

ポーズが描ければ
動きも描ける

たてなか流 クイックスケッチ

立中 順平 著



試し読み

for preview only

PDF版 定価：2,970 円
(本体 2,700 円 + 税 10%)

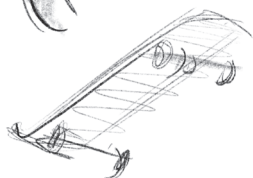
ポーズが描ければ
動きも描ける

たてなか流 クイックスケッチ

立中 順平 著



skateboard1



jumpGrl



付属ファイル

本書には、Chapter 03の練習で使用する動画とスケッチのプロセス動画が付属しています。
viiiページの「付属の動画について」をお読みのうえ、ダウンロードしてご利用ください。

■ ダウンロードデータに関するご注意

ダウンロードデータは、本書を読み進める目的以外で使用することはできません。データはすべて、データ制作者が著作権を有します。著作権者の了解無しに、有償無償に関わらず、各データを第三者に配布することはできません。また、各データをサーバーまたは複数台のワークステーションにインストールして使用することはできません。データファイルを使用することによって生じた偶発的または間接的な損害について、出版社ならびにデータファイル制作者は、いかなる責任も負うものではありません。

■ 著作権に関するご注意

本書は著作権上の保護を受けています。論評目的の抜粋や引用を除いて、著作権者および出版社の承諾なしに複写することはできません。本書やその一部の複写作成は個人使用目的以外のいかなる理由であれ、著作権法違反になります。

■ 責任と保証の制限

本書の著者、編集者および出版社は、本書を作成するにあたり最大限の努力をしました。但し、本書の内容に関して明示、非明示に関わらず、いかなる保証も致しません。本書の内容、それによって得られた成果の利用に関して、または、その結果として生じた偶発的、間接的損傷に関して一切の責任を負いません。

■ 商標

本書に記載されている製品名、会社名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。本書では、商標を所有する会社や組織の一覧を明示すること、または商標名を記載するたびに商標記号を挿入することは行っていない。本書は、商標名を編集上の目的だけで使用しています。商標所有者の利益は厳守されており、商標の権利を侵害する意図は全くありません。

もくじ

はじめに
本書の使い方

VI
VIII

Part 1: シンプルにはじめましょう！

I

Chapter 01: クイックスケッチとは？	2
クイックスケッチとの出会い	3
思い込みを捨てる	6
力を抜いて柔軟に	8
他人の目を気にしない	9
コラム：子どもの絵には勝てない	11
好きな対象を描く	12
クイックスケッチは観察の記録	13
大きいサイクルの一要素	17
速く描く？	18
まとめ	20
コラム：小学生の僕が描きたかったもの	21
Chapter 02: 全身をカンタンに描く練習	23
1. 基本構造に注目する	24
2. 全身を平面で描く	27
3. 立体にする	39
4. 非対称のバランス	44
コラム：ジェスチャー	47
まとめの練習	49
まとめ	51
Chapter 03: 印象をとらえる	53
1. 描く瞬間を選ぶ	54
2. 動きをラクにとらえる	58
3. 動きのひとコマを描く練習	64
コラム：描きはじめが難しいとき	71
コラム：スケッチ、習作、素描を観る	72
まとめ	73

Part 2 ニ ヲ ヲ ス

75

1. 基本

印象を描く	76
柔軟な気持ちで描く	77
よく見て描く!?	78
1つを掘り下げる	79
分析する	80
奥行き(立体)を示す	82
短縮法	84
対比	91
あえてラインを引かない	92
あえて平面的に描く	93
流れ(フロー)を意識する	94
アクションライン	95
シルエット	96
コンタクトスポーツ	98
動きや向きの中心は胸郭	100
重心	101
崩れたバランス	102
コラム：大きい骨と関節	104

2. 部位と衣服

頭部から首	76
肩	77
腕と手	78
胸郭	79
胸郭、腹部、骨盤	80
腰と大腿	82
臀部	84
脚	91
腕と脚の曲げ	92
手	93
衣服	94
コラム：見えているつもり	95

