

## 研究ノート

# イラストレーション「千手」の制作について

丸山 裕孝

[要旨] 2011年末、会津信吾氏(1959年～)と藤元直樹氏(1965年～)の共編による「怪樹の腕—〈ウィアード・テールズ〉戦前邦訳傑作選>」(東京創元社)の装画の依頼をいただき、制作を承ることになった。

書籍は太平洋戦争以前、主にアメリカのSFや怪奇の短編を和訳したものに、編者が時代背景や和訳の経緯の解説を付けて編纂したもので、資料価値の高い趣味本である。

イラストレーションのアイデアは、原稿を読みながらアイデアの醸成を行い、編者や編集者の要望も伺って決定した。制作作業は、画像処理アプリケーション(Photoshop)のレイヤー機能を最大限に利用するため、手書きの作業とデジタル画像処理作業を交互に行い、非デジタルとデジタルの工程をレイヤー化する形で進めた。

本稿では、概念を創出してビジュアルに落とし込む過程、表現に関する思索、画像処理技術と絵画に関する技能によって一つの作品の出来上がって行く様を明らかにする。

[キーワード] SF、怪奇、新青年、ウィアード・テールズ、会津信吾、藤元直樹、小浜徹也、東京創元社、岩郷重力、まるひろ、スターログ、イラストレーション、Adobe Photoshop、Apple Mac mini、Epson ES7200、Epson PX-5600、BOSE QuietComfort15



(挿入図-001)「怪樹の腕—〈ウィアード・テールズ〉戦前邦訳傑作選>」(東京創元社)

## 1. はじめに

### 1.1. 受注にいたる経緯

1982年から1986年まで大学生・院生であった私は、SFビジュアル月刊誌スターログのコラムに毎月イラストを掲載し、時に、編集企画のためにイラスト制作を承っていた。その中の一案件「猟奇特集(1983年2月号)」にて、やはり当時は学生であった会津氏(当時は対面の機会を得ず)の文章に合わせてイラストレーション(挿入図-101)を掲載した。



(挿入図-101)スターログ22号猟奇特集一部ページ見開き

そのまま時は流れ2009年夏、26年の時を隔てインターネット上で会津氏と連絡を取ることができた。が、対面の機会は得ていないままであった。

2011年暮れに会津氏より、共編にて翻訳怪奇小説のアンソロジーを出版する当たり、私に装画を依頼できないかとの連絡を頂戴した。明けて2012年早々に29年目にして初めてお会いした際、私の主体性に於いて制作をご依頼をいただけるとお話を伺い、喜んでご用命に預かりることとした。これにより、29年ぶりに共同作業が実現することになった。

### 1. 2. 装画を制作する書籍について

アンソロジー「怪樹の腕—くウィアード・テールズ—戦前邦訳傑作選」は、大正モダニズムの時代に日本にもたらされた、西洋文化圏、特にアメリカの怪奇小説や科学小説によるファンタジックな世界観について、実に精緻に構成された読み物・資料となっている。

掲載されている小説は当時の雰囲気そのままに現代人の読書に耐えるように注釈を添えてあり、各々の作品に後に解説が加えられている。この解説が大変に興味深く面白く、時代背景や文化の違いと共に小説の著者、訳者、訳の勘違い、訳者による演出、当時の読者のリテラシーについてなど、編者の所見に加えて周辺情報のトッピングがなされており、まさに新青年時代に自分があったような錯覚に囚われるほどである。更に、刊末に編者お二方のコラムもあり、読後は編者達の情報収集能力に圧倒される出来栄えになっている。

大正昭和初期、これらの読み物は当時の人々にはさぞやエキゾチックな刺激を与えたことだろう。現在のような情報化社会ではない中、原書の探索、翻訳作業、発行などコンテンツに関わる労力を慮るに、いつの時代も新しい概念に興味を持ち取り込もうとする人々の貪欲さには感服する。これらの動向が、現在に至る日本ならではのファンタジーやフィクションが創成されていく過程に少なからず影響を与えたであろうことは想像に難くない。

### 1. 3. ミーティング

お互いの意思疎通を図るために実際のミーティングを何回か行ったが、交遊を楽しむばかりで、実務的なやり取りはメールなどネットワークを介して行われた。よって、実際のミーティングは作業進行と密接にリンクしないため、記録としてここで列記しておく。(敬称略)

第1回:1月6日(金)17時より喫茶店(西武新宿線沼袋駅)  
出席者:会津夫妻/丸山裕孝(28年を経た初対面にて)  
議題:案件依頼について

第2回、3月19日(月)18時半より日向食堂(新宿三丁目)  
出席者:会津夫妻/藤元直樹/小浜徹也/丸山裕孝  
議題:出版プランについて(原稿の複製を預かる)

第3回:6月22日(金)15時より有限会社ワンダーワークス(表参道)  
出席者:岩郷重力/小浜徹也/丸山裕孝  
議題:装丁デザインの依頼について

第4回:8月3日(金)18時半より日向食堂(新宿三丁目)  
出席者:会津夫妻/藤元直樹/小浜徹也/丸山夫妻  
議題:出版予定について

### 1. 4. 本稿の概要

本稿では、制作過程を時系列にて「創案」「図案」「制作」「完成」「まとめ」に分けて記述する。

2.章の「創案」では、題材のための創作主体を獲得する過程とそれに伴い行われるアイデアの創出について解説して、その成果としての具体的な素案を依頼者に提示するところまでを述べる。

3.章の「図案」では、素案の具体化において創作主体との合点を探る作業について述べる。検討項目は、記憶に上がる作品の心象との比較、女体に対する現在の私個人と、私の想像する大正時代の人々の感受性との比較、絵画ではなくイラストレーションであるための作為、作品の品質への余裕を担保する加減など、作品の基礎的な構成に集約される。尚、

部位図案の決定は制作中に行われるので、次の「制作」で同様の検討作業が創作主体において重ねて行われた。

4. 章の「制作」では、画像取り込みスキャナーとプリンターの相互有効活用により、手書きとデジタルの作業をレイヤー化して順次図案を確立すると共に、構図の調整と細部への加筆に余裕をもたせて作業を進めた。作業に一定の纏まりが見えると依頼者側に成果を提示し、意見を求めて概念の共有を図った。

5. 章の「完成」では、本の装丁と完成図を掲載する。

6. 章の「まとめ」では、各過程における制作後の感想と反省を述べる。

## 2. 創案

### 2. 1. 創作主体の生成

創作においては、制作者が題材の要件を斟酌して制作概念を創作主体に昇華できて、初めてアイデアを決定、制作を進めることができる。

役者が役になりきるように、仕事の要件に合わせて制作自身の中に通常でない主体を作り上げるといふことなのだが、案件によってその取り組み方に違いがでる。今回同様にイラストレーションの案件であっても、内容が簡単であったり、普段から接していて良く理解しているような題材であれば、参考資料などを利用して、早々に適度な世界観に創作主体を構成して作業を進めることも可能である。しかしながら今回は、得意な分野とはいえ、現実現世からは馴染みのない世界観の上にアンソロジー、所謂、短編集である。編者の概念はさておいても、小説には怪奇性（と言えないものもあったが）以外に内容の一貫性はない。時代は概ね大正時代と昭和初期といったところで、それは私の祖父母の若かりし時代である。更に、制作においては私の主体性に一存を受けているので、よく言えば好きに描いてよし、悪く言えば取りつく鳥がない状況である。さてさて、原稿を読む前から難しいお題を突きつけられた印象

ではあったが、私自信は自分ができる以上のことはできないと肝を据え、勇気を持って目の前の原稿と対峙し、ここは一つ、美術作品を制作するつもりで一から本案件題材のための創作主体を生成することとした。

