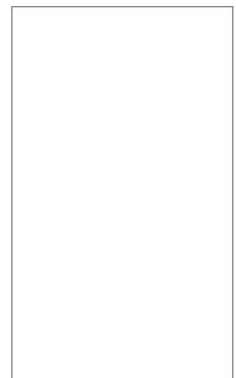


図21

さの保持目的と、昆虫たちの世界と植物の世界を同存的に描写する目的で複数の色のりんかく線を用いたのであろう。

4.2 明度差による画面の組み立て

3つの明暗の調子で画面を組み立てることを英語では“The three-tone technique”と呼ぶ¹⁰⁾。この場合、明るい、中ぐらい、暗いの3つの調子だけで絵を描くと考えて差し支えない。木版画を黒インクだけで刷れば2トーン作品と考えてよい。もう一つ灰色の版を重ねると3トーンになる。tone（トーン）とは本来、「明度と彩度」による色の系統のことであるが、本稿では「明度の差」程度の意味で、この語を用いる。

われわれを取り巻く現実の世界は複雑な階調にあふれているが、絵本の原画やイラストレーション制作においては、画面を先ずなるべくシンプルな明暗に置換してから着彩をする方がよいであろう。2トーンや3トーンばかりでなく、必要があれば5トーン、6トーンになっても構わない。ただし、画面の主役や大切なモノは、引き立つように明度差を大きくすることを心掛けるとよい。逆にさほど大切でないものについては明度差を小さくすればよいであろう。また、コントラストの強い絵にするか、コントラストの弱い微妙な対比を大切にしたい絵にするかは、予め決めておかないと、好みの絵にならないであろう。なお、着彩をする前に明暗だけで画面の組み立てを考えることを英語ではValue Studyと言う。

2トーンの例を以下に挙げる。図22と23はコントラストの強い（＝明度差が大きい）例である。

同じく2トーンでコントラストの弱い（＝明度差の小さい）例が図24と25である。

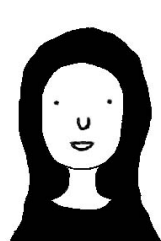


図22 2トーンで
コントラストが強い例1

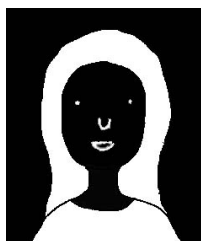


図23 2トーンで
コントラストが強い例2



図24 2トーンで
コントラストが弱い例1



図25 2トーンで
コントラストが弱い例2

ここで、以下の二つの新たな知見が加わった。

- ・明度の差があれば、着彩後に取えたりんかく線を描く必要はない。……………③
- ・③により、着彩のための下がきの線と着彩後に描くき入るりんかく線は、別物として分けて考えなくてはならない……………④

3トーンの例を以下に挙げる。図26と27はコントラストの強い（＝明度差が大きい）例である。隣り合うモノとモノが同じ明度のとき（図27では顔、首と服が同じ明度）、モノとモノの境目を表すための線が必要になる。この線を描きたくないときには、色相や彩度の違いを活用すればよいであろう。明度差の数に関係なく言えることではあるが、四色定理¹¹⁾に従えば、4つの明度差があれば、全てのモノとモノを塗り分けられることになる。

また、同じく3トーンでも、コントラストの弱い（＝明度差の小さい）例が図28と29である。実際の絵本原画やイラストレーション制作では、都合上5～6つ以上の明度差が必要になることも多いであろうが、着彩の前に、明度だけで画面を組み立てることが絵画制作の重要な基本プロセスであると筆者らは考えている。

4.3 画材と着彩

絵本の原画やイラストレーションの制作には実に多様な画材や道具が用いられている。代表的なものとしては、透明水彩、ガッシュ、カラーインク、ペン、油絵具、アクリル、アクリルガッシュ、パステル、クレヨン、色鉛筆¹²⁾等が挙げられる。また、版画や切り絵、コラージュの技法以外に近年ではコンピュータの使用も増加傾向にある。制作者は画材の特性を予め知って

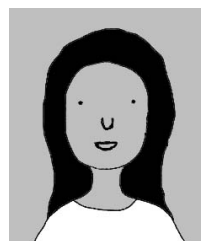


図26 3トーンで
コントラストが強い例1

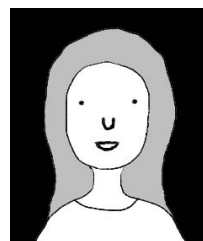


図27 3トーンで
コントラストが強い例2

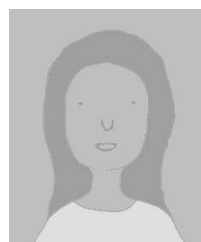


図28 3トーンで
コントラストが弱い例1

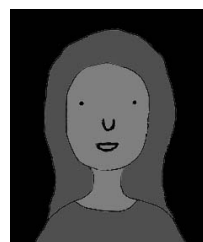


図29 3トーンで
コントラストが弱い例2

おく方が良いであろう。例えば、カラーインクや透明水彩等のように透明度の高い材料と、ガッシュやポスターカラー等の不透明な材料の違い、アクリル絵具等の速乾性画材と油絵具等の遅乾性画材の違い、また後から消せる画材と消せない画材などの違い等についてである。

