
イラストレーションとナラティブ及び時間軸の関係

メディア表現の基礎演習と応用のために

堀じゅん子

Abstract

Generally “Illustration” itself is considered as just one field of “art forms,” however, besides that “Illustration” has various roles such as “diagram,” “plate” and “insert in text” which have the different features from “painting art.” It means that “Illustration” can be defined as a multidisciplinary term which is necessary on current media representation. Being adopted as publicity posters and magazines, which as “visual image” dealt with catchy slogans, expression methods of “Illustration” have been developed as “diagram” and “plate” that let us help understand the meaning of contents’ context. In recent, visual representation on media involves not only printed matters but also personal computers and mobile devices. Both “the relationship of ‘Illustration’ with languages” and “the methods in ‘Illustration’ to express narrative view and time axis” include the fundamental factors of visual representation not only for those who wish to be professionals, also the wide range of people who are familiar with personal computers and the internet in their daily lives. Therefore, in this paper, the significance of the field of “Illustration” in media representation through the actual design education its author has practiced is going to be considered. This study would be emphasized with following 3 factors.

Factor 1: Interconnection of the “Illustration,” slogans and its layout

Factor 2: Diagrams and visual languages on informational graphics

Factor 3: Visual evolution of tales’ time axis

Keywords：イラストレーション，デザイン教育，メディア表現

1. はじめに

イラストレーションがアートの一分野であることは言うまでもない。しかしその一方で、イラストレーションは、写真・映像とともに、広告表現や出版物の表紙や挿絵のみならず、紙媒体から電波媒体、web デザインに至る、多様なメディアコミュニケーションにおける表現要素の一つともなっている。つまりイラストレーションとは、アートとしての絵画と、視覚コミュニケーションのデザインが密に重なり合う分野であるということが言える。本稿では特に、これまで語られることの少なかった後者の役割に焦点を当て、今日のメディア教育に、イラストレーションに関わる分野の科目が資する可能性について、筆者が行った授業の具体例を挙げながら検討する。

イラストレーションは、ポスター、雑誌などのヴィジュアルイメージとしてコピーと共に用いられてきたほか、意味内容の理解を助ける図解や図版として、また物語の展開と結びついた挿絵として、言葉と深い関わりを持ちながら表現手法を発達させてきた。これは今日の芸術としての絵画とは大きく異なる側面である。メディアの視覚表現が、印刷媒体から PC や携帯端末などへと広がってきた今日、イラストレーションが持つ言葉や意味との関係、またナラティブと時間軸の表現手法は、専門家を志す者だけでなく、PC やインターネットに親しんだ、より幅広い層にとって有意義な、メディア表現の基礎的造形要素を含んでいるのではないだろうか。

そこで本稿では、続く第2章で、メディアコミュニケーションにおけるイラストレーションの役割と両者の関係性について、その原義に立ち返って考察し直すことから始め、次いで第3章ではイラストレーションの機能について、①コピーやレイアウトとの関係、②インフォグラフィックスにおける図解と視覚言語、③物語の時間軸に沿ったビジュアル展開、という3つの側面から筆者の行ってきた演習授業の実例を挙げて検討することによって視覚コミュニケーションにおけるイラストレーションの応用可能性とその教育手法について考える。

2. メディア表現の視覚要素としてのイラストレーション

2.1. イラストレーションの定義

ではそもそもイラストレーションとは何か。英語で *illustration* は、挿絵、説明画、図解を意味する。また、仏語の *illustration* (イリュストラシオン) では、①例証、理解を助ける説明を意味し、そこから派生して、②(仕上がった)版画、写真、絵を指す言葉である¹。どちらもラテン語の *lustrare* (照らす、明るくする) を語源として、「わかりやすく説明する」という意味を含んだ語である。

そもそもは、視覚的な表現要素によって言語と相互に補完し合いつつ、内容の理解を助ける機能を持つものを指していたと考えてよいだろう。また、絵が版画、写真などとともにも挙げられているのは、今日言われるところのイラストレーションという分野が、版を用いる印刷技術の発達と、それによる書籍、新聞等のマス・メディアの発達とともに一つの分野を形成するに至ったことを示している。その意味で、絵画とは異なる側面をも含んで発展してきたものであり、純粋芸術としての絵画に対して、応用美術であり俗なるものとしてのイラストレーションという一般に広がったイメージは必ずしも妥当ではない。

デザイナー田中一光は、「日本でイラストレーションという概念が定着し始めたのは1950年代後半のことだと思う」と述べている²。日本におけるイラストレーションの歴史を振り返った著作物として最近では、美術手帖編『日本イラストレーション史』(2010)があるが、ここでは1950年代初頭の、日本宣伝美術会すなわち「日宣美」の創立から記述される。これによれば、日宣美の初期の展覧会ではビジュアルは写真よりもイラストレーションによる表現がほとんどを占めていた。その後の高度経済成長に伴う視覚デザイン分野の飛躍的な成長とともに、イラストレーターという職能がグラフィックデザイナーから分業化され、作家の個性が重視されるアートとしてのイラストレーション分野が隆盛していく。その中で、1964年、東京イラストレーターズクラブが発足して、イラストレーションという分野を一般に認知させた³。当地、北海道においても1972年、北海道イラストレーターズクラブα(アルファ)が結成され、2013年には40周年を迎えて、黎明期から今日まで、本道のイラストレーション業界を牽引してきた。

