

キーワード：

イラストレーション
デザイン基礎教育
グラフィックデザイン
色彩構成
デッサン

デザイン制作の中でイラストレーションは、重要な作品コンテンツの一つとして使用されている。特にグラフィックデザインでは、広告や雑誌、絵本など、コミュニケーションとしてメッセージやイメージを伝達するためのツールとして欠かせないものである。

イラストレーションについて

1. はじめに

イラストレーションの作風はさまざまで、コミック的なものや絵画調のものまで領域が広く、作品制作するディレクターやデザイナーのイメージにあわせて活用されることが多い。以前では、手書きのものが主流であったが、近年では、デジタルで作成されたものが多く使われる。作品自体がデジタルで作成されるため、当然、使われるコンテンツもデジタルデータの方が都合がいいのである。

イラストレーションが十代の学生に人気が高い理由として、コミックやインターネットゲームの普及があげられる。コミックを通して見ることから描くことに移行していくようである。

以前は、グラフィックデザインの中のカテゴリであったものが、イラストレーション単独の領域に構築され、前者をしのぐほどの志願者が現れてきている。社会的にデザイナーと言われてきた、グラフィックデザインの分野の仕事が、年々減ってきている。紙媒体からWebに移行してきているためである。

スマートフォンなどの携帯電話やタブレットの普及によりデジタルでの情報が多く発信されているため、紙メディアの使用が減ってきている。グラフィックデザインの制作でも、デジタルが当たり前となっている。

グラフィックデザインの基本的な作品として、ポスターがあげられる。紙媒体として広く一般に視覚的伝達を行うための手段として制作される。現在では、主に視覚的表現方法として写真がよく使われるが、写真が普及する以前は、イラストレーションを使用していた。必ずしもデザイナーがイラストレーションを描いていたわけではないが、挿絵や絵画の制作者が描いていたものを使用していた。イラストレーションを使用したポスターは写真のものよりもオリジナリティが高く、個性的なポスターを制作することができる。

美術というと、今までは主に絵画や彫刻を指してきたが、小中高等学校の美術教育の内容や時間数の変遷もあり、漫画などの通称コミック的なイラストレーションが台頭してきている。中には、パソコンにペンタブレットなどの電子周辺機器を使い、紙に筆やペンで描くのと同じよう

に使用することができる小学生や中学生が多くなっている。

従って、イラストレーションの領域は、これからしばらくは、志願者の安定が見込まれる。

2. 学生の動向

近年の学生は、イラストレーターのような職種にあこがれ、コミックなどの二次創作から制作を始める場合が多い。しかし、イラストレーターのような職種は社会的に多いものではないので、最終的にあこがれだけで終わるケースが多い。

絵を描く導入として、デッサンを始める者が多いが、最初から、アニメやキャラクターを描くことから始めるケースが多い。デッサンは、美術やデザインを始める基礎教育として位置づけられ、東京芸術大学をはじめ日本の美術系大学の入学試験の実後科目の一つとして行われてきた。従って、美術系大学を受験する者は、美術研究所などに通いデッサンを勉強してきた。

確かに、デッサンが描けないと本来目標にする絵やイラストレーションができないかというところでもないところがある。デッサンは本来、物を観察するという意味が含まれている。ただ、絵がうまく描けるようになるということではなく、物の形や色、立体感、構造、質感あるいは空間などさまざまな要因をとらえるための訓練である。デッサン自体が作品ではなく、習作として考えられている。従って、デッサンを行うことで習得した要因を本来の絵やイラストレーションに生かすことが目標になるのである。

しかし、近年では、学校などの教育機関でも授業時間数の関係で、デッサンを行わないところが多く、基礎教育が省略されている。果たして、このような現状で絵やイラストレーションの制作の上達ができるのだろうか疑問を感じるが、現時の学生は、デッサンをしなくてもイラストレーションを描くことを楽しんでいる。

最近では、インターネットの普及に伴いネットゲームの開発が盛んに行われ、特に東京など中央でのゲーム会社の台頭がめまぐるしい。ゲームに登場するキャラクターの制作や背景などの制作の場が増えているようだ。

本学に入学するデジタルデザイン表現コースの学生のほとんどは、自宅にコンピューターがあり、イラストレーション

の作成の経験がある。はじめは、小学生高学年から中学生になって家族兼用のコンピューターを使って、絵を描くフリーソフトを使って制作したようである。インターネットやSNSなどのコミュニケーションツールの進展から、絵の内容や描き方が広まっていったようである。

授業では、コンピューターの操作をはじめソフトの仕様については、初歩から教えることはほとんどない。

3. 授業展開

イラストレーションの上達は、具体的には、制作をすることで作品の質をあげていく作業で、ある意味では、スポーツの世界と同じである。基本的には、毎日、絵を制作することが向上につながる。

スポーツでは、運動神経の発達している学生は、スタートの時点でいい記録を作ることができるのと同じように、絵の世界でも、入学の時点で絵の力量については、人それぞれ違っている。

デッサンなどをしっかり身につけている学生やそうでない学生、小学生頃から毎週のように絵を描くことに精進してきた学生とそうでない学生など、ここまでの環境はさまざまである。

