

卒業研究Ⅱ 研究資料

モノクローム ドリームス

黒色から優しさを生む
イラストレーション表現の研究

吉川研究室
223016 上西風生



目次

1	研究テーマ	_____	p.1
2	テーマを決めたきっかけ	_____	p.2
3	仮説	_____	p.4
4	調査	_____	p.5
5	調査から分かったこと	_____	p.7
6	先行事例	_____	p.8
7	考察	_____	p.11
8	制作物	_____	p.12
9	最後に	_____	p.27

黒色から優しさを生む イラストレーション表現の研究

研究概要

黒は「重い」「硬い」といった強い印象を持たれやすい色である。
そこで本研究では、あえて黒色を用いながらも、
“やさしさ”を成立させるイラストレーション表現を探る。

2 テーマを決めたきっかけ

前期

11月中間発表

これまでの研究テーマ

メメント・モリを再考し、 死を優しく視覚化するイラストレーションの研究

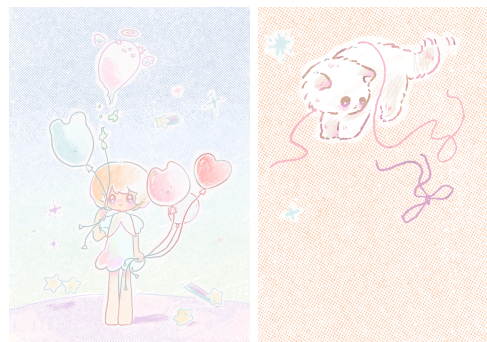
絵画モチーフなどに多用されてきた「メメント・モリ（死を想え）」
という古典的思想を元に、「死」を優しく表現する方法を探った。

死の象徴を直接的に扱いつつ重さを和らげる
ために、雰囲気をも「可愛さ」へ寄せた

モチーフを一掃し、自分で再定義したが
テーマが分かりづらくなった

統一感を出すため死の印象を持つ
「黒」一色に限定した

前研究テーマでの
試作過程



前期～11月の中間発表までは、絵画の題材などでよく用いられる「メメント・モリ」という題材をテーマに、**死を直接描かず優しく視覚化する表現**を模索してきた。

2 テーマを決めたきっかけ



しかし…

テーマと作品の結びつきが伝わりづらい

研究過程において、「メメント・モリ」というテーマと作品の関連性が伝わりづらく、それぞれ独立してしまっているように感じるという大きな課題を抱えていた。実際に中間発表では、先生から「かわいい絵を描きたいだけに見える」とのご指摘をいただいた。そこで私は、メメント・モリというテーマを無理に当てはめ続けるのではなく、自分が作品で表したいことをもう一度整理しようと考えた。

