

氏名	柏 大輔 (カワ ダイスケ)		
学位の種類	博士 (芸術)		
学位記番号	甲第68号		
学位授与日	平成29年3月23日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当		
論文題目	イラストレーションにおける〈異型〉のイメージ作りのための方法試論		
審査委員	主査	教授	小川 敦生
	副査	准教授	濱田 芳治
	副査	京都精華大学国際マンガ研究センター研究顧問	
		日本漫画資料館館長	清水 勲
指導教員	教授	秋山 孝	

内容の要旨

筆者はグラフィックデザインの作品を制作するにあたり、自己が漠然と魅力を感じていた〈非現実的な表現〉を取り入れたイラストレーション表現を模索してきた。博士後期課程での研究では「現実的な情報伝達イラストレーションにおける非現実的な表現の意義とは何か」という疑問が着眼点となっている。ヴィジュアルにおける非現実的な表現のアプローチには幾つかの方向性が考えられるが、本研究では〈形〉に着目し、通常の生物の姿とは異なる形を持つ生物のイメージを〈異型〉と定義してその制作論を立ち上げることを試みた。

研究にあたっては〈異型〉がこれまであまり注目されてこなかった新しい切り口であるため、まずその枠組みが設定可能であるかを検証しておく必要が生じた。そこで論文の前半では日本の情報伝達イラストレーションから時代を追って〈異型〉の事例を取り上げ分析し、その土台を構築した。

第1章では研究に必要な情報の整理を行った。主題となる〈異型〉を誇張表現(拡大・縮小表現)を含まないものとして定め、分析対象である大衆向け印刷メディアの範囲を明確化した。また日本の〈異型〉による情報伝達表現の萌芽的な事例として、江戸後期の〈鯰絵〉及び〈異類合戦絵〉を取り挙げた。

第2章では明治以降の印刷メディアの中で〈異型〉を主要な表現として展開した六名の作家(小林清親、北沢楽天、小川治平、近藤日出造、辰巳四郎、U.G.サトー)の諸作品を分析し、その造形要素と伝達内容の関係を仔細に追った。本章により日本の〈異型〉のイラストレーション史を通観し、その表現がメディアやテーマを越境し情報を伝える役割を担ってきたことを浮き彫りにした。

第3章では前章で取りあげた作家たちを再度俯瞰し、〈異型〉の外観と制作手法との関係性を考察した。ここでは特に辰巳四郎の特異なデザインに着目した。作例模写による辰巳の制作手法分析や、他作家達の制作姿勢の分析により、〈異型〉の構築方法として〈一度の部位の入れ替え〉による諧謔的な魅力を主軸とするタイプと、〈歪みや偶然の形態を活用しつつ造形を発展させる〉ことによる、特異な造形性の魅力を主軸とするタイプの二つが見受けられることを指摘した。

論文の後半となる第4章以降では、〈異型〉というアプローチでの自作論を展開した。現在筆者は無目的の描画による〈異型〉の膨大な試作を元に、その使用目的に応じた選択・合成・修整を行うことでイラストレーションとして仕立てていく段階的な制作行程を採っている。そ

の行程を、それを得るまでの変遷と共に叙述し、一つの制作方法試論として提示した。

大略としては、筆者の〈異型〉を生み出すための試行的描画が発展し踏んできた道程を以下の三つの段階に分けて述べていった。まず、シュルレアリスム美術の作家達から影響を受け、二度の1,000枚単位での描画によりイメージの可能性を探求した初期の段階(2009～2011)、次に、いかに効率的に色彩を獲得するか、また創出されたイメージに統一感を得るかという課題を解消しようとした描画方法・モチーフの固定化の段階(2012～2014)、最後に、デジタルデータでの描画とデカルコマニーの理論を組み合わせ、試作描画の効率性・新規性・多様性およびそのイラストレーションへの展開における効率性を得ようとした現在の制作手法・行程に至る段階(2014以降)である。

