

はじめに

工藤雄一郎

人類学・考古学の復元イラストは、多くの人に過去の人類やその文化的活動の理解を助ける重要な視覚的資料であるとともに、研究の成果をわかりやすく示すものでもある。イラストレーターの石井礼子さんはこれまでそのようなイラストをたくさん描いてきた。国立歴史民俗博物館で働いていた10年間(2009~2019年)に筆者が依頼して石井礼子さんに描いてもらったイラストは、合計56点ある。どのイラストも制作にあたってはたくさんの時間を費やしており、それらに対する思い入れも強かった。そんな石井礼子さんのイラストを、より多くの人たちに見てもらいたいと常々思っていた。

これらのイラストを監修した者として、「どのような視点でイラストを描いたのか」を、なにかの機会にしっかりと説明しておきたいと考えていた(すでに、国立歴史民俗博物館研究報告などで詳細な解説をしているものもある)。2019年に国立歴史民俗博物館から大学に移ったことも一つの区切りであるし、私が監修したこれまでのイラストをすべてフルカラーで掲載して、根拠とした遺跡出土資料やイラストのシチュエーションなどを解説する本を出版したい、値段は安く(でもモノクロは絶対に不可!)、多くの一般読者が手に取れる本にしたい、とかなり無茶な希望を雄山閣の編集者の桑門智亜紀さんに相談したところ、快く引き受けてくれた。

しかしながら、本の編集を進めていくうちに、いろいろ欲が出てきてしまった。石井礼子さんのイラストは私が監修したものが全てではないし、他にも素晴らしいイラストがた

くさんあるからだ(当初は私が監修したものはかなりの数になるはずだと思っていたが、全体的にみたらそれほど多くなかった…。私が監修した以外にも含めると、なんと367点もあったのだ)。そこで、「せっかくだから、これまで描いたイラストを全部まとめて見られる本を作りましょう! 私が全部整理してまとめます。写真がないものは全部私が撮り直します!」と石井さんに相談し、雄山閣もこの話に乗ってくれた。

石井礼子さんのイラストといえば、やはりなんといっても国立科学博物館で多くのイラストを石井さんとともに作り上げた馬場悠男先生である。とくに、化石人類と「顔」のイラストは、馬場先生と石井礼子さんの二人三脚なくしては完成しなかった重要なイラストである。そこで、馬場先生にも本書の作成の協力を依頼したところ、二つ返事で引き受けてくれた。

このような経緯で作成されたのが本書である。そのため、イラストの解説の仕方と解説量に違いがある点を最初に断っておきたい。私が監修したイラストの解説には、当初の予定通り、根拠となる資料や参考にした資料、写真などを合わせて紹介した。私が監修していないイラストについては、基本的にイラストのみを掲載し、それらのイラストが掲載された書籍や図録の記載を参考にしながら簡単な解説文を加えた。ただし、人類進化と顔のイラストの解説文は、馬場先生に大きく手直ししていただいている。

筆者が馬場先生と石井さんに出会ったのは、国立歴史民俗博物館での2009年の企画展示「縄文はいつから!？」の仕事だった。

私はこの企画展示が国立歴史民俗博物館での一番最初の大きな仕事だったので、展示の準備も、図録の作成も、相当に頑張った記憶がある。馬場先生はその企画展示の外部評価委員だったのだ。馬場先生に展示室ですべての展示物の解説をし、図録も見えていただいた。このときに石井礼子さんに描いてもらった大平山元Ⅰ遺跡のイラストは、私が大学3年生のときに発掘調査に参加し、考古学へ真剣に取り組むきっかけとなった遺跡でもあり、とくに思い入れが強い遺跡である。そこで図録には「復元画はどのように？」というイラスト作成の経緯を説明するコーナーを1ページ作って、縄文草創期人と大平山元Ⅰ遺跡のイラスト作成の簡単な解説を書いた。外部評価委員だった馬場先生に、「このようにイラストの作成の視点を解説するのはあまり見たことがない。とても重要なことだ」と評価していただいたのをよく覚えている。それからというもの、イラストが完成した後は、「そ

うだ、解説を書かなければ…」と思うようになった。このことが、本書の構想にもつながっている。

人類学・考古学において、イラストのもつ力は大きい。遺跡から出土する資料は過去の人類やその文化、歴史のごく一部の断片に過ぎないが、人類学・考古学にはそれらの物的証拠を頼りにそれらのイメージを少しずつ広げていく面白さがある。イラストは、イメージを直接的に共有するのに非常に便利なツールでもある。

本書は人類学・考古学の研究に馴染みがない読者にも、大いに楽しんでもいただける内容になったと思う。イラストはやはり直感的にイメージしやすいことだけでなく、石井礼子さんのイラストのもつ写実性と実証性、そしてイラストの雰囲気の柔らかさが、見るものを惹きつけるからだ。また一方で、人類学・考古学の研究に携わる読者にも役に立つ本になっていると思う。

さあ、一緒に

石井礼子さんのイラストの世界に入っていこう!

そして、われわれ人類が歩んできた道を、

日本列島に生きた旧石器人、縄文人たちの姿を

想像する旅に出かけよう!

はじめに

工藤雄一郎 2

Chapter 1 人類の進化と顔

解 説	馬場悠男	9
1 人類の進化と拡散		12
2 人類の身体の特徴と変化		14
3 進化の道のりを走り続ける人類たち		16
4 直立二足歩行の発達と人類の横顔		20
5 猿人・原人・新人のスポーツ大会		22
6 ホモ・エレクトス(ピテカントロプス)の姿		24
7 絶滅した化石人類たちの姿と生活風景		26
8 頭骨から復元する人類の顔の特徴		28
9 日本人の顔とその変遷		32
10 縄文人の顔と髪型		34
11 弥生時代人・古墳時代人・オホーツク文化人の顔		36
12 縄文人と弥生人の顔の特徴を比較する		38
13 動物の進化による顔のつくりと役割		40
14 ヒトの顔のつくりと表情		42
15 顔のつくりと成長過程		44

Column 復元イラストの世界①

石井礼子さんとの出会いと復元イラスト事始め～三人四脚の物語～	馬場悠男	46
--------------------------------	------	----

Chapter 2 旧石器人の暮らし

解 説	工藤雄一郎	53
1 世界各地のホモ・サピエンス		54
2 海へと進出したホモ・サピエンス		56
3 極寒のシベリアに進出したホモ・サピエンス		58
4 日本列島にやってきたホモ・サピエンス		60
5 ホモ・サピエンス到達以前の南関東―約4万年前の花室川―		62
6 最終氷期の動物たち		66
7 日本列島の後期旧石器時代の生活風景		74
8 武蔵野台地の旧石器時代の環境		76
9 環状のキャンプに集う旧石器人		78
10 石斧のライフヒストリー		82
11 後期旧石器時代の落とし穴		86
12 黒曜石の山をめざす最終氷期の旧石器人		88
13 神津島に向けて漕ぎ出す旧石器人		90
14 良質な黒曜石を交換する旧石器人		92
15 石器を作る		94
16 赤と黒の顔料を使った旧石器人		96
17 墓と死者への祈り		98
18 アクセサリーを着用した旧石器人		100