当初は原稿(注釈:原稿)の全てを読む必要はないだろうと思っていたのだが、内容がバラバラであることと、個別に解説が添えてあったのと、正直興味深かったこともあり、全編を読んで余すところなく原稿から情報を得ることとした。これによって編者の概念にも触れることができると考えた。もちろん原稿には、挿絵もない、そして小説は私と時代感覚の異なる読者を対象としている。悪魔や化け物、実験器具などを頭の中で描き、小説や解説の場面を頭の中に思い浮かべ、原稿の世界観の中に立って呼吸をするように努めて読み進めたが、不思議と幼少時に祖父母と過ごした経験が蘇って来たものである。

愚直に作業を進めて、後日、時間と競争することは避けたかったので、原稿を読み進めながら、創作主体を生成しつつ、創作主体に意識を預けて、その時その時で意識に上るアイデアを原稿内容との関連性に囚われる事なく描き留めた。

余計な情報に触れて創作主体の生成が阻害されることの無いように原稿以外の関連情報から自分を遠ざけ、依頼者とのコミュニケーションも差し控えた。

(注釈:原稿)書籍情報と目次は、本稿末「書籍・目次」に掲載する。

半分近く読み進めた頃、書籍のタイトルについて質問をしつつ関係者に連絡を取った。読み進めての実感と掲載作品の「寄生手」について言及している。以下、2012年4月1日(日)のメールから抜粋。

.....  
お預かりした原稿には、半分ぐらい目を通しました。

(中略)

読書と同様に、アイデアもコツコツと練っております。当たり前かもしれませんが、全体的に体感的であると感じておりますので、概ね人体の部位をモチーフにす

ずめてみようと思っております。

表現については、あまりリアルな印象よりも、簡潔な構成で知性に訴えるような印象にできればと考えております。

ところで、「寄生手」を読んだのは始めてだったのですが、体の中から心臓を握られるというアイデアは私も持っていて(もう20年以上になりますか)、何とか立体や絵にできないものかとスケッチなどをしたのですが、美しくならないので諦めた記憶があります。文章ってのはビジュアルは読者任せでいいですね。

でも、これを機にチャレンジしてみるのもいいかもしれません。

(中略)

次はアイデアを送れるようにしたいと思います。

.....  
以上、

2012年4月6日、続くメールへの応答にて書籍のタイトルが「怪樹の腕—<新青年>時代の<ウィアード・テールズ>」に概ね決定した。(後日変更される。)

原稿を読み終わり、イラストレーションの具体的なアイデアの構築にかかった。

ウィアード・テールズの表紙絵柄がどの様な物であったかについてはウェブにて閲覧したが、ここに至っても、新青年(\*参考・出典2)やウィアード・テールズ(\*参考・出典3)については原稿以外の情報には意図的に触れなかった。(結局、制作が概ね終わってから確認のためにウェブにて情報を閲覧した。)編者の概念以外の情報から自分を遠ざける姿勢は堅持していた。しかしながら、原稿をには十分な情報があり、他の情報に当たる必要性もなかったと考える。

メールの中でも原稿に対して体感的(注釈:体感的)と述べているが、原稿にある小説では恐ろしいこと怪しいことなど異質な事象を表現する上で、人

体の部位「口、目、手、腕など」、人の属性「女性、知識人」、人の情念「愛憎、エロティズム、固執」が直接に印象的に関わっている。さして特殊な言葉ではないが、まったく抛り所も無いよりは助けとなるので、それらを「キーワード」としてアイデアの決定に利用することとした。

(注釈：体感的) 原稿では、呪詛的な内容であろうとも宗教的教理に起因することなく、アニミズム的に顔や腕など人間の部位に対する表現が多くあった。知性に起因タイプの話があり科学的な恐怖によるものが一つあったが、原稿全体の印象に影響すとは判断しなかった。

## 2. 2. 創作主体の運用

さて、原稿を読み、概ね創作主体を獲得したならば、それに意識を預けるのであるが、どうするかというと「ぼー」(注釈：「ぼー」) っとする。

創作主体は、原稿を読むことによって得た情報や事象を解析してその本質を導き出し、それぞれの本質から共通性を見いだしてイラストレーション制作概念の候補としてあげるという作業を進め、且つ、検討する寸法となる。創作主体は私という総体に成り因るので、個人の知識の範疇を越えて経験全体から前述のキーワードなどを頼りに膨大な情報に当たって解析を行う。意識上で行うには作業負荷が高すぎるのだろうか、創作を積み重ねるうちに、このような作業は無意識上で行うようになった。推測の域であるが無意識の方が脳の処理能力の大多数を占めている様子である。

よって、いかにして何も思考しないでいられるかが成果を得る鍵になる。意図的に無意識であるように務める時間を確保しなくてはならない。無意識が大きければ大きいほど処理能力も大きくなるので、脳漿にある数億年前の条件反射さえも利用するつもりで「ぼー」っとする。

そうしていると創作主体は勝手に概念を作って意識に浮かび上がらせてくるので、抽象であれ具象であれ直ぐにアイデアに置換える検討を行い、必要とあれば書き留める。

創作主体の構成が旨いくと、作文三上に同様、生



活の中でうっかり無意識になっても同じように作用が生じて概念が浮かびあがるので、小型のスケッチブックは必携である。

(注釈:「ぼー」「ぼー」っとする間は可能な限り静寂を保って音楽などはかけないのが通常である。今回、所有していたヘッドフォン「BOSE QuietComfort15」(\*画材1)のノイズキャンセリング機能は大変に有効であった。

通常、浮かび上がってくる概念は既に何らかの言葉や物を備えているので、それらやその関係性について、「他の要素に挿げ替える」「別の概念と結びつける」「何処かで見た事象を模倣する」「他の概念に転用する」「要素を捨てて欠損させてみる」「関係をひっくり返す」など可能な限りの変更を行って粘土のように概念を練り込み、概念を表現する上で最適な構成となるアイデアを捻り出す。残念ながら、ほとんどの概念はアイデアに至らずに霧散し、僅かに書き留めるに至る。

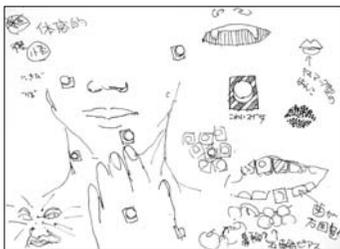
原稿を読みながらそして読後に、前述の様な手法の中で、取ったアイデアノートを以下に掲示する。



(挿入図-201) アイデアノート



(挿入図-201) アイデアノート



(挿入図-203) アイデアノート

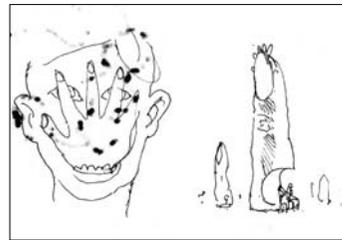


(挿入図-204) アイデアノート



(挿入図-205) マックスウェルの悪魔 都筑卓司(著) 講談社 (\*参考・出典4)

左図上は「マックスウェルの悪魔」の表紙を思い出し着想した。

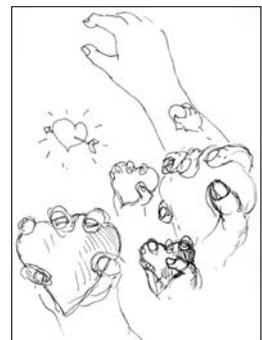


(挿入図-206) アイデアノート

上図右は漫画家のメビウス風(\*参考・出典5)を意識した。(メビウス氏は2012年3月10日に亡くなられ、丁度その頃であったので聞いたニュースが無意識に上ったのかもしれない。)