3. 一歩先へ

動きをとらえる	133
予感と余韻	134
ポーズを読み取る	135
表現の幅	136
感情を込める	137
驚きや感動を伝える	138
現実を見る	139
何も見ずに描く	140
パターンにはまらない	143
シルエットからのクイックスケッチ	144
	145

Part3: スケッチ集

151

バレエ	157
野球	160
ラグビー	163
ダンス	170
古武術 天心流兵法	174
フィギュアスケート	182
タップダンス	194
キックボクシング	202
パルクール	208

あとがき	216
著者について	217
Special Thanks	218

はじめに

僕はラクガキのようなスケッチをたくさん描きます。

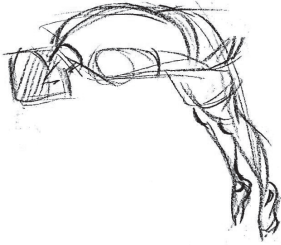


これといった目的もなく、手近にある道具で好きに描くこともあれば、仕事で必要になって、動きを分析したり、分からないことを確認するために描くこともあります。



気楽にざっと描く、数分のスケッチです。

いつもとは違う対象や描き方にも、気負うことなく挑戦できます。視野を広く持ち、好きなもの、形、描き方を見つけるには、クイックスケッチが一番の道具です。**変化を楽しむ**ことができます。



スケッチは、**たくさん経験する**ことが一番です。

数を重ねるうちに、最初は気づかなかったことが見えてきます。だんだんと分かることもあれば、あるとき突然ひらめくこともあります。



難しく考えずに、描きたいもの・ことを描きましょう。

「うわあ、面白いな」「すごい」「これ、描いておきたい」と感じたら、その「面白さ」「すごさ」「描きたいこと」の印象をシンプルに描くのがクイックスケッチです。

この本では、アニメーターとしての僕の経験から、クイックスケッチの考え方、観点、描き方を紹介しています。1分から5分程度で全身を描くことを想定しています。



人を見ること、描くことに役に立ちそうだな、試してみたいなと思えたことがあれば、ヒントにしてください。
この本が、スケッチをはじめるきっかけになりますように。

無心になって手を動かしているときが、一番楽しい瞬間です。
今までの経験がどうか(過去)、結果がどうなるか(未来)を気にするよりも、
体験そのもの(今)を楽しみましょう。

皆さんの**今**にぴったりのアドバイスが、1つでも2つでも見つかることを願っています。



本書の使い方

Part 1 は、これからクイックスケッチをはじめてみよう、人物を描いてみようという方のためのパートです。

Chapter 02とChapter 03には、静止画からクイックスケッチを描く練習と動画から描くための練習が含まれています。

静止画からのスケッチを続けたい人も、**Chapter 02で止まらずに、Chapter 03に進みましょう。**「動きのひとコマを描く練習」の手前までお読みください。

Part 1 の練習は、クイックスケッチをはじめのきっかけとして、考え方を理解していただくために用意しました。
大まかにやり方をつかんだら、自由に、たくさんの人を描いてください。

Part 2 には、クイックスケッチを続けていくときに、参考になるヒントを集めました。
順番はランダムです。好きな時に、好きな項目をお読みください。

Part 3 は、この3年ほどの間に描いたクイックスケッチです。
出かけた先で描いたスケッチ、情報収集のために描いたスケッチ、ワークショップで描いたスケッチなど、画材もかけた時間もさまざまです。

付属の動画について

イラスト、スケッチの横に  アイコンが付いているものがあります。

Chapter 03の練習で使う動画とスケッチのプロセス動画です。
ボーンデジタルのWEBサイト (<http://www.borndigital.co.jp/>) にアクセスし、
本書「たてなか流クイックスケッチ」の書籍ページからダウンロードしてご利用ください。

