イラストレーションにおける複合的表現

Complex Expression in Illustration

■ 山根 想楽　Sora Yamane

愛知県立芸術大学大学院　今尾泰三研究室

Aichi University of the Arts

■ キーワード：イラストレーション メッセージ 音楽 コミュニケーション

はじめに

現代の視覚伝達デザイン、芸術や音楽などといった表現は、複雑かつ高度に専門化、細分化されており、急速に発展した様々なデジタルツールやソフトを使用して制作されている。これらは大量の情報が消費される現代社会において、商業的には機能しているが、効率化や伝達能力が、表現者や受け手の感性よりも優先されることがあり、それが原因で閉塞感や疲労感、ストレスなどの様々な問題が見受けられると考えられる。

それらの一つの問題解決策として、アーティストやデザイナーが、美術や音楽、デザインやアートなどの、ジャンルに囚われず、また商業主義との距離感を考慮した、おおらかな芸術表現を発信していくことを提案したい。

現在、アートとイラストレーションの境界線は曖昧である。本研究では、主に素材の研究という視点から、学部の頃から研究を続けている手描きによるイラストレーション作品の持つ、複合的表現の新たな可能性を探究して行く。本研究における複合的表現とは、素材やジャンルの複合による表現をさす。また、将来的に他の芸術表現やデザイン、音楽などを、それらの作品と融合するような表現の確立を目指す。現代を生きる人々が、新たな創造の喜びを見出し、豊かな社会を実現して行くことが目的である。創作において何が本質的に人間にとって必要なことなのかを問うていきたい。

1. 2020 年の制作

2020 年の制作では、学部の頃から研究を続けている手描きによるイラストレーション作品の持つ、複合的表現の新たな可能性を模索した（図 1）（図 2）。また、それらを平面作品だけでなく、 プロダクトに用いるなどして、イラストレーション表現の可能性を探究した（図 3）。 これらの制作を通して、イラストレーション表現と他の芸術表現や、デザイン、 音楽などを、融合するような表現の確立を目指した。

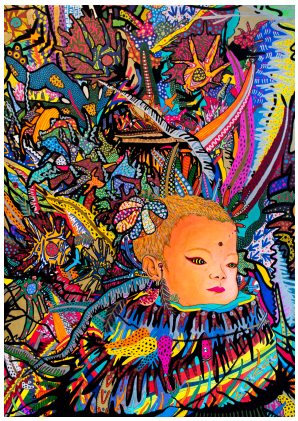

図 1 「MATSURI」

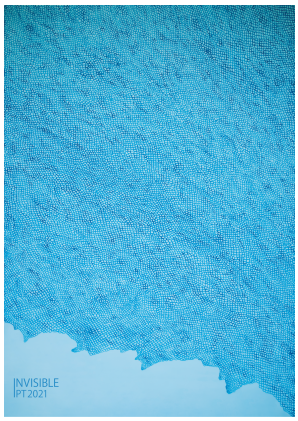

図 2 「INVISIBLE」

図 3 「競技用自転車フレームデザイン」

2.素材の研究

2.1.画面の保護と表面の質感

イラストレーション制作で使用している 12 種類の画材を、ケント紙に並べて着彩し、そこに表面保護剤を吹き付け、画材とケント紙と表面保護材の相性を実験した（図 4）。

表面保護剤は、上から順に①なし、②ホルベイングロスバーニッシュ(スプレータイプ)、③ニッペホームペイント水性クリアスプレー、④ニッペホームペイント水性クリアスプレー(マッ

ト)、⑤アスペンクリアラッカースプレー、⑥ワシン水溶性艶出しニス、⑦トップコート(マニキュア)。

画材は左から順に、①コピックマルチライナー(黒)、②コピック、③マジックインキ油性、④マジックインキ水性、⑤ドクターマーチンカラーインク水性(染料)、⑥三菱ペイントマーカー(油性)、⑦リキテックスマーカー、⑧ターナーアクリルガッシュ、⑨ZEBRA SARASA ボールペン、⑩色鉛筆、⑪銀墨汁、⑫鉛筆である。