どんな画材を用いるにしても、前項でも述べた通り、着彩よりも前の段階で、明暗による画面の構成計画を立てておくことが望ましい。これは大雑把な計画であっても、全くの無計画な着彩をするよりかは、はるかにマシな出来上がりになると考えられるからである。

また、面を着彩するときでも単純な平塗りの他に、ときには故意にムラを作ることも表現上の効果が期待できる。量感描写というものも、ムラのある色塗りと同じカテゴリーに属すると考えることは可能であろう。同じ明度で彩色するにしても、テクスチュアを様々に変えたり、着彩材料や道具を変えたりすることで、多くの可能性の中から好みの表現方法を選び出すことができるものと考えられる。

5. ま と め

絵本の原画やイラストレーションの制作に関して、りんかく線と着彩について研究を行った結果、本文中にも記したことであるが、以下の知見が得られた。

- ① 量感を表すと、りんかく線は不要になる。
- ② 量感表現には、りんかく線による記号的な形(星形等)は不釣り合いである。
- ③ 明度の差があれば、敢えてりんかく線を描く必要はない。
- ④ 着彩前の下がきの線と着彩後に描き入れるりんかく線は別物として分けて考えるべきである。

この他、りんかく線は着彩前に描くのではなく、着彩後に必要に応じて、周辺の色や明度とのバランスを考慮し、線の色、肥瘦、道具や材料、スピードを決めるとよいこと等も分かった。いずれにしても下がきではないりんかく線は、着彩の一部として位置づける

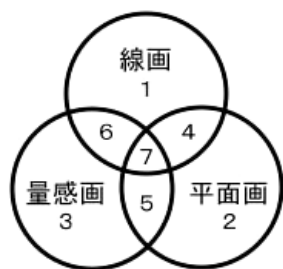


図30 絵の分類

ことが大切であろう。

最後に、絵本原画やイラストレーションの絵を下図30のように分類してまとめてみることにする。

1は「線画」の表現である。このとき、線の太さ、細さ、色(とくに明度)、スピード、道具等の選定に配慮を要する。

2は、りんかく線を持たない平面的な着彩画であるので、一つ一つのモノの形や大きさの他、配色に気をつけたい。

3は、りんかく線を持たない量感のある絵、ないしは何らかのテクスチュアのある絵と言える。かすかな量感から強い量感まで明度差に配慮することで、いろいろな表現が可能になる。また、塗りムラや模様もテクスチュアの一部として考えると楽しいであろう。リアリティのある表現も可能である。

4は、りんかく線付きの平面表現である。ブルーナ作品(図7)を初め、様々な幼児向け絵本やアニメーションでよく見られる。

5は、りんかく線のない平塗りと、量感または塗りムラを含めたテクスチュアのある箇所が混在する表現と言える。例えばリアルな描写と何も描かれていない余白との相乗効果¹³⁾を狙ったものや、部分的な平塗りで分かりやすさや親しみを伝え、部分的なムラで画面に柔らかさを与える等の効果があると考えられる。

6は、りんかく線のある量感画もしくは、りんかく線のあるテクスチュア画ということになる。知見①で述べたように、量感がある場合、基本的にはりんかく線は不要である。

7は、線とムラのない平面的な着彩と、立体的な量感(または各種のテクスチュアのある)表現が混在する絵と言える。4に(ムラや量感等、何らかの)テクスチュアが加わった絵であるとも、5にりんかく線が加わった表現であるとも、6に平塗りの部分または何も描かれていない余白(=ホワイトスペース)が加わった表現であるとも言える。

6. お わ り に

子どもが出会う初めての文化が絵本である¹⁴⁾とグラフィックデザイナーの南雲治嘉は言う。内容の的確さは勿論、赤ちゃん向け絵本や幼児向け絵本に限らず、分かりやすさ、親しみやすさというものは重要であろう。また、絵本は初めから終わりまでの内容を全て立ち読みでき、その後で買うか買わないかを吟味される出版物であると前出(2.2)の小野明は言う¹⁵⁾。二人の言葉は、絵本を制作する者への絵本論としても受け止められよう。

また小野は「言葉に寄りかかるのではなく、絵に寄りかかる」ことの重要性を説く¹⁶⁾。つまり、絵本の主体は文章ではなく、あくまで絵であるという趣旨である

うが、絵本の原画を制作するにあたっては、様々な絵本論についての学習も必要であると思われる。そのためには、読書以外の勉強法として、絵本ワークショップへの参加も勧めたい。

