

## ありえそうでありえない

石田 結香 ISHIDA Yuka

芸術専門学群  
構成専攻 2年

鈴木 芽衣 SUZUKI Mei

人文・文化学群  
比較文化学類 2年

筑波大学のにぎやかな学園祭。毎年、芸術専門学群では芸術祭が行われている。たくさんブースが展覧中、私はかわいらしいキャラクターや少年少女のイラストが目をお店に惹かれて立ち止まった。そこで出会ったのは芸術専門学群で学んでいる石田結香さん。彼女の描く物語を感じるような作品と、彼女自身のあたたかい人間性。そんな結香さんは、一体どのように作品を生み出しているのだろうか。

## 描くのが好き!

—芸術の道に進もうと思ったきっかけを教えてください。

石田 描くことが好きだから自然とこの方向を向いていました。小さい頃からずっと絵を描くことが好きで、お母さんには『鉛筆を持って生まれてきた』なんて言われました(笑)。小学校に上がった頃はものが束になっているのが好きで、メモ帳に絵を描いてカレンダーにしたりカルタを作ったりしていましたね。あと、小さい頃からマンガを描くのが好きでした!マンガを読むというよりも描くことのほうが好きで、友達と自作のマンガを持ち寄って回し読みをしたりしました。

—素敵ですね。特にお気に入りだったマンガはありますか?

石田 うーん……実は、昔読んだマンガはあんまり覚えてないです(笑)。やっぱり描くことが好きです。マンガそのものというよりも、キャラクターにはまっちゃうことが多くて、そういう時期には好きなキャラクターばかり描いちゃいます。でも、ただイラストを描くんじゃ

なくて、マンガのストーリーとか実際の歴史などの背景情報を調べて、自分なりに解釈しながら描いています。

—かわいらしいけど、どこか不思議なものを感じる結香さんのイラスト。絵を描くときにはどのようなことを考えているんですか?

石田 最初におはなしの雰囲気があって、いつの間にかキャラクターや構図ができてることが多いです。何を考えているっていうよりも、何も考えてないほうがスラスラ描けたりします。風景画を描いているみたいな感じかな……。 (人やキャラクターが)いて、いたから描いた、みたいな。分かりづらいですよ(笑)。描きたい人がいて描くときもあるけど、途中でよくわからなくなるとあつげしたりすることもあります。イラストに色を塗っていくときも直感的に色を塗っていくことが多いですね。



galacticjpop 学園祭でポストカードとして販売していたイラスト。平面と立体感の中間をなげなく表現している。(図1)

## 平面と立体感の中間

—学園祭で販売していたポストカード。(図1参照)目を引く作品ですね。私もこの作品を見て思わず立ち止まってしまいました。

石田 これは無重力感とかJ-POPをテーマに描きました。ピッグバン!みたいな感じです。背景はカラフルで抽象的な感じなんですけど、「ありえそうでありえない」というのをイメージしています。あと、このイラストでは立体感を意識しています。平面のほうが目を引くんですけど、私は立体のほうが好き、です。平面と立体感ってそれぞれの特徴があるけど、私はもうちょっと親しみやすく表現したいな、って思うんです。重なってる部分とか普通では見えない部分にも線があって、そこに色がついているとなんとなく立体的で透明感のあるものに見える気がしませんか?そんな風に、立体感を線や色の



「よほくれ!はいしゃさん」の一場面。ふにやっとした線でもかっこよく感じられるように意識して描いたそう。(図2)

違いを使って、親しみやすくやわらかく何気なく表現できたらおもしろいなって思います。やっぱり立体のほうが好きなんですけど、平面にも立体にもいいところがあって、片方だけには決められない(笑)。だから、今は平面と立体感の中間っていうのを探しています。イラストは現実とはぜんぜん違うのに、なんか妙なりアリティがある。そこがまた面白いですよ。

## かっこよくないけどかっこいい

—結香さんのテーマってなんでしょう。

石田 うーん……私は、自分の好きな作品を貼ったノートをつくっていて、どうして好きなのかなって考えたりしています。かっこいいのが好きなんですけど、かっこよくないものにかっこよさを見出したいなって思うんです。フリルとかピンクとかって明らかにかわいいけど、他のものだってかわいさを持つてるし出していける。そういうギャップみたいなものが好きなんです。たとえば、ふにやふにやの線だって描き方によってかっこよくなるんです。ふにやふにやした線とか抽象的な丸とかって普通だったらあんまりかっこいいとは思われない。でも、ふにやふにやしてるのに、なんかピシッ!としてるとかっこいいって感じませんか?だから、最近は迷い線を引かないで、1本の線でシュッと描くように練習しています。ふにやって描いたはずなのになんかピシッとしまっている、そういう矛盾が良いんです。このイラストはふにやとした線でピシッときめるのを目標に描きました。(図2参照)ちょっと気持ち悪いんですけど……これはマンガと