上記の内容を詳述する過程では、無目的に生み出され蓄積された試作と合目的なイラストレーション制作との接点を探り、その段階的な展開に挑戦して成果が得られたエピソード、またモチーフが非現実的なものだという認識を得るために、誇張表現とは違う〈通常とは明らかに異なった形〉が必要であるということを確認するに至ったエピソードをそれぞれ述べた。これらは自己の制作の方向性および手法・行程が定まっていくにあたり、特に影響を及ぼした重要な成果・気づきであった。

さらに自作論の最後には、〈異型〉を用いたイラストレーションは生物表現であるが故に、ヴィジュアル・コミュニケーションにおいて受け手に驚きを与える力があること、また受け手の情動を刺激できるなどの特質があることを指摘した。

最後に結論において、第3章で行った各作家の手法考察と第4章の自作論とを関連づけ、〈部位の入れ替え〉や〈歪みや偶然の形態の活用〉といった造形傾向が試作およびその展開作品に多様に見られ、またその展開作品が実際に評価を得ている点から、自己のイラストレーション制作行程を有用なものとして位置づけた。さらに自己の制作行程は一般的なイラストレーションの制作行程から見ても独自性を有しており、イラストレーション制作における無目的の創作にも価値があることを証明する一事例となっているとして、論を結んだ。

審査結果の要旨

ポスターやブックデザインを対象とした内外のコンクールですでに多数入賞の実績のあるデザイナーである柏大輔さんが書いたこの論文の特質は、イラストレーションというデザイン分野の中での「異型」(いけい)の表現に目を向けたことにある。そもそも古代から現代までの絵画の歴史の中では、「異型」と言える造形を特徴とする表現は、それなりに多く存在してきた。目の前にある何かをメモのように描く場合でも、見た目通りに描かなければならないわけではないし、自分で勝手に想像した物を描けば、この世に存在しない形を紙やカンヴァスの上に出現させることはそれほど難しいわけではない。そう考えると、創造力と想像力を持ち合わせたクリエイターたちが「異型」のモチーフを描いてきたのは、極めて自然なことだとも言える。

その中で柏さんが、特に多くの人への流布を目指した出版分野の表現であるイラストレーションに研究対象を特化したことから、読者である不特定多数の人々と「異型」の表現の直接的なつながりを考察する意味も生じる。いわばクリエイターの表現と社会の関係性を問うことにもなるのである。

さて、柏さんの論述に沿って、改めてデザインとアートの分野をある程度分けて「異型」について考えると、特にアート分野の中で大きな役割を担ってきたことが分かる。論文の中で具体的に取り上げていたサルバドール・ダリらの近代西洋のシュルレアリスムはもとより、たとえばルネサンス期のフランドルの画家ヒエロニムス・ボスが描いた怪物や16世紀イタリア・マニエリスムの画家、ジュゼッペ・アルチンボルドの寄せ絵、室町時代頃から存在したたくさん

の妖怪が登場する日本の「百鬼夜行絵巻」、江戸時代に尋常でない造形を見せた曾我蕭白の障壁画、幕末から明治初め頃の性器を擬人化した春画など、古今東西を問わずたくさんの例を挙げることができる。パブロ・ピカソやジョルジュ・ブラックがフランスで創始したキュビズムや首が妙に長いアメデオ・モディリアーニの人物像を一種の「異型」と位置づけることも可能だろう。アートは常に過去になかった新しい表現を求めるので、それまでに見たことのない形を表す「異型」とは親和性が高いということも指摘できる。

一方、デザインの分野では「異型」をモチーフとして用いるのは現代にいたるまで意外とマイナーな手法だったことが、柏さんの論文から見えてきた。特により多くの人々にわかりやすく肯定的に訴求することを求められがちな商品広告などの分野では、何を描いたかが半然としなかったり疑問を呼んだりするような「異型」のイラストレーションは、発想として出にくかったということがあったのかもしれない。論文では、「異型」の表現が顔を出し始める明治以降でも、新聞などに掲載された風刺性の高いイラストレーションが、例の多くを占めている。逆に言えば、マイナーな手法だからこそ、論文のタイトルにあるように「試論」を打ち出すことには大きな意義があるということにもなるのである。