ダウンロードファイルは、パスワード付きのzip圧縮ファイルです。
以下のパスワードを使い、対応したツールで展開してください。

IMPORTANT

- ・ダウンロードしたデータは、本書の理解を深める目的以外で使用することはできません。
- ・データはすべて、データ制作者である著者が著作権を有します。
著作権者の了解無しに、有償無償に関わらず、各データを第三者に配布することはできません。
- ・データをサーバーまたは複数台のワークステーションにインストールして共同使用することはできません。

Part 1

シンプルにいきましょう！

Part 1は、クイックスケッチを楽しむための**心構え**からはじめます。
続く2つの章では、人物を描く練習をします。

人物を描くのがはじめての方も心配はいりません。
シンプルに、順を追って描いていきます。





Chapter 01



クイックスケッチとは？

この本では、**動いている人のある瞬間を短時間で描くこと**をクイックスケッチと呼び、その方法や考え方のヒントを紹介しています。

描きたいものをラクに描くための手段

これが僕にとってのクイックスケッチです。



grappling



ラクに描くためには、
シンプルが一番です。
楽しくラクガキしましょう。

クイックスケッチとの出会い

僕は、子どものころから、絵を描くことが好きでした。
学校を卒業すると、アニメーターとして働き始めます。
念願かない、絵を描く仕事につくことができました！

もっと絵がうまくなりたい！ と、パースや解剖学の
本を読んだり、自分なりに時間を割いて努力を重ねていたつもりです。

その当時のスケッチがこちらです。



そして、描いたスケッチを眺めながらこう考えます。

周りの人はもっとうまいよな。

ところで、今日の練習で、自分はうまくなったかな？

分からないけど、たくさん描いたのだから、効果は今に出るさ！

前ページのスケッチから、「描きたい気持ち」は伝わってきませんね。

「**ちゃんとしたスケッチを描くこと**」が目的で描いています。

何をどうしたいのか、分からないまま練習を重ねていました。

考えたことがない、と言ったほうが正しいでしょう。

「**うまい絵を描けるようになろう**」と

意気込む気持ちがモチベーションです。

詳細を描き込むわけでもなく、

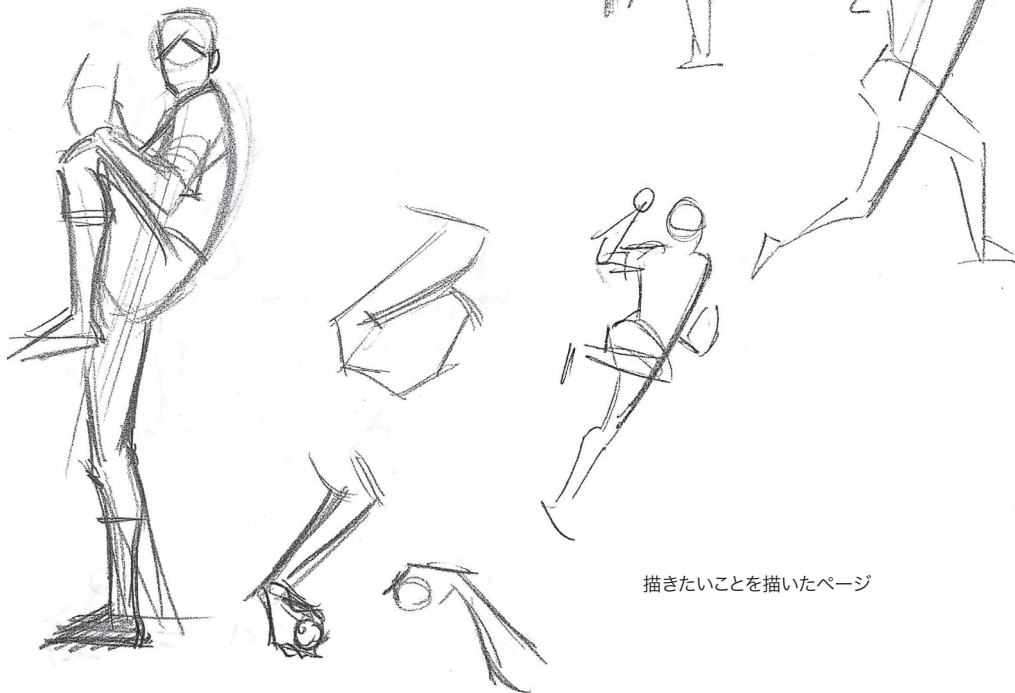