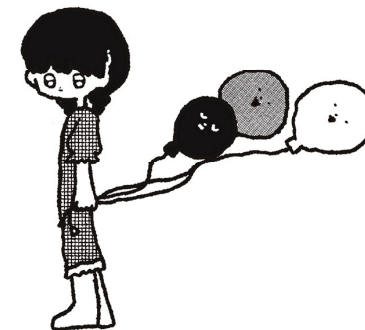
これまでの研究と制作を見つめ直して気がついたこと

“何を描くか” より、
“どう見せるか” で印象が変わる

制作を重ねる中で、同じテーマでも印象が変わることが分かった。その理由は、トーン（網点）や余白、配置といった見せ方の違いにあるのではないかと感じた。

画像左は前期に制作していた作品。

画像右がコンセプトや作品の方向性が決まり出してから制作したもの。
どちらもモチーフは「風船」であるが、印象は異なるように感じる。



3 仮説

そこから生まれた新たな仮説

鋭い印象を持つ黒でも、見せ方次第で優しくできる。

黒を基調に制作を続ける中で、トーン（網点）や余白、配置といった

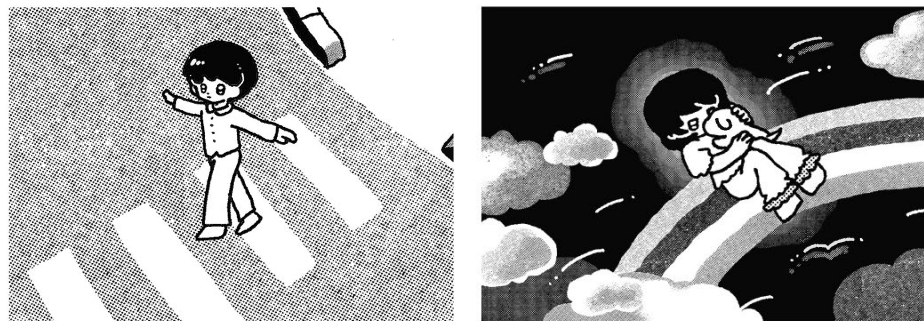
表現の違いによって作品の印象が変わることが見えてきた。

一方で黒は「硬い」「カッコいい」「無機質」といった鋭い印象を伴いやすいと

個人的に感じている。だからこそ、黒の印象を保ったまま

優しさをどう成立させられるかが次のテーマとなった。

11月までに作成していたもの（抜粋）



4 調査① 先行研究でみる、黒色に抱く印象の傾向

黒に対するイメージを客観的に捉えるため、

李 温九『黒色と黒色食品に対するイメージ調査』(2004)

の調査結果を参照した。

当該研究では、日本・韓国・中国・台湾・タイ 計5カ国の大学生・大学院生を対象に、
黒色に対するイメージについて **SD法**で
回答収集したものが記載されている。

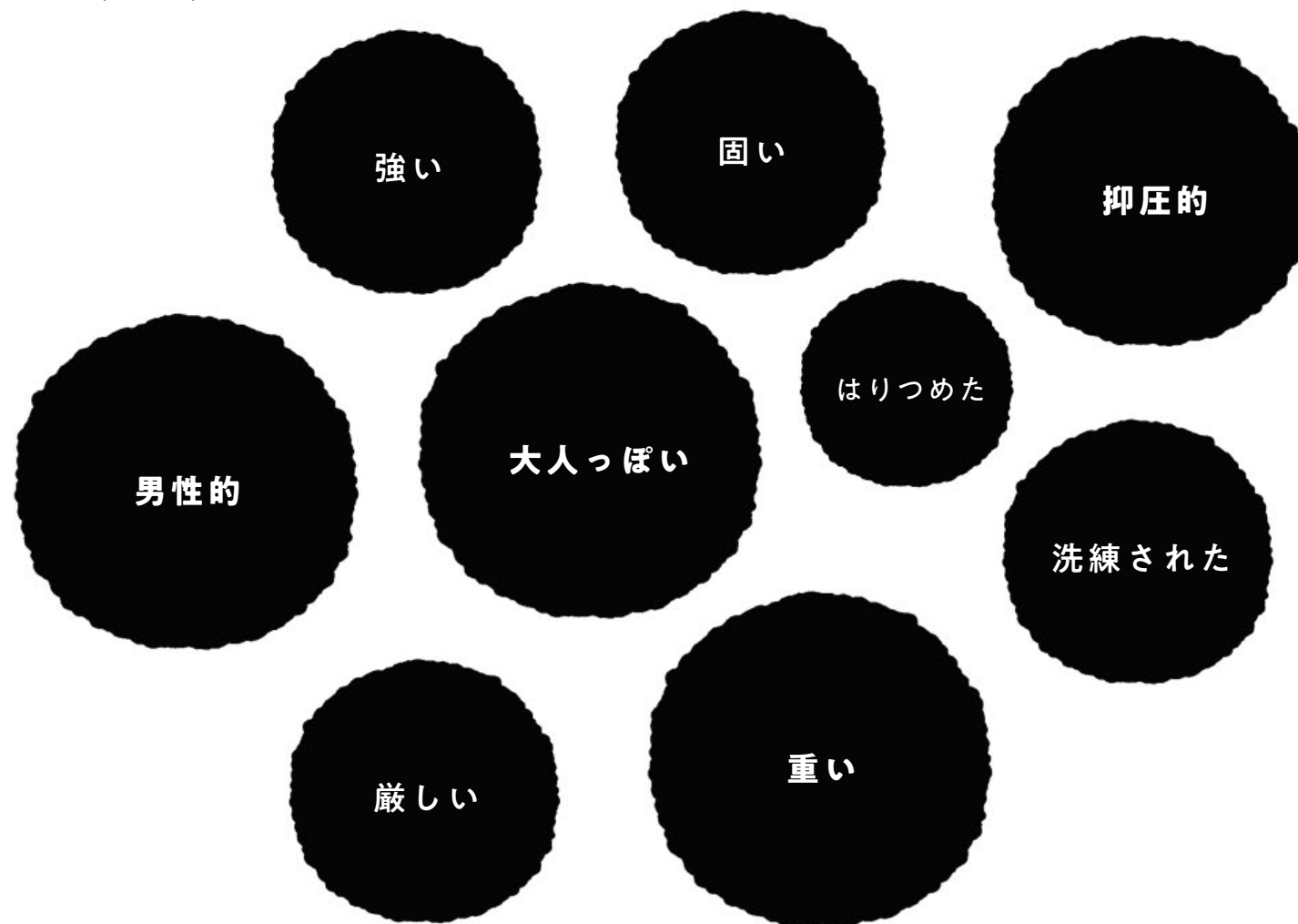
その結果、どの国でも
**黒は「固い」「重い」「強い」などの
イメージを共通して持たれやすいことが
示された。**

