

監修の序

人体は、約37兆個の細胞から成り、細胞—組織—臓器—器官系と、ミクロからマクロまでの構造がそれぞれに機能して初めて、生体としてのシステムが成り立ちます。解剖学とはこのような生命の基盤を担う学問であり、「観察力」と、観察することでその本質や奥底にあるものを見抜く「洞察力」が必要とされます。しかし、「観察力」と、「洞察力」があっても、それを用いて人に伝える「表現力」がなければ、得た知識を有効に使うことはできません。

レオナルド・ダ・ヴィンチは、万能人と呼ばれ、建築学、数学、幾何学、音楽、天文学、解剖学、生理学など、様々な分野に顕著な業績を残しました。レオナルド・ダ・ヴィンチが作成した解剖図は、近代解剖学の先駆けとなるもので、これまで多くの解剖学者がこれを用いて学び、その間違いを正し、現在の解剖学に至ります。彼がいかにも明晰な頭脳を持っていても、仮に表現力がなかったとしたら、彼の考えは誰にも伝わることなく絶えていたことでしょう。

医学に従事していると、学術論文の作成などの経験から「文章の表現力」は自ずと磨かれていきます。一方で、見たものを正確に、あるいは見たものを分かりやすく相手に伝える「絵・図の表現力」を学ぶ機会はほとんどないといつても過言ではありません。

この本では、東京藝術大学大学院美術科で芸術学修士を取得した後、東京大学大学院医学研究科で医学博士を取得するという異色の経緯を持つ著者が、「描く」という視点から、人体をいかに捉え、いかに認識し、いかに表現するかを教えてくれています。

現在、医学・医療を志して学ぶ人、日々患者さんへ図を用いて説明している医療従事者、そして医学に関与する全ての方々にとって、新たな「表現力」を獲得する一助になることを期待します。また芸術の分野で、人体という生命の神秘を捉え表現している方々にとって、医学・医療の現場とのより良いコラボレーションの第一歩になると幸いです。

内藤宗和

まえがき

患者さんに説明するためのイラストがさらさらと描けたら良いのにな
論文にイラストを掲載したいのだけど、どうやつたら上手く描けるのでしょうか

言葉や文字ではなくイラストレーション（以下イラスト）を用いることで、難しい専門用語や、複雑な構造を有したもの、もしくは肉眼では見ることができないものなどの情報を、効果的に伝えることが期待されます。特に医療の分野では、解剖図などをはじめとし、言葉では伝えきれない情報が数多く存在するため、近年では、医療情報に特化したイラストとして、“メディカルイラストレーション（Medical Illustration）”というジャンルが提唱されるまでになりました。

そのような状況も相まって、医師の方から冒頭のような依頼を受け、イラストの描き方を指導するようになったのは、今から7年前になります。

よく耳にしたのは、どのようにイラストを描いたら良いのか、練習は必要なのか、日々の多忙な業務のなか本当にイラストを描くことができるのだろうか…という疑問でした。多くの方が“描くことは難しい” “才能なのではないか”と思つていらっしゃるのではないかでしょうか。

確かに、何事にも“練習”は必要です。もちろん“才能”もあるに越したことはありません。しかしイラストを描く際には、“練習”を積み重ねる前に、まずは“認識”を変えること、そして“才能”に頼るのでなく、描く際にも“考える”習慣を大事にすることが重要になります。この“認識”・“考える”的2つに重点を置くことが、イラスト上達の近道になるのです。

面白いことに、イラストが上達するのは、実際に手を動かし描いている時ではなく、どのように描こうかと、頭の中で考えている時であるとも言われる程です。これは、私が美術の大学に入る際に通っていた美術予備校の先生に言われた言葉で、科学的なエビデンスは定かではありませんが、医療従事者の方へ指導するなかで、体感として正しくこの通りだと感じることが多々あります。本書はその経験にもとづき、著者なりに美術の知識と技術を最適化した「医療従事者の方のためのイラスト上達法」をまとめたものです。

“描くことは思考すること”

治療から研究まで、どのように中身を設計していこうかと、まず初めに“デザイン”を考えるように、絵を描く際にも、どのように描こうかと考えることが、最終的に良い（上手い）イラストへと繋がっていくのです。

本書における良い（上手い）とは、“適切に情報を伝えることができる”という意味で用いています。実際は、情報を伝える相手の知識量やバックグラウンド、さらには好みなども影響するため（この点についてはPart 1にて解説します）、一概に“良い”と判断することは難しいのですが、本書は考えうる限りの最適な状態（possible best）の“良い”に近づけるためのTipsを、医療の情報に沿ったかたちで紹介していきます。

もちろんTipsは“絶対的”なものではなく、考えるための手がかりです。本書が、イラストのことを“考え”て、さらに情報を的確に伝えられる“良い”イラストが作成されるためのきっかけとなることを願っています。

原木万紀子