本稿が絵本やイラストレーションの制作者あるいは、これから始めようとする方々の一助になれば幸いである。

注

- 1) 松本キミ子, キミ子方式スケッチ入門, JTB, 2001, p. 22
- 2) 松本一郎, シニアライフシリーズ7 はじめてでも楽しみながら絵が描ける キミ子方式アートセラピー, 生活ジャーナル, 2002, pp. 20-21では, 植物は成長の順, 動物は毛の流れ, さわる向きに, 人工物は人がつくった順に描き進めるとある。
- 3) 前掲書1) pp. 12-15にキミ子方式の基本がまとめられている。
- 4) 長野県岡谷市のイルフプラザカルチャーセンターにおいて2011年2月5日に開催された「第6回武井武雄記念 日本童画大賞」入賞者向けワークショップでの発言内容。筆者メモによる。
- 5) ブルーナ ミュージアム, 白泉社, 2001, p. 22
- 6) 前掲書5) pp. 20-21によると, ブルーナの作品では, 黒いアウトライン以外には, 赤, 黄, 青, 緑, 灰, 茶が使用されているとある。
- 7) マンセル表色では, 現実の色票(色見本)等において, 白は9.5, 黒には1の値を用いている。
- 8) 田口安男「デッサンはどう描かれたか」, 『美術手帳』デッサン 一見ることと描くこと, 1981年7月号増刊, に「東洋の濃淡, 西洋の光」の項目(pp. 90-91)があり, 『芥子園画伝』の一節を引き合いに出すなど興味深い内容を見ることができる。
- 9) 墨は水で「うす」めることにより, 白い紙の上では明度を高くできるため, 「うすい」という言い方も可能になる。反対に水が少なく, 墨の「濃」度が高ければ, 明度が低くなるため, 「暗い」を「濃い」と表現できる。透明水彩でも同じことが言えるが, ガッシュやポスターカラー, アクリルガッシュ等のような不透明な画材では, 黄や白, 薄桃色等の明度が比較的高めの絵具では, 水に対する絵具の「濃」度が高いほど, 明るさが保持されるので, 「濃」いほど明るくなり, 言い方に矛盾が生じる。また, 油絵で「うすい」とは, パート(絵具層)等の厚みが薄いことを指す。「薄い色を厚く塗る」とか「濃い色を薄く塗る」の言い方では分かりづらいと思われる。一般的な色鉛筆やパステル, クレヨン等, 水を加えない直接描画材では, 筆圧やタッチの密度で明度を調節する。
キミ子方式では「明るい」「暗い」の言い方を「光言葉」と呼び, 多くの人に分かりにくい言葉であるとして方式の指導者間では使わないようにしている。
- 10) Jonathan Stephenson, The Materials and Techniques of Painting, Thames and Hudson, 1989, pp. 106-107
- 11) 四色定理(四色問題)に関して, 次のURLを参考にした。
<http://a51.seesaa.net/article/138321148.html> 及び,
http://www.chizuyainoue.jp/base/color_4.html
- 12) 色鉛筆は一般的な耐水性の色鉛筆と, 水で溶かすことのできる水彩色鉛筆に大別できる。前者を後者と区別するため

に『絵本をつくりたい!』(成美堂出版編集部, 成美堂出版, 2009, p. 78)では前者を油性色鉛筆と呼んでいる。

- 13) 南雲治嘉, 常用デザインシリーズ 絵本デザイン, グラフィック社, 2006, pp. 53-54には, グラフィックデザイナーの視点から「ホワイトスペースの効果」として余白の効果や活用法が論じられている。
- 14) 前掲書13) p. 2
- 15) 前掲4) と同じワークショップでの発言。筆者メモより。
- 16) 同上

図 版

- 図1, 2, 3はクリストファー=フィンチ著 前田三恵子訳『ディズニーの芸術』2001, 講談社p. 82, 104, 118より転載。
図7は『ブルーナ ミュージアム』(白泉社, 2001) p. 119より,
図8は『絵本作家73人の話』(イラストレーション編集部, 玄光社, 2010) p. 130より転載。
図10は田口安雄「デッサンはどう描かれたか」『美術手帖 7月号増刊 デッサン』(美術出版社, 1981) p. 74より転載。
図15は『うらしまたろう』(フレーベル館, 2001) pp. 4-5より転載。
図16は安野光雅『はじめてであう すうがくの絵本3』(福音館書店, 1982) pp. 4-5より転載。
図17はジーン=ジオン文, マーガレット=プロイ=グレアム絵わたなべしげお訳『どろんこハリー』(福音館書店, 1964) pp. 28-29より転載。
図18はウルセル=シェフラー作 若林ひとみ訳 おほまこと絵『トゥユのたんじょうび』(こどものとも, 福音館書店, 1996), pp. 14-15より転載。
図19, 20, 21は工藤ノリコ『セミくん いよいよ こんやです』(教育画劇, 2004) p. 6, pp. 24-25より転載。
上記以外の図版は筆者による。

(2011年9月12日受理)