学生のイラストレーションに関する指導方法は、まず、学生の絵の力量や制作経歴、学力や適正を知る必要がある。

- ・いつ頃から始めたか。
- ・どのような方法で制作をするか。
- ・何時間で制作するか。
- ・主にどのようなものを描くか。

描いた絵は、発表するかしないか。発表する場合は、どのようなところで行うか。

(パソコンで制作する場合)

- ・どのようなソフトを使うのか。
 - ・周辺機器はどのようなものを使っているか。
- (手描きで制作する場合)
- ・どのような手法で制作するか。〈水彩、コンテ、鉛筆など〉
 - ・何に描くのか。〈紙、キャンパスなど〉

4. 作品評価

イラストレーションの制作は、見る相手に何らかのメッセージあるいはイメージを視覚として伝えることが重要な役割である。言葉として伝えるかわりに絵として伝えたいことはたくさんある。また、言葉と絵、つまりイラストレーションを組み合わせることで、ポスターやチラシのようなメディアを通したコミュニケーションをとることができる。

それに対して、アート作品は、作家の内面的表現が大変重要になってくる。制作者は、自分の作品を見るものがどのように感じるか、全く関係なく作品を制作することができる。

作品評価の正当性については大変難しく、評価の仕方には、いろいろある。大学の授業では、担当教員が作品の評価、あるいは、成績を決める。複数の教員で授業を行っていない限りは、1人で作品の評価を決めなければならない。

美術団体の公募展の審査は、団体に多少違いはあるかもしれないが、会員全員により審査をおこなうことが多い。1人ではなく複数人である。評価の正当性から見ると、1作品に対して複数の審査員で評価をした方が、妥当であるということになる。1人の審査では、その個人の単独な評価で見方に妥当性が低いと感じられる。

確かに1人で審査するのと100人で審査するのでは、意味がだいぶ変わる。さまざまなコンペや公募展の中には、1人とは言わないまでも、せいぜい10人以下の少人数で審査を行っているところもある。

近年では、イラストレーションの評価の多様性が広がり、新しさを求めたものやさまざまな画風や技法などを用いた作品が出現している。特にこうしなければいけないという条件はほとんどない。従って、制作する上で、どのような絵を描いたらいいか迷うことが多くなっている。

〈作品評価の一例〉

オリジナル性
アート性
作品としての完成度

オリジナル性とは、類似作品のことにつながるが、ほかにはない作品のことを指す。また、斬新な作品を優遇される傾向がある。コミックなどの作品は、類似作品が多く、絵を描くスタートがコミック作品を「写す」ことから始まっている学生がいるため、中々、その域から進展しないている場合はが多い。

アート性とは、おもしろいとか楽しいとか見て感じ取れるイメージのことをいい、それぞれの感性に訴えるところが大きい。一般的には、テレビ番組などの視聴率とにているところがあり、100%の視聴率はあり得ないのと同じく、イラストレーションの作品評価においても、せいぜい20%の人の評価をえれば成功といえる。言葉を変えると、10人に2人がいいと思ってくればその作品は評価が高いといえる。

最後に作品としての完成度は、大変むずかし問題で、制作に時間を掛けかけなければ完成度は高くならない場合が多い。しかし、1時間以内で作品が完成できる場合もある。1ヶ月掛けて制作する場合もある。さらに、評価は必ずしも長時間掛けて制作した方がいいかというところでもない。従って、作品の評価は、内容が伴ったものになる。

デジタルコンテンツとして最も基本的な要素である。完成度の高い作品制作は、かなりの時間を要するが、ここで

は、いろいろな作品内容による制作を試みる。イラストレーションの作風は、制作者の感性によるところが大きく作品に影響すると感じている。従って、制作技術の向上だけではなく、日常生活での体験が大きく作風に影響を与える。自分の「身の回りにあるもの」をテーマにすることにより、自分自身をみつめ、イラストレーションの制作を行う。

〈授業の到達目標〉

制作をするうえで必要なモチーフの観察力や構図、色彩などのビジュアル的要素を踏まえイラストレーションの制作ができる。

5. 制作とテーマ

イラストレーションの授業の目標として、20人の学生がいたら皆同じ作品を制作することではない。できれば、一人一人違う作風の作品ができることにある。しかし、制作を始めたのころには、どのような作風の絵がいいのかとか、描き方の不安があり先に進みにくい。

イラストレーションの訓練は、描き方や作風をあまり問題にはせず、ひたすら描くことが大切である。描く以外上達の方向性はあり得ない。

〈課題のテーマ例〉

風景
人物
動物
植物
金属
ガラス
布
紙
乗り物
スポーツ

上記のテーマ例は、特別なものを題材にしていない。導入の場合は特に、身の回りにあるものや普段よく目にするものを描くことが大切である。これは、遠くにあるものは、中々観察できないが、近くにあるものは、何度も自分で観察できるというメリットとがある。

また、普段見ているものの中に、絵になるものがたくさんあること、さらに、再発見することで新たに気づくものがあることなど、特別なものを描かなくても絵になることを学習する。

「風景」は、今までに否応なしに見てきている。学校の往復に見る風景、旅行で見た風景など、どこでも風景は見る事ができる。山や川、海、空など風景の要素にはいろいろある。日本には四季があり、同じ場所でも、季節によって景色が異なる。

