

※この対談記事は、会誌の発行に先行して配信しています。

## 対談 絵作りの世界



大澤悠二

画家

京都芸術デザイン専門学校・嵯峨美術大学 非常勤講師

この度は「絵作りの世界」と題して対談を企画いたしました。イラストの描画について種々の視点で語りたと思います。本研究会では「ICT 超活用」という用語を創出し、Web サイトと SNS を有機的に連携させることにより、非対面による活動としてVフォーラムを既に実現しています。今後はVワークショップを新たに企画し、非対面による安全で安心な学習環境作りを展開したいと考えています。



松原伸一

情報学教育研究会 代表

滋賀大学大学院教育学研究科 教授

### 1. はじめに

【松原】はじめてお目にかかります，松原です。情報学教育研究会代表をしています。本日は，お忙しい中ご協力くださりありがとうございます。今回はコロナ事態ということで，非対面による対談（遠隔会議）となりました。よろしくお願いいたします。

【大澤】大澤といいます。お会いできうれしく思います。よろしくお願いいたします。

【松原】なお，竹内翔様（株式会社ユー・ティー・ジー）には，この度の対談に関わる日程調整などお手数をおかけしました。本日は所用によりご欠席ですが，重ねてお礼を申し上げたいと思います。この度の対談が実現し，遠隔会議にて大澤先生とお会いできましたこと，大変うれしく思っております。重ねてお礼とご挨拶を申し上げます。よろしくお願いいたします。

【大澤】こちらこそ，よろしくお願いいたします。この対談の経緯としては以前にユー・ティー・ジーの竹内様の紹介で，滋賀県の高等学校の部活動にてイラスト講座を行ったのがきっかけとなりました。このような機会をいただけて感謝申し上げます。

【松原】そうでしたね。高校でのイラスト講座は，とてもわかりやすく生徒の皆様に評判が良かった聴いております。そこで，この度，Vフォーラムで展開中の「絵作り」に関して，イラストの描画を主な対象としたいと考え，このような対談となりました。よろしくお願いいたします。

【大澤】「絵作りの世界」ではどのような活動をされているのでしょうか？

【松原】「絵作り」は，本研究会が主催する諸活動のトピックで，「曲作り」に続くものとなっています。ICT 超活用による AGAA（All Generations Arts Activities，全世代参加型広義芸術活動，略称は芸活）として位置づけています。

【大澤】 そうですね。芸活という言葉は初めて聞きましたが、聞き入りやすい言葉ですね。

【松原】 ありがとうございます。

【大澤】 ところで、Vフォーラムについて少し説明をお願いしてよろしいですか？

【松原】 わかりました。それでは、まず、Vフォーラムの前身のフォーラムから簡単に…。

【大澤】 よろしくお願ひします。

【松原】 2015年5月に早稲田大学を会場にして発足した情報学教育フォーラム（以降、フォーラムと呼ぶ）は本研究会が運営するもので、その後、東京、滋賀、大阪にて年に1~2回を開催し、関係者が集う場として機能して参りました。その勢いを「新しいカタチ」という志により、2019年5月の開催からこれを仮想化してVフォーラム（Virtual Forum）に発展させ（通算6回に相当）、常設化するとともに、回数と日時を明示して行う「Vフォーラム総会」は、奇数月に開催しています。

【大澤】 そうですね。先生の活動が少し見えてきた感じがします。

【松原】 それでは、次に進みたいと思います。

【大澤】 そうですね。

## 2. 最近の活動は？

【松原】 それでは、まず私の方から簡単に自己紹介をかねて最近の活動についてお話をさせていただきます。よろしいでしょうか？

【大澤】 どうぞ、よろしくお願ひします。

【松原】 情報学教育研究会は、その前身（情報科教育法研究会）が2002年に発足し、その後、2009年に再発足しました。従いまして、今年の2020年で、前身から18年、再発足からですと10年が経過し11年目を迎えています。

【大澤】 そうですね。18年とか11年とか、お伺いして、ずいぶん長期にわたって継続的に進められていたのですね。

【松原】 そうですね。その後、教育情報化推進研究会との連携を進め、従来のICT活用を超えるものとして、「ICT超活用」という用語を創出し、WebサイトとSNSを有機的に連携させることにより、非対面による活動を実現いたしました。昨今ではコロナ事態により、対面による活動ができない状況となりましたが、Vフォーラムは安全で安心な活動ですから、この事態におきましても継続して実施・運営されてきています。そして、この度は、対談も遠隔にて行うことになりました。まさに、「対談（Interview）」から「V対談（V-Interview）」の初回となりました。

