

平成 30 年 6 月 28 日現在

機関番号：32674

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2012～2017

課題番号：24520178

研究課題名(和文) ファッションイラストレーションの体系化

研究課題名(英文) Research on Systematization of Fashion Illustration

研究代表者

長沢 幸子 (NAGASAWA, Sachiko)

文化学園大学・服装学部・教授

研究者番号：20261092

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 4,100,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、理論と描法について構築または再構築を行った。スーパーグラデーションの原理を確立した。これについて、定性的な試作、定量的検証を経て、総合的な作品制作を行った。これらを統合し、新描法「(ファッションイラストレーションにおける)スーパーグラデーション」を創造した。これは、ルーツを水墨画に持つ「輪郭線(線画)+ (写意的な)暈し塗り」描法である。これの本質は「線画による造形表現と、全体的に施した暈し塗りによるイメージ表現の両立」である。

さらに、ファッションイラストレーションの歴史・理論・表現を著書にまとめ、現時点におけるファッションイラストレーションの体系を著した。

研究成果の概要(英文)：In this research, about fashion illustration, we first constructed, or rather reconstructed, theory and drawing methods. We developed a new drawing method and established its basic working principles. After doing qualitative prototyping and quantitative verification on this, we made a comprehensive work based on it. We integrated these and created a new drawing method the "super gradation method for fashion illustration." This is depicted by using line drawing and making gradations using a technique that has roots in india-ink painting rather than realistic drawing techniques, and draws on the inspired image of the illustrator. The essence of this is to balance the beauty of form through line drawing and the expression of the illustrator's inspired image through gradation.

Further, through a consideration of previous research, I compiled the history, theory, and expression of fashion illustration, in a book and wrote a systematization of fashion illustration at the present moment.

研究分野：Fashion Illustration

キーワード：Fashion Illustration Mode Drawing Fashion Design Drawing India-ink Painting Gradation Painting Super Flat Super Gradation Art

1. 研究開始当初の背景

「ファッションイラストレーション」とは、ファッションを表現した絵および画の総称である。これの体系化は未だに十分ではない。本研究代表者は先行研究において、日本のファッションイラストレーションの歴史の変遷を著した。しなしながら、技法・描法については、未だ解決されていない研究課題が存在する。なお本研究では、個々の作画技術を「技法」、技法を集約した全体を「描法」とした。

2. 研究の目的

本研究の目的は、以下の3つの課題を明らかにすることである。

(1) ファッションイラストレーション作家の視点から見た、主に新しいファッション情報を伝達する為に描かれた日本のファッションイラストレーションの描法と表現の歴史の変遷を明らかにすること

(2) (1) より学んだ知見によるファッションイラストレーションの新描法の創造および、それを用いた作品制作発表

(3) 本研究代表者の先行研究①ファッションイラストレーション作家の視点から見た、被服の設計図として描かれる日本のファッションイラストレーションの描法と表現の歴史の変遷を明らかにした研究および、②①より学んだ知見による被服の設計図としてのファッションイラストレーションの新描法の開発①を、本研究課題の一環として位置づけ加筆し、(1)(2)と合わせてファッションイラストレーションの体系化を進めることである。

3. 研究の方法

本研究方法は、文献調査・作品視察・考察・描法の試行・作例制作・定量的評価による描法および作例の検証・作品制作発表である。

4. 研究成果

研究成果は以下のとおりである。

(1) 表現の抽出

本研究で取り上げる範囲は、二次元の描法と構成原理が継続している「手描き（肉筆画）・版画・2DCG・静止画」とした。また、先行研究を鑑みながら、ファッションイラストレーションを3つに分類した。①商業用（情報伝達用）ファッションイラストレーション②工業用（被服設計用）ファッションイラストレーション③鑑賞用（自己表現用）ファッションイラストレーションである。

まず第一に、ファッションイラストレーション作家（本研究代表者自身）の視点から、国内外のファッションイラストレーション作品および隣接する分野（純粋絵画・グラフィックデザイン・被服ファッションデザイン・工芸等）の作品について視察および文献調査を行った。そして日本の「商業用（情報伝達用）ファッションイラストレーションの

表1 描法と表現・抽出項目による

人物表現方法のまとめ

抽出項目 描法と表現 代表作家	和装	洋装	様式的	写実的	躍動的	線画	陰影
(1)浮世絵版画 喜多川歌麿	◎	△	○			○	△
(2)油彩美人画 岡田三郎助	○	△		○			◎
(3)石版美人画1 橋口五葉	○	△		○		○	△
(4)石版美人画2 杉浦非水	○	△	○			○	△
(5)抒情画 竹久夢二	○	○	○			○	△
(6)水墨画 長沢 節	○	◎			○	○	○
(7)ペン画 中原淳一	○	◎	◎			◎	△
(8)エアブラシ画 山口はるみ '70-'80		○		◎			◎
(9)オイルパステル画 大橋 歩		○	○				△
(10)水彩画 矢島 功		◎	○	○	○	◎	○

◎:大いに該当する, ○:やや該当する, △:やや該当しない, 空欄: 該当しない、または、どちらとも言えない

変遷」を俯瞰し、描法と画材とモチーフとなる服装（和装・洋装）の別による人物表現の抽出を行った。抽出する際に着目した表現の項目は以下のとおりである。①モチーフとなる服装の和装・洋装の別、②様式性・写実性の別、③線画の有無、④陰影の有無、⑤躍動感の有無である。抽出した結果を描法・画材・モチーフ別に考察し、表1に示した。その結果、これまで曖昧であった「描法・画材・服装と表現の関係」を明らかにした。

表2 ファッションイラストレーションの描法の盛衰

	描法と画材	過去	現在
版画	浮世絵版画	◎	△
	木版画	◎	△
	石版画	◎	△
	銅版画	◎	△
手描き (肉筆画)	油彩画(原画)	○	△
	水彩画(原画)	◎	◎
	ペン画(原画)	◎	◎
	水墨画(原画)	○	△→◎
	CG	×	○→◎

◎：大いに隆盛、○：やや隆盛、

△：やや収縮、×：収縮または存在しない

第二に、日本のファッションイラストレーションの描法と表現の