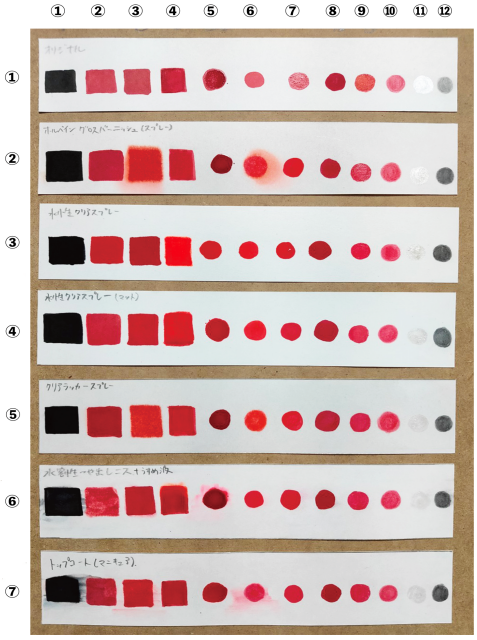

図 4　画材とケント紙と表面保護材の相性実験

この実験を通して、ニッペホームペイントの水性のクリアスプレーと水性のクリアスプレーのマットのものは、使用している 12 種類のどの画材にもケント紙に対しても、極めて影響が少ないことが分かった。そこで 3 枚の簡易的な花のイラストを用意し、内 2 枚に影響の少なかった 2 種類の表面保護材を吹き付け、直射日光の当たる窓際にこれらのイラストを置き、色の退色具合について観察を行った。約 1 年観察を行った結果、表面保護材を吹き付けた 2 枚のイラストに比べ、何も吹き付けていないイラストは、退色のスピードが若干早いことが分かった。カラーマーカーなどの経年退色は、イラストレーションの制作の課題点であったため、今回の実験結果を今後の活動に有効活用していこうと思う。

2.2. メタリックカラー

新たな表現の確立を目指し、メタリックカラーの表現を模索した。様々な画材を混色し実験を重ねた結果、メタリックカラーの表現には、ドクターマーチンの水性カラーインクとアムステルダムのアクリリックカラーの「ピューター」という色を混色した絵の具を、主に制作に使用することにした。混色した絵の具の塗布面に、前章の実験で用いたニッペホームペイント水性クリアスプレーを吹き付けると、表面の光沢をより出すことができ視点の移動よる質感の変化が、より表れることがわかった。また、混色したメタリックカラーに、マニキュアやラメ、模型用塗料などを組み合わせることで、メタリックカラーの表現により幅をもたせる事ができると分かった(図 5)。

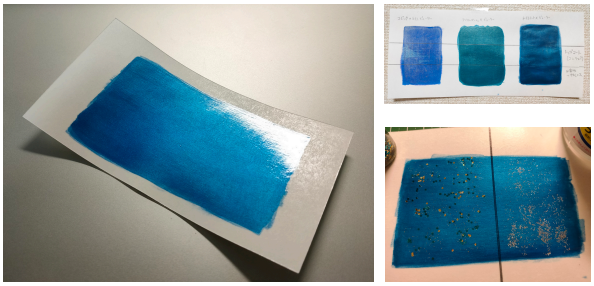

図 5　メタリックカラー実験図

3. 2021 年前期の活動、制作

3.1.「Electric」

先行研究を踏まえ、イラストレーション表現の可能性を広げるため、素材、構図、色面をより意識し、様々な画材や技法を試しながら効果的な図と地の関係を模索した。画材は主にコピックなどのカラーマーカーペンを使用し、補完的にアクリルガッシュや、カラーインクなどを用いた。また新たな表現方法として、素材の研究で確立したメタリックカラーの表現を導入し、絵の新たな質感を追求した。サイズは A2(420×594mm)で、ケント紙を使用した(図 6)。