この論文にはさらに二つの重要な意義が認められる。一つは、明治時代から現代までの主な「異型」表現の抽出ができたことだ。日本では「出版活動」は主に江戸時代以降に盛り上がる。特に浮世絵や黄表紙などの出版が盛り上がる中での「異型」表現の登場も期待できたはずだが、意外と例が乏しいことが分かった。

明治に入ってから、出版がさらに盛んになる中で、小林清親の例のように「批判」を込めた「異型」表現がいくつも登場したのは、とても興味深い。そこには欧米化が進んだ社会の風潮の反映を見ることも可能だろう。江戸時代の歌川国芳の浮世絵や本論文でも取り上げているなまず絵にすでに諷刺の表現は見られるが、明治期の例で西洋から入ってきた諷刺画の影響に言及できたのは一つの収穫だった。それは近代の「異型」表現が主にジャーナリズムの中で展開したことにもつながる。顔の「異型」が日本の諷刺画の中で折に触れて登場するのである。その後、U.G. サトーの新書の表紙イラストのように批判を伴わない造形表現の試みが生まれたことへの指摘は、近年のグラフィックデザインの中での表現の多様化を示している。

二つ目の意義として認められるのは、柏さんの自作論の中で独自の「異型」創作方法を詳述、検証したことだ。論文中で分析しているように、近代以降現在までの「異型」の作り方の主な手法は、たとえば樹木の一部を人間の顔に埋め込んだ表現に見られるような、この世にすでに存在するものの「入れ替え」だった。ところが柏さんは「入れ替え」とはまったく異なる造形手法を自ら考え出し、並々ならぬ労力を使って実践した。それも、本来目的を持って生まれるのを常とするデザインとはある意味で対極にある「無目的描画」を手法として用いているのである。

「無目的描画」については、柏さんが博士後期課程の1年生のときからかなり多く話を聞いた。興味深いことに、彼はアートの前衛的な表現だったシュルレアリスムに触発されて「無目的描画」を始めたという。シュルレアリスムなど、欧州の芸術家が精神と芸術を結ぶ要件として捉えていた「潜在意識」あるいは「無意識」が、柏さんの研究対象になりえるかどうかについても一緒に考えた。だが、「無目的描画」について対話を続けるうちに、きっかけ自体はシュルレアリスムにあったが、実際の手法としては「潜在意識」や「無意識」の具現化を目指しているわけではなく、むしろ「異型」のモチーフを生む方法としては独創性が高いことに、話が展開した。そもそも「無意識」と「無目的」は明らかに違う。柏さんの「無目的描画」は、無意識に描くわけではない。ただ、最初からどんなものを描こうという構想なしに、頭の中に湧き出てきた形をどんどん描きとめ、さらにはもっとおもしろみを感じる形へと変容させる手法だったのである。柏さんはこの手法でユニークな形を実際に数千枚描いている。膨大な数を描いた中から一部をイラストレーション作品に抽出するという方法自体にも、独自性を見出すことができた。

デジタルの手法を有効に活用したことにも、目を向ける意義を感じた。もちろん、最近は多くのイラストレーターやデザイナーがコンピューターを使って制作している。だが、柏さんのデジタルとの向き合い方は、たとえば効率化のようなこととは一線を画しており、発想時のフレッシュな感覚をいかにそこなわずに表現ができるかというクリエイターに必要な境地を開拓するものだった。たとえば「アナログでは塗るのに時間がかかって創造性にブレーキがかかるケースがある。デジタルなら手早く処理することができるので、それをなくすることができる」といったことだ。これは、クリエイターの持つそれぞれの感覚を生かしながら表現ができ、デジタルがもたらしかねない画一性からも逃れる方向性を持つという点で、オリジナリティーへの担保にもつながる極めて興味深い手法である。

柏さんは自ら開発したこれらの手法によって描いた「無目的描画」をもとに、今度は目的を持ったポスターなどをたくさん制作し、コンクールに入賞するなどの成果も出している。もちろんそこでは、鮮度の高い「異型」が生きているのである。全体では、日本の近現代の「異型」のイラストレーションの歴史を検証する中で、自らが開発した描画法を位置づけ、その独自性と有用性を明らかにしている点で、論文として一定の成果を上げていると考えられる。

(小川敦生)