課題を制作する上で重要なことは、一人で集中できる環境で描くこと。また、1点だけでなく同じテーマで2点以

上の複数点を描くことが上達に影響を及ぼす。イラストレーションの基礎は、絵を描く上では、美術教育の基本とされている、デッサンの習得があげられる。対象物(モチーフ)を観察し正確に描くことで、描写力の基本と考えられている。絵画やデザインでは欠かせない美術教育の一つである。

しかし、近年、小中高等学校の美術教育では、履修時間数の減少により、デッサンを単元として実施することが、少なくなってきた。主な理由として、デッサンで1点仕上げる時間数が確保できないこと、デッサンに熟練した指導者が少ないことである。また、設備としてイーゼルやカルトンなどが確保できないことも大きな理由である。

従って、イラストレーションを始める場合、特に基礎教育を必要とせずに行うことが増えてきている。要するに、簡単に始めることができるのである。繰り返し描くことを行うことで上達する可能性を秘めている。ただし、同じものを繰り返し描くのではなくいろいろなテーマに挑戦することが重要と考える。

また、イラストレーションを制作する上で、最も重要な要因の一つである「創造力」が大切である。イラストレーションは、見たものをそのまま描くのではなく、感動したものを描いて伝えなくてはいけない。感動は制作者が作るものでただ描けば表現できるものではない。

6. 色彩構成

色彩構成や平面構成は、デザインの基礎教育として行われている。色彩を重視した作品が色彩構成、形を重視したものが平面構成とよくいわれているが、その違いはあまり感じられない。ここでは、最初に色について考えていくことから、色彩構成と呼んでいく。

色彩構成は、与えられた画面をいろいろな条件に従って画面分割し、分割された形に色彩を施していく習作である。色彩感覚を見につけるには、もっとも取り組みやすい作業である。従来では、木製パネルにケント紙を水張りし、鉛筆で下書きをした後に、ポスターカラーやアクリル絵の具を使って面相筆や平筆で、分割面を塗っていくという大変時間のかかる作業である。色の配色だけではなく、絵の具をきれいに塗る技術も求められる。これらの作業は、繰り返し行うことで、色彩の配色や絵の具をきれいに塗る技術が身についていく。

色の配色を考える前に、色彩について、大きく考えるて見る。まず最初に無彩色と有彩色に分けることができる。無彩色は、白、黒、グレーである。それに対して有彩色は、白、黒、グレー以外の全ての色である。さらに有彩色は、寒色と暖色に分けることができる。そこで暖色と寒色の基本色を考えて見る。色彩学に関してはいろいろな学術的文献で書かれているが、わかりやすい言葉で分類すると以下のようなになる。

〈無彩色〉

白
グレー
黒

〈暖色〉

赤
橙
黄

〈寒色〉

緑
青
紫

上記の6色がすなわち有彩色になる。暖色と寒色がそれぞれ3色ずつで、3色は、I文字ではっきりと色のイメージをつかみやすい。緑青、青緑、赤紫、青紫などをこれに加えたりする場合もあるが、どうも色のイメージがつかみにくい。上記の6色を基本に考えて色彩構成するのに困ることはほとんどない。

色彩構成で最初の色を1色選ぶことは、何も困らない。しかし、色を複数選んで配色するとなると考えることが多くなる。配色は視覚的要素だけで、動画のような音声効果もなく、善し悪しの判断がつきにくい。味には、甘いとか苦い、辛いといった体に吸収されることによって判断がつき、視覚に比べるとわかりやすい。従って、色の配色を料理と味にたとえることにしてみる。

誰でも食べたことのある、「おしるこ」をは小豆を砂糖で煮ることで作られる。最後にお塩を入れて甘さを引き出す。簡単ではあるが、この3つの材料の量によって味が変わる。小豆は、「おしるこ」の原材料であり、砂糖と塩は調味料である。

砂糖と塩の関係は、色の暖色と寒色の関係に似ている。両者ともお互い正反対の性質である。砂糖は甘い、塩

ははしょっぱい、暖色は暖かい、寒色は寒い、というように違いに対比の関係で成り立っている。

問題は、この両者の量である。「おしるこ」は、砂糖と塩の量で決まるといっても過言ではない。色彩構成も暖色と寒色の量で決まる。いったいどのくらいの量がおいしく感じるのだろうか。「おしるこ」の材料は、小豆と砂糖の量がほぼ同じくらい、塩は少々である。

7. 色彩構成のデジタル実践

色彩構成は、前述したように、ポスターカラーやアクリル絵の具を使って、面相筆や平筆でケント紙などに塗って行く作業である。しかし、この作業をデジタルで行うと、どのような工程が必要であるのか説明する。