広告美術の分野では、常に目新しく斬新な表現が要求される中、多様な作家の個性と新鮮な作風が一世を風靡していく時代は、80年代から90年代に全盛を見る。この時代、イラストレーションは限りなくアートに接近していった。

しかしながら、イラストレーションの活躍の場がマス・メディアからデジタル・メディアへと広がり、視覚による表現が一般の人々の間のメディア・リテラシーにも要求されるようになってきた今日、アートとしての側面のみならず、この語の含む原義に立ち帰ってその意義を捉え直してみることは、専門家の養成に限らず、美術教育一般においても有益なのではないだろうか。

2.2. メディア・リテラシーとしての視覚表現

イラストレーション制作では、作家によって、またテーマによって、水彩、アクリル系絵の具、色鉛筆、パステル、クレヨンなどのほか、多種多様な画材が用いられてきた。そうした従来のアナログ技法に加え、制作の現場でも、また高等教育の現場でも、デジタル作業が一般に広がってきたのは、ここ10~20年ほどの間のことである。今日では原画というものがデータでしか存在しない、ということも珍しくはない。

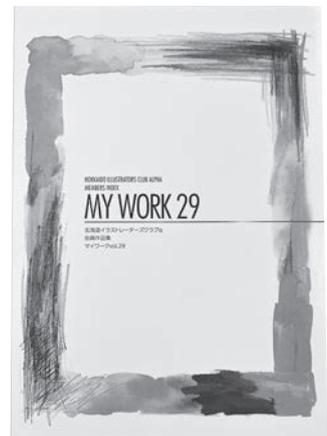
このデジタル制作の普及を支えてきたのが、制作過程に不可欠である複雑な画像処理を可能にした、①PCの機能向上、②ソフトやアプリケーションの開発、③ペンタブレットなどの周辺機器の開発、④デスクトップパブリッシングに対応する印刷技術、そして、⑤重い画像データの送受信を可能にする圧縮技術や、⑥高速な通信環境の整備などの技術開発である。

それによって、これまで専門家でなければ難しかった、チラシ、ポスターなどの広報物の制作や、発表用資料の制作、ウェブ制作、動画制作などが、一般の人々にとっても近寄りやすいものになってきた。そうした背景か

1 『研究社 新英和辞典』第五版(1990)、『小学館ロベール仏和辞典』第三版(1998)による。

2 田中一光「日本のイラストレーション50年」和田誠(監修)『日本のイラストレーション50年—Illustration in Japan 1946-95』ギンザ・グラフィック・ギャラリー、(1996)、p.4.

3 美術手帖編『日本イラストレーション史』(2010)、pp.12-19.



図版1 北海道イラストレーターズクラブα 会員作品集『マイワーク』vol.29, 2015.

ら、元来イラストレーションが意味していた、視覚的にわかりやすく説明するといった、メディア表現としての側面に学ぶことは、情報の発信者となった幅広い層の人々にとっても有意義であると考えられる。

しかしながら現状では、美術教育におけるイラストレーション科目では、アート性・専門性に重点が置かれ、メディアコミュニケーションの視覚要素としての側面は、それほど重要視されない傾向にあったのではないだろうか。

2.3. 書物と情報の時代のイラストレーション

イラストレーションに元来備わった特徴には、図解や挿絵に見られるように、前衛絵画運動の中で、絵画芸術から剝奪されてきた「意味性」があった、ということが言えるかもしれない。

西欧における啓蒙の時代には、書物の普及とともに、木版や銅版による図版が盛んに用いられるようになり、より幅広い層に知識を広める役割を担うようになった。フランスでは風刺画が革命の旗振り役となり、その後到来した市民社会では、小説や詩の挿絵が書物に親しむ層を拡げ、子供たちまでが絵本の読者となった。

19世紀、大量印刷の時代に入ると、イギリスの *The Illustrated London News* (イラストレイテッド・ロンドン・ニュース、1842年創刊)、フランスの *illustration* (イリュストラシオン、1843年創刊) といった絵入り新聞が創刊され、写真が普及するまでは、木口木版による挿絵がリアルなタッチで世界のニュースを視覚的に伝えるようになった。フランスでは1845年ごろ、広告の中にイラストが登場する⁴。

イラストレーションという分野は、マス・メディアがもたらした文字による情報化の時代とともに拡大してきた。しかしながら、この語が輸入されるはるか以前から、物語絵巻、版本挿絵、浮世絵、明治に入ると新聞錦絵等々、言葉の意味から考えれば日本にもイラストレーションに類する絵のジャンルは存在し続けていたことにも思い至る。



図版2 ジャン・ジュベール「トケイソウ」『王の命によって描かれた植物選集』vélin 国立自然史博物館(フランス)蔵、1681.