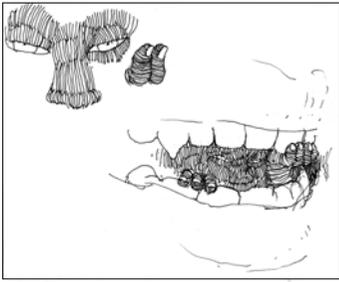


(挿入図-207) アイデアノート



(挿入図-208) アイデアノート

「寄生手」の腕を題材としたスケッチもあった。



(挿入図-209) アイデアノート

口の中に何か寄生しているアイデア。

### 2. 3. アイデアを検討する

概念が具体的なアイデアに結びついたとしても、それがイラストレーションの形態にできるとは限らない。概念から創出できる限りの具体的なアイデアの可能性を模索を行う。表現様式を変えることによってアイデアの着床が可能な場合もあるので、徒労になると予想できても可能な限り執拗に可能性を追いかけ続ける。この作業による直接の成果は経験的にほとんどないのだが、創作主体の練度をより強くしてくれるものであり、その労なくして成果に辿り着けないと言って良い。

自らの理解と萌えの範疇になるが概ね次の様な表現形式「写実主義」「印象主義」「大和絵」「安土桃山風」「浮世絵」「漫画」「アメリカンコミック」「日本のアニメーション」「キネティックアート」「アール・ヌーボー調」「キュビズム」「シュルレアリスム」「コンテンポラリーアート」「パブリックサイン」を検討の対象とした。

以下、アイデアの検討を行った際のエスキースを時系列にて掲載する。



(挿入図-210) エスキース



(挿入図-211) エスキース

最後のスケッチを具体的にしたアイデアと、「寄生手」のビジュアル化を試みたアイデア。

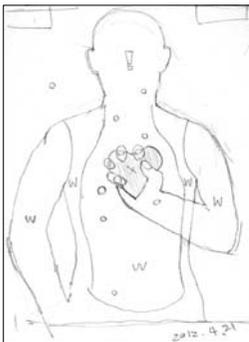


(挿入図-213) エスキース



(挿入図-212) エスキース

「寄生手」のビジュアル化を試みるためのモチーフテスト撮影。



(挿入図-214) エスキース



(挿入図-116) 射撃訓練用ターゲットボード

「寄生手」のビジュアル化の可能性を見いだせず、射撃訓練用ターゲットボードのバイタルゾーンラインをモチーフに異なるアプローチを試みたアイデア。



(挿入図-216) エスキース



(挿入図-217) エスキース

「怪樹の腕」を念頭におきつつ腕によるトルソの構成を試みたアイデアと、少し整理したアイデア。



(挿入図-218) エスキース

マグリット (\*参考・出典5) の「光の帝国」などを思い出しての「月の中の目が水面を見下ろす」アイデア。



(挿入図-219) ルネ・マグリット「光の帝国」



(挿入図-220) ルネ・マグリット「三日月の木」

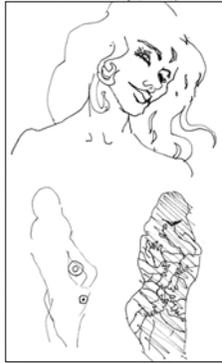


(挿入図-221) エスキース

「月の中の目が水面を見下ろす」のコントラストから想起して浮上した「血の手形群に浮かぶ人面」アイデア。



(挿入図-222) エスキース



(挿入図-223) エスキース

「怪樹の腕」のポーズを考える。

以上の過程を経て、以下の三つのアイデアを依頼者に提案することにした。

- (1) 「血の手形群に浮かぶ人面」アイデア。
- (2) 過去のアイデアノートから想起した『『さげび』を背景に飛び出た目玉』アイデア。
- (3) 断念した「寄生手」が「怪樹の腕」アイデアと融合した形になった「女体をまさぐる腕の刺青」アイデア。

## 2. 4. 素案提示

アイデアを提案するにつき、創作主体から得た心象が想定できる程度のビジュアルを作らなくてはならない。もちろん言葉は添えるが、依頼がイラストレーションなので効率性の面からも言葉を尽くすようなことはしない。

ウェブからの画像検索や手元にある印刷物などから、利用できそうな素材を集めて Adobe Photoshop (画像処理アプリケーション) にて想定できる程度のデジタル画像を作成した。ここで画像処理技術について述べる必要はないので素案アイデアのビジュアル化については省略するが、作業にあつては素材に拘らずに心象が自らや依頼者に最小限度伝わるように適格に構成して行くことが寛容である。

出来上がったビジュアルに説明を添えて、会津氏、藤元氏、小浜氏に素案を提示した。

以下、素案を提示したメールからの抜粋である。ビジュアルを差し込んだ形で掲載する。

タイトル:【怪樹の腕】表紙イラスト案につき  
送信日時:2012年5月5日 13:19:29 JST  
差出人:丸山裕孝

<内容>

表題につきアイデア3案を起こしましたので、スケッチ(デジタルです)を添付送信いたします。

3案の中からご選択(もしくは方向付け)いただければ幸いです。他をご希望をいただければ再度頭を捻りますので、ご遠慮なく仰ってください。

(納得の行く良いものを目指しておりますので本当にご遠慮なく。)

### (1) 恐怖の心理 (仮題)

壁に付いた血の手形群の中に偶然に顔が浮かび上がったようなビジュアル

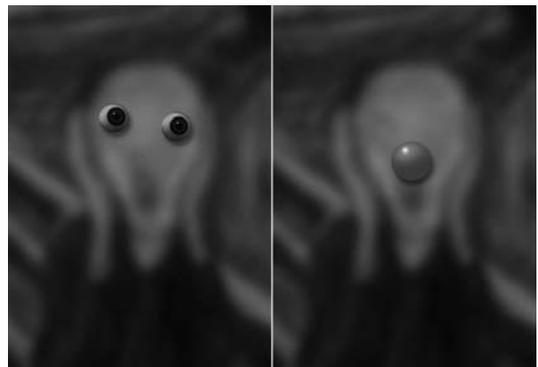


(挿入図-224)「恐怖の心理(仮題)」

ロールシャッハテストの絵のような仕上りを想定しており、「怪奇」が心理的且つ具体的に感じられる、今回の中ではもっともストレートなアイデアです。今のところ顔の表情は叫んでいるかデスマスクかと考えております。裏表紙は血文字で「Not at night」と入れるのは如何でしょうか。

### (2) 叫ぶ道化 (仮題)

ピントのぼけた「叫び」を背景に赤い目玉が転がっている(裏表紙は血の一滴が道化師の鼻ように見える)ビジュアル



(挿入図-225)「叫ぶ道化(仮題)」

パルプマガジンの邦訳が題材なので、読んでみて感じた齟齬感の滑稽な印象を「福笑い」のような雰囲気に出出来ないかと考えたアイデアです。

少々コンセプチュアルに過ぎるかも知れませんが、イ

ンパクトはあると思います。  
いわずと知れたムンクの「叫び」を利用してありますので、イラストレーションというよりデザイン的な手法になりました。3Dソフトを使って仕上げることになると思います。(今年はムンク生誕150年です。内容に直接手を加える訳でもないので著作権的には問題もないはずです。)

[http://japanese.ruvr.ru/2012\\_05\\_03/munku-no-sakebi-120-million-doru-rakusatsu-bijutsuhin-saikougaku/](http://japanese.ruvr.ru/2012_05_03/munku-no-sakebi-120-million-doru-rakusatsu-bijutsuhin-saikougaku/)



(挿入図-226)ムンク「叫び」

### (3) まさぐる腕 (仮題)

裸婦のシルエットの中で腕がまさぐるように絡み合うようなビジュアル



(挿入図-227)「まさぐる腕 (仮題)」

「怪樹の腕」のように捕捉しようと、また「寄生手」のように体内をまさぐるのとどちらとも取れるようなアイデアです。添付画像の腕は写真素材から持ってきてと



(背景図-06)女体とまさぐる腕を合体。(12.5.31)