〈使用PC〉

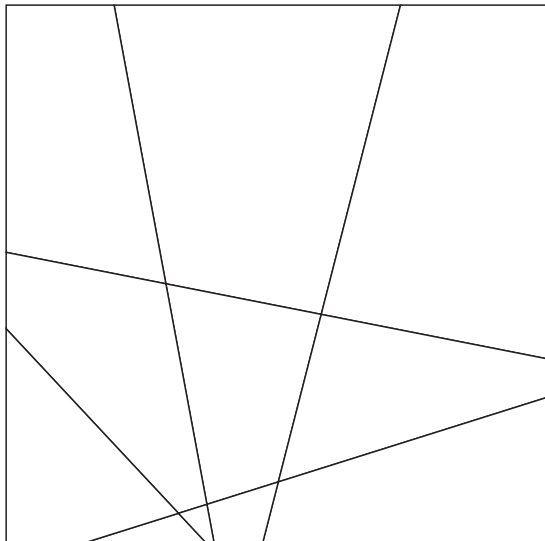
WindowsまたはMacintosh

〈使用ソフト〉

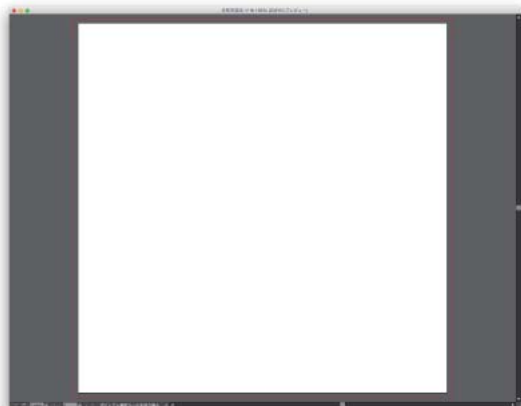
Adobe Illustrator CC

コンピューターのモニター上で、色彩構成を行うメリットとしては、短時間で制作を行うことができる。また、配色の変更が一瞬で行うことができる。手作業では、制作に大変時間がかかる。

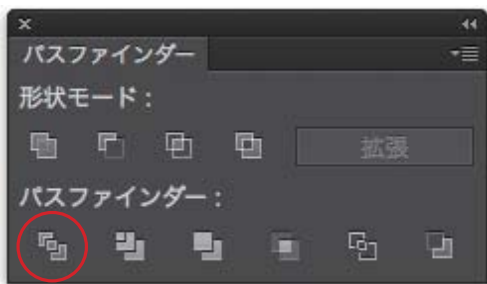
- ①Adobe Illustrator を起動させる。
- ②新規メニューからサイズを30cm×30cmのアートボードを作成する。(サイズは条件によって異なる。)
- ③※30cm×30cmのアートボードに合わせて、長方形ツールを使って、塗りが白色の正方形を描く。
- ④条件に従ってペンツールで線を描く。
- ⑤5本の直線を使って画面を分割する。
- ⑥ウインドウメニューからパスファインダーを選択。
- ⑦アートボードの中のものを全て選択する。
- ⑧※パスファインダーの分割ボタンを選択。
- ⑨選択ツールでどこか一つの分割面を選択する。
- ⑩オブジェクトメニューからグループ解除を選択。



- ⑪ ウィンドウメニューからスウォッチライブラリからシステム (Macintoshまたは、Windows) を選択。
- ⑫ 選択ツールで分割面を1個づつ選択し、上記のパレットから色を選んでいく。



※ 30 cm × 30 cmのアートボード



分割ボタン

※パスファインダー

制作時間約は作業だけで約30分程度である。画面分割の仕方や色彩の配色には時間がかかり、設定時間が必要である。色彩構成の条件によっては、時間のかかるものもあるが、基本的な構成であれば、短時間で作品を制作できる。絵の具と筆を使って作業することに比べるとかなりの時間短縮が望まれる。

色彩構成で、一番大切なことは、決して短時間で作品を制作することではない。どのように画面分割を行いどのような配色を行うかが重要で、デジタルでの作業は、そこに集中できることである。

作品は、基本的には、データとして保存し、大型のプロジェクターやモニターで作品のプレゼンテーションや解説を行う。デジタルにおける出力の領域は、最終的に作品として表現するうえで、大変慎重を極めるところである。データが同一であっても、出力する媒体によって色が異なるからである。

紙媒体でのプリントは、モニターの色彩体系とは異なるので、モニターで見た色が必ずしも再現できるわけではない。出力に関しては、色彩構成の内容とは別に説明が必要となる。また、モニターによっても色の表示が異なるので、あらかじめモニターの設定が必要になる。

色彩構成をポスターやアクリル絵の具を使ってのアナログの手順で説明すると次のようになる。

- ① パネル (イラストボードあるいは、木製パネルにケント紙等を水張り) に画面を作成し、与えられた条件に従って、画面を分割し構成を下書きする。
- ② 分割面に従って、ポスターカラーを筆を使い配色を考えながら色彩を施す。

以前は、色彩体系を理解するためマンセルのポスターカラーを使用して色彩構成を行ったこともある。現在では、使いやすさを重視し、アクリル絵の具を使うことが多くなっている。いずれも、手描きのため絵の具と水の調合から、筆で塗る技術が相当必要である。色彩構成を行うこと自体が、技術の訓練につながることもなっていた。

色彩構成での配色は、色の三原則といわれる色相、明度、彩度が大変重要にであり、一つの色に関して、同時に3つの要素を考えなくてはならない。

色相とは、簡単にいえば色味のことであるが、マンセルをはじめ、学術的に色体系が研究され、色相環をはじめ、わかりやすくまとめられている。ここでは、作品制作することを前提にさらに色をイメージ的にとらえ易くできるように前述したように基本となる色を絞りたい。