4 ヴァルター・ベンヤミン著、今村仁司ほか訳、「パサーージュ論」第5巻、岩波書店、(1995)、p.276.

2.4. 絵と言葉・物語・時間軸

筆者は日本におけるイラストレーションやグラフィックデザインには、浮世絵版画からの流れが深く影響を与え続けていると考え、江戸末期の視覚メディアとしての浮世絵版画の様式について研究してきた。浮世絵は、町人たちの生活と、江戸期の出版文化の隆盛の中から生まれ、版本挿絵から独立して、一枚絵の色鮮やかな錦絵⁵が販売されるようになった。

したがって浮世絵の主流は、肉筆よりもやはり量産される版画であったと言える。そのため浮世絵の様式は、紙メディアにおける今日のグラフィックデザイン的な特徴を先取りしており、江戸も幕末になると、その内容に報道性や諷刺性を帯びたものも盛んに現れる⁶。また、浮世絵は物語挿絵との関係が深く、北斎、国芳はじめ多くの絵師が挿絵画家を兼ねていた。国芳の作品に典型的に見られるように、浮世絵の表現様式が、物語の場面を描く、時間経過による展開を持った、物語挿絵の特徴を備えていることも不思議ではないのである。

さらに遡って、絵巻、例えば12世紀に成立した『信貴山縁起絵巻』や『伴大納言絵詞』などにも、すでに、映画的・アニメーション的な表現手法が見られることについては、アニメーション映画監督の高畑勲がその著書『十二世紀のアニメーション』で多くの場面を例示して指摘しているとおりである⁷。また、浮世絵では筆者が研究している歌川広重『名所江戸百景』の中でも、瞬間を切り取ったような表現、次の場面を予想させる表現、静止した絵の中にもアニメーションのように連続した動きを感じさせる表現などを多数見出すことができる¹⁰。

浮世絵の様式は、大衆の活発な活動に呼応して、時代の変化とともに柔軟に変容し続けたが、それもまた、今日イラストレーションに見られる特質と重なる。

今日の制作現場では、デジタル環境の発達によって、かつては分業でなければ不可能だった、デザイナー、イラストレーター、アニメーター等の専門職能の境界が取り払われつつある。従来からの色彩・形態・素材といった造形要素に加え、言葉や物語との関わり、時間軸によって展開する視覚の効果については、絵巻や浮世絵から

5 錦絵とは和明(1764-72)のはじめに誕生した木版多色刷り技法による浮世絵版画。版木に「見当」を彫ることによって複数の版を版ズレすることなく摺重ねることで多色刷りが可能になった。

6 吉原健一郎「江戸の情報屋——幕末庶民史の側面」NHKブックス332、日本放送出版協会、(1981)、pp.110-127.

7 堀じゅん子「浮世絵版画と時事的情報——国芳と広重の場合」『札幌大谷大学・札幌大谷短期大学部紀要』vol.46、(2016)、pp.43-57.

8 『信貴山縁起絵巻』平安時代末期、国宝、奈良国立博物館蔵。

9 『伴大納言絵詞』平安時代末期、国宝、出光美術館蔵。

10 高畑勲『十二世紀のアニメーション——国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なもの』徳間書店、(1999)。

11 堀じゅん子「江戸末期浮世絵による疑似体験としての日本——歌川広重『名所江戸百景』の視点」『情報文化学会誌』Vol.13 No.1、pp.63-70.

の表現様式の蓄積が、今日のグラフィックデザインの美意識や、漫画やアニメーションの物語表現の基層を成していることも確かだろう。

3. メディア表現の基礎演習として

3.1. グラフィックデザインとイラストレーション

印刷技術と密接な関係を持って発展してきたイラストレーションが活躍する領域の代表的なものとして筆頭に挙げなければならないのは、まずなんといっても紙メディアであろう。原画が版によって複製され印刷されることを目的として描かれることが主流であるイラストレーションと、グラフィックデザインには切り離せない結びつきがある。

広告美術ではポスター、新聞、雑誌広告、パンフレット、フライヤーをはじめ、パッケージやステーションナリーなどにも広範に用いられるほか、出版物では、雑誌や書籍の表紙や挿絵などにも用いられる。いわゆるグラフィックデザインにおけるビジュアル要素としてのイラストレーションである。

常に新鮮な表現が求められる広告イラストレーションにおいては、新しい画材が開発されると直ちに取り入れられるのが常である。画材の開発と、作家の自由な表現への欲求は、互いに競い合うかのように新たな画材と表現手法を発達させてきた。

イラストレーション関連の図録等¹¹の記載を元に列挙してみると、現在用いられている画材は下記に示すように多岐に渡り、あらゆる可能性が試みられており、また、それらの画材を用いた表現手法も多種多様である。まず、従来からのアナログによる画材や表現手法には下記のようなものが挙げられる。