りあえず持って来たものなので実際の印象はもっと絵的になると思います。(この案が一番イラストらしくなりそうです。)

シルエットの口のあたりに唇の中の目をあしらって抗いようのない恐怖に恍惚としている印象にしました。(心臓を握らせようとも考えたのですが判り難いのと動画でもないインパクトに乏しいと判断し断念しました。)

裏表紙は、口から舌のように指が出ているビジュアルなどを考えております。(それが表紙でもいいのかと考えたのですが、この表紙の絵がないとカニバリズムに見えてしまうので止めました。)

ご検討のほどよろしく願いいたします。

ご不明に感じるごとご意見などございましたら早々にお知らせ下さい。

(十分に説明したつもりですが、必要を感じれば私の方からも捕捉を投げさせていただくかも知れません。)  
以上、3案の添付送信まで失礼いたします。

上記のメールに対してのメールによる数度の応答により、概ね(3)まさぐる腕(仮題)を進めて行くことになった。

以下、編者と編集者からの返答の抜粋を数点列記する。

●キャッチーさ、というか読者の目にとまりやすい(まさぐる腕について)

●目玉ムンク、ビビりました。夜見るんじゃないかな...

(1)は心霊ホラー、(2)はサイコホラーで、(3)はメディカルホラーっぽくて本の内容にピッタリな気が致します

●ぱっと見ボディペインティングっぽくて、おしゃしな60年代アート風(まさぐる腕について)

●(1)からの連想で、案を生かしたイラストをつけて、大関版「第三の拇指紋」を載せると...

また、進行アイデアにつき、やり取りの中で「メディカルホラー」「生きている刺青」「絵柄が成長」などのキーワードが発生したので、創作要件に加えた。

### 3. 図案

#### 3.1. 女体形の模索

2012年5月5日に作画を開始した。

女体はほとんどシルエットになってしまう予定だ。そうであればボディラインによるシルエットだけで強い印象を放つものでなくてはならない。自分のイメージと合致するような人物を知っている訳でもなく、モデルを雇うような費用も無いので、全ては私の脳漿から創造するしかない。

先ずは何の資料も素材も参照せずに、制作において自分の求めている形体がいかなるものか探る事から始める。制作技術も鑑みつつ、如何なる女体を創作主体が欲しているのか実際に線を引きながら、探索をすすめた。



(挿入図-301) 裸婦その1

(挿入図-301) は最初に行った試行になる。試しに

墨線を入れてみたどうもポーズが良くない。というかちょっと女性の骨格が和風すぎる。日本人ばかり見ているから知らないうちに思い浮かぶ女体が日本女性になっていた。今回の制作は和風のエッセンス自体は良いとしても主題はあくまでも20世紀初頭のアメリカにあって欲しい。そしてインテリジェンスを感じる女性であってほしい。

それはともかくも、これで行くとなると比較的写実的な描写になってしまいそうであった。自分ももう少し構成を強調した視覚的な遊びのある形体を期待していた。

望むべくは、エゴン・シーレ(挿入図-302)のよう楽しめる形による構成を期待しながら(挿入図-303)を試行してみた。



(挿入図-302) エゴン・シーレ「赤い布を巻いて立っている男性」



(挿入図-303) 裸婦その2

難し過ぎた。これを追いかけていたらいつまでたっても作業が進まない。第一に、一般の鑑賞者に理解されない可能性が大きいと判断された。

以上の事から、少し資料が必要であると考えて自宅にあった女性やヌード写真が印刷されたものをかき集めて参考とした。

(挿入図-304)はその試行であり、続く(書籍-01)(書籍-02)(書籍-03)(書籍-04)(書籍-05)が参考とした雑誌類である。



(挿入図-304) 裸婦その3



(書籍-01, 02, 03) 「フィガロジャポン」 阪急コミュニケーションズ  
 (書籍-04) 「コマーシャル・フォト」 玄光社  
 (書籍-05) 「サブラ増刊バリーベスト・オブ・サブラガールズ」 小学館

比較的求めるものに近くなったようにも思えたが、女体の体格が今風というか、ファッションモデルになってしまい、時代感覚が違うように感じられた。100年も前となれば、アメリカでもそこそこ裕福でないとインテリジェンスを備えるほどの教育も受けられないだろうから、そうなる食事の事情もどちらかというとい良いであろう。となると、もっと、ぼちゃっとした体躯でエロティズムを想起させるようではなくてはならないと考えられた。

参考資料を購入する事とし、以下の4点を購入して参考資料とした。



(書籍-06) 「New York Nudes」 Gene Gete  
 (書籍-07) 「Sports Illustrated, Swimsuit Issue 2012」 Time Warner  
 (書籍-08) 「Top Bikini Pictures: Hot Women in Brazilian, String, White, Red, Gold, Brown, Orange, Metallic, Transparent, Extreme and Many Other Styles」 Pylon Press  
 (書籍-09) 「Beautiful Breasts Pictures: Over 150 Best Boobs Images Including Big, Small, Sexy, Bouncy, Asian, Japanese, Latina, Saggy and Massive Nude Women's」 Pylon Press

届いた資料を舐めるように鑑賞し創作主体の求めている女体を想起させるものをピックアップして行く。裁断してそれら写真群を傍らに描き起こしたものが本稿の1ページ目の背景にある(背景図-01)になる。



(背景図-01) 本絵用女体下絵その1 ('12.5.15 スキャニング)

ポーズはアングル「泉」(挿入図-305)を思い出し

てそれっぽく、ただし、溢れ出るのは生命の息吹ではなくておぞましい恐怖との共生である。



(挿入図-305) ジャン・オーギュスト・ドミニク・アングル「泉 (La source)」

性的な煽動効果を期待している訳でないので、飽くまでも本人に内在する恐怖との関係を表現する。欲情的なポーズではなく、あたかも自らの性欲であるがごとく恐怖を包容するポーズを目標とした。

前述したことではあるが、まだまだ経済的に恵まれた環境で成長した女性に魅力を感じると想像できるので太っていると感じない程度の豊満な肉付きを与えた。力が入っているので腹筋は少し緊張してヘソの左右にエクボができる。解剖学的には嘘でもなんでも構わず、最小限度の肉体的要件を描き込んだ。鑑賞者は知らないうちに見ることになるが、視覚が捕らえて本能のレベルに訴えれば十分である。成長するまさぐる腕の刺青群の母体としての母性を感じるように骨盤は強調した。

そして、サイエンスティックな主題からしてもインテリジェンスを感じさせる環境に暮らしている人間がよい。厚みのある肉を食べて育った人間のおど、マリリン・モンローを念頭において食欲と性欲入り交じった風を想定した。

髪はブロンドもしくはそれっぽくて、さて、この場面ではさらさらしているのか？濡れているのか？荒んだ状況でごわごわしているのか？泥をかぶっているか？写実性にこだわらずに木彫のような気根のような塊と想定した。

以上のように、イメージを固めながら、資料を参照してイメージの補完を進める。

### 3. 2. 背景について

編者から女体の背景について問い合わせをいただいた。どうやら期待をなさっておられる様子であった。しかしながら、この時点では特に具体的に考えておらず、女体の出来上がり次第では白一色でも良いかと思っていた。主題に注力していたために構成さえぶれることがなければ、後はどうにかなると踏んでいたの、急いで具体化する必要は感じていなかった。

## 4. 制作(手法と技術)

### 4. 1. 制作技法の考案

30年ほど前の私は、黒一色刷りのイラストはニードルペンもしくは墨と筆で、カラーイラストはニードルペンとカラーインクもしくはアクリル絵具で描いていた。現在は、デジタル機器と画像処理アプリケーションを利用した制作も可能である。技術の発達、私の描画技法に限っても大きく領域を広げている。