して描いたもので、色はつけずに白黒だけで表現しています。まだ、私が普通に描いているものはぜんぶかっこよくありません。でも、その中にどこかかっこいい所が見えてくるように描きたいなと思います。

あとこれはイラストではないんですけど、授業の課題でかぶりものを作りました。「虫歯」のかぶりものですよ!(図3参照)歯医者さんってかっこよくない。私の中ではふんぞり返ってる悪役のイメージがあります(笑)。以前通ってた歯医者さんでホントに小さい虫歯まで全部治されたことがあって、それがいやだったんですね。何回も行かなくちゃいけないし、お金だっかかるし。でも、歯医者さんにだまってかっこいいところがあるし、こういうふうな作品を作っていたらそのうちかっこよく見えてくると思ったんです。

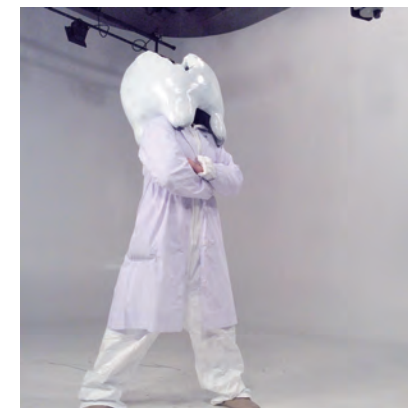
—作品が完成した後はノリノリで撮影していますね。顔は見えないけど、かぶりものの中でどや顔しているのがわかります(笑)。

石田 はい(笑)。防護服を着て虫歯のかぶりものをかぶって撮影しました。虫歯も歯医者さんもかっこよくないけど、ここまでくるとなんか清々しいですね。ポーズもふんぞり返ってみたり、禍々しくしてみたり(笑)。この作品を作るのはいろいろと苦労したのですが、かっこよくないかっこよさを出せたと思います。

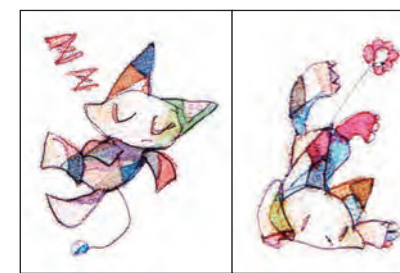
## 不憫な子 コタちゃん

—結香さんのイラストに登場するキャラクター。(図4、5参照)この子はどんな子なんですか?

石田 この子は『コタちゃん』です!家でコタローって言う名前のヨークシャーテリアを飼っていて、その子がモデルに



むし歯 かっこよくない虫歯もかっこよく感じられる。(図3)

(左)コタちゃん 眠っているコタちゃん。(図4)  
(右)コタちゃん 逆さまになっているコタちゃん。転んでしまったのだろうか。(図5)

なっています。実はコタちゃんは文化祭の前にできた子なんです。まだ生まれたばかりですね。

—コタちゃん、かわいいですね。これからどんな風に描いていきたいですか?

石田 不憫な子にしたいです!(笑)。かわいい愛玩キャラクターじゃなくて、不憫さを出していきたい。たとえば…ザルをかぶせたいですね(笑)。浅草にそういう風習があるらしいのですが、ザルをかぶるのは縁起が良いことなんだそうです。だからかぶせたい!ザルもかっこよくないけど、実はかっこいい。不憫でかっこわるいんだけど、やっぱりかっこいい、そんなコタちゃんを描いていきたいです。

## これから

—これからはどんな制作活動をしていきたいですか?

石田 今はやってみたいことがたくさんあります。まだ動き始められていないものがほとんどなのですが……。まずはアニメーションを作りたいです。最近、唐突に「動くはずないものが動くのってすごい!」って感じたんです。そこから今まで1枚絵として描かれてきたものを動かしてみたいと思うようになりました。イラストを動かすだけじゃなくて、ペーパークラフトのような紙で関節を作って動かせるようなものでも、コマ撮りアニメみたいな感じで動きのある作品を作りたいです。こういう風に思うようになったのはストーリー性を分かりやすくつけたかったからなのかもしれません。あと、PV(プロモーションビデオ)を作りたいです。小さい頃から楽器を習っていて音楽に親しんできたので、音楽とあわせた作品を作りたいと思います。こちらら動きとストーリーを表現したいです。とはいっても、まだぜんぜん実行できていないのが現状ですね。これから頑張っていきたいと思います!