SD法とは…

対立する形容詞のペアを用いて、
多段階選択肢のアンケートを取り、
回答者があるトピックへ抱く感情を
測定する手法。

黒色に対するイメージ

(丸の大きさは印象の強さを表している。)



出典：李 温九 . 黒色と黒色食品に対するイメージ調査 . 2004, p.146-147 を参考に作成

4 調査② そもそもなぜ黒にはそのようなイメージがあるのか

調査①では、黒に対して「固い」「重い」「強い」などの印象が持たれやすい傾向にあることが分かった。

調査②では、なぜ黒がそのような印象につながるのかを調べた。

① 知覚



黒は暗闇を連想させやすく、何があるか分からない感覚を生みやすい。その結果として、黒は不安や緊張をといった印象に結びつくことがある。

② 文化



黒は、儀式や葬儀といった慣習と結びつきやすく、その結果「厳粛」「悲しい」「重い」といった印象も連想させやすい。つまり色の性質だけでなく、文化的な使われ方によっても形成される。

③ 象徴



フォーマルな服装や高級ブランドのロゴの色など、黒は「強さ」や「格の高さ」を示したい場面としても用いられる。それらの意味づけから、黒は「権威」「高級感」「洗練」とも結びつきやすい。

参考：山下あい.”黒って、こわいの？ | 後編”. 黒の研究所 .2024-12-02
<https://iok.site/wonder/w241202/>

Kendra Cherry. ”The Color Psychology of Black” verywellmind.2026-01-1
https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-black-2795814?utm_source=chatgpt.com3