Chapter 3
縄文人の暮らし

解 説	工藤雄一郎	103
1 最古の土器を使った縄文人のキャンプ地—青森県大平山元 I 遺跡—		104
2 縄文時代草創期のサケ漁のキャンプ?—東京都前田耕地遺跡—		108
3 北海道最古の土器と煮炊きの様子—大正 3 遺跡の爪形文土器—		112
4 縄文時代草創期の南九州の堅果類と石皿・磨石の利用		114
5 縄文時代草創期の土壌墓への埋葬		116
6 縄文時代草創期の狩猟具の変化と弓矢の登場		118
7 草創期の縄文人		120
8 縄文時代の暮らしとその様子		122
9 縄文時代の大規模集落—青森県三内丸山遺跡—		126
10 水辺の暮らしと豊かな森の生態系—東京都下宅部遺跡—		132
11 石器でウルシに傷を付ける縄文人		138
12 修正版・石器でウルシに傷を付ける縄文人		142
13 ツルマメを採取する縄文人		144
14 ダイズを利用した縄文人		146
15 編みかごを作る縄文人		148
16 水辺でくらす縄文人		154
17 北の島の縄文人の暮らし—北海道船泊遺跡—		158
18 北の縄文人の埋葬		160
19 船泊遺跡の人々が身に着けたアクセサリー		162
20 船泊遺跡の貝玉づくり		163
21 海獣猟と縄文人		164

22 土器での調理と縄文人	168
23 エリ漁と黒曜石の採掘	169
24 縄文時代の住居と墓	170
25 縄文から弥生へ	173
26 縄文から弥生の土器のうつりかわり	176
27 縄文人女性と弥生人女性	178
28 縄文と弥生を比較する	180

Column 復元イラストの世界②	
復元イラスト制作のプロセス～考古学における復元イラストの役割～	工藤雄一郎 182

Chapter 4
その後の時代

解 説	工藤雄一郎	189
1 弥生時代の風景		190
2 弥生時代の暮らしと同時代の世界の人々		192
3 時代の風景		194
4 明治から昭和時代の風景		198
5 衣服の歴史		200
6 動物と植物		204
7 古代の暮らし		207
8 年代を測る・放射性炭素年代測定の概略図		208

Column 復元イラストの世界③	
対談 イラストの制作と裏話	石井礼子 × 工藤雄一郎 209

おわりに—考古学におけるイラストの意義—	工藤雄一郎 219
●石井礼子画・復元イラスト掲載一覧	224

人類の進化と顔

解 説

私たちはアフリカで生まれ日本列島にやってきた

私たち「ヒト」に最も近縁な動物はチンパンジーだが、ヒトはチンパンジーから進化したのではない。700 万年以上前に、ヒトとチンパンジーの共通の祖先だった類人猿の種がアフリカの森に住んでいて、その種がヒトに進化した系統とチンパンジーに進化した系統に分かれたということである。ここでは、そのヒトに進化した系統に属するすべての種を（傍系の絶滅種も含めて）「人類」と総称することにしたい。その「人類」がどのように進化してきたか、石井礼子さんに描いてもらったイラストをみながら、その物語を紐解いてみよう。

森から草原へ

アフリカに住んでいた人類の祖先は、およそ 700 万年前から「初期猿人」と呼ばれる人類になり、徐々に二つの能力を発達させた。一つは、初めは木の上で、やがて地上で、直立二足歩行をしたことである。骨盤の構造変革が証拠だ（㊦ 20・21 頁）。もう一つは、チンパンジーのように、オスどうしが争ったり、一方的にメスに迫ったりするような攻撃性を低下させたことである。犬歯が退化したのが証拠だ。その結果、オスとメスとの平和な関係が生まれ、家族らしきものが育っていった（ラミダス猿人のイラストにその様子が象徴的に描かれている。㊦ 26 頁）。

およそ 400 万年前、「猿人」と呼ばれる人類は、おっかなびっくり森の外へ出ていくようになった。果物が豊富で安全な森から、食料の乏しい危険な草原に、なぜ出て行ったのか。それは、草原で得られる新たな食料資源を求めたからだろう。

そのためには、直立二足歩行を活かした行動力と、家族が集まった群れによる防御力が必要だった。親指がほかの指と向かい合い、太い枝などの棒を握ること

ができたので、数頭のオスが協力すればハイエナを撃退したことだろう。草の根、硬い豆、昆虫、たまには捕食者が食べ残した死肉などを集め、みんなで分け合って食べた。子育ても協力し、個体数を増やした。硬い食物を食べるために歯と顎が拡大したが、脳容積はチンパンジーと同じ 350cm³ほど、現代人の 1/4 だった（㊦ 15 頁）。つまり、類人猿的な雰囲気を残した顔立ちをしていたのだ（㊦ 28 頁）。なお、猿人の中でも、とくに硬い食物を食べて歯と顎を巨大にした頑丈型猿人（頑丈型猿人の姿のイラストをみてみよう。㊦ 27・29 頁）は、最終的には絶滅した。

積極的なハンター

約 200 万年前、「原人」と呼ばれる人類は、脚が長くなり、脳容積が拡大し（600～1,100 cm³、㊦ 15 頁）、石器を使い、さらに火を使うようになった（㊦ 26・27 頁）。それは、知恵が増し、行動域が広がり、積極的に狩りをす

ることにつながった (㊦ 26 頁)。猿人は粗雑な植物を食べていたが、原人は軟らかく消化の良い肉を食べるようになった。その結果、歯と顎は徐々に縮小し、脳に栄養が回って頭が大きくなり、人間的な顔立ちになった。

およそ 180 万年前、アフリカ北東部の原人の集団が、シナイ半島を通して西アジアに進出し、やがてユーラシアの温暖な地域に拡散していった。人類進化における最初の「出アフリカ」である。たとえば、ジョージアのドマニシ遺跡では、10 体近くの原人化石とともに、大量の大型動物化石と（進歩的オルドヴァイ型）石器が出土している。そこは、ユーラシアとアフリカの動物たちの移動経路だったので、たやすく狩りができたのだろう。歯のない老人の骨も見つかり、介護をしたともいわれている。東アジアでは、北京原人、ジャワ原人、ホモ・フロレシエンシスなどに進化した（㊦ 12・13 頁）。

約70万年前、やはりアフリカで誕生し「旧

人」と呼ばれる人類は、体は原人と同じようだが、脳容積が大きくなり（1,200～1,500cm³、㊦ 15 頁）、剝片を主体とする中期旧石器文化を発展させた。歯と顎はさらに小さくなったが、顎が傾いていて、オトガイが突出していなかった。顔には原始的な雰囲気が残っていた（ホモ・ハイデルベルゲンシスの顔のイラストをよく見てみよう。㊦ 15・31 頁）。彼らは、数十万年前に、第 2 の「出アフリカ」をして、ユーラシアの寒冷な地域まで広がった。ヨーロッパに進出した集団はネアンデルタール人に、中央アジアに広がった集団はデニソワ人になった。ネアンデルタール人も、高緯度・寒冷地へ適応した姿とそうでない姿の顔があることも注目してほしい（㊦ 19 頁）。