基本的に下書きは手作業で行い、着彩はデジタル上で進めるのは当初から決めていたが、決定したアイデアの特性を鑑みて効率よく制作を進行できるように手法を考案した。イラストレーション内の要素を属性毎のレイヤーとして分割して制作を進め、且つ、手書き作業とデジタル画像処理作業を交互に行って、時系列的にアナログとデジタルの作業もレイヤー化する手法を取ることとした。

尚、背景制作もほぼ同時に進めているが、まずは女体の制作から述べて行く。

### 4. 2. 女体スケッチのブラッシュアップ

2012年5月18日、まずは主題材となる女体に手を入れた。前項の「3. 1. 女体形の模索」における(背景図-01)に対する思索をもとに、同スケッチに手

を加え2ページ目の背景にある(背景図-02)を制作した。



(背景図-02) 本絵用女体下絵その2('12.5.18 スキャニング)

本題とはあまり関係ないが、本業の合間に創作を行うのはなかなか苦勞であった。なによりも創作主体のモチベーションを霧散させないように、日々、創作進行のチェックを行うなどして、注意を払った。

### 4. 3. 女体図への墨入れ

画像取り込みスキャナーとプリンターの相互有効活用により下書きと墨入れを別素材に分けて行いそれぞれをレイヤーに構成する。

スキャナーはとても高性能になり、紙の質感も克明に写し取れるほどで手書きの印象を損なうこともなく、また、プリンターも紙の質感や手書きの印象をそのままに印刷できる高性能を有している。

画用紙(\*画材3)に鉛筆でスケッチを起こし、それをスキャニングしたデータを画用紙(\*画材4)に印刷すると、元と見分けがつかないほどの品質になる。

印刷されたスケッチの方に墨入れを行い、鉛筆による着彩も行い、それをまたスキャニングしたものが墨線のデータ(背景図-03)である。



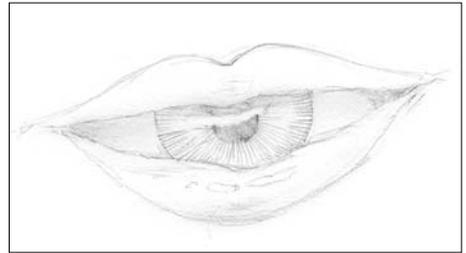
(背景図-03) 本絵用女体墨入れ('12.5.22 スキャニング)

墨入れは、インク管理の必要のないニードルペンタイプの画材(\*画材2)を利用した。デジタル画像処理を利用するのでインクの耐水性を厭わないで画材選定を行えた。

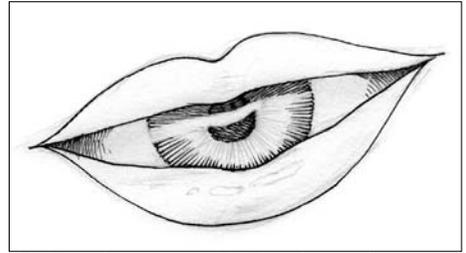
女体以外の、まさぐる腕と眼唇、そして背景も同様に作業を行って、それぞれ別のレイヤーで管理してデジタル上での彩色へ進めた。

#### 4. 4. 大口とドンヨリ目の制作

大口と目も別にスケッチ(挿入図-401)を起こし、同様にアナログ作業とデジタル作業を交互に進める。口の形もさることながら「口の中の目」のドンヨリとした恍惚感が要点となる。極端なサイズの調整をすると描線の様子が揃わないので注意しなくてはならないが、デジタル上であれば些少の調整が可能なのであまり気にせず描き易い大きさにスケッチ(挿入図-401)を起こして、スキャニングして女体のスケッチとの大きさのバランスを確認してから画用紙に印刷して、墨線の太さに配慮して墨入れ作業を行って(挿入図-402)からスキャニングして大口のレイヤーデータとした。



(挿入図-401) 大口とドンヨリ目のスケッチ('12.5.15)



(挿入図-402) 大口とドンヨリ目に墨入れ('12.5.22)

#### 4. 5. まさぐる腕の制作

全てのまさぐる腕と手は女体自身の腕と手であり、己が心身をまさぐる腕の時系列を圧縮して一括に群れのように身体に表面化した様子である。力の入っている印象とするため、手は比較的大柄で少々筋張って、爪は長く立体的であるように想定した。

まず、画用紙に女体を色薄く印刷して、その上から鉛筆でまさぐる腕をスケッチ(背景図-04)してスキャニングする。



(背景図-04) 本絵用まさぐる腕下絵('12.5.26 スキャニング)

試しに女体とまさぐる腕、そして大口を Photoshop 上のレイヤーに配してレイヤー描画モード「乗算」を利用して合わせて、それぞれに想定している色調を代表した単色を配し(挿入図-403)で確認した。



(挿入図-403) 女体とまさぐる腕に大口を配して着彩 ('12.6.26)

再度スキャナーで読取り、更に色を薄くして画用紙に印刷して墨入れを行い、前後関係を着ける程度の濃淡を鉛筆で加えて、再度スキャニングを行った(背景図-05)。



(背景図-05) 本絵用まさぐる腕墨入れ ('12.5.31 スキャニング)

ここで墨入れの済んだ女体とまさぐる腕を Photoshop 上で各々レイヤーに配して、レイヤー描画モード「乗算」を利用して合わせた(背景図-06)

様子を確認する。



(背景図-06) 女体とまさぐる腕を合体 ('12.5.31)

#### 4.7. デジタル上での着彩

線描画像はレイヤー描画モード「乗算」にして、その下層に着彩用レイヤーを配して着彩の作業を進めた。これはレイヤーを利用した着彩の常套手段で、描線を損なうことなく着彩が行える方法である。

女体とまさぐる腕は、漆に地の粉(注釈：地の粉)を混ぜて塗ったくり乾漆の様相を想像しながら着色(背景図-07)(背景図-08)を進めた。



(背景図-07) 女体の着彩 ('12.6.10)



(背景図-08) まさぐる腕の着彩 ('12.6.10)

髪の毛の表現は、リアルな人体のそれではなく、それ自体が怪樹であるように彫像の頭髮ような塊として描写した。

(注釈：地の粉) 生漆(きうるし)とまぜて使う漆器の下地用の粉。粘土火山灰などを焼いて砕いたもの。

#### 4. 8. 描線の調整

着色を進めて行くうちに、デジタル作業による着彩の質感と手書きの線の質感に違和感を覚えたので、描画線にPhotoshopによるフィルター効果を施すこととした。統一感を図るため、女体とまさぐる腕、大口はもとより、背景までの全描線に効果を施した。

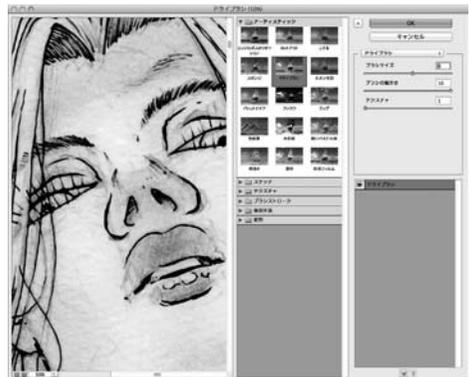
フィルターは「ドライブラシ」効果を利用し、パラメータは(ブラシサイズ：6、ブラシの細かさ：10、テクスチャ：1)とした。

以下、女体の顔面部分につきフィルター効果前(挿入図-404)とフィルターウィンドウによる効果プレビュー画面(挿入図-405)になる。

手書きの描線の生々しさが除かれて、すっきりとした印象になった。



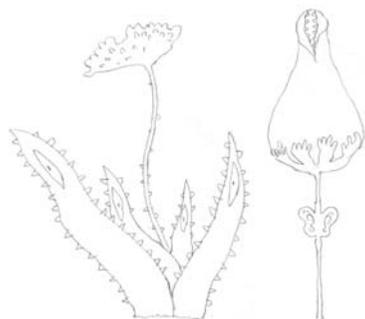
(挿入図-404) 元の描線と鉛筆着彩 ('12.6.10)