明度は、色の明るさを示すが、色に対して白と黒の調合の度合いが大切である。白から黒までを10段階で表現したものをイメージすればいい。配色においては、白の多い色を多く使うと、全体が弱くなる。また、黒の多い色の配色は、全体的に重く感じられる。この色は、明度を10段階で表現すると、どのレベルに位置するのか、見極めることが必要である。また、作品全体を明るくするのか、暗くするかは、最初にイメージをし、暖色と寒色のところで述べたように、同じようにそれぞれのバランスが必要である。明るくしたいからといって、白の多い色ばかりを配色しても必ずしも明るい作品にはならない。お砂糖だけで調合したお汁粉を食べるようなもので、決しておいしくはない。

彩度は、色の鮮やかさをいいうが、明度に比べるとややイメージしにくい。色に対してグレーが加わるからである。しかし、これも明度と同じく鮮やかな色と鮮やかでない色とのばらバランスが必要になる。配色は、絶えず対比的な色同士の組み合わせで、それほど難しいものではない。色を理解する上で、体系的に理解することは大切である。しかし、作品を制作するうえでは、必ずしも理論的に色をとらえることは簡単ではない。従って、さまざまな色の配色を経験することで、感覚的に色を使うことができるようになることが大切になる。

色彩構成は、色を感覚的に配色するための訓練で、作品はそのための習作になる。習作とは、本来の作品制作するための基礎訓練になる。スポーツでたとえると競技を行うための基礎トレーニングと同じである。従って、毎日のようにトレーニングを行い、体を使って覚えることが重要である。

〈色の三原則〉

色相

明度

彩度

〈色の三原色〉

赤

黄

青

〈光の三原色〉

赤

緑

青

※マンセル

アメリカの画家、美術教育者であるアルバート・マンセル (1858-1918) によって作り出された。色の名前の付け方が曖昧で誤解を招きやすいことから、合理的に表現したいと考えたマンセルは、1898年に研究を始め、1905年にその成果として『A Color Notation』(色彩の表記) という本を著した。これを1943年にアメリカ光学会 (OSA) が視感評価実験によって修正したものが、現在のマンセル表色系の基礎となっている。そのため、修正マンセル表色系という場合もある。マンセルの新しい版の書籍である『Munsell Book of Colors』は現在でも使われている。

8. 画面分割

画面分割面はこれまで何度か言ってきたが、色彩の配色と同じように、作品全体の構成に大きく影響を与える。たとえば、5本の直線で画面を構成しなさいという条件の場合、どのように画面を分割したらいいかと誰でも迷うはずである。なにを根拠にして、直線を引くかということになる。

直線を引く根拠の一つに、分割面の面積が重要になってくる。同じ面積の分割面がいくつもあるのと、面積にばらつきのある分割面とは、視覚的に感じ方が異なってくる。画面構成に対して「動きのある」、「リズム感のある」、「変化のある」という言葉の形容詞でよく置き換える場合がある。これは、視覚的に静的なものより動的なものへの評価が高いことを表現している。動的変化とは、同じ大きさの形が並んでいても変化は感じない。異なる大きさの形が必要になる。

①同じ大きさに並んでいる2つの正円と、異なる大きさに並んでいる2つの正円との場合、どちらが変化を感じるだろうか。

②異なる大きさに並んでいる2つの正円と異なる大きさに

並んでいる3つの正円、どちらが変化を感じるだろうか。

③異なる大きさに並んでいる2つの正円がと、異なる大きさに並んでいる正方形と正円との場合、どちらが変化を感じるだろうか。

この3つのケースから何が言えるかという、変化を感じるの、3つ大きさの異なる形が並んでいる場合である。②のケースは、3つの正円としてあるが、実際には視覚的に認知できれば3つ以上であってもいいのであろう。

それを画面構成に応用し、冒頭の条件である5本の直線で画面構成を行うと、異なる形で3種類以上の大きさの形に分割されるように線を引くことになる。一概にそうはいつでもなかなか線が引けるわけではない。5本の線の引き方によって複雑な形の組み合わせができ、思うようには、変化のある画面分割にはならないのである。感覚的な画面の構成が必要である。そのためには、何度も繰り返し目標に向かってトレーニングすることが大切である。できあがった作品は、結果論であって、必ずしも変化のある構成にはなっていない場合もある。

9. デッサン

デッサンは、美術教育にとって基礎教育として現在でも行われている。東京芸術大学をはじめ、多くの美術大学では、基礎として行われている。受験科目にも多くの美術系大学では、科目の一つとして課している。受験生の多くは、このデッサンを中心に勉強を大々している。

絵画やデザイン、彫刻、建築などデッサンを最初に行う。しかし、本当にデッサンが基礎教育になるのであろうか。イラストレーションや漫画などはデッサンは必要なのであろうか。

デッサンは、木炭や鉛筆などを使い、モチーフを見ながら紙などに描写していく習作である。モチーフとは、描く対象物であるが、野菜や果物、瓶などの静物、古代から近世の彫刻像をかたどった石膏像などが主流である。また、想定デッサンなど実際にモチーフを見ないで描く場合もある。