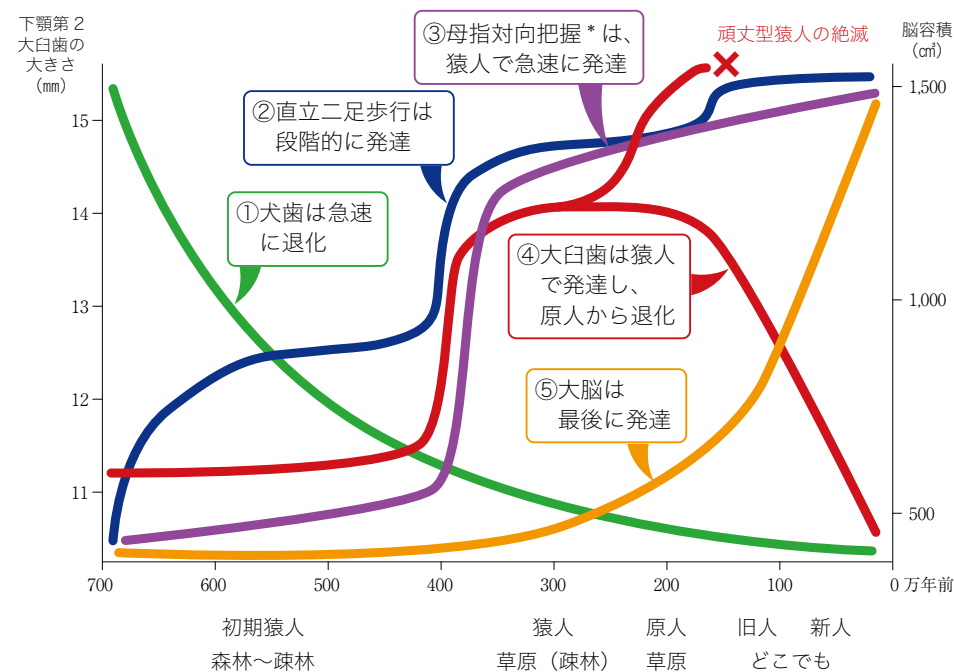
サピエンスの世界拡散（進出、侵略？）

およそ 30 万年前には、「新人」と呼ばれる人類、つまり私たち自身の種であるホモ・サピエンスが、またしてもアフリカで誕生した。新人は、脳容積は旧人とほとんど変わらなかった。

たが、創造的思考能力を発達させたと考えられている。7～5万年ほど前には、新人は第3の「出アフリカ」を行い、狩猟技術を格段に発達させながら、ユーラシアの全ての地域にまで広がり、オーストラリアにも広がった。その過程で、多くの大型動物を絶滅させただけでなく、同じ人類種である原人や旧人の集団をも滅ぼしてしまった。さらに、1万5,000年前にはアメリカ大陸にも広がった。

日本列島には、原人や旧人は住んでいなかったが、3万8,000年前以降には、新人の集団が、西から、南から、そして北からやってきた。その新人たちが日本列島の後期旧石器時代人となったのだ。その後、旧石器人は縄文人へとつながっていく。

人類進化の道程は、新しい環境で食物資源をいかに開拓するか、そのために身体能力と文化的能力をいかに発展させるかの繰り返しだった。私たちの祖先の姿と暮らしの様子をイメージするために、これらの復元イラストが大いに役に立つだろう。（馬場悠男）



人類進化における人間らしさを示す 5 つの特徴の変化

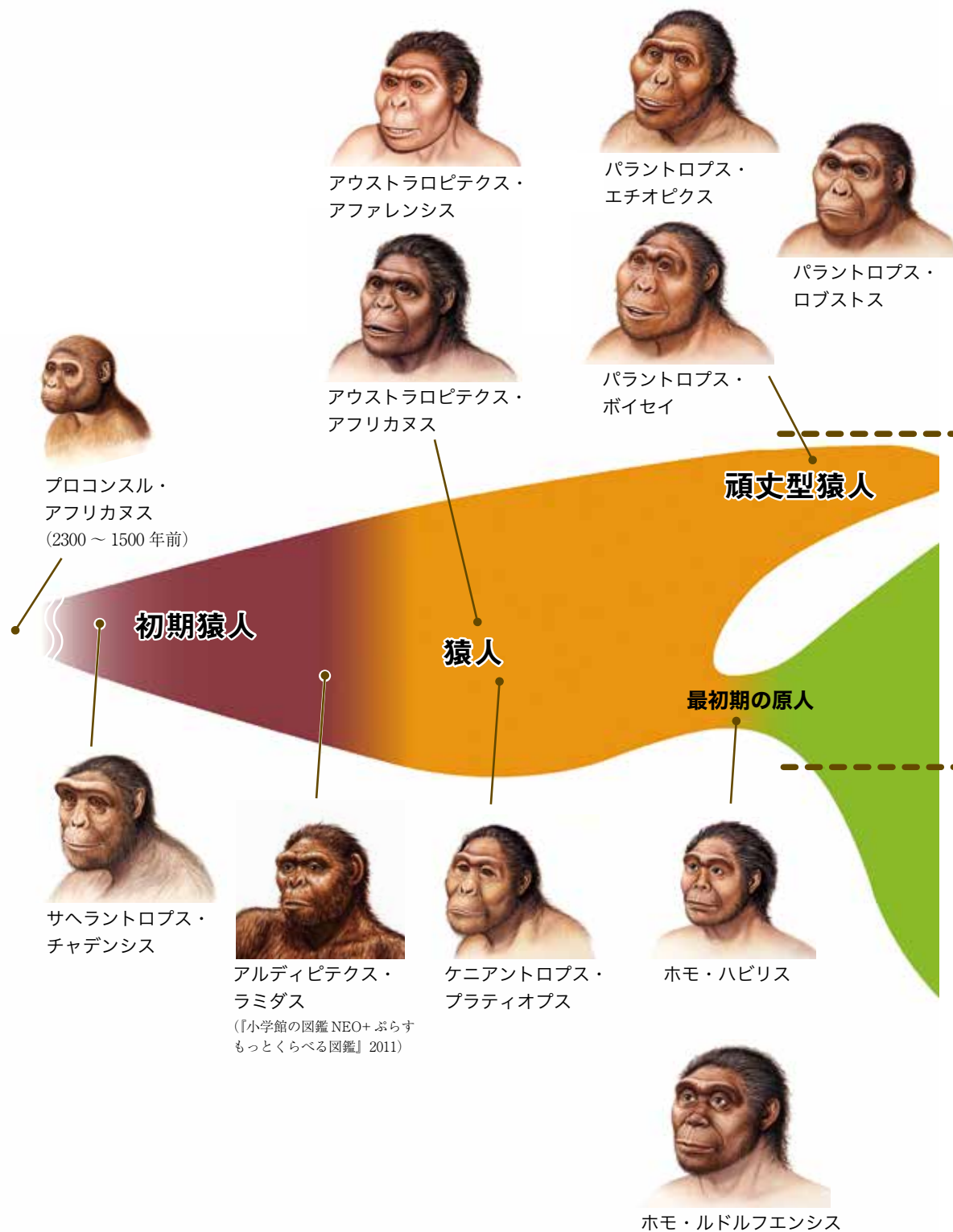
*母指がほかの4指と離れ向かいあうことで、物などを握るのに適している。



原人および新人の出アフリカと拡散

拡散の順序は、どこの地域が早いか遅いか。判断材料は、生活環境、障壁、競争相手が手強いかどうかである。
黒字・黒矢印は原人、赤字・赤矢印は新人の拡散年代と拡散経路のおおよそのイメージを示す。