(挿入図-405) 調整後の描線と鉛筆着彩 ('12.6.10 フィルターウィンドウ)

#### 4. 9. 背景の制作

背景をどう扱うかについては作業を進めながらも思い悩んでいたが、あまり気取らずに、女体を怪樹と見立て、その樹下に草花が繁茂する当たり前の風景で良いだろうと考え、妖怪じみた「怪草花」を配することとした。擬態をしているような、食虫植物のような、寄生しているような、そんな様相の草花を写実的ではなく軽妙に漫画のような面白可笑しい印象の怪草花のスケッチ(挿入図-406)5種類8点を作成した。ともかくスキャンして女体の背景に配するテスト(挿入図-407)行った。



(挿入図-406) 怪草花のスケッチ ('12.5.22 スキャンング)



(挿入図-407) 背景に怪草花を配したテスト ('12.6.4)

比較的写実的な女体の表現とも調和すると判断して、女体同様に画用紙に印刷をして筆致が漫画っぽくならないように注意しながら墨入れを行い (挿入図-408)、再度スキャンして怪草花の各々別に着色を開始した。



(挿入図-408) 怪草花の墨入れ ('12.6.5 スキャンング)

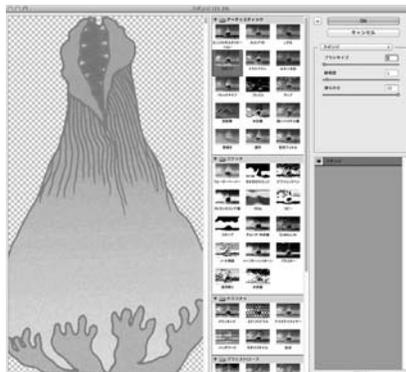
効果を利用して調子を整え、且つ、レイヤースタイルのカラーオーバーレイ指定 (挿入図-409) を使って、墨線の主張を抑えるために色を RGB 値にて浅い赤茶色 (160,140,140) にした。



(挿入図-409) 怪草花の墨線の調整 ('12.6.9 オーバーレイ色の指定ウィンドウ)

着彩は浅く比較的鮮やか色を使って、描き込みを行わずにグラデーション程度の描写として、華やかで抑制のない明るさを心がけて、女体との狂妄となるように心がけて制作を進めた。そして鑑賞者の目を飽きさせないことを目的とし、描線以外の着彩部分に和紙のような質感を与えるためフィルター効果を施した。

フィルターは「スポンジ」効果 (挿入図-410) を利用し、パラメーターは (ブラシサイズ:0、鮮明度:1、滑らかさ:15) とした。



(挿入図-410) 怪草花の着彩の調整 ('12.6.9 フィルターウィンドウ)

墨線は女体同様にフィルター「ドライブラシ」の

全ての怪草花を完成させて、女体ファイルの背景

に各々の怪草花につきレイヤーを個別に作成して、怪草花を配してテスト(挿入図-411)を行った。その際、最背景の上下に仮のグラデーションも配した。



(挿入図-411) 背景に着色した怪草花を配したテスト('12.6.9)

#### 4. 10. 大口とドンヨリ目の着彩

女体とまさぐる腕の着色がどのようになるか想定できなかったもので、それに合わせて描き込むために最後の着彩作業は、人がイラストレーションを見た時に最初に目が行くことになるだろう大口とドンヨリ目の部分とした。口は艶かしくエロティカルに、目は焦点の合っていない恍惚感漂う印象になるように、注意深く作業を進めた。実際のところ、少々気合いが入り過ぎてリアルになり過ぎ、後から描写を甘くする羽目に陥った。



(挿入図-412) 大口とドンヨリ目の着彩('12.6.10)

#### 4. 11. 背景を合わせてのコンポジットを模索

作業の進行に伴い、画面全体のコンポジット(構成)についての試行錯誤を挿入図-413)や挿入図-414)の様な模索を行った。



(挿入図-413) 背景とのコンポジットのテスト('12.6.11)



(挿入図-414) 背景とのコンポジットのテスト('12.6.15)

これらの演出は動画であれば効果もあると考えられたが、静止画としては認識が困難になると判断して、奇をてらうようことはせずに素材を素直に見せ

ることとした。しかしながら愚直にはなく、レイヤー毎の重なりを調整する「調整レイヤー」や「レイヤーモード」、「レイヤーマスク」などを駆使して最大限の効果を図った。

そして、一番の懸案は女体とまさぐる腕の重なり具合であった。両方共比較的にしっかりと書き込んだ所為もあって、それなりに愛着が湧いてしまったことも迷わせる要因となったが、どちらの表現を前面に出すかで意味が変わってくる。迷ったあげく、ここまできたら皆さんの意見を伺っても良いだろうと考え、会津氏、藤元氏、小浜氏のご意見を伺うこととした。パターンを二つ(挿入図-415)作ってメールを投げ、意見を絞ってもう二つ(挿入図-416)作ると、二回に渡って協力を頂戴した。



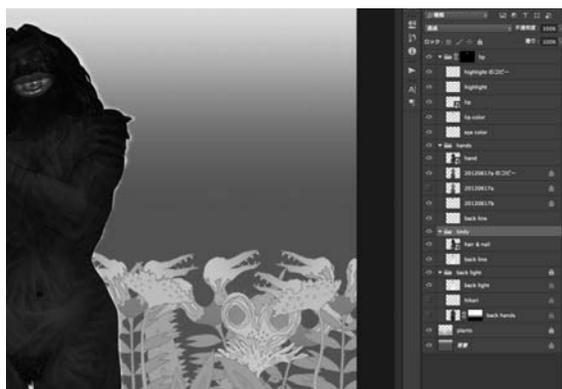
(挿入図-415) 女体とまさぐる腕の重なり具合の検討添付画像 ('12.6.18)



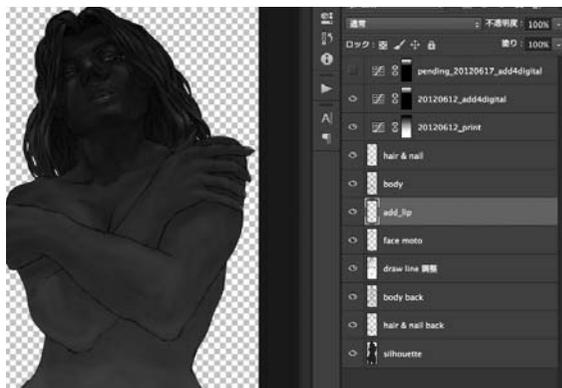
(挿入図-416) 女体とまさぐる腕の重なり具合の検討添付画像 ('12.7.2)

背景に着色した怪草花を配したテストである(挿入図-411)と同じ状態でPhotoshop上のレイヤー

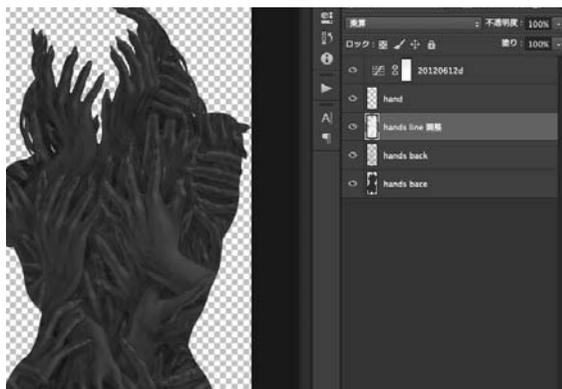
構成は(挿入図-417)のようになった。更に女体とまさぐる腕のレイヤーはスマートオブジェクトになっており(挿入図-418)と(挿入図-419)のレイヤー構成となった。女体とまさぐる腕の重なりを決定するために、相当に複雑にレイヤーが利用されていたことが伺われる。