【大澤】 それで、Vフォーラム、V対談、…という風に進化してきたということでしょうか。

【松原】 そうですね。そして、この度は、Vワークショップが加わりました。つまり、フォーラムの開催時に合わせて実施していたのがワークショップです。これは、フォーラム（午後開催）の前、すなわち、午前中に置き、希望者が参加して行う実習形式の学習会で、プログラミング教育などを題材としてきました。そして、この度、ワークショップも仮想化し、Vワークショップと表現して、ICT超活用により実現のための検討を進めて参りました。

【大澤】 そうですね。

【松原】 そして、そのVワークショップのテーマが①曲作りであり、②絵作りとしています。現在のところ、①の方は概ね目途が立ち著書の発行にも繋げることが予定されています。②については、絵師様（デジタルアーティスト「悠」氏）の協力を既に頂き、私共の構想をイ

ラスト化して頂いております。なお、これに関する権利は、氏の好意により譲渡され、私共に帰属しております。

【大澤】これからは、ますます知財に関して重要なことが多くなってくると思います。

【松原】そうですね。そういう訳で、本研究会ではそれぞれの創作物に対して、十分な配慮を行って進めております。

【大澤】曲作り、絵作りにおいて、重要なことですよ。

【松原】そうですね。そこでこの度、大澤先生との対談となりましたが、今まで以上に「絵作り」の世界が広がればいいなと考えております。これに関するお知恵を頂くことができれば幸いです。自己紹介もかねて簡単にお話をさせていただきました。それでは、大澤先生のご紹介をお願いしてよろしいでしょうか？

【大澤】はい、わかりました。私は画家として活動しながら学校の講師としては京都の芸術系の専門学校や大学にも勤めております。オープンキャンパスがあり高校での講座を見てくださった先生がとても喜んで下さって嬉しく思います。

【松原】そうですか。それは大事なことですよ。

【大澤】教育関係としては学校でデッサンやデジタル作画を担当してきました。他に学校で関わったプロジェクトはフリーランスシステムや産学連携です。前者はゲームなどイラストの依頼を学生が受けて私が色彩の監修をするもので、後者は京都の産業や市を相手に学生がイラストを活かしたコンテンツを提案するといったものです。そのサポートをする役回りでした。

【松原】幅広く取り組まれていらっしゃるんですね。それでは、次に進めたいと思います。

【大澤】そうしましょう。

### 3. コミック系イラストとは？

【松原】では、まず最初にお尋ねしてよろしいでしょうか。

【大澤】はいどうぞ。

【松原】前から気になっていたのですが…、えーと、コミック系イラストとは何ですか？簡単にご説明いただければ助かるのですが…。

【大澤】一概には言えませんが、イラストレーションの材料を土台にして、視覚的には今のマンガ風なキャラクターが描かれているイラストのことでしょうか。初めて耳にしたのが近年の学校のコースとしてでした。広い範囲で見ると、絵柄の幅は広く観られます。写実的なものから、デフォルメが強いもの、受け入れやすい汎用的なもの、芸術的なアートに近いものなど、どれでもキャラっぽいものを感じさせます。マンガやアニメ、ゲームに影響を受けたイラスト、という声も聞きます。

【松原】そうですか。ありがとうございます。そのコミック系のイラストが描けるようになったら楽しいでしょうね。それから趣味だけでなく、それは職業としても成り立っているかと思いますが、そのあたりの話をお願いできるでしょうか？

【大澤】そうですね。キャラクターを描くのが楽しいし愛着も強い、うまくいけば職業になるかもしれないし、夢も持てる。

【松原】そう。私もそう思います。

【大澤】そういった中で、少子化が進む現在でも、コミック系イラストの学生募集は年々好調だと聞いています。学校としても中身より設置を優先したいと思っても不思議ではありません。