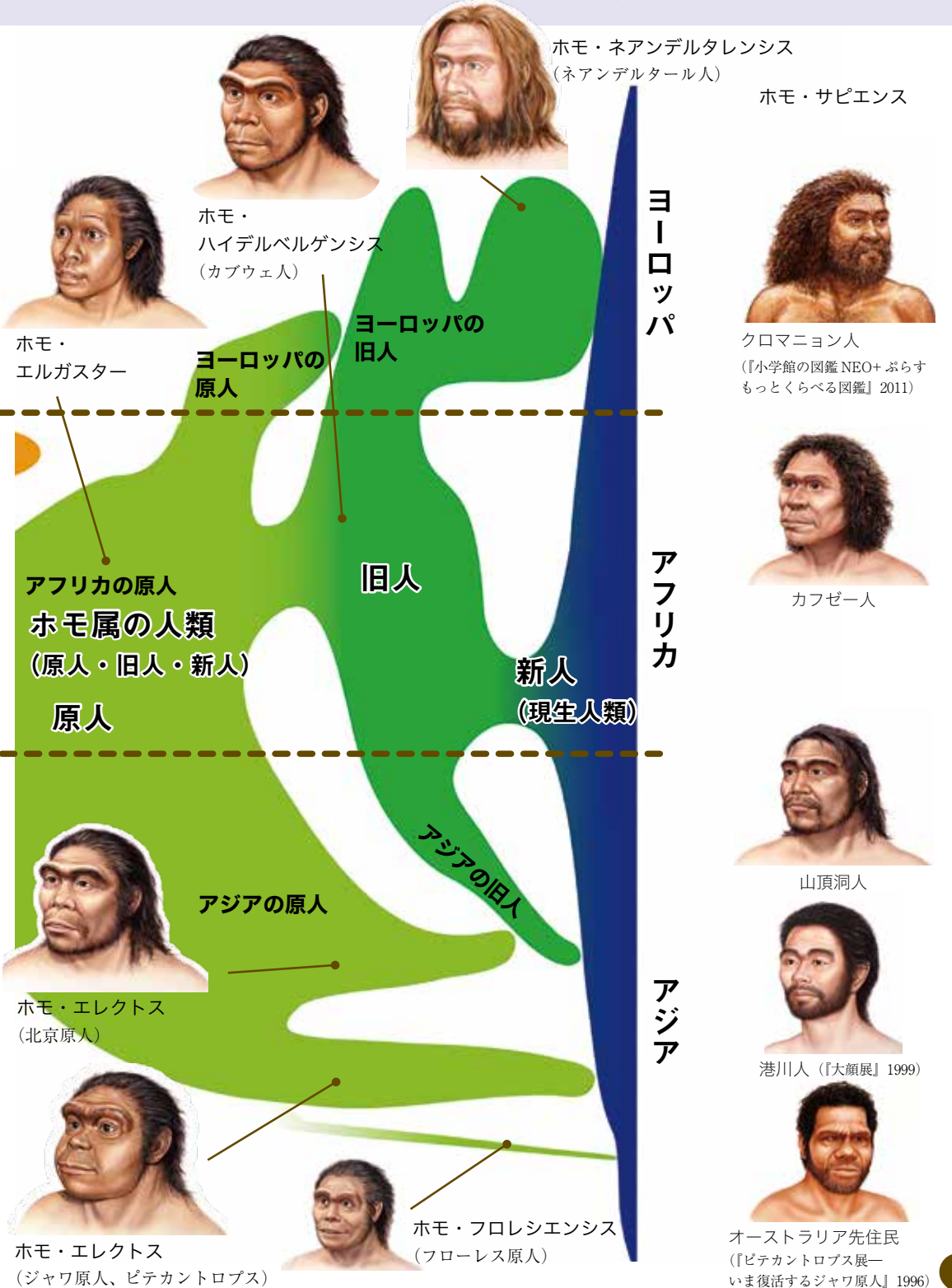
1 人類の進化と拡散



Outline

人類の進化と拡散の様子を、初期猿人・猿人・原人・旧人・新人の5つの進化段階と、アフリカ・アジア・ヨーロッパの地域に分けて概念図として表した。アフリカの原人であるホモ・エルガスターをホモ・エレクトスに含めることもある。顔の違いの詳細は28～31頁を見てほしい。

人類の進化と顔



700 万年前

400 万年前

200 万年前

100 万年前

50 万年前

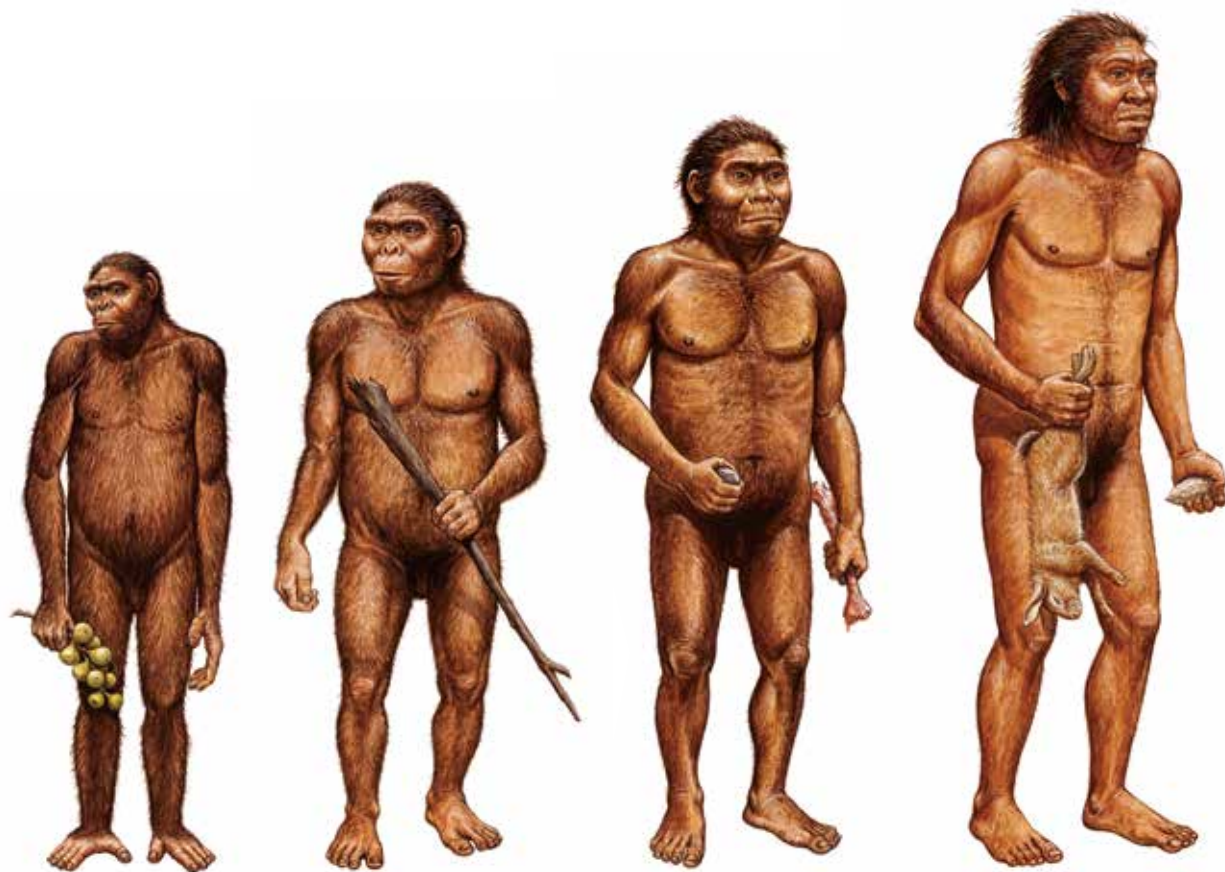
5 万年前 現在

2 人類の身体の特徴と変化

Outline

これらのイラストは『小学館の図鑑 NEO+ ぶらす もっとくらべる図鑑』（2011 年）の際に作成したもので、ラミダス猿人から現代人まで、7 種類の人類の身体的特徴と手に持つ道具の違いを示している。人類の進化に合