デッサンは、見たものを描写するのではなく、観察をする意味が含まれている。もともと制作をするための基礎として行うものであるが、決して描写力を高めるだけではない。物の構造や形の作りを創造することから始まる。特にデザインでは重要な要素である。

たとえば、リンゴをデッサンする。確かに見えるのは、外観だけであるが、それだけを描写するだけでは不十分である。味や柔らかさなども見て伝わってくる方がいい。そのため、リンゴの外見だけではなく、割ったときの肉付きや、食べたときの味、触ったときの感触が体験的に必要である。とても理屈では描くことができない要素である。色彩構成と同じように、何度も作品を制作しながら少しずつ身につけて勉強していくしかない。スポーツと同じように毎日

トレーニングし、感覚を磨いていくしかない。

しかし、デッサンをすることが、直接、イラストレーションにどれほど影響を与えるのだろうか。イラストレーションは、表現においては、さまざまな表現スタイルが確立されている。要するに、新しい表現スタイルを確立する方が難しくくらいである。写真のように描写的に表現するものもあれば、創造的なあるいは抽象的な表現をするものもある。さらに、コミックやキャラクターを中心に表現するものもある。時代性や、オリジナル性、アート性など、評価の観点も多様化している。

デッサンは、技術的な描写力が比較的重要である。評価においては、物の形や色、質感、立体感、構図や空間などある程度、言葉で説明しやすい要素が含まれている。従って、実際に描くことを繰り返すことで作品の評価向上が期待できる。さらに、デッサンは、物の構造を観察したり、見えない構造を創造しながら作業をする。従って、デッサンは、現代において美術の基礎教育と考えることができる。

10. 創造性

イラストレーションを制作するには、描写力も必要であるが、「創造性」が最も重要な要素の一つである。物を見て描く場合は、実際目の前にモチーフにおいて作業を進める。また、何も見ないで表現する場合は、「創造性」を最大限に引き出し、頭の中で空想を巡らす。しかし、何もなしで勝手に創造することは不可能で、テーマや課題に沿って創造するはずである。さらに創造物は、まったく見たことのないものが頭の中に現れるのではなく、一度どこかで見たものがベースになっている。

「創造性」を引き出す方法としては、物の前に形容詞をつけると表現しやすい。例えば、見たこともない虫や見たことない花などとテーマを決めたすると、実際にはいない虫や花を描くということになる。ここから先は、「創造」することになるが、虫や花は、種類はいろいろでも誰でも実際見たことがあるはずである。従って、最初に「創造」するものは実際みたことのあるものを一生懸命頭の中で創造するはずである。小さいころ捕まえたカブトムシであったり、庭先に咲いているあじさいの花であったりする。しかし、「創造」している時は、その場で実際に見ているわけではないので、はっきりした形ではなく、イメージとして残像のようなものが頭に浮かぶ。頭の中に記憶されている物は、デジタルカメラのように鮮明に記憶されているわけではないようである。そのイメージを手がかりに見たこともないカブトムシやあじさいの花にアレンジしていくのである。

こうして考えていくと、「創造」することの基本は、実際にある物を見ることにつながる。見たこともないものを描くことは、実際には、見たことのあるものを描くことになる。

いろいろな物を見ることは、「創造」につながることに

なる。従って、デッサンでも同じようなことが言えるが、さまざまな物を見ることは、イラストレーションを制作するうえで、最も基本的な行為である。

創造力が豊かということは、見た物がいろいろと頭の中に記憶されているということかもしれない。あるいは、見ることの経験が豊富であるということである。

絵の題材としては、風景として目に写る山や川、森や木、あるいは、自然や人工物など限らないテーマ設定を考えることができる。それぞれの実像をみた記憶が、制作するのに大変重要になる。

見ることの重要性の他に、体験することの大切さも問われる。例えば、パリの街をテーマにイラストレーションで描くとする。パリの街は、インターネットで検索をすれば、たくさん写真を見ることができる。一見パリに言ったような気にもなる。動画でも見ることも容易い。自分の気に入った写真を探すのはそんなに難しいことではない。従って、実際にパリにいなくてもパリの様子を写真で伺うことは簡単である。要するに、写真を見てパリの街を描くことができる。しかし、これでいいのだろうかと誰でも疑問を感じるのは当然である。インターネットの掲載されている写真には、ほとんど著作権がある。絵だからといって勝手に使うわけにはいかない。所有者の承諾が必要になる。また、無断でのダウンロードも違法になる。このようにインターネット上の写真を利用するにあたっていろいろな権利や法律上の問題を解決しなければならない。たとえ解決したとしても、その写真は、自分の実際みたものではない。実際のパリの街に立つと、視覚的なものばかりではなく、街の臭いや音、天候や気温など視覚以外のさまざまな情報が総合的にイメージとして伝わってくる。従って、実際自分がパリの街に行ったわけではなく、インターネットに掲載された写真だけでイラストレーションを制作しても、見る人には伝わる情報が少ないものになる。情報とは、視覚だけではなく、目に見えない情報が大切なのである。イラストレーションはイメージとして相手の心に伝わっていく。