アナログによる画材及び表現手法

平面作品	ガッシュ、アクリルガッシュ、リキテックス、油彩、透明水彩、カラーインク、パステル、クレヨン、鉛筆、色鉛筆、水彩色鉛筆、コピック、ボールペン、CG など
立体イラスト	紙(ペーパークラフト)、クレー、布、バルサ材、レジンなど
版画	シルクスクリーン、木版、銅版、リトグラフなど
支持体	紙、イラストボード、板、キャンバス、布など
表現手法	点描、線描、色面、リアルイラスト、2D/3DCG、コラージュ、立体、半立体、版画、刺繍、など

図表 1

デジタル制作では、従来のイラストレーターなどのドロー系ソフト、フォトショップやペインターなどのペイント(ラスター)系のグラフィックソフトや、3Dソフトなどが良く用いられているが、最近では多様な特長を持ったフリーソフトやシェアウェアをはじめ、携帯やiPadで使用可能な描画用アプリケーションなどもあり、学生たちも各々使い勝手の良いものをダウンロードして用いている。

前述したように、イラストレーションの絵画とは異なる特質の一つとして、コピーやナラティブ、そしてタイポグラフィなど、ことばや文字との連動性がある。特に、広告美術ではキャッチフレーズやボディコピー、また書籍の装丁・造本では題字や本文などと、同一平面上に配置されることが多いことから、ことばと描かれるテーマや表現手法との関係、レイアウトとの調和、また印刷される紙の色や風合いも、表現をより効果的にする要素となる。

本学で筆者が担当しているイラストレーションの科目では、初めに①「想像上の動植物のキャラクター化」、次に②「空間」をテーマにした自由な表現、という2つの演習によってまず、想像上のイメージを膨らませ、それを視覚化するための学生個々の独創的な表現手法を引き出してゆく。

①「想像上の動植物のキャラクター化」では、単体のキャラクターをデザインしてゆくが、②の「空間」というテーマにしたイラストレーションでは、「空間」という抽象的な概念を、デッサン等で身に着けてきた透視遠近法的な空間のリプレゼンテーションに必ずしもこだわることなく、自由な発想と画材によって、想像力を拡げることを狙いとしている。

11 北海道イラストレーターズクラブ α「マイワーク」vol.29, (2015)などによる。

これら2つの演習に続いて、その表現手法を応用し、実際にメディアで用いられることを想定した、③「雑誌表紙のためのイラストレーション」、④「文化イベントの告知ポスターのためのイラストレーション」を制作する。

③の「雑誌表紙のためのイラストレーション」では、雑誌の特集テーマの大見出しとコピーを3種ほど提示し、その中から表現したい内容の特集を1つ選んで与えられた本文の文章を読解し、そのテーマを各々の切り口からイラストレーションとして表現する。描いたイラストは、実際に本のタイトル、見出しコピー、号数や発行月など、必要な情報とともにレイアウトしてみる。このことによって、雑誌というメディアの特徴、テーマに即したヴィジュアル・アイディア、タイポグラフィーとのバランスやレイアウトとの関係などを学ぶ。

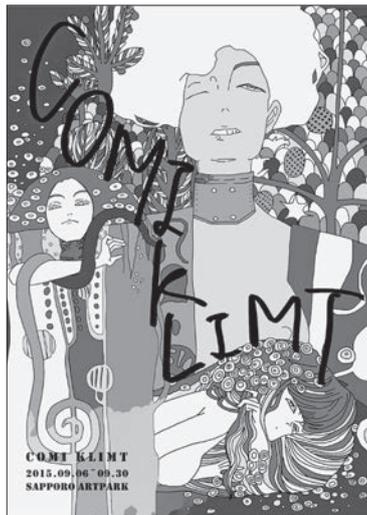
④の「文化イベントの告知ポスターのためのイラストレーション」では、展覧会、演劇、音楽会、祭りなど、各自でイベントの内容を設定し、ポスターというメディアに即したインパクトのある表現をめざす。キャッチフレーズやコピー、必須の情報など、コピーとイラストによる相乗効果を導いてゆくことをねらいとする。

課題③、④では、それぞれのメディアの機能と特性を理解することが必要になる。また、制作したイラストレーションを自分自身でレイアウトしてみることによって、紙メディアの特質と、画面上でのイラストレーションの効果を理解しながら、独創性のある表現方法を模索する。加えてDTPでイラストレーションを用いるために必要な、色彩のモード、解像度の問題、最終データとして出力した際の効果等について学ぶことができる。

これらの課題を通して、言葉と絵の関係、画面構成上の効果、余白の活かし方、紙というメディアの特徴など、グラフィックデザインの中でのイラストレーションについて学んでゆく。



図版3 学生作品(2015)



図版4 学生作品(2015)



図版5 学生作品(2015)

