

## ●文体について

画材や技法で絵の雰囲気が変わるように、文体によって文章の雰囲気が変わります。どのような文体で表現するのかを決め、統一させましょう。

**敬体:** 文末を「です・ます」で統一します。丁寧な話し言葉に近い、軟らかい印象になります。

はるになると ミツバチおばさんは おおいそがしです。  
あさはやくから みつをあつめて とびまわります。

**常体:** 文末に「です・ます」を付けない、簡潔な文体です。

体言止めなども用いると、きびきびした印象になります。

ぞうの ダンプは、サーカスいちばんの にんきもの。  
きょうも おきやくさんで いっぱいだ。

**主観的文体:** 語り手の性格・特徴や気持ちを反映した文体で、語り手が一人称で表現されます。

台詞(会話文)は、各台詞の語り手の性格や特徴を生かした文体にします。

ぼくは どうしても おじいちゃんに ききたいことが あった。  
「おじいちゃん、まって！」  
「なんじゃ、ヒロか。なんか わしに ようじかの」

## ●擬音語(オノマトペ)・擬態語

擬音語・擬態語は、聴覚や触覚など五感を刺激できる感覚的な言葉で、絵本では頻繁に用いられます。

日本語は特に擬音語・擬態語の発達した言語と言われています。「とことこ歩く」などのように、副詞的用法が一般的ですが、絵本では、独立して用いることで、音響効果や感覚的な臨場感を高める役割も果たします。

## ●言葉や表現を選ぶ

基本的には同じ意味でも、違う言葉や表現があります。言葉のニュアンスの違いや、微妙な意味の違

いを意識して、作品のイメージや内容に合った言葉や表現を選ぶことが大切です。

**ほんやさん / 本屋 / 書店 / ブックストア**

どれも本を売っている店のことですが、どの言葉を選ぶかで、イメージする店の雰囲気が変わってきます。

人は生きていくために毎日、何かを食べますが、

**食事する。 / 飯をかきこむ。 / ごはんを食べる。**

どれがいちばんおいしそうですか?「飯」というのでは、あまりにもぞんざいです。

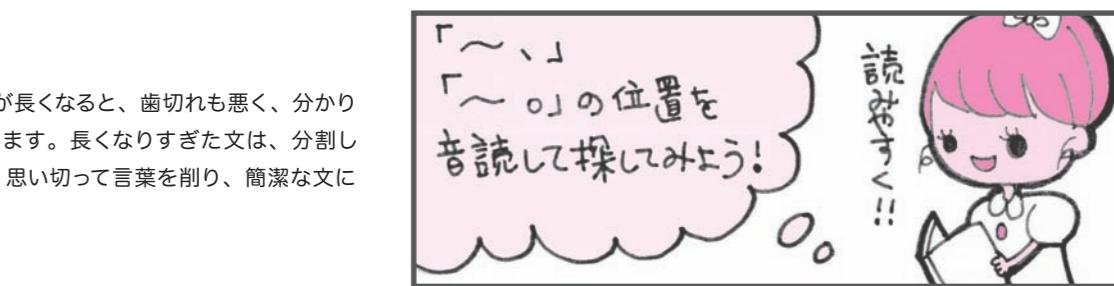
けれども、文脈によっては、味わう余裕もなく大急ぎで食べるシーンで、「ごはんを かきこむ」としたほうが感じが出るかもしれません。



絵本の文章は、量が多くない分、質が大切なです。絵を説明するのではなく、しかも、絵とぴったりきて、絵の雰囲気を盛り上げる言葉や表現を探してみましょう。

## ●文を読みやすくする読点「、」と句点「。」

読点は文の中での意味のまとめを示し、息継ぎをする部分です。適切な位置に読点を打つことで、読みにくい文章になります。長くなりすぎた文は、分割していくても分かりやすい文章になります。音読して読点の位置を探すといいでしょう。