わせて直立二足歩行が完成していき、脳容積の発達に伴って道具も変化していった様子が読み取れる。それぞれ手に何を持っているのかにも注目してみよう。ラミダス猿人が持つイチジクの果実はメスへのプレゼントだ。

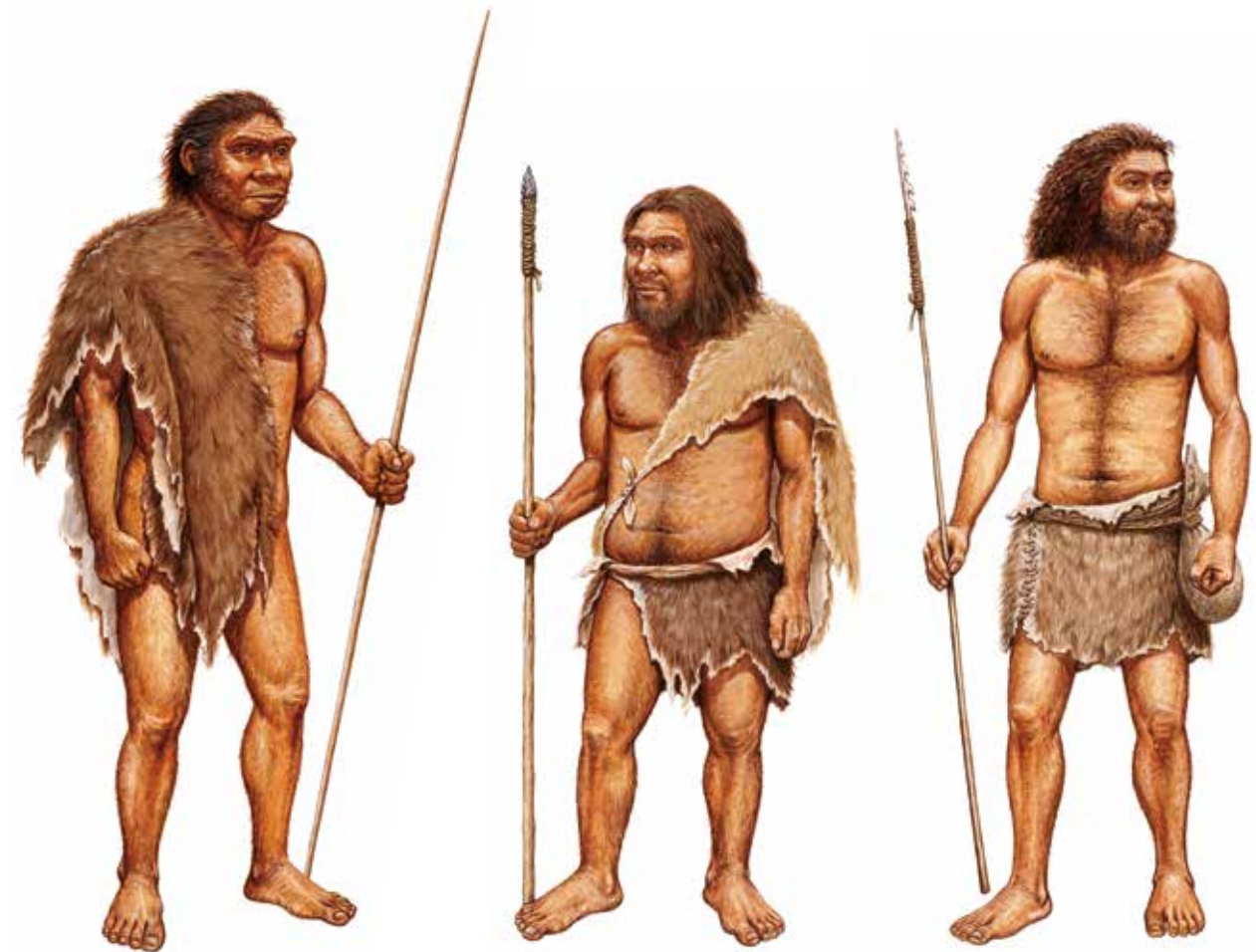


アルディピテクス・ラミダス
初期猿人。樹上生活をしていましたが、地上を二足歩行することもあった。

アウストラロピテクス・アファレンシス
猿人。確実に二足歩行をしていた。手足の作りが現代人に似てきている。

ホモ・ハビリス
原人。平原で生活するようになり、石器で動物の骨を割って骨髓などを食べていたのではと推定されている。

ホモ・エルガスター
原人。脚が長く、現代人に近い体型をしている。手には石器（ハンドアックス）を持っている。

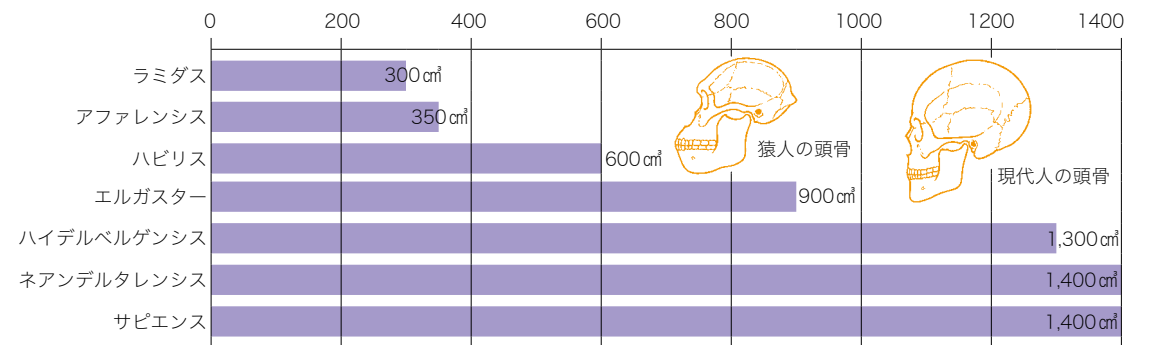


ホモ・ハイデルベルゲンシス
旧人。脳容積は飛躍的に大きくなっている。石器で硬い木を尖らせた槍を持ち、集団で大型動物の狩りをしていたらしい。

ホモ・ネアンデルタレンシス
旧人。いわゆるネアンデルタール人。先端が尖った石槍を使って動物の狩りをしていた。寒冷なヨーロッパなどに適応し、筋肉隆々でずんぐりむっくりな体型。石器がルヴァロワ型尖頭器になっていないのが少し残念だ。

ホモ・サピエンス
いわゆるクロマニオン人を描いたもので、ヨーロッパの新人（われわれ現代人と同じ）。精巧に作られた石器や多彩な骨角器を用いる。

人類の進化と脳容積の変化（馬場悠男作成）脳容積はハビリスから急速に拡大し、認知機能が高まったことを示す。



約 440 万年前

約 390 ～ 300 万年前

約 240 ～ 160 万年前

約 190 ～ 70 万年前

約 70 ～ 20 万年前

約 40 ～ 4 万年前

約 4 ～ 1 万年前

縄文人のくらし

解 説

日本列島で土器が出現して以降、北部九州で水田稲作文化が始まるまでの間を日本考古学では縄文時代としている。年代的には約 1 万 6,000 ～ 2,900 年前である。石井礼子さんのイラストのなかでも点数が一番多いのがこの時代だ。