3.2. インフォグラフィックスとイラストレーション

国際化や、ウェブによる情報コミュニケーションなどによって、近年ますます必要性が高まっているのがインフォグラフィックスである。実は、言葉では伝わりにくい情報を、絵や図によって説明するこのインフォグラフィックスにおいてこそ、イラストレーションはその真価を発揮してきたのである。

デザイナーの木下博之『インフォグラフィックス——情報をデザインする視点と表現』(2010)によれば、インフォグラフィックスとは、「複雑な内容やイメージしづらい物事の仕組みなどを、把握・整理し、視覚的な表現で、他の人に情報をわかりやすく伝えるグラフィックデザインのこと¹²⁾」である。これは、「理解を助ける説明」、「図解」といったイラストレーションの原義とほとんど同意なのである。

ピクトグラムやサインなどにおける視覚言語として、ウェブによる情



図表2 木下(2010)による分類を筆者が図式化した概念図

12 木下博之『インフォグラフィックス——情報をデザインする視点と表現』誠文堂新光社(2010)、p.8.

報発信や、効果的なプレゼンテーションのための視覚資料としてなど、デザインの専門家のみならず、学習や研究、ビジネスの場面などに汎用性が高まっているのがこのインフォグラフィックスである。

木下(2010)は、従来ダイアグラムとひとまとめに呼ばれてきた「ダイアグラム」(図解)、「チャート、テーブル」(表)、「グラフ」、「マップ」(地図)、「ピクトグラム」をインフォグラフィックスという新たな枠組みの中に分類し直し、ダイアグラムを図解という意味に限定して用い、そのインフォグラフィックス全体を図表2のように分類している。

中でもとくに、視覚言語としてのピクトグラムはもちろんのこと、イラスト・マップ、説明図、またグラフにもイラスト要素を取り入れることで、情報が瞬間的に、また格段に、理解しやすくなる。下の図版6、7は筆者が制作したイラストレーションによるインフォグラフィックスの一例である。



図版6 3Dマップとダイアグラムによる名水が生まれるしくみについてのインフォグラフィックス(画像右上3D, 2DCG 筆者制作)



図版7 生態学的混播・混植法による森の成長過程とその未来予想図(樹高の実測に基づいたグラフ化の例、筆者制作のイラストレーションによる)

次にインフォグラフィックスにおけるイラストレーション要素の展開の事例として、筆者が行った授業のケースを振り返ってみる。

課題のテーマは、札幌円山動物園の広報物制作である。この課題では、まず当該動物園の現地調査と取材をもとに、学生が個々に広報のメインターゲットを設定し、色彩やデザインのトーンなど、円山動物園の新たなブランド・イメージを表現するデザインの方向性を定め、最終的には円山動物園のパンフレットとして仕上げていく。その制作過程において、段階を踏んで、まず①イラストやピクトグラムなどのデザイン要素を取り入れたグラフの作成、②ピクトグラム(アイコン)の制作、③イラスト・マップの制作などを順次行ってゆく。次に、個々の素材を統合しながら、コピーや写真と合わせて、わかりづらい内容については極力図式化するなどして、構成、編集、レイアウトする。それらの一連の作業を通して、情報のデザインとインフォグラフィックスについて総合的に学んでゆくというものである。

このインフォグラフィックスの中でも、とくに単純化された図像、色彩、構成要素によって可視性の高い表現がなされる必要のあるピクトグラムやアイコンのデザインは、イラストレーションとグラフィックデザインが最も密に重なる分野である。また、図解、図示など様々なインフォグラフィックスのビジュアル要素としても応用されることが多い。ピクトグラムやアイコン制作のポイントとしては、遠くからの可視性、単純な図形の組み合わせによる構成、最小限の色数による明快なデザインなどが挙げられるだろう。そこで、次節で述べる時間軸の表現との関連性も含め、インフォグラフィックスへの導入としての演習課題を考案してみた。

授業では、「ピクトさんの日」というテーマで4コマ漫画を制作させる。学生たちは漫画に親しんできているので、意外に短時間で抵抗なく制作できる。

この課題では、5mm方眼のプロジェクトペーパーを用いて鉛筆で描く。誰もが非常口やトイレのマークとして親しみのあるピクトグラムの人物を主人公とし、その1日の出来事を4コマのストーリー展開として表現するというものである。ここでは背景を含め、できるだけ必要最小限のビジュアル要素によってのみ表現することがポイントとなる。画面に言葉は入れないことが原則である。色数も黒1色かあるいは1色程度のアクセントカラー

を加えるのみに限定する。円と長方形という幾何学図形の組み合わせによる、単純化されたピクトグラムの人物の動きを、ストーリーに従って表現してゆかなければならない。4コマ漫画として展開するためには、場合によって場面展開を説明する背景も必要になってくるが、その際も不要なオブジェクトを排除し、最小限の小物や、単純化された風景によって表現させる。