## ●ひらがなの多い文は「分ち書き」にします

分ち書きとは、語と語の間に空白を置くことです。日本語の場合、分ち書きの最小単位は、単語ではなく、

はなのさいたにわにはととにわとりがいた。

意味が分かりましたか? 分かりにくいですね。  
「ね」を入れて切れることができる言葉のまとめが文節です。文節で区切ってみましょう。

助詞・助動詞を含む「文節」です。空白の置き方は、読みやすさを優先して決めていくといいでしょう。

はなのさいたにわにはととにわとりがいた。

意味が分かりましたか? 分かりにくいですね。

「ね」を入れて切れることができる言葉のまとめが文節です。文節で区切ってみましょう。



## ●漢字には振り仮名(ルビ)を振る

子ども向けの絵本、または子どもにも読んでほしい絵本を作る場合、漢字を使うときは振り仮名を振りま

しょう。どの程度の漢字まで振り仮名を付けるかは、対象年齢などによって変わってきます。

花のさいたにわに ハトとニワトリがいた。

この例では、カタカナも混ぜて変化をつけました。

花の咲いた庭に 鳩と鶴がいた。

小学校で習わない難しい漢字だけルビを振った例



大人向けの絵本の場合は、特別な読み方をしてほしいとき以外、ルビを振るかどうかは自由に決めてください。

## [4] ラフスケッチ(ラフ)・構図

絵本のテーマ、ストーリーが決まったら「ラフ」に取りかかりましょう。ラフとは絵本の設計図のようなもので、画面ごとに小さくコマ割りしたものと「ミニラフ」あるいは「絵コンテ」と呼んでいます。ここでは、「ミニラフ」とします。

手順は、A4くらいの用紙に作りたい画面を縮小した枠を均等につくっていきます。(P.29の「ミニラフシート」を参照) その際、アイデアや注意書きなどを書き込めるよう、余白をあけ、何枚かコピーをしておくとよいでしょう。

次に、出来上がった枠の中に大きなストーリーと絵を書き入れて、お話がスムーズに流れているか全体の展開を確認します。順序としては、まず絵だけを先に書き込み、ストーリーのことば(文章)

を画面に割り付けていきます。ここで、不要な部分、説明的な部分、絵だけで語れる部分など、そぎ落としていきましょう。

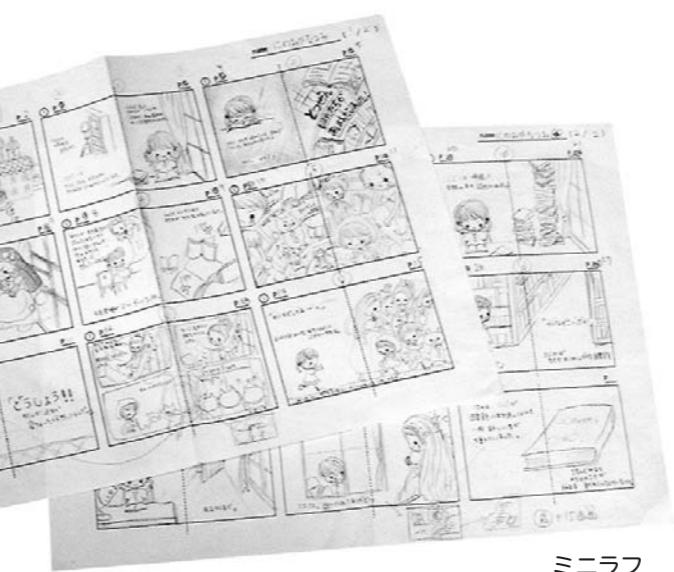
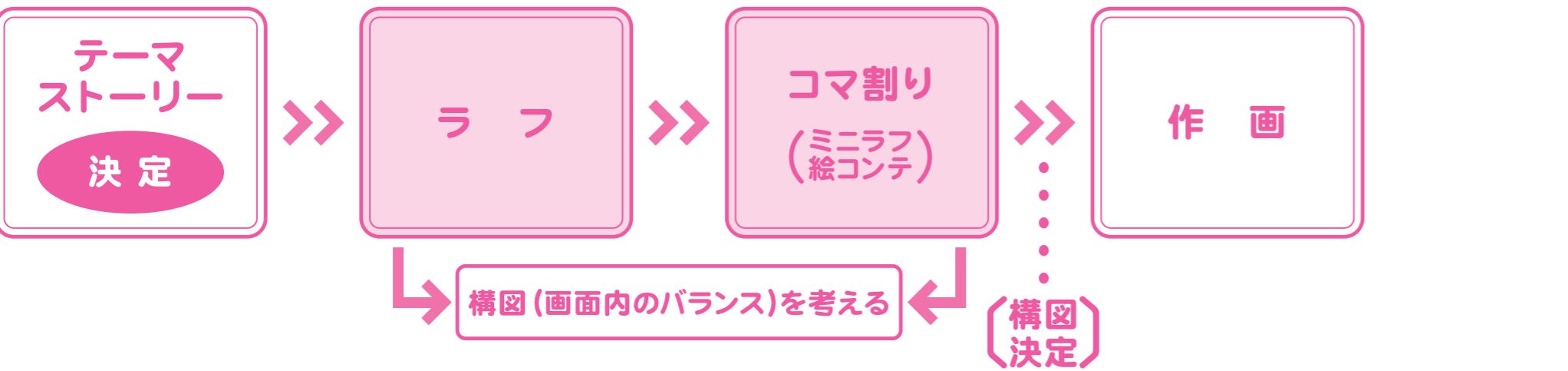
画面数はこの時点で決まります。なので、最初から画面数を決める必要はありません。