適当なところで切りあげて

「**何か効果があるはずだ**」と、

描いたことに満足していました。

一方、この野球のスケッチも、

同じスケッチブックに描いてあります。



描きたいことを描いたページ

今から見ると、直線ばかりで固いスケッチだと思いますが、

楽しくて、食らいつくように画面を見て描きました。

自分が受け取った印象に負けない動きを紙にとらえるにはどうしたらよいか、

夢中で試行錯誤を繰り返しています。

こちらのスケッチは、**うまく描こうは思っていない**。

自分が描きたいこと、印象を表現したい一心です。

こちらと同じスケッチブックです。

しっかり描こうとしたスケッチ(左)の脇に、ラフなスケッチ(右)が1つだけ、描いてあります。
動きをとらえようとして、試しに小さく描いています。



ページの端にクイックスケッチ

ちょうどこのスケッチブックを使っていた頃、「ロン・ハズバンドが教えるクイックスケッチ」という本に出会いました。流れるような、自由な線で描かれたシンプルなスケッチ。2〜3分で描かれたスケッチから、その場の雰囲気や感情まで伝わってきます。そして、これが**アーティストのトレーニング**だと書いてあります。

「うわっ、これだ!」と思いました。

自分が好きで勝手にやっていたこと、今まではページの隅っこに描いていたスケッチに、**クイックスケッチ**と立派な名前が付きまして。こうなれば、胸を張って真ん中に描けます。楽しいから、いくらでも描けます。



1枚を仕上げるのではなく、何度でも試せるラフなスケッチ



好きなことを描けるようになりたいから、たくさん描く



たくさん描くと、知りたいこと、描きたいことが増える

好きなものを好きに描くようになると、このポジティブなサイクルが回り始めました。

このサイクルの中でなら、スキルを磨く練習も、理論や座学の勉強も、目的がはっきりしていますから、集中して取り組みます。

思い込みを捨てる

クイックスケッチとの出会いで肩の力が抜け、ポジティブなサイクルが回り始めるまでは、**頑張って描く**のが良いことだと思っていました。振り返ると、そのほかにも、いろいろな**思い込み**に縛られていました。

そのことに気づくまで、ずいぶん遠回りをしました。皆さんは近道を通ってください。
無用な思い込みを捨てることから始めましょう。

よくある4つの思い込み(間違い!)