5 調査から分かったこと

調査①より

黒は「硬い」「重い」「強い」といった、
強い印象を持たれやすい色である

調査②より

黒の印象は色そのものの暗さだけでなく、
文化的な慣習や象徴的な意味づけによっても形づくられている



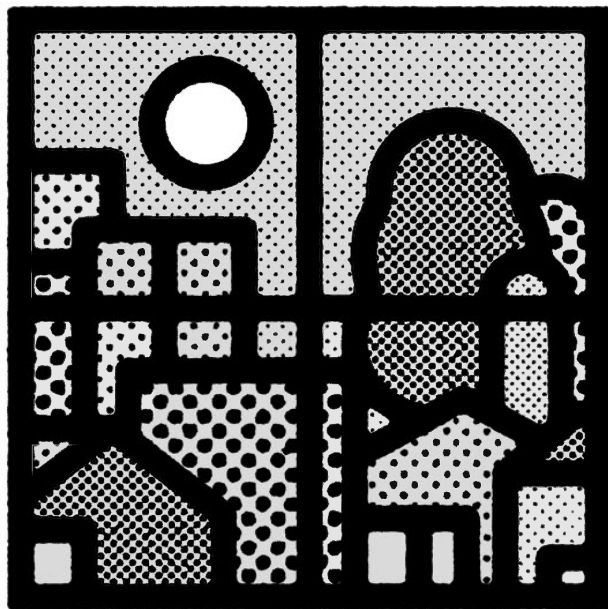
これらの結果を踏まえ、
黒の強さを保ちながらも作品をやさしく見せる表現について
先行作品の調査を行う。

6 先行事例

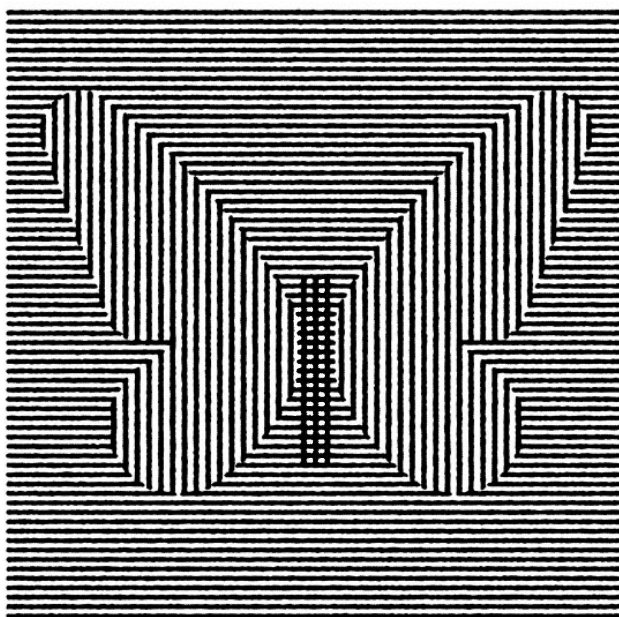
Giacomo Bagnara

イタリア・ヴェローナを拠点に活動するイラストレーター／アーティストである。日常のモチーフを観察しながら、即時性と奥行きを併せ持つ視覚表現を制作しており、エディトリアルから広告まで幅広い分野で活動している。Bagnara の作品は自身のサイトで「Lines & Dots」のカテゴリーがあるように、線や点（網点・パターン）を用いた表現が特徴の一つとして見られる。

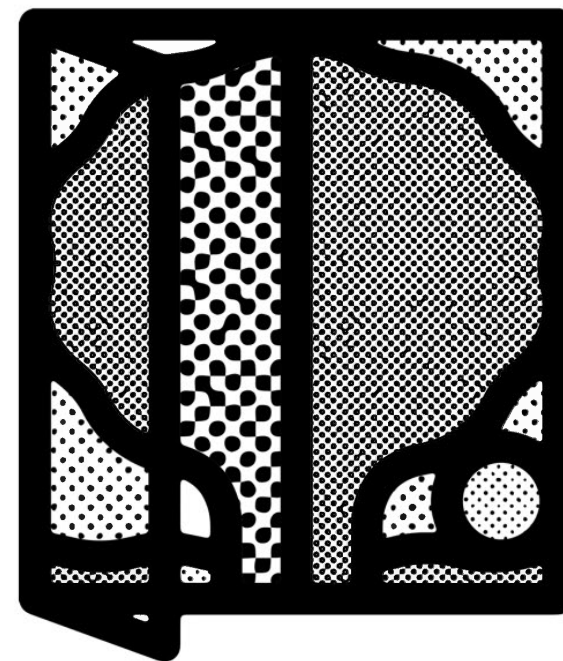
View



Butterfly



Open Window



出典：Giacomo Bagnara. "Giacomo Bagnara - Illustrator and Artist"
<https://www.giacomobagnara.com>