このラフ作りと併せて考えなければならないのが、構図です。ここでいう「構図」とは、画面内の余白、絵の位置、画面と画面のつながり、ことば(文章)とのバランスなど、出来上がりを想定した完成図の一歩手前の段階をいいます。

ここで、おおまかに絵や文章の入る位置、見た印象などを作り込むことで、自分が作りたい絵本の骨格と完成イメージが出来上がります。



### ● ラフスケッチと構図作りの流れ



ミニラフ

**mini column**

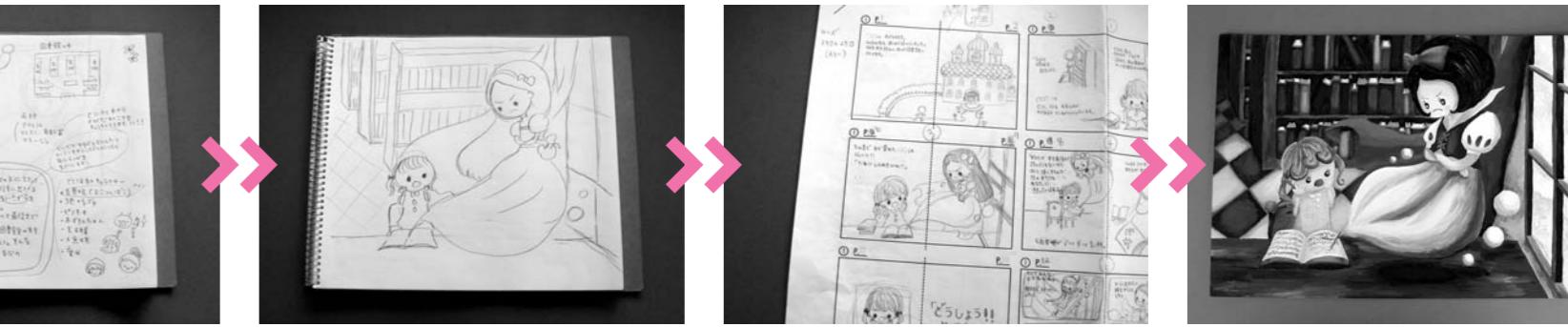


ミニラフを作る時、登場人物や背景のイメージは、簡単なものでいいませんが、実際の画面サイズで描くには、細かな設定が必要となります。

クロッキー・ブックなどにミニラフと平行して、アイデアを具体的に描いておきましょう。



### 〈事例〉



①アイデアラフをもとに、テーマやストーリーを決める。

②構図を考えながらラフスケッチで画面を描いてみる。

③それぞれの画面をコマで割って、ミニラフとして全体の流れを見る。

④縮小ダミーで構図を確定したら、作画に入る。