(挿入図-417) 背景テスト時のレイヤー状態 ('12.6.21)



(挿入図-418) 女体のレイヤー状態 ('12.6.21)



(挿入図-419) まさぐる腕のレイヤー状態 ('12.6.21)

最終的に、背景の怪草花はレイヤー別に位置を再調整して、怪草花と背景だけになっても鑑賞に堪えるようなレイアウトを心がけて再調整（挿入図-420）した。最背景の上下にグラデーションも配し、（挿入図-410）と同じフィルター「スポンジ」効果をかかけた。



(挿入図-420) 背景の怪草花の再配置 ('12.8.7)



(挿入図-502) 「怪樹の腕」中扉



(挿入図-503) 「怪樹の腕」カバー裏側

## 5. 完成

### 5. 1. 納品

装丁デザイナーの岩郷重力氏には、レイアウトデザインを自由に円滑に進めていただこうと考え、了解を得て女体と背景は別のレイヤーに分けたままに納品用データを用意した。そのような訳で、書籍本体の表紙裏表紙（挿入図-501）と中扉（挿入図-502）には怪草花だけをグレー階調で、カバーはイラストレーションの部分を中心にレイアウト（挿入図-503）する積極的なデザインと仕上がった。



(挿入図-501) 「怪樹の腕」書籍本体表紙裏表紙

### 5. 2. 完成図版

全ての工程を経て完成したイラストレーションは、縦構図版（挿入図-504）になる。

## 6. まとめ

目出度くも、2012年2月28日に「怪樹の腕—<ウィアード・テールズ>戦前邦訳傑作選」は発刊された。帯には荒俣宏氏のお名前と「日本ホラー小説史を一変させる『埋蔵金』発掘だ！ 伝説のアメリカ怪奇雑誌が戦前にここまで翻訳されていたとは!!」と推薦文も眩しく（挿入図-001）入っていた。そして、私は「ちゃんと仕事が済んで良かった。」と思うばかりであった。

普段から悪戯書きやアイデアスケッチはしているが、タブローとも言える完成イラストを描いたのは

何年かぶりにりになる。終わってみて言えることだが、仕事の依頼があった時は、請け負いたい以上に「ちゃんとしたイラスト」が描けるのかどうか不安で一杯であった。公に自画自賛できるほどの自信はないが、とりあえずアベレージは行けたかと感想を持たしたのは、関係の方々のご厚意や家族の助けによるものであって、感謝に堪えない。

構想を練ってメールでアイデア三案を提示しているが、正直に思いついた順番のままの提示であった。作為は全くなく、本当にどれでも良かったのだが、案の定、最後の案が残った。これは、よくあることである。しかしながら、その案は一番仕事量の多い想定していた案であったため、決まった時には、ちょっとした緊張感が走り、時間をやりくりするために相当の覚悟を要した。

手法については、ここまで体系的にアナログとデジタルをレイヤー仕立てで作業するのは始めてであった。もちろんイラストレーションのアイデアが決まった後で考えついた手法である。デジタル上で作業することに習熟しているのであれば誰でも思い当たることだ予想できるので、独自の手法とは思っていない。ただし、この手法がとれたのは、現在のパソコンや周辺機器の性能があつてのことで、10年前だったらハードウェア環境拡充のために苦労していたと思われる。諸々に理解した上で取った手法としては独自性があると言えるだろう。

制作に入ってから、創作者としてアイロニカルな千手観世音菩薩を目指してイラストレーションを描いていた。外に伸びずに内にまさぐる腕は、救済は外にあるのではなく自らに内在するということを反動的に表現できれば幸い、と思いつながらの作業であった。そのような訳で、イラストレーション自体のタイトルを「千手」とした次第である。

最後に、大抵はそうであるが、完成後の反省はしきりであった。下書きで納得したほど、出来上がりのシルエットには納得はない。やはり墨線を入れている時に描画作業に酔いしれてしまって、線の太さと全体のコンポジションに意識が言っていなかったのではないかと考えている。また、髪の毛の表現

ももう少し試行錯誤するべきだったのではないかと感じている。普段はイラストレーションを生業としてはいないので致し方ないとは考える。が、とは言え、当分は次の機会も無いと考えられるので、反省を活かすこともできなかりと忸怩たる思いもある。

いつか、好きに絵を描く時間のできることを夢見て本稿文末とする。

---

## 謝辞

本原稿を執筆することにつき、ご快諾をいただいた会津信吾氏、藤元直樹氏、東京創元社小浜徹也氏、ワンダーワークス岩郷重力氏には謝意を申し述べさせていただきます。また、小浜氏と岩郷氏には、装丁デザインに関する校正刷りを教育の資料として利用することにもご同意をいただき校正刷りを譲っていただいた。合わせて謝意を申し述べさせていただきます。そして何よりも、皆様と一緒に仕事をさせていただいた幸運に感謝をするものである。

---

## 書籍・目次

「怪樹の腕—<ウィアード・テールズ>戦前邦訳傑作選」(2013年2月28日出版)

<http://www.tsogen.co.jp/np/isbn/9784488013066>

編者:会津信吾、藤元直樹

装画:まるひろ(丸山裕孝)

装幀:岩郷重力+WONDER WORKZ

版元:東京創元社(<http://www.tsogen.co.jp>)

目次:

- ・深夜の自動車 アーチー・ピンズ著 妹尾詔夫訳
- ・第三の拇指紋 モーティマー・リヴィタン著 延原謙訳
- ・寄生手—バーンストラム博士の日記— R・アンソニー著 栄訳
- ・蝙蝠鐘楼 オーガスト・ダーレス著 妹尾アキ夫訳
- ・漂流者の手記 フランク・ベルナップ・ロング著 訳者不明
- ・白手の黒奴 エリ・コルター著 訳者不明

- ・離魂術 ポール・S・パワーズ著 甲賀三郎翻案
- ・納骨堂に ヴィクター・ローワン著 大関花子訳
- ・悪魔の床 ジェラルド・ディーン著 大関花子訳
- ・片手片足の無い骸骨 H・トムソン・リッチ著 大関花子訳
- ・死霊 ラウル・ルノアール著 安田専一訳
- ・河岸の怪人 ヘンリー・W・ホワイトヒル著 辺見素雄翻案
- ・足枷の花嫁 スチュワート・ヴァン・ダー・ヴィア著 内海雄翻案
- ・蟹人 ロメオ・プール著 大川清一郎翻案
- ・死人の唇 W・J・スタンパー著 訳者不明
- ・博士を拾ふ シーウェル・ピースリー・ライト著 大川清一郎翻案
- ・アフリカの恐怖 W・チズウェル・コリンズ著 小幡昌甫翻案
- ・洞窟の妖魔 パウル・S・パワーズ著 小幡昌甫翻案
- ・怪樹の腕 R・G・マクレディ著 小幡昌甫翻案
- ・執念 H・トンプソン・リッチ著 妹尾アキ夫訳
- ・黒いカーテン C・フランクリン・ミラー著 妹尾アキ夫訳
- ・成層圏の秘密 ラルフ・ミルン・ファーリー著 妹尾アキ夫訳
  