- ・人間の体は複雑で難しい
- ・しっかり見れば、描ける
- ・動きを描くのは難しい
- ・たくさん描けば必ず上達する

人間の体は複雑で難しい

常識のように言われています。

本当でしょうか？

描けないと思うのは、人体が難しいからではなく、**難しく描こうとしている**からです。

棒人間なら描けますね。十分です。そこから始めましょう。

Chapter 02で、人体をテンプレートで描く練習をします。



しっかり見れば、描ける

スケッチする前に観察力をつけなきゃ、と思っていませんか？

「観察力」だとされていることは、大半が**知識と経験**です。

よく知っていれば分かる、知らないことは分からないだけのことです。

スケッチは出会いや発見、実験の機会です。

写実性、正確さといった言葉にとらわれないでください。

動きを描くのは難しい

安心してください。簡単です。

動きだけに注目して、見ることから始めます。

いろいろなことをいっぺんに見よう、描こうとすると、難しくなります。

Chapter 03で、動く人の一瞬をとらえる練習をします。

たくさん描けば必ず上達する

枚数を増やすことを目標にしないでください。頑張らないでください。

「楽しいこと」の1つが「描くこと」なら、たくさん描きましょう！

そうしているうちに、たくさんの描きたいことに出会います。

知りたいことが増えます。

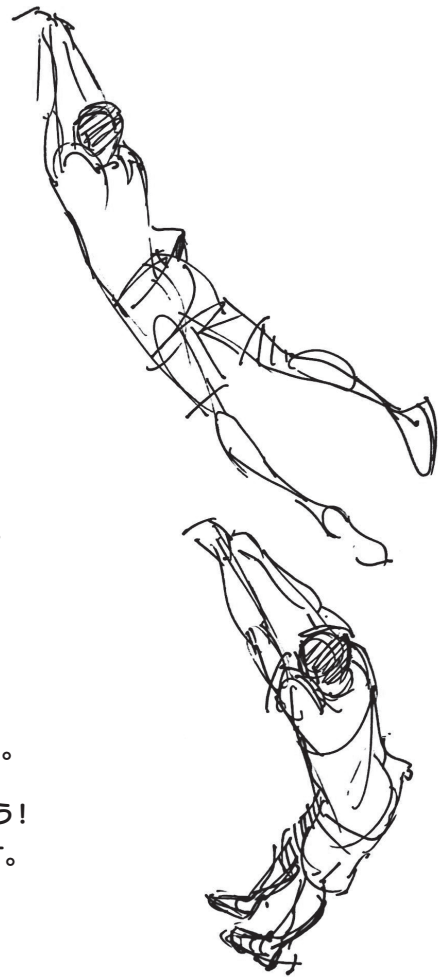
いろいろな経験を楽しみましょう。

上達を目標にして、ただ頑張ると、1つの描き方に慣れることはできます。

しかし、それ以上ではありません。

描くことでも、それ以外でもすべての経験がいつか、

みなさんの絵につながります。



楽しんで描いているうちに、
必ず何かが変わります。

それがスケッチの**魅力**です。

力を抜いて柔軟に

アニメーターになってしばらくした頃、自分の描き方と、ほかの人たちの描き方を比べたことがあります。**好きだな**と思う絵を描く人たちと、**自分の描き方**がどう違うのか、知りたかったのです。

いろいろな人に頼んで、手元を動画に撮らせてもらいました。違いは明らかでした。僕は、ダントツで**ぎっちぎっち**に力が入っていました。ラインは短く、紙の上に手の横腹がべた付き。線を引くスピードも速いのです。おまけに、動いているのは鉛筆を握りしめた指先だけ。

こんな絵が描きたいな、好きだなと思う人たちの描き方は違います。

ラインは長く、ラフに軽く、柔らかなタッチでごく薄く伸びやかに

描いています。肩から腕全体を使い、そつとなぞるように、

探るように徐々に徐々に描き進めます。しかも最初の薄い

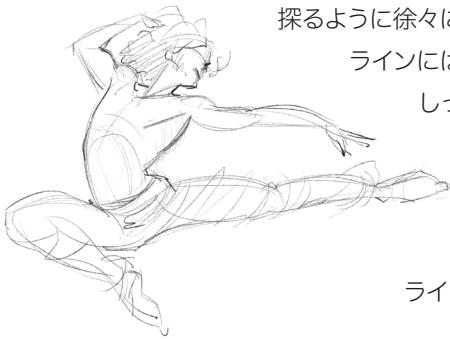
ラインにはこだわらずに、調整をしながら描き進めています。

しっかりとしたラインは、最後の最後です。

これが分かってから、力を抜いて、腕全体で描く練習を始めました。長い間、自分なりの方法で描いてきましたから、頭では分かって、変えるのは簡単ではありません。力を抜いた薄いラインではじめるのが定着するまでに、ずいぶん時間がかかりました。



手に力が入っている



rugby1

薄く描きはじめる：ラグビー

やり方を変えて大きく変わったのは、部分ではなく**全体を見る**ようになったことです。

腕を大きく動かして長いラインを引こうとすると、強制的にそうなります。

変えてみてはじめて、自分が鉛筆の先だけに集中し、部分を追っていたことが分かりました。

他人の目を気にしない

人に見せられる絵を描きたいな！

今日こそは自分史上最高の絵を描くぞ！

絵を描くときにはこう思いがちです。これでは自分に重石をかけているようなものです。驚くことに、こう思い続けていると、この意識が邪魔をしてラクガキも心の底から楽しめなくなっていくます。