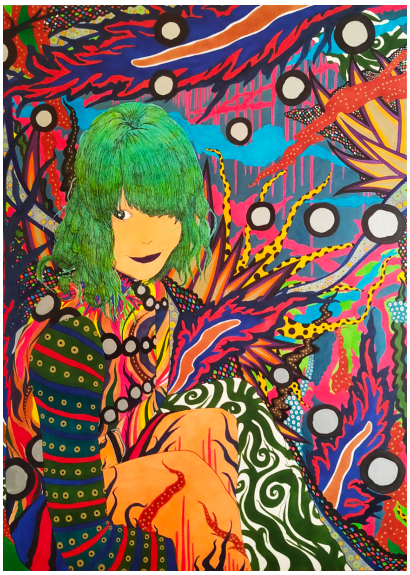

図 6 「Electric」

3.2.「日進市総合運動公園野外プールの壁画のデザイン案」

イラストレーションを用いた対外的な活動として、日進市総合運動公園野外プールの壁画のデザイン案を 3 案提出した。現在この企画は諸事情により延期となっているが、訪れた人々の想像力を掻き立て、よりプールを楽しめるデザインにしようと、南国をモチーフに想像の余白を残したデザインを心がけた(図 7)。

図 7 「日進市総合運動公園野外プールの壁画のデザイン案 1」

4.2021 年後期の活動、制作

4.1. 絵と音の融合

絵と音の融合をキーワードに、今尾泰三准教授とプロジェクト「TY 企画」を行った。このプロジェクトでは主な制作物を 10 曲入りの CD（図 8）とし、音源制作からイラストを用いた CD デザイン制作までのすべての工程を自ら行い、完成までの一連の工程を通して、絵と音にどのような相互関係があるのかを模索した。

図 8「アルバム NOT FOR SALE」

4.2. 音源制作

CD に収録する音源をレコーディングするためのデモ音源を、音源制作ソフト Logic Pro X を用いて制作した。本番のレコーディングでは、長久手市にある「Weekend Studio」にてレコーディングを行い（図 9）、音源制作の最終工程であるミキシング及びマスタリングは、日進市にある J'z Studio にて行った。レコーディングには本学の音楽学部の学生にも協力を仰ぎ、自身の制作活動では初となる学部を超えた交流が実現した。

図 9「Weekend Studio でのレコーディング風景」

4.3. ジャケットデザイン制作

CD ジャケットは両面印刷ができる紙タイプのものを選択し、表面を今尾准教授のイラスト、中面を自分のイラストを用いて制作した。ジャケットデザインは、「開いた瞬間に変化が楽しめる」をコンセプトに、制作した音源を繰り返し聴き、CD 全体のイメージを視覚化した。2回の試作を通して、表面のデザインとの対比を意識し、絵全体にメタリックの画材を用いて、本番のイラストを制作した（図 10）。

画材は A3 サイズ（420×594mm）の M 画用紙のイラストボードに、カラーペンやアクリルガッシュ、ボールペン、銀墨汁などを用い制作した。

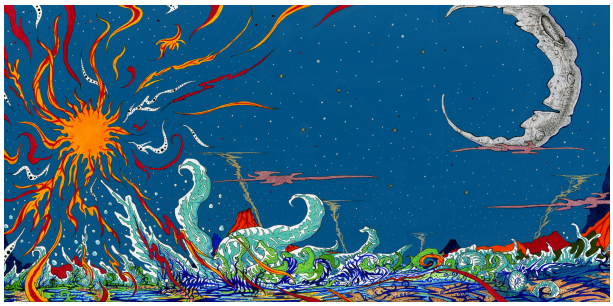

図 10「アルバム NOT FOR SALE ジャケット中面イラスト」

4.4. まとめ

音から感じたイメージを視覚化することによって、これまでのイラスト表現とは異なる、モチーフや構図を用いた作品を制作することができた。また、メタリックの表現ではカラーマーカーペンと銀墨汁を組み合わせることによって、新たな質感の表現を確立することができた。制作した音源に視覚情報がついた瞬間、楽曲や CD 全体のイメージがより鮮明なものとなり、絵と音は互いに良さを引き立て合う、密接な関係性であるということを、実体験として確認することができた。今回の経験は今後の制作スタイルの素地になると考える。

5. 修了制作「Supernova」

今回の修了制作では、手描きのイラストレーション作品が偶発的に持ち合わせる情報量を大切にした。素材、構図、色面といったイラストレーションに関する様々な技術や知識をもって、現代の混沌とした日々を生きる人々に、強烈な色彩とドライブ感のある構図を用いて表現された世界によって、非日常的な時間及び空間体験を提供することを目標とする。その上で描く対象を、前章の「絵と音の融合」で音からインスピレーションを得て視覚化した、有機的な図形のモチーフをブラッシュアップしたものとし、絵を見るすべての人に幸福な未来が訪れるよう、祈りを込めて制作を勧めた。