感じたこと

面の中に網点やパターンを入れることで、黒の重さを軽く見せている。

黒が「重い塊」ではなく「柄や質感」として認識されるため、圧迫感が減って柔らかい印象になる
+ パターンのリズム感によって画面に遊びが生まれ、親しみやすさが成立しているのではと考えた。

6 先行事例

にっこりーノ

日用品など身近なモチーフに表情を与えてキャラクター化した、クオリアのカプセルトイシリーズ。

以下ににっこりーノ公式サイトより引用。

いつでもどこでもにっこりニコニコ 笑顔がトレードマークの個性豊かな仲間たちだよ！(原文ママ)

感じたこと

普段は「優しい」とは結びつきにくいモチーフ(画像右上のUMAや画像右下のゴミなど)も扱われている点に注目した。こうした物でも、顔(表情)を与えてキャラクター化することで、一気に距離感が縮まる。

つまり、モチーフの印象は固定ではなく、表情の付与によって“優しさ”へと変換できる可能性があると考えた。



出典： <https://niccolino.jp/products/page/6/>

6 先行事例

原田 治

シンプルな線と形でキャラクターを描く表現を特徴とするイラストレーター。

イギリスの童歌「マザーグース」をモチーフとして誕生した『OSAMU GOODS』は1976年より商品化され、現在まで色あせることなく多くの人に親しまれてきた。

感じたこと

角の少ない形状や丸みのある輪郭、単純化された表情によって、黒い線の強さが“圧”ではなく“ポップさ”として成立していると感じた。

線ははっきりしているが、使い方が整理されているため圧迫感が少なく、キャラクターとの距離感が近い印象に繋がる。黒の強い印象は、形と線の設計によって親しみへと変換できるのではないかと考えた。



出典：原田治.”OSAMU GOODS STORY | オサムグッズ公式サイト”
<https://www.osamugoods.com/story/>

7 考察 黒色から優しさが生まれる条件について

① 黒は“それ自体”が優しくなるわけではない

調査①・②より、黒は一般的に「硬い」「重い」「強い」といった印象を持たれやすい色であり、その印象は色の暗さだけでなく、文化的な慣習や象徴的な意味づけによって形成されていることが分かった。