この演習では、表現要素を極限まで制限することで、視覚言語と視覚伝達のエッセンスを習得することができる。すなわち人物やオブジェクトの動態の表現のみならず、フレームの中での位置によって認識される進行方向や上昇・沈下などの運動、オブジェクトの大小等による遠近の表現、クローズアップした場合とフルフィギアやロングショットで描いた場合の効果の違いなど、ストーリーを展開させてみることによって、認識される印象の違いを、演習を通して学ぶことができるのである。

3.3. ナラティブとイラストレーション

イラストレーションには、物語、すなわちナラティブと密接な関係を持ったジャンルがあることについては、これまでも触れてきたとおりである。それは言葉と絵が織りなす豊かな世界である。

日本では絵巻にはじまり、手描きの素朴な奈良絵本から、絵師と戯作者たちが競演する江戸の草双紙絵本へと発達したが、それは今日の漫画やアニメーションへと続く、ナラティブと絵による表現の世界であり、文学と美術の融合した一つの流れを形作ってきたものであると言える。

絵に画費を書き込むのは中国絵画の伝統だが、イギリスでは19世紀の初めから半ばにかけて、小説と版画による挿絵の黄金時代を迎える。当初は今日とは逆に、描かれた絵に対して文や詩をつけるという方法が一般的に行われていた。それが逆転したのは、挿絵画家クルックシャンクと小説家ディケンズの主導権争いに、ついに文学の側が勝利を収める結果に終わったことによる¹³。小説家と挿絵画家の相克は、日本でも戯作者滝沢馬琴と絵師葛飾北斎の仲たがいに見ることができるように、作家と絵描きはときに、絵と文どちらが主でどちらが従かをめぐる闘いを繰り返した。

それと並行してヨーロッパでは、イラストレーションは、ソーマトローブやフェナキスティスコープ、ゾートローブや、プラクシノスコープなど、19世紀のニューメディアによって生命を吹き込まれ、動き出す。いわゆるアニメーションのはじまりである。日本でも江戸から明治にかけて、舶来の板ガラスを利用した「写し絵¹⁴」という幻燈機を利用した民衆娯楽が流行したが、これもアニメーションの先祖と言えるもので、鳴り物や口上付きで楽しまれていたようだ。

今日イラストレーションが用いられるメディアの領域は拡がり、またデジタル制作の普及とともに、イラストレーター、グラフィックデザイナー、アニメーターといった作業の分担や境界は、かつてのように明確なものではなくなってきた。学生たちは、イラストレーションを、ストーリー展開が必須となる漫画や、アニメ、ゲームの動画など、ナラティブや時間的展開と密接な関わりを持ったものとして捉える傾向も見られる。雑誌や図録や展覧会で見るイラストレーションよりもむしろ、携帯端末やPCやテレビのディスプレイで見る動画に親しんでいることがその一因であろう。グラフィック専攻の学生たちでも、ウェブデザインはもちろん、漫画やアニメーション、立体アニメなどの映像や、音声を含むインタラクティブな動画表現に挑戦する者も増えている。

そこで必要とされるのが、ナラティブとの関係や、時間軸による展開の表現手法に関する学習である。そのため、まずテーマとストーリー展開を決め、それに従って、言葉とビジュアルの関係によって物語を表現してゆく基礎演習として、絵本制作は有効な方法である。

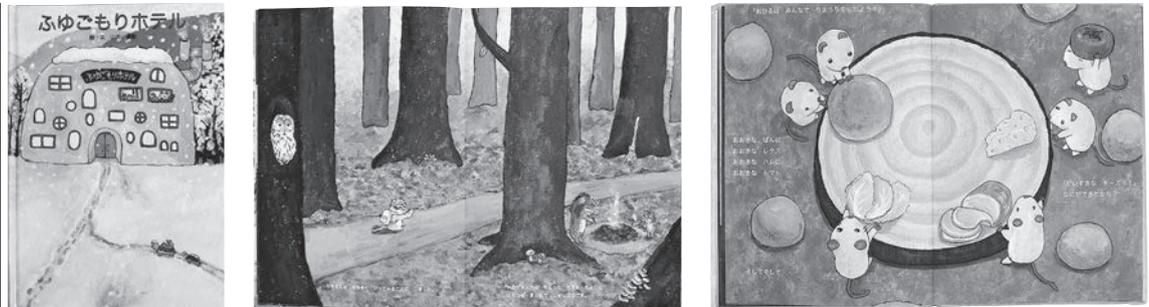
絵本ではまずページネーションから原画制作→レイアウト→造本といった制作過程が要求されるが、それはアニメーションでいうところのコンテの制作→作画→動画編集といった制作過程と共通するところが多い。

1年次の「メディアデザインの要素〈時間軸〉」と題して行った授業では、まず導入として、メディアとは何か、またメディアの進化と変遷についての概略に触れ、時間軸のある視覚メディアとして、巻子本(絵巻:本阿弥光悦・俵屋宗達「鶴下絵三十六歌仙和歌巻」)、冊子本(中世写本、活字本:グーテンベルク聖書)、そして和装本(江戸絵本)について触れ、時間軸とビジュアル展開の関係、写本から印刷術への書物の歴史、本の構造について取り上げて、紙メディアの中での時間軸の表現についてメディア論の見地から概観した。