5.1. 制作工程

B1 パネル1枚と S20 パネル 4 枚に、ホワイトワトソン紙を水張りし、それらをつなぎ合わせ 3938mm×728mm サイズの画面の作り、鉛筆で下書きを行った。背景をマスキングをして塗装するため、画面全体の構図をここで慎重に仕上げた。

図 11「Supernova 下書き」

5.2.マスキング、背景塗装

背景の大きな面をムラなく均一に黒く狙った質感で塗るために、数種類の画材やカラースプレーを試し、使用する画材を「リキテックススプレーNo.337 カーボンブラック」に決定した。背景色を塗装するにあたりマスキングが必要な為、簡易的な模様を用意しマスキングの実験を行った。

初めに作業効率を考慮し、マスキングをできる幅が広くかつ透明な、「ホルベイン TORICON SP マスキングロール NO.104」という紙にも使用できるマスキングフィルムを用いて実験を行ったが、ホワイトワトソン紙はケント紙などと比べて表面の凹凸が大きいため相性が悪く、その隙間からスプレーが侵入してしまった(図12)。そのため本番のマスキングには、実験の中で一番紙との相性が良かった「リンレイテープ株式会社の建築用マスキングテープ」を用いて制作を勧めた(図 13)。

図 12 「マスキング失敗」

図 13 「マスキング本番」

背景色の塗装には学内の塗装室を用いて制作を進めた(図 14)。乾燥後の色ムラが出ないように、画面とスプレーの幅と角度に細心の注意を払い、すべてのパネルを薄く5回程重ね塗りした。また、冬場の極めて気温の低い環境での作業であったため、スプレーをバケツに貯めたぬるま湯で温め、均一に噴射できるように心がけた。塗装乾燥後にスプレーの塗料で、ホワイトワトソン紙の表面の繊維が固まり、画面全体がザラザラとした手触りになるという予想外の事が起きたが、布などを用いて少し粘着を抑えたマスキングテープで、表面を叩くことによって表面の質感を整えた。

図 14 「塗装風景」

図 15 「背景色塗装後」

5.3. 着彩

画材は主にアクリルガッシュを使用し、補完的にカラーインクや銀墨汁、模型用塗料 Mr.カラー、クリスタル・ガラスなど様々な画材や素材を複合的に使用した。また、素材の研究で確立したメタリックカラーの表現に改良を加え、絵の新たな質感を追求した。

横長の画面なので画面全体を見たときや、視点が移動した際に、光によるメタリックの光沢が効果的に移り変わるよう画面全体を調整していった(図16)。

おわりに

本研究では、素材、構図、色面を念頭に、手描きによるイラストレーション作品の持つ、複合的表現の新たな可能性を探究した。一連の研究の中で、なぜ自分が複合的表現を用いたアナログな手描きでのイラストレーション制作にこだわり続けてきたのか、ということについて考え続けており 1 つの答えに到達した。それはコントロールされた、またはしようとした、デジタル作業に比べて大きな修正ができない手描きの仕事の中で、イラストレーション作品がその時々様々な条件によって偶発的に持ち合わせる、情報量に魅力と可能性を感じているということである。

情報が溢れる現代において、手描きによるイラストレーション作品には、ただ情報を伝達するだけではない余剰なのかもしれないが人間の情緒に直接訴えかける力、情報量があり、それらは将来的にもデザインの世界において強い訴求力を持つと考える。今後、様々な職業にAIが台頭してくる時代にも、そのような情報は強い力を持つだろう。また、手描きによるイラストレーション作品は、展示などを行い実際に人々の目に現物を届け、多種多様な時間と空間体験を提供することができると考える。

今回の研究ではイラストレーション作品を実際に世の中に実装する仕事としての制作は少なかった。なので今後より客観的で明確な意見を得られる機会に挑戦していきたい。

参考文献

- ヴィクショナリー、『世界のフェス&イベント・デザイン』、グラフィック社、2020
- 橋本実千代、『世界のパンチカラー配色見本帳』、パイインターナショナル、2012

図 16 「Supernova (3938mm×728mm)」