- ・奇怪な話—ウィアード・テールズ 藤元直樹
- ・コラム バルブマガジンと日本人 会津信吾

## 画材

---

1. マルス テクニコ 芯ホルダー  
ステッドラー 芯ホルダー  
STAEDTLER Japan  
[http://www.staedtler.co.jp/products/01\\_writing/04-lead-holder/index.html](http://www.staedtler.co.jp/products/01_writing/04-lead-holder/index.html)
2. コピックマルチライナーSP(使用太さ0.2/0.1/0.05/0.03)  
<http://www.too.com/copic/products/sp.html>
3. ホモドローイングブック(F6)  
<http://www.muse-paper.co.jp/page5/muse5-11.html>
4. PCM竹尾 | 紙・ステーションナリー 販売(アート紙・インクジェット紙各種)  
<http://www.pcmtakeo.com/>  
【DEEP PV】 モデラトーン アイス (細目)186g A3ノビ/20枚入  
<http://www.pcmtakeo.com/SHOP/2000000.html>  
【DEEP PV】 かきた (スムース・厚手)300g A3ノビ/10枚入  
<http://www.pcmtakeo.com/SHOP/2000004.html>

5. BOSE QuietComfort15  
[http://www.bose.co.jp/jp\\_jp?url=/consumer\\_audio/headphones/quiet\\_comfort/quiet\\_comfort15/qc15.jsp](http://www.bose.co.jp/jp_jp?url=/consumer_audio/headphones/quiet_comfort/quiet_comfort15/qc15.jsp)

## 資料

---

1. 「フィガロジャポン」2010年3月4月6月号  
出版社: 阪急コミュニケーションズ
2. 「コマーシャル・フォト」2012年2月号  
出版社: 玄光社
3. 「サブラ増刊ベリーベスト・オブ・サブラガールズ」  
出版社: 小学館
4. 「New York Nudes」  
Gene Geter(著)/出版社: Gene Geter(2009.1.30)  
[http://www.amazon.co.jp/gp/product/0578006111/ref=oh\\_details\\_o00\\_s00\\_i00](http://www.amazon.co.jp/gp/product/0578006111/ref=oh_details_o00_s00_i00)
5. 「Sports Illustrated, Swimsuit Issue 2012」  
出版社: Time Warner; Yearly版(2012.2.21)  
[http://www.amazon.co.jp/gp/product/B0078SCCLW/ref=oh\\_details\\_o00\\_s00\\_i01](http://www.amazon.co.jp/gp/product/B0078SCCLW/ref=oh_details_o00_s00_i01)
6. 「Top Bikini Pictures: Hot Women in Brazilian, String, White, Red, Gold, Brown, Orange, Metallic, Transparent, Extreme and Many Other Styles」  
Taylor Timms(著)/出版社: Pylon Press(2010.6.20)  
[http://www.amazon.co.jp/gp/product/0986642630/ref=oh\\_details\\_o00\\_s00\\_i02](http://www.amazon.co.jp/gp/product/0986642630/ref=oh_details_o00_s00_i02)
7. 「Beautiful Breasts Pictures: Over 150 Best Boobs Images Including Big, Small, Sexy, Bouncy, Asian, Japanese, Latina, Saggy and Massive Nude Women's」  
Taylor Timms(著)/出版社: Pylon Press(2010.8.1)  
[http://www.amazon.co.jp/gp/product/1926917014/ref=oh\\_details\\_o00\\_s00\\_i03](http://www.amazon.co.jp/gp/product/1926917014/ref=oh_details_o00_s00_i03)

## 参考・出典

---

1. スターログ日本版 1978年8月号～1987年3月(ツルモトルーム版)

<http://ja.wikipedia.org/wiki/Starlog#.E6.97.A5.E6.9C.AC.E7.89.88>

<http://homepage2.nifty.com/out-site/starlog.html>

2. <新青年>時代についての参考

ウィキペディア「新青年 (日本)」

[http://ja.wikipedia.org/wiki/新青年\\_\(日本\)](http://ja.wikipedia.org/wiki/新青年_(日本))

ブログ「新青年の世界」

<http://rampo-world.com/sinseinen/index.html>

3. <ウィアード・テールズ>についての参考

ウィキペディア「ウィアード・テールズ」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/ウィアード・テールズ>

奇妙な世界の片隅で B級ホラーの王国 那智史郎・宮壁定雄編  
『ウィアード・テールズ』

<http://kimyo.blog50.fc2.com/blog-entry-190.html>

SF スキャナー・ダークリー <ウィアード・テールズ> 294号

<http://sfscannerdarkly.blog.fc2.com/blog-entry-371.html>

怪美堂 (特殊文献専門店)

<http://www.kaibido.jp>

怪美堂内パルプマガジン画廊

[http://www.kaibido.jp/p\\_gal/p\\_gal.html](http://www.kaibido.jp/p_gal/p_gal.html)

4. マックスウェルの悪魔 都筑卓司 (著) 講談社

[http://www.amazon.co.jp/マックスウェルの悪魔一確率から物理学へ-1970年-ブルーバックス-都筑-卓司/dp/B000JA30VC/ref=sr\\_1\\_6?s=books&ie=UTF8&qid=1343456225&sr=1-6](http://www.amazon.co.jp/マックスウェルの悪魔一確率から物理学へ-1970年-ブルーバックス-都筑-卓司/dp/B000JA30VC/ref=sr_1_6?s=books&ie=UTF8&qid=1343456225&sr=1-6)

5. 漫画家メビウス

<http://ja.wikipedia.org/wiki/ジャン・ジロー>

6. <ルネ・マグリット (Rene Magritte) >

「光の帝国」1950年作 ニューヨーク近代美術館 MoMA

[http://www.moma.org/collection/browse\\_results.php?criteria=O:AD:E:3692&page\\_number=6&template\\_id=1&sort\\_order=1](http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O:AD:E:3692&page_number=6&template_id=1&sort_order=1)

「三日月の木」1955年作 ミネアポリス美術館 (ミネソタ)

<http://www.artsmia.org/viewer/detail.php?v=12&id=2798>

7. <ムンク (Munch) >

「叫び」1893年作 ムンク美術館 (オスロ)

<http://www.munch.museum.no/work.aspx?id=17&wid=1&lang=no>

8. <エゴン・シーレ (Egon Schiele) >

<http://art.pro.tok2.com/S/Schiele/Schiele.htm>

「赤い布を巻いて立っている男性」1914年 アルベルティーナ美術館 (ウィーン)

<http://art.pro.tok2.com/S/Schiele/z016.htm>

9. <ジャン・オーギュスト・ドミニク・アングル (Jean-Auguste-Dominique Ingres) >

「泉 (La source)」1820-1856年 オルセー美術館 (パリ)

[http://www.salvastyle.com/menu\\_neo\\_classicism/ingres\\_source.html](http://www.salvastyle.com/menu_neo_classicism/ingres_source.html)



## Producing a Illustration "Senjyu"

by MARUYAMA Hirota

[Abstract] In the end of 2011, I was asked to create the cover work of the book; Kaijyu no Ude – Weird Tales – the best Pre-War Translations (Tokyo Sogen-sha), co-edited by Shingo Aizu (1959 - ) and Naoki Fujimoto (1965 - ) .

The book was a compilation of translated short stories of mainly American pre-war science fictions and mysteries, edited with notes of the editors explaining the background of the time and translation episodes; a highly informative and avocational book.

The idea of the work was created from reading the book, and by consulting with the editors and publishers. In terms of the creative process, I alternated handwork and digital processing in order to utilize the layering function of the image processing application (Photoshop) as much as possible, and created non-digital and digital layers.

Here, I elucidated the process of creating the work; creation and visualization of the concept, thinking process related to the expressions, and digital processing skills and artistic skills.

[Keywords] Science Fiction, Horror, Shinseinen, Weird Tales, Shingo Aizu, Naoki Fujimoto, Tetsuya Kohama, Tokyo Sogen-sha, Jyuryoku Iwago, maruhiro, Star Log, Illustration, Adobe Photoshop, Apple Mac mini, Epson ES7200, Epson PX-5600, BOSE QuietComfort15