11. イラストレーションの制作について

イラストレーションの制作は、制作者にとっては仕事であれ趣味であれ、最も楽しい時間である。上記のような「創造」することから始めると、制作はとても長い時間になる。また、創造している時間は実際には作業しているわけではないので、作業時間だけでは、終わらない。2時半制作時間があつたとしたら、「創造」する時間は1時間、作業時間が1時間となる場合がある。作業中でも「創造」にふける時がある。要するに作業しているときだけが制作ではないということである。

イラストレーションの制作では、大きく手描きとパソコンからタブレットなどの入力デバイスを使用して直接モニターを見ながら、作成していく2つの方法がある。手描きには、さまざまな材料と筆やペンなどの道具を使うなど自由である。イラストレーションの制作に関しては、本来、ど

んな素材や道具を使ってもいいのである。パソコンもその道具の一つである。

また、パソコンでは、絵を描くためのソフトが必要である。パソコンは、Windowsあるいは、Macintoshどちらでもかまわない。以下絵を描くためのソフトやイラストレーションの制作が可能な主なソフトを記述する。(2015年6月19日現在)

(有料ソフト) Windows/Mac
 Adobe Illustrator CC <Adobe>
<http://www.adobe.com/jp/>
 Adobe Photoshop CC <Adobe>
<http://www.adobe.com/jp/>
 Painter <Corel>
<http://www.painterartist.com/jp/product/paint-program/>
 CLIP STUDIO PAINT PRO <セルシス>
<http://www.clipstudio.net>

(有料ソフト) Windows
 ComicStudioEX 4.0 <セルシス> Windows
http://www.clip-studio.com/clip_site/tool/items/cspro_plan
 ペイントツールSAI <SYSTEMAX> Windows
www.systemax.jp/ja/sai/

(無料ソフト) Windows/Mac
 GIMP <THE GIMP TEAM>
<http://www.gimp.org>
 Inkscape <The Inkscape Team>
<https://inkscape.org/ja/>

イラストレーションを描くためのソフトは、有料のものから無料のものまでさまざまである。Adobe Illustrator CCやAdobe Photoshop CCは、グラフィックソフトの中では定番とされている。

Illustratorは、グラフィックデザイン全般の作業に使われ、デザイナーにとっては、なくてはならないものになっている。ベジュー曲線を使用して、PostScript (ポストスクリプト) 言語によってプログラムされている。このソフトの開発によって現在のDTPの普及につながっている。

Photoshopは、主に、写真編集ソフトとして多くにデザイナーやフォトグラファーに使用されているが、イラストレーションの制作にも使われている。このソフトは、ビットマップ画像 (ピクセル) の表現形式を採用しているため、解像度の設定が必要である。これにより作品の画素数が決まる。

Painterは、絵を描くソフトの中では、最も機能が充実しており、画材のや筆の種類が豊富である。通常パソコンではマウスが入力デバイスになっているが、絵を描く場

合は、ペンタブレットを使用して描くことが普通になっている。さまざまな筆のタッチやテクスチャーなどが用意されているため、アナログではできない表現手法もある。

手描き作品においては、最終的にはスキャナーでパソコンに取り込み、色彩の補正や調整を行うということを前提に作品を仕上げる場合がある。また、下絵を手描きで作成し、配色やレイアウトなどをパソコンで行うこともある。

最初からパソコン上でイラストレーションを描くより、手描き作品を入力して使用した方が、オリジナリティの高い表現を作り易い。ある作品はどこまでが手描き作品で、どこをデジタルで処理したのか制作者に聞かなければほとんどわからない。手描きとパソコンを組み合わせることにより制作工程は制作者によってさらに複雑化されている。

いずれにしても、イラストレーションの作品は最終的にはデータ入稿の場合が多く、デジタルに置き換えてDTP (デスクトップパブリッシング) 等で使用される。

12. 作品発表

これまでは、イラストレーションに関わる基礎教育から制作について記述してきたが、制作した作品を発表することは、制作活動のなかで最も重要なことである。作品発表の仕方や方法はいろいろあるが、なるべく多くの人々に閲覧してもらえることが望ましい。

イラストレーションの作品発表は絵画等での作品発表と基本的には同じであるが、デザインの作品は種類が異なるため展覧会によっては一緒に行わない場合がある。最も一般的な展覧会としては、美術団体が主催する公募展がある。これは、日展や二科展を始めとして、多くの団体による公募展が、主に六本木・国立新美術館などの美術館を最初に全国美術館を作品巡回していく。美術団体によって組織の内容は異なるが、基本的には、有志による運営で継続されている。

- 二科展 <公益財団法人二科会> 1914年創立
 絵画・彫刻・デザイン・写真
- 日本美術展覧会 <公益財団法人日展> 1907年創立
 日本画・西洋画・彫刻・美術工芸・書院展 <公益財団法人日本美術院> 1898年創立
 日本画
- 二紀展 <社団法人 二紀会> 1947年創立
 絵画・彫刻
- 国展 <国画会> 1918年創立
 絵画・版画・彫刻・工芸・写真
- 独立展 <独立美術協会> 1930年創立
 絵画
- 主体展 <主体美術協会> 1964年創立
 絵画
- 春陽展 <一般社団法人春陽会> 1922年創立
 絵画・版画