このうち、縄文時代草創期に関係するイラストは、2009 年の国立歴史民俗博物館企画展示「縄文はいつから!？」の際に描かれたものがほとんどである。日本列島で最古の土器が出現した頃はどのような環境だったのかを比較するために作成した、大平山元Ⅰ遺跡と前田耕地遺跡の復元イラストはその代表的なものだ。「槍・投槍器・弓矢」のイラストも、縄文時代草創期の狩猟具である石器の変化をイメージしてもらうために作成した。大正 3 遺跡の北海道最古の土器の煮炊きの様子は国立歴史民俗博物館のリニューアル展示のために描いたもので、この 10 年で進展があった土器付着炭化物の分析の成果に基づくものだ。

縄文時代において、より定住的な生活が始まってからのイラストは、なんといっても青森県三内丸山遺跡のイラストが多い。1990 年代から 2000 年代にかけてのトピックの一つであったし、国立歴史民俗博物館、国立科学博物館の企画展示においても扱われる機会が多かったためだ。ただ、監修者がそれぞれ違うので、描かれている内容にも少しずつ違いがあるのが興味深い。また、国立歴史民俗博物館の企画展示「北の島の縄文人」（2001 年）でも最北端の縄文人の生活の様子に関する多くのイラストが制作されている。

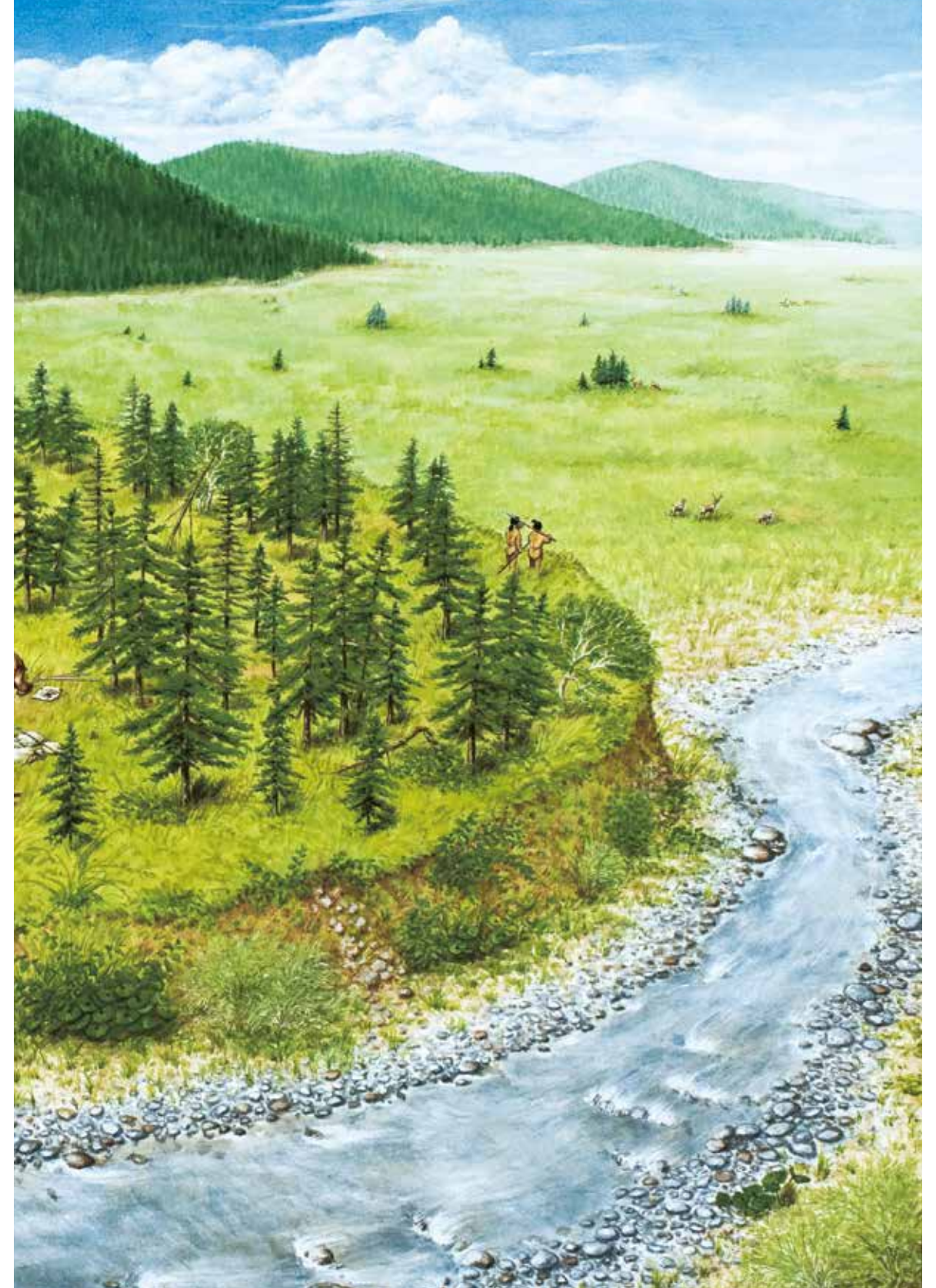
植物利用関係のイラストは、国立歴史民俗博物館の企画展示「水辺と森と縄文人」の際のものが多く、また、筆者が監修した東京都下宅部遺跡に関係するイラストもかなりの数がある。植物の栽培といった「高度な植物利用」（クリやマメ）と、「漆文化」が鍵となっている。編みかごの製作のイラストにもぜひ注目してほしい。

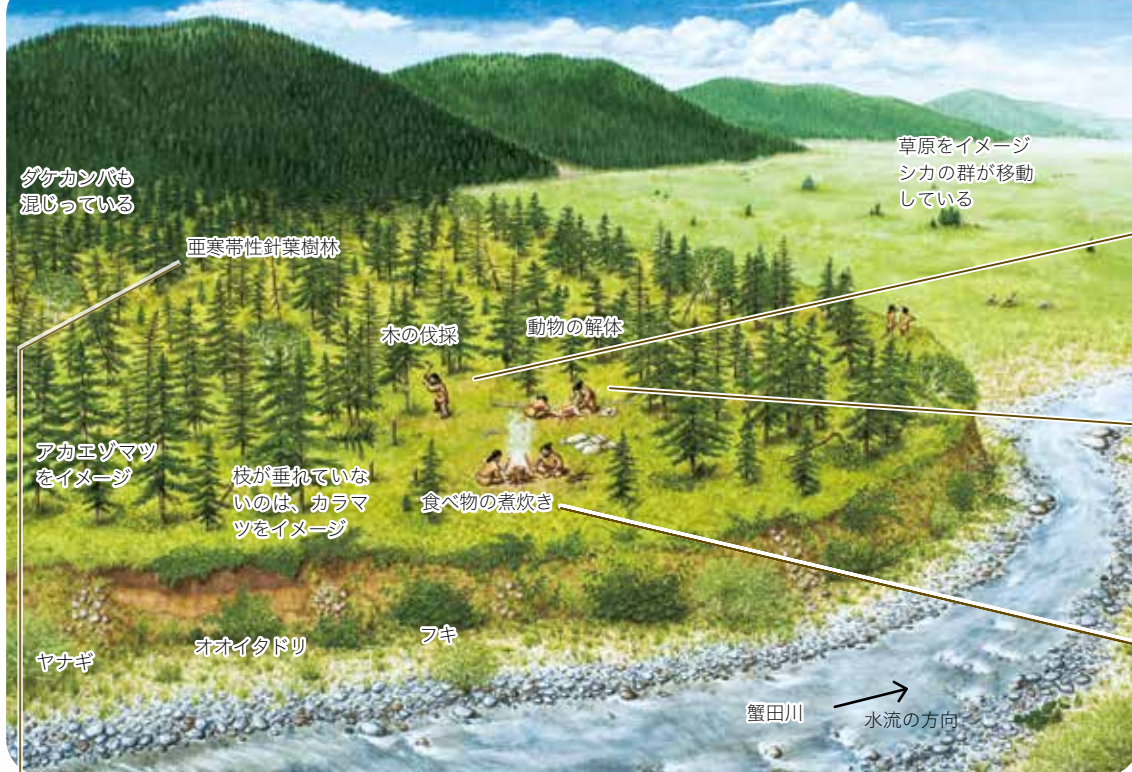
（工藤雄一郎）



1 最古の土器を使った縄文人のキャンプ地 おおだいやまもと —青森県大平山元 I 遺跡—

(『縄文はいつから!? —1万5千年前になにがおこったのか—』2009)