その上で、メディアデザインの基本要素として、形態〈点・線・面〉、〈色彩〉、素材〈媒体、材料、画材〉等のほかに、〈時間軸〉があることについて論じた。さらに、メディアにおける時間軸のデザインとしてのリニア、ノン

13 清水一嘉「挿絵画家の時代—ヴィクトリア朝の出版文化」大修館書店(2001)。

14 写し絵については、小林源次郎「写し絵」中央大学出版部(1987)に詳しい。



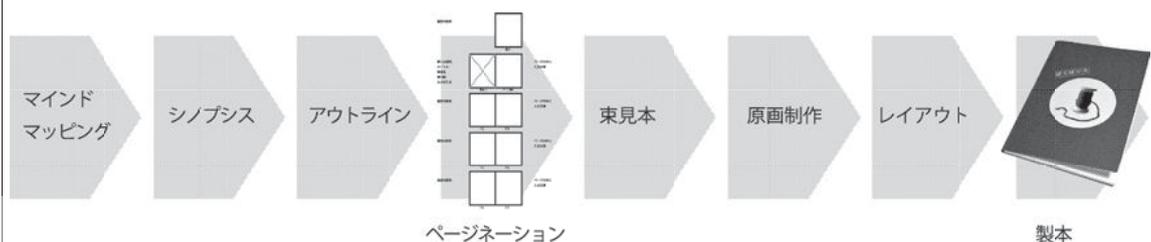
図版8 学生作品(絵本)

リニアという二つの構造を説明し、メディアデザインにおける時間軸という要素の位置づけについての概論を行った。

次に演習に入り、まず本の構造を理解し、物語の展開を限られたスペースとページ数で視覚的に表現するために、蛇腹折と冊子本の簡単な豆本を2種、比較的短い時間で制作させた。これは、本課題として行う絵本制作のための予備演習となる。

そのあとに実際の課題に移り、表紙を含めA5版16頁、無線綴じ、ソフトカバーの体裁で絵本を制作する。その過程は下記のとおりである。

1. まず、グループ分けしてプレストを行い、想像力を働かせた自由な対話の中から、各自の作品のテーマとストーリー展開を見つけ出し、検討する。この過程でマインドマッピングから起承転結のおおまかな展開について考え、発表する。
2. あらすじをごく短い文章でまとめてみる。
3. あらすじに沿って、16頁分のアウトラインを箇条書き的な短い文章にしてみる。(のちに絵本のテキストを考える時の参考とする)
4. 16ページ分のページネーションを決定するための用紙を配布し、絵とテキストを割り振ってゆく。(用紙の左側に画面のキャプション、中央にページデザインのアイディアスケッチ、右にテキスト。これはアニメーションや映像のコンテの描き方とも共通点がある)
5. 束見本を制作する。(原寸のプロジェクトペーパーを中綴じにして、絵のラフスケッチとおおまかな配置を決めてシミュレーションする。そのまま原画の下絵として利用しても良い。これによってページに狂いがないか確認することもできる)
6. 束見本に沿って原画の制作を進める。
7. フォトショップやイラストレーターを用い、画像の加工・修正や編集を行い、テキストとビジュアルのバランスを考えながら各ページをレイアウトする。
8. 出力して無線綴じで製本する。



図表3 絵本の制作工程

この課題では、絵本という題材を取り上げることで、自由な素材と表現で個々の学生の個性的な表現を引き出すことができることはもちろん、ナラティブとビジュアルの相互作用による効果的な表現を探究しながら、時間軸というデザイン要素を持ったメディア表現について、特にその発想方法と構想にまず重点を置き、そこから実

制作・完成への過程を学んでゆく。

その制作過程においては、メディア表現の中でも、特に紙メディアのためのデータ制作の基本を習得することも必要になる。すなわち

- ・タイポグラフィとビジュアルの関係やレイアウトについて
- ・画像解像度と画像の圧縮方法について
- ・画像データの形式と拡張子について
- ・また、グレースケール、RGB、CMYK といった色彩のモードについて
- ・ペイント系ソフト・ドロー系ソフト・レイアウトソフトの連係について
- ・印刷データにおけるトリムマークの機能について

などである。また、PC 作業が多くなり、手作業が苦手になっている昨今の学生たちには、最終的に製本して仕上げるという精密な手作業を、デザインの基礎として実感できるのも一つの効果である。このように、絵本の制作を通して、ナラティブと時間軸のある表現について、またメディア表現の基礎について、総合的に学習することができる。