職業をご存じの方もいるかと思いますが、コンテンツとしてはマンガやアニメ、ゲーム、ライトノベルなどでキャラクターのアートワークがあると思います。

【松原】人気があるんですね。それはいいですね。私共の研究会では「感性に響く・・・」というキャッチを設けて、多くの人に関心をもってもらおうことを狙っています。

【大澤】例えば、会社にお勤めされているアートディレクターや2Dのグラフィッカーなどのデベロッパーのゲーム方面の人もいますし、アニメーターの人もそうですし、個人ではフリーランスの人もおります。よくあるキャラのコンテンツの依頼から、今までにないキャラの活用の仕事をしています。自分の創作キャラをWebで公開し、パッケージにして即売会で売ったりする人もいますね。自主企画をする同人作家も方もおりますし、様々あるかと思っています。また個人でpixivにアップしていたイラストがアニメ化することもありますね。

【松原】世界の広がりがありました。詳しいご説明、ありがとうございます。

【大澤】コミック系のイラストではないですが、ライセンスの活用事例では通常パッケージやコレクターズアイテムなどがよくあると思います。サブライセンスを使った聖地巡礼というものもありますよね。

【松原】そうですか。聖地巡礼ですか。

【大澤】鎌倉 1500年の歴史で初めてのアニメタイアップ作品の話を覚えています。セイクリッドセブン（アニメ作品）とのタイアップで商店街が賑わいを取り戻したことがありました。市や江ノ電と協力し、地元の観光客やお土産を目的とした聖地巡礼でした。由比ガ浜の商店街は静かに暮らしたいと否定的だったようですが、限定商品を置いたり、スタンプラリーしたり伝統工芸の鎌倉彫で鬼がわら（キャラクター）を再現したり、すると結果はラーメン店が完売したり、駄菓子屋さんに非常に多くのお客さんが訪れ、地元の人にも好評だった。

【松原】なるほど。SNSや関係サイトなどで、聖地巡礼に関するものも多いですね。

【大澤】最近のクリエイターズEXPOでは普段キャライラストを扱わない企業が、キャラを描くフリーランスのクリエイターを探している話をよく耳にします。以前は教材の挿絵にあるような汎用的な絵柄が受け入れられていましたが、萌えキャラやイケメンのキャラなど、限られた人しか観ないと思われていたものまで、普段では観ない方が興味を持つようです。

【松原】それは興味深いですね。

【大澤】海外でもアニメ NYC があるのですが、受け入れは広まっていますよね。でもまだまだ萌えキャラやイケメンの男性キャラなどは抵抗がある所も多いと思います。会社組織にも文化がありますし、顧客にも疑問を持たれたりしますよね。クリエイターズEXPOでは、代理店を通さず企業の方が直接クリエイターを見に来るって事ですから、インターネットで活動しているイラストレーターの協力ももらえて、新しい話題の提供がしやすいのではないかと思います。Googleが提唱するZMOT（Zero Moment of Truth）のようなものがイラストでも起こってもおかしくないですね。

【松原】大変興味深いお話、どうもありがとうございます。

#### 4. 絵作りの世界

【松原】Vワークショップの絵作りの世界では、イラストの描画を対象にしています。現在のところ、数種類のイメージキャラクタを創作しています。これらを見ていただけでしょうか？

【大澤】Webページの方で拝見いたしました。とても可愛いチビキャラが並んでおりましたね。



【松原】ありがとうございます。

【大澤】イラストではおもしろくなればいいという考えがありますが、Vワークショップでは、どのような内容で絵作りをしてもらってるのでしょうか？

【松原】Vワークショップでは、現在、「曲作り」が先行しています。このトピックでは、Stage1：音の世界，Stage2：曲の世界，Stage3：歌の世界とし、音響理論から音楽理論、曲の作り方としてDTM（コンピュータミュージック）の基礎、ボーカロイドなどを対象としています。「絵作り」の方は、現在、構想中の段階でして、Stage1：光の世界，Stage2：画の世界，Stage3：色の世界，というように設定をさせていただき、各種のイメージキャラクタを創出しています。