ラクガキですから、気楽にいきましょう！

他人とも比べません。

正解を探るのもやめましょう。絵に正解などありません！

このスケッチはキックボクシングのジムで描いた練習風景です。顔が描いてなくても、詳細がなくても、スケッチを見るたびに現場で聞いた音、スピード感、真剣さが思い出されます。これが、僕の描きたいクイックスケッチです。



その場の印象を描きとめる

人の動きには感情が伴います。外側だけをとらえようとするのではなく、動きのリズムや、相手の気持ちを感じるようにすると、いっそう楽しく、ラクになります。

自分がその場で受け取った**印象を描く**わけですから、「正しい絵」という絶対的な答えは存在しません。同じ瞬間を同じ場所から見たとしても、**どんな印象を受けるかは人それぞれ**です。

1人ひとりとは同じではありません。

描けるときも、描けないときもあります。

描こうとしたことと、実際に描いた結果が違うこともあります。

そのような揺らぎも、スケッチの面白さです！

他の人と比べない

「うまいな」「こんな絵が描きたいな」と思う絵があれば、その絵の何が、どんなところが好きかを具体的にします。そうして、良いところをもらってしまいましょう。

他人の絵は、鑑賞を純粋に楽しみ、「良いところをもらう」ために見ます。
自分と比べたり、正解を知るためではありません。

自分のスケッチを批判しない

「うまい絵」という具体性のない理想と比べて、自分のスケッチに
がっかりする人がいます。
この繰り返しから学べることはありません。経験も増えません。

今日とまったく同じものを同じ視点から見て、
同じスキルで描く経験は、二度とありません。
ほかの誰にも描けない、1点もののスケッチです。
胸を張って描きましょう。



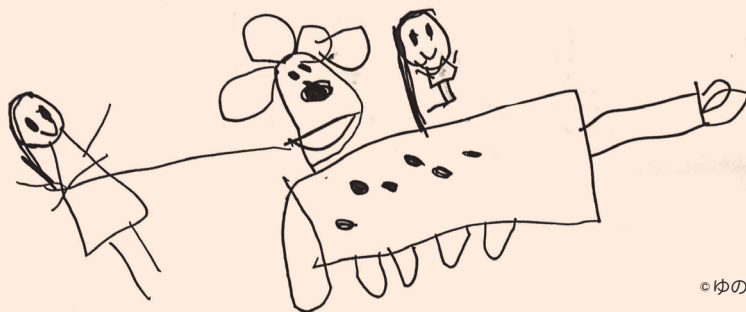
どうしても何かと比べたくなったら、
少し前の自分と比べます。
自分が描いた絵を笑顔で見返しましょう！
たくさんの経験をした後に、どう変わったかを見るのは
楽しいものです。



コラム：子どもの絵には勝てない

子どもたちは、描きたいことや描きたいものを見つけると、好きなように描きます。似顔絵と言ってもそれほど似ているわけではなく、線もガタガタ、色もでたらめです。

そんな絵を見ると、無条件に心を惹かれます。



©ゆの

「描きたいもの、こと」が見つかると、子どもたちは**ひたすら**に描きます。ほかの誰のためでも、ほめられるためでもありません。そんな絵からは、「好き」「ひたむき」といった、**夢中**のパワーが伝わってきます。

常識から考えたらおかしい絵もたくさんあります。「いったいどんな視点で、どんなふうの世界をとらえたのだろう」と、面白いことはあっても、間違いだと決めつけはしないでしょう。

楽しんで描いたことが伝わる絵を見せてもらおうと、こちらも笑顔になります。「好きなこと」「描きたいこと」を見つけることが先で、テクニックは後からついてくるものだと思います。



**魅力的な絵と、
テクニックや常識は
無関係です。**