そのため、黒を用いるだけで自然に「優しさ」が生まれるわけではないと考えられる。

② 優しさは「黒の扱い方」によって成立する

一方で、先行事例の分析から、黒の印象は固定されたものではなく、表現の仕方によって変化し得ることが確認できた。

Giacomo Bagnara の作品では、網点やパターンを使用することで、

黒が「重い塊」ではなく「質感」として認識され、圧迫感が和らいでいた。

また、にっこりーノでは、普段は「優しい」と結びつきにくい日用品や存在であっても、顔を与えて擬人化することで一気に親しみが生まれていた。

原田治の作品では、角の少ない形状や整理された線によって、

黒い線の強さが「圧」ではなく「ポップさ」として成立していた。

——— ③ 共通して見られたのは「印象の変換」である

これらの事例に共通しているのは、黒そのものを弱めるのではなく、黒が持つ強さを別の印象へと変換している点である。

トーンによって黒の重さは「質感」へ、モチーフによって黒の鋭さは「親しみ」へ、

形や線の設計によって黒の強さは「ポップさ」へと置き換えられていた。

つまり、優しさは黒を避けることで生まれるのではなく、黒の印象をどのように翻訳するかによって成立すると考えられる。

作品タイトル

モイワローム
ドリームス

8 制作物

イラストレーション 300mm×300mm

考察をもとにトーン・丸みのある線などを用いて黒の強さを保ちながらも「優しさ」が成立するイラストレーション表現を試みながら8点制作した。



















8 制作物

スクリーントーン

最低2種類以上のトーンを併用し、黒を「塊」ではなく「質感」として見せることで、圧迫感を和らげる。

線

線は太めに、先端を丸く滲みのあるペンを用いることで、柔らかさを出す。

モチーフ・表情

必ず人をメインモチーフとし、表情や仕草を通して感情が読み取れる構成にすることで、黒一色でも見る側との距離感を縮める。



8 制作物 アウトプット

イラストレーション 2060mm×1270mm

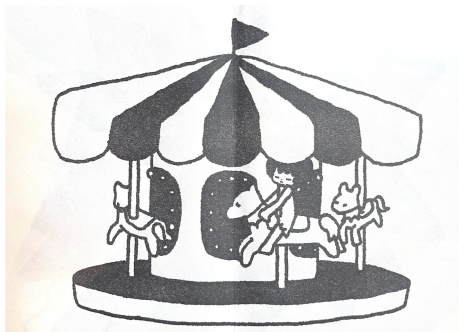
メインの作品群は小型で構成しているため、展示空間の中で視線を引きつける要素として大型のイラストレーションを制作した。トーンや線の表現をより明確に見せることを目的としている。



サンデーシート和紙+カッティングシート

黒をはっきりとムラなく表現するため、印刷ではなくカッティングシートを用いた出力方法を選択した。通常は印刷が難しい、和紙を塩化ビニール樹脂でラミネートした素材に貼り付けることで、黒の存在感をより際立たせた。