美術団体による公募展の公募の仕方は、多少異なるところはありますが、一般、会友、会員と公募を分けており、それぞれによって審査を行い、入選作品を決めている。さらに、入選作品の中から受賞作品を決めている。会員、会友の区別は、美術団体によって規約が作られているが、名称も上記以外に準会員を設けたりしている。最終的には会員がそれぞれの展覧会の開催にあたることになり、作品制作から作品発表、会の運営までを担っていく。一般公募から作品を出品し、入選を繰り返しことや受賞することにより、会友あるいは準会員へと昇格する。さらに、会友では会への貢献度や作品の受賞などにより会員へと昇格していく。従って、作品出品をはじめて入選を繰り返して、会員になるには、美術団体によって異なるが、数年、長いところでは、十数年かかる。作品を気が向いたときに作品発表するということは、展覧会の趣旨がだいぶ違うようである。作家の育成という観点が含まれている。

この公募による美術展は、原則として入選作品のみ展示をする。従って、作品審査が行われる。いろいろな審査の仕方があるが、公平な審査が行われることを出品者は望む。公募展によっては、10人以下の少ない審査員で行う場合がある。海外の国際ポスター展などは、各国の代表する審査員が1名ずつ集まり5～6人ほどで審査することが多い。また、美術団体の展覧会では、会員制をとっているため、会員全員での審査を実施しているところが多い。二科会デザイン部の審査は会員の全員での審査を実施している。入選は出席者全体の50%の挙手により決定される。会員は約100人である。

美術団体の展覧会の創立は、同じ作品の方向性を持った作家の集団で成り立っている。もとは1つの展覧会であったのが、年数が立つうちに独立しては、新しい展覧会が派生している。作品の善し悪しは、この展覧会の目指す方向性で決まる。作品の善し悪しというよりは、展覧会の趣旨にあっている作品ということになる。従って、公募展に作品を出品することは、審査員や審査方法を確認しておくことが大切である。審査が公平であるかどうか出品者にとっては重要である。

美術団体等の公募展以外の審査には、コンペティション形式のものも多い。これには「競争」という意味があるが、デザイン業界では、プレゼンテーションを含め仕事の獲得には、必要不可欠になっている。審査員の数というよりは、クライアント（依頼主）の意向が採用の決定につながる。当然仕事依頼ということになるので、金額の見積もりや、制作者や会社などの今までの実績のなど作品のクオリティだけでは決まらない。

インターネットによる作品発表は、近年多く掲載されている。特にコミック的なイラストレーションは、その数が多く、若者には人気がある。ただ、デジタル上での作品であ

るため、作品としての存在感にやや欠ける感じがする。しかし、自宅にいながら、作品掲載を行うことができ、多くの人に閲覧してもらえる可能性は高い。

公募展などの展覧会では、パソコンで作品を制作したとしても最終的にはプリントアウトをして、フレームやパネル等に納めなくてはならない。美術館等での展示は、作品ではあるが物として展示しなくてはならない。

13. 最後にあたって

ここでは、デジタルでのイラストレーションについて基礎教育から作品発表について述べてきたが、現在のインターネットの普及につれて、紙媒体の使用が減少してきている。これは、印刷業界や出版業界にとっては、大きな変革であり、今後ますますデジタル化の方向へと進んでいく気配を感じる。要するに紙媒体からモニター閲覧に移行しているからである。教育においても、電子黒板の活用や教科書のデジタル化が進行中である。大学の授業においてもパソコンによるプレゼンテーションソフトを使用した講義を進めることが多い。

イラストレーションを含めデザインの基礎教育として、色彩構成を説明したが、従来、絵の具と筆を使って制作してきたが、パソコンとソフトの活用によりデジタルでの作業が可能として紹介をした。前者をアナログ作業とし。後者をデジタル作業とすれば、アナログ作業では、下描きからはじめて6時間かかったものが、デジタル作業では、30分そこそこで作品が出来上がってしまう。この時間差をどのように考えるかはとても重要である。

アナログ作業のかかった時間は、作業時間が大きく、デジタル作業では、作業時間がとても短いことに気がつく。もし、アナログ作業時間の6時間をデジタル作業の時間にあてたとすると、例えば、計算上では、12枚作成できる。実際には、そう単純ではないが、少なくとも、複数展の作品は仕上げる事が出来る。この色彩構成は、基本的には、作業技術を高めることが目標ではない。色彩配色のバランスを考えることが重要なのである。従って、作業の時間短縮であれば、配色を考える時間に費やせばいいことにつながる。1枚の制作時間が短縮されたからといって、次の制作に入る必要はないのである。

これは、今までアナログで作業してきたことからデジタル化に移行してきた反省によるところである。DTP（デスクトップパブリッシング）が普及するにつれて、それまであったいくつかの作業工程の合理化や制作時間の短縮による仕事の合理化により、仕事の減少と制作費単価の下落につながった。

携帯電話の普及をはじめ、今後もさまざまなメディアが登場する可能性を秘めた現在では、デジタルの特徴をよくりかした上で活用していく必要を感じる。