4. まとめ

本稿では、まず①グラフィックデザインにおける言葉と絵、次に②インフォグラフィックスにおける情報と絵、そして③物語表現における時間軸と絵、という3つの方向から、筆者が行ってきたイラストレーションに関わりの深い授業の実例をまじえながら、イラストレーションが含むメディアの視覚表現としての側面について、また、美術教育において活用が可能であると思われる指導方法について、論じてきた。

イラストレーションにはアートや芸術の一分野としての側面と、もう一つには、視覚によるコミュニケーションの領域としての側面がある。イラストレーションが含む本来の意味から発展した、図解、図版、挿絵などには、伝達する情報の内容を明確に、鮮やかに、可視化する機能がある。サイエンス・イラストレーション、テクニカル・イラストレーション、完成予想図(パース、CG、ストーリーボードなどを含む)、キャラクターイラストなども、今日のメディアコミュニケーションの中で重要な役割を果たしている。写真とは異なる様々な特質を持ったイラストレーションの、情報コミュニケーションの中での位置づけは、今後ますます重要性を増していくだろう。

今日では、デジタル技術の恩恵によって動画制作はかつてよりも格段に容易になり、多くの人々がその制作にも親しめるようになったと同時に、一方専門家にとっては、より高度な表現が可能になってきている。そうしたアニメーションは、エンターテインメントとしてだけでなく、情報コミュニケーションの中にも活躍の場を広げている。

イラストレーション科目の教育では、多様な画材や素材による自由な表現が試みられることがまず第一であることに変わりはなく、それが学生にとっても最も魅力を感じる部分でもあろう。アナログ作業による素材と表現の探究は、表現の可能性の幅を大いに広げてくれる。デジタルでの作業に偏りすぎれば、表現手法は、勢いを用いるソフトやアプリケーションの機能や特徴に限定されがちで、皆が同じようなタッチや様式のイラストレーションの再生産に終始する傾向も実際に生じがちである。メディアの視覚表現においては、言葉と絵の相互作用を知り、伝えるべき内容を解釈して視覚的に表現する力が必要となる。また、物語や時間経過による展開を表現する時間軸の表現は、今日のメディア表現に欠かせないものとなっている。これらの全てをイラストレーションという科目一つでカバーすることは到底できないが、デッサン力や画面の構成力、色彩計画や素材研究など、他の科目との連携によって基礎力を培った上で、デジタル制作を含めオリジナルな表現を追究してゆくことが必要だろう。

視覚メディアとしてのイラストレーションの指導方法は、専門教育だけでなく、広く初等・中等教育の場や、生涯教育の場におけるメディア表現の教育や指導にも、その目的やレベルに応じて今後多様な展開を考案してゆくことが可能であると考えられる。

主な参考文献

- 今井良朗, 中川素子編著『イラストレーション／絵本』武蔵野美術大学出版局, 2005.
- 木下博之『インフォグラフィックス ― 情報をデザインする視点と表現』誠文堂新光社, 2010.
- 桜田潤『たのしいインフォグラフィック入門』ピー・エヌ・エヌ新社, 2013.
- 清水一嘉『挿絵画家の時代 ― ヴィクトリア朝の出版文化』大修館書店, 2001.
- 高畑勲『十二世紀のアニメーション ― 国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なもの』徳間書店, 1999.
- 美術手帖編『日本イラストレーション史』美術出版社, 2010.
- 北海道イラストレーターズクラブ α 『マイワーク』vol.29, 2015.
- Lisa Gitelman, Geoffrey B. Pingree, *New Media, 1740-1915*, The MIT Press, 2003.
- 和田誠(監修)『日本のイラストレーション 50 年 ― Illustration in Japan 1946-95』ギンザ・グラフィック・ギャラリー, 1996.

図版

- 図版 1：北海道イラストレーターズクラブ α 『マイワーク』vol.29, 2015.
- 図版 2：ジャン・ジュベール「トケイソウ」『王の命によって描かれた植物選集』v \acute{e} lin, 国立自然史博物館(フランス)蔵, 1681.
(筆者撮影)
- 図版 3, 4, 5：2015 年度イラストレーション科目課題「文化的なイベントのための告知ポスター」参考作品(図版 3：笹木詩穂／図版 4：山口汀／図版 5：三浦瞳)
- 図版 6：AIR DO 機内誌『RAPORA』vol.47, 2008, 4.pp.6-7. (特集記事「大雪エリアの水はなぜ美味しい？」のための筆者によるインフォグラフィックス)
- 図版 7：岡村俊邦『生態学的混播・混植法の理論 実践 評価 ― 住民参加による自然に近い樹林の再生法』(財)石狩川振興財団, 2004.pp.46-47. (「評価の必要性と樹林形成の段階」のインフォグラフィックスのための筆者によるイラストレーション)
- 図版 8(3 枚)：2014 年度グラフィックデザイン研究 II B 課題「エディトリアルデザイン：絵本の制作」参考作品(山内優歌)
- ※図表 3 内のブックデザイン見本は 2016 年度メディア基礎 B 課題「時間軸による展開」学生作品による。