8 制作物 出力のプロセス

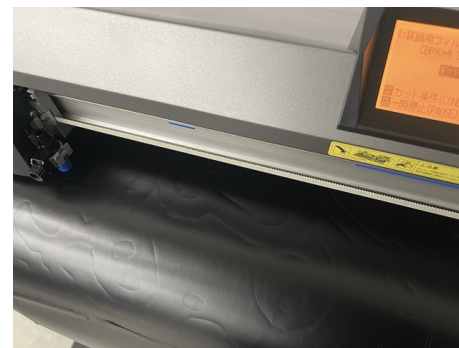


リソグラフ

インクのかすれやズレによって、
黒に柔らかい質感を持たすためリソグラフ印刷を用いた。
出力した結果、黒は強調したまま
優しさを表現するのには不向きだと判断した。

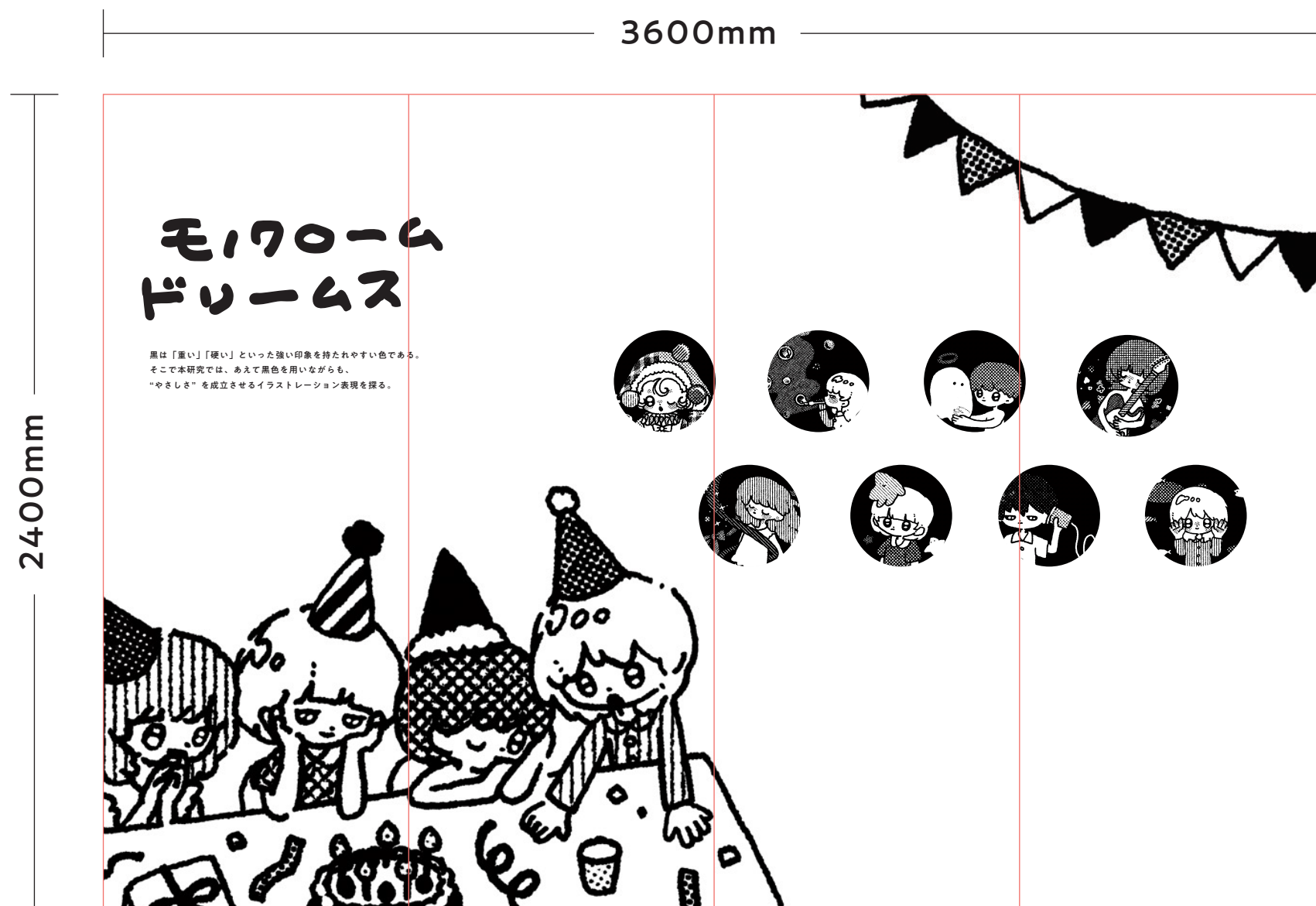
トレーシングペーパー＋ カッティングシート

透け感のあるトレーシングペーパーを用いることで、
黒の重さを軽減しレイヤーとしての表現を試みた。何層かに
重ねてもはっきり色と輪郭が出るようにカッティングシート
を用いた。トレーシングペーパーは黒を優しく見せる効果が
あったが、透け感が前面に出すぎてしまったので、黒の強さ
とやさしさの両立をより直接的に扱うのにはこれも不向きだ
と考えた。しかし、カッティングシートの黒のはっきりした
質感はよかったので、別の素材に貼る方法に変更した。



8 制作物 展示計画

木工パネル白 (900mm×2400mm) 4 枚



9 最後に

仮説の検証結果

本研究では「**鋭い印象を持つ黒でも、見せ方次第でやさしくできる**」

という仮説のもと制作を行った。

制作を通して、優しさは装飾や要素を加えることでも成立し得る一方で、黒の強さを残したまま扱うためには、印象を別の意味へと変換する方法が有効であることが分かった。

なぜこの研究をしたか

強さや重さと結びつきやすい黒を否定するのではなく、

その強さを引き受けたまま、別の感情へと読み替えることができないかを確かめたかった。