① 亜寒帯性針葉樹の林

大平山元Ⅰ遺跡で最古の土器が使われた頃の北東北は、どのような環境だったのだろうか。これを知る鍵となる、約 1 万 5,600 年前に十和田火山から噴出した十和田八戸火山灰に埋もれた埋没林が、三八上北地方で発見されている。

この埋没林の樹種同定による研究では、当時の北東北はトウヒ属（アカエゾマツなど）やカラマツ属（カラマツなど）、モミ属の亜寒帯性針葉樹林に覆われていたことがわかっている。

したがって、土器が出現した頃の北東北は、現在とは全く違っており、いわゆる縄文的な森林植生はなく、氷期と変わらない植生だった。そこで植生景観の復元には、宮城県富沢遺跡の後期旧石器時代の埋没林の研究に基づく復元イラストを参考とした。

遺跡が見つかった台地のすぐ下には蟹田川が流れている。氷期には海水準が低下して浸食作用が進み、現在よりも深い谷になっていたと思われる。台地上には植生がまばらで、谷には広葉樹の灌木、オオイタドリ、フキが生えており、低地には草原的な植生が広がっていることをイメージした。



青森県大平山元Ⅰ遺跡の遠景写真

(2004 年撮影、外ヶ浜町教育委員会提供)

写真奥の森の手前を流れるのが蟹田川。

復元イラストは、この写真の右上側から遺跡を眺めた様子。



大平山元Ⅰ遺跡の 1998 年の発掘調査

(國學院大學考古学研究室提供)

写真中央のグリッドを中心に土器が出土した。

② 木の伐採

1976 年の調査では大型の局部磨製石斧（写真左）が、1998 年の調査では刃部が磨かれていない石斧（未製品？、写真右）が出土している。これらは、木材伐採などに使用された石斧と考えられる。



出土した石斧は木材の伐採具と考え、木を切っている人を復元した。



大平山元Ⅰ遺跡出土の石斧

(左：青森県立郷土館所蔵、右：國學院大學考古学研究室所蔵／小川忠博撮影)

③ 動物の解体・皮革の加工・骨角器の加工

動物の解体や皮革加工、骨角器の加工に用いられたと推定される石器である彫搔器が、多数出土している。



④ 食べ物の煮炊き

小さな土器片ばかりだが、いくつかの破片には炭化物が付着しており、煮炊きに使用されたことは明らかである。



大平山元Ⅰ遺跡出土の彫搔器

(國學院大學考古学研究室所蔵／小川忠博撮影)



大平山元Ⅰ遺跡出土の無文土器片

(國學院大學考古学研究室所蔵／小川忠博撮影)

Outline

「縄文はいつから!？」展（2009 年）の際に描いたもの。日本列島で最古段階の土器が出現した青森県外ヶ浜町大平山元Ⅰ遺跡の景観を、出土資料や年代測定など最新研究から復元した。年代測定成果からは、約 1 万 6,000 年前頃とされる。グリーンランド氷床コアによる研究では、十和田八戸の噴火は 15,635

±113 年前と推定されているため、復元イラストは十和田八戸（To-H、To-HP）の大噴火直前の北東北を想定した。

蟹田川に面した台地上では、数人の人が焚き火を囲んで作業をしている様子を描いた。この遺跡からは、住居状遺構は検出されていないため、短期間のキャンプ地をイメージした。

復元イラスト制作のプロセス ～考古学における復元イラストの役割～

工藤 雄一郎
KUDO Yuichiro



これまでの石井礼子さんとのイラスト制作のプロセスを簡単に紹介したい。考古学の復元イラストの作成は、他の多くのイラストレーターの方々も同様のプロセスで完成させていると思われるが、イラストの構想から完成までには、監修者と制作者との間で入念な打ち合わせと制作途中での内容確認がとても重要である。東京都下宅部遺跡のイラストを例に説明してみたい(☞132・133・148・149頁)。

1 全体的なイメージを決める

下宅部遺跡の景観復元では、まず、どのような範囲を描くかを定める。下宅部遺跡は、川、低地～平坦部、狭山丘陵の大きく3つの地形的要素からなるため、川を入れて、南側から遺跡を鳥瞰的に眺める風景(背後には狭山丘陵が見える)が良いだろうということになった。そこで、石井礼子さんに東村山市まで足を運んでいただいて、一緒に「下宅部遺跡はっけんのもり」(遺跡の現地)や、当時の景観を連想しやすい八国山緑地を歩いて、遺



① 下宅部遺跡と八国山緑地の景観の見学

跡のイメージを共有した(①②)。

下宅部遺跡の景観復元イラストでは、千葉敏朗氏、佐々木由香氏、能城修一氏と筆者がお互いのイメージとアイデアを持ち寄り、イラストの素案を考えた(③)。絵心がない我々にはなんとも拙いイメージであるが、これをまずは作ることが我々にとっても石井礼子さんにとっても、極めて重要になる。

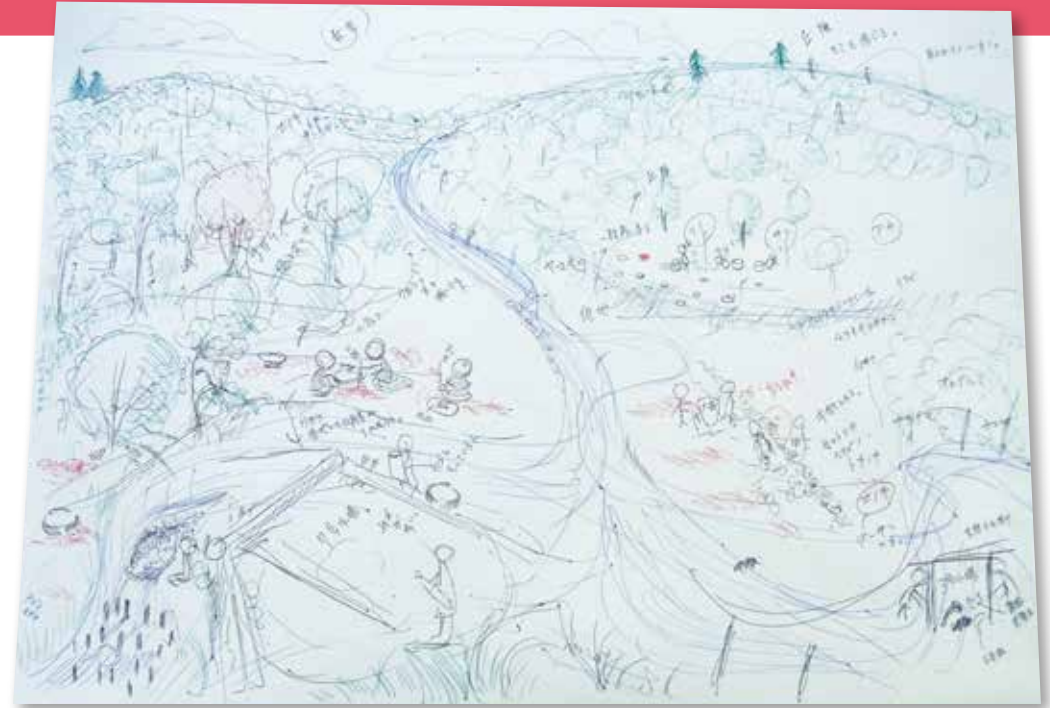
あみもの研究会による第8号編組製品の復元実験をもとにした4つのシーンのイラスト(☞148・149頁)では、実験で明らかになった様々なシチュエーションを切り取る形でシーンを決めた。このような事例では、具体的な作業風景を、イラストとして表現したい向きで撮影した写真が、イラスト作成の基本的な素材となることが多い(④⑤)。

