

絵本の描き方講座（5月20日開催）

日時：平成30年5月20日（日）14：00～15：45

会場：えほん図書館おひさまのへや・おつきさまのへや

◇ 概要

前半は絵本の描き方に関するポイントを講師が携わった絵本や絵本グランプリの受賞作品を実例に解説した。後半は絵本的発想を体験する連想ゲームから、絵本のタイトルのアイデアを出し、最終的には絵本タイトルのアイデアを用いた絵本の表紙を考えてみるワークショップの時間となった。

◇絵本の描き方のポイントとは

絵本を描くときに大事なことはアイデアと構成である。アイデアには切り口やセンスが必要であり、構成とは絵本という1つのプロダクトとして32ページか24ページのものという型があり、例えば32ページであれば15場面（15見開き）を用いてどのように組み立てていくのか、どうストーリーに入れていくのかが非常に重要である。

以下、講師が実際に絵本を読み聞かせしたうえで、それぞれの絵本のポイントを解説した。

◆例①「かんぱいよっぱらい」

お酒がテーマの絵本であるが、お酒を絵本で表現するのは難しいことから、アイデアとしては「かんぱい」「よっぱらい」をキーワードとし、大人と子供を結び付ける切り口とした。

◆例②「まばたき」

アイデアは「時間」「時間が止まっているかのようない瞬」であり、文章は極力減らした。1見開きと2見開きは同じ絵とし、3見開きで変化をつける構成を繰り返している。最後に出てくる三つ編みちゃんが3見開きで三つ編みの老婆になっており、老いや死を想起させると同時に絵本の時間操作性が余韻をもたらす。

1	見開き	10	紅茶	
2		蝶		11
3				12
4	時計	13	三つ編み	
5		子供		14
6		子供		15
7	猫	お婆ちゃん	ちゃん	
8				
9				

◆例③「じぶんでおしりふけるかな」

アイデアとしては「トイレトレーニング」であるがすでに同ジャンルの本が大量にある中で、未開の地が「お尻の拭き方」であった。また、一方的なしつけは子どもが嫌がるため、自分でやりたくなるようにねらった。

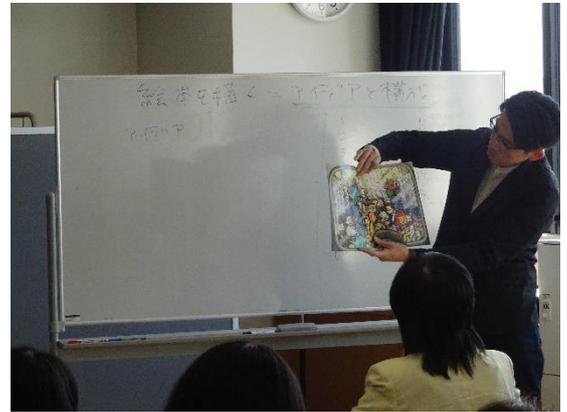
特徴として主人公の男の子がトイレでしゃがんでいる導入部から早い段階でトイレの異世界へ転移しスピーディーにストーリーが展開していく。

講師から助言として、異世界転移ものは絵本の王道ジャンルだが、転移までの経緯を長く表現しすぎないようにしたほうが望ましく、絵本はあっさり異世界へ転移できるのが良さであると話があった。

◆例④「ろめんでんしゃのふしぎなよる」

【前回絵本グランプリ大賞作品】

いい本である。アイデアとして重要なのは「もいわ山」だと思うが、前半の展開が長すぎて「もいわ山」の登場が遅かったのが惜しかった。もっと「もいわ山」は活躍できたのではと指摘があった。



◇ワークショップ「絵本的発想を体験する連想ゲーム」

前回絵本グランプリのテーマである「のりもの」で連想ゲームをしよう、なるべく遠いイメージで発想してみようと講師が提案し、参加者は1人1つ言葉を出していった。2巡目となる言葉を探り出すのに苦戦する人もいた。

結果は冷凍ミカン、ヤシの実、信号機、切符等と多種多様であり、前回のテーマ「のりもの」もこのように発想を拡げていけば、もう少し違う作品が生まれたのではとの所見であった。

◇ワークショップ「連想した言葉を使って絵本のタイトルを考えてみよう」

連想ゲームで出てきた言葉を使って各自絵本のタイトルを10本考えた。

◇ワークショップ「考えた絵本のタイトルで絵本の表紙を描いてみよう」

参加者は、連想ゲームで出てきた考えた絵本のタイトルで絵本の表紙を描いた。描いた表紙絵を講師が全員分確認し、講評をいただいた。