【大澤】光の世界，というのはイラストの演出効果に近いような気がします。コンピュータでの絵作りでは、最後の仕上げで伝えたい思いが大きく変わります。ど派手なライティングしたり、逆に静けさを感じさせたり、逆光のライティングで2面性を出したり...いろんな方向性を決定する、そういうのが光の世界かもしれないですね。色の世界も非常にクリエイティブですね。最終的に冷たさや暖かさの温度を感じさせることを絵に付け加える、感情をどう揺さぶりたいのか作り手の意図が明確になりますよね。実際に両方を作り、味わってみて感性で試行錯誤していく。ワークショップではデッサンが苦手な方や絵が描けない方も多くいると思います。それでもイラストの演出家としてクリエイティブになれる部分はあるのではないかと思います。

【松原】ありがとうございます。試行的思考・創造的想像をキーワードに、非対面による Virtual Workshop（仮想ワークショップ）にて、安全で安心な学習環境を提供するために、ICT超活用と称して、AGAA（芸活）を展開しています。

【大澤】とても面白いキーワードだと思います。ある学校のプログラムで、受講者が課題を終えて思考した過程を「見える化」するワークがありました。問題点の早期発見を目指して考えたことを一つひとつ根拠づけるものです。現代の芸術活動の重要な側面とも言われます。イラストは手作業ですので、絵の描画を目で追いながら、感性で試行錯誤する事が多く、言葉にして残すというのがなかなかできないんですよね。それで授業で行う方法が見つからず悩んでいました。Find!アクティブラーナーという教育者を育む目的の珍しいWebサイトがあり、そこで中島博司氏のAL指数の記事を読み、短時間で、協同して、「振り返り」で思考の見える化を行う方法がありました。受講者が思考や創造をうまく発言できない...それを授業のどこで学習してもらえるか...。実技ではうまくできなくても、振り返りでやればいいと気づかせてもらえました。

【松原】そうですか。楽しそうですね。これからもそのあたりの実践についてご教示いただければ幸いです。よろしくお願いします。

## 5. 芸術とコンピュータ

【松原】ここでの芸術とは、広義芸術のことで、音楽や美術の芸術（Fine Arts）以外にも、学芸（Liberal Arts）、文芸（Literary Arts）など多くのアーツ（Arts）を教養として位置づけています。幅広く教養として位置づけることに対して、先生のご意見は？

【大澤】教養ということでは、漫画が歴史があり、多くの著書から造詣を学べます。コミック系イラストと呼ばれるものは、日が浅くそうはいきません。いつか漫画の歴史みたいに教養として語れる日がくると興味深いですね。

【松原】なるほど。

【大澤】芸術とのつながりとしては、20世紀以降に文学と美術も呼応してきたように、広く交わる可能性は常にあると思います。例えばカンディンスキーという画家がいるのですが、画面の美しさを描くためには、物の美しさは邪魔になる、という考えで抽象画を生み出した人物がいます。

【松原】ええ、その方は？

【大澤】抽象画の生みの親と呼ばれる人ですね。「画面」と「描かれた物」はそれぞれ「美しさ」が異なるという考え方は当時は衝撃だったようです。そうした過去の画家たちの言葉は、現代のイラストにも届くのではないのでしょうか。「画面」と「キャラ」は美が異なるという意味では、現代の絵師の方にも届くのかもかもしれません。そういった広義芸術の偉人の声を聞くような教養にも耳を傾けたいと思います。

【松原】そうですか。歴史の重みを感じます。ありがとうございます。

## 6. おわりに

【松原】本日はお忙しい中にも拘わらず、長時間に及ぶ対談にお付き合いいただきまして本当にありがとうございました。予定の時間をはるかにオーバーし、結局のところ、3時間20分という驚異的な時間ですが、私にとりましては、興味深い内容が次々に出てきたため、あっという間のことだったような気がします。どうもありがとうございました。これからよろしくをお願いします。

【大澤】どうもありがとうございました。

【松原】それでは引き続きよろしくお願いします。

【大澤】ありがとうございました。

※この研究は、JSPS 科研費（代表：松原伸一、課題番号：16K04760）の助成を受けています。

---

（注）大澤先生と松原は、①2020年9月7日（月）14時～17時20分、②2020年9月15日（火）14時から15時45分にて遠隔による面談を行いました。この対談記事は、上記の面談の内容をベースに、日を改めて数回に渡りメールでのやり取りを行い、文字を加筆修正をして、創作として新たに記述されたものです。お忙しい中にも拘わらず、ご協力を頂戴し感謝を申し上げます。