2 キャンバスのサイズを決める

下宅部遺跡の景観復元イラストなどの場合には、B2サイズ(515×728mm)程度の大きなキャンバスに描いてもらうことが多い。ある



② 下宅部遺跡のすぐ近くを流れる北川の様子



③ 下宅部遺跡の景観復元イラストの構成案のメモ書き(主に佐々木由香氏が描いたものに、工藤が説明を追加した)



④ 第8号編組製品復元実験の際の動作



⑤ 指の動作のアップ

程度の大きさがないと、景観復元図の中に人物の動作を描けないからである。なお、これとは別に小さな個別のシーンを一つのイラストとして描く場合は、A4サイズ(210×297mm)～B4サイズ(257×364mm)程度のキャンバスに描いてもらうことが多い。

大きいキャンバスになればなるほど多くの要素を入れられるが、その分「空間を埋める」ことが大変になり、仕上げも時間がかかるので、時間・労力と表現したい内容との両者バランスに配慮して、サイズを決定する。

3 対象となる考古資料を吟味し、イラストのシーンやシチュエーションを考える

下宅部遺跡の景観復元イラストの場合、縄文時代後期の約3,700年前ごろの様子を描くことにした。半分埋もれた第7号水場遺構、ウルシの杭列、狩猟儀礼、動物解体、第3号水場遺構での木製品の加工と、川の周辺だけでもこれだけの要素が入っているが、遺跡内で発見された遺構や遺物が同時に使用されていたわけではないし、同時にこれほどたくさ

んの人が居たわけではないことは言うまでもない。しかし、シチュエーションを変えて何枚もイラストを描くことは不可能であるため、遺跡の景観復元イラストの場合、ついつい多くの要素を入れてしまう。屏風のなかに江戸の様子がぎっしりとつまっていて徳川家光が各場面にたびたび登場する「江戸図屏風」のようなものだと思っていたら良いと思う。

4 ポイントとなる部分では

とくに念入りに描いてほしい部分では、資料(主に写真)を準備して素材として提供する。

下宅部遺跡では、低地からトチ塚が5箇所見つかっている。トチ塚があるということは、トチノキの種皮を川にまとめて捨てたということだ。まとめて捨てたからにはなにか容器に入れてもってきて捨てたに違いない。下宅部遺跡には編みかごが50点ほど見つかり、カゴやザルは日常使いされていたはずである。幸いにして、第8号編組製品の復元試作品の一つがあった。そこで、イラストにはカゴを持っている人が、トチノキの種皮を捨てる様子を入れることにした。その動作を写真として撮影し(⑥)、その様子をイラストに加えてもらうことにした。個別のシー



⑥ 第8号編組製品の復元品をつかって、トチノキの種皮を捨てるポーズを検討

ンや動作は、このようにその動作を実演し、それを写真に撮って石井礼子さんにお渡ししてイラストにしてもらうことが多い(⑤⑥)。このような素材をいかに多く準備できるか否かで、イラストのリアリティーが違ってくる。

5 ラフスケッチを描いてもらう

これらの資料に基づいて、まずは石井礼子さんにA3程度用の紙に鉛筆画でラフスケッチを描いてもらう。このコピーを取って、コピーに直接修正を指示したり、追加の要素を書き込んでいく(⑦~⑩)。このやりとりを何度も繰り返して、我々のイメージとイラストとを近づけていく。

6 本番用のイラストの制作

ラフスケッチが完成したところで、次に本番用のキャンバスに描いてもらい、色を薄っすらと入れた段階で(⑫⑬)、細部の書き込みの具体的な相談を行う。色を完全に付けてしまうと後から修正が難しくなるため、ここでの相談がとても重要で、細部の要素の希望を石井さんに伝える(⑭)。モノクロの線画の段階で気がつけばよいのであるが、モノクロの段階と、少し色が入ったカラーの段階では、見え方が大きく違ってきて、これまで気がついていなかった問題点を発見することが多い。おかしな点に気がついた場合には、この段階で修正する。

7 細部の微調整をして完成

徐々に色を加えていきながら、細部の調整を進める(⑮)。例えば、下宅部遺跡の景観復元ではウルシはクリと比べてやや黄色っぽい色を交えるなど、植物の色味を調整して区別したり、よく手入れされた公園的な環境にならないように、低木や雑草などを追加する。また衣服の色も最後に調整して加えていく



⑦ 下宅部遺跡景観復元イラストの最初のラフスケッチ



⑧ ラフスケッチの修正指示(1)



⑨ ラフスケッチの修正指示(2)



⑩ ラフスケッチの修正指示(3)
○には、⑥で検討したポーズが採用された。



11 ラフスケッチの細部の最終確認

14 ラフスケッチと重ねて細部をチェック



12 本番用のイラストにうっすら色を入れたもの



13 本番用のイラストへの指示



15 本番用イラストに色を追加していったもの
完成まではもう一歩の段階。



16 本番用イラストの細部の調整

この段階ではまだ人物の衣服に色が入っていないかったり、低木が追加されていない。

(16は衣服に色を入れる前のもの)。この段階になると、原画をデジタルカメラで撮影して、すぐにカラープリンターで印刷し、それに細部の調整の指示を書き込むことが多い。共同研究者とのやりとりにはパワーポイントを使って直接画像に書き込んで指示をお願いしたりする(17)。

このような作業を繰り返して最終的に完成させるが、どこで「完成」とするのか悩ましく、気になりだしたら際限がなくなってしまう。そこで、大抵は展示や図録の期限や予算の執行の期限などに合わせて、修正作業を終了することになる。

*



17 本番用イラストの修正指示の例

佐々木由香氏からのコメントに対して、筆者が修正の確認を求めた。

以上がイラスト制作の簡単な流れで、これらのイラストの完成にはだいたい1年くらいの時間をかけている場合も多い。イラストの作成の過程で新たな発見があったり、新しい事実が見つかることも多い。こうした点が考古学におけるイラストの重要性でもあり、面白い点であると思う。「遺跡出土資料とイラストを両方みて、ようやく遺跡での人びとの様子が具体的にイメージできるようになりました!」と言われるととても嬉しい。その反対に、「ちょっとこの部分おかしいんじゃないの?」と指摘されると、「しまった…」と狼狽しつつも、新たな発見と次なる展開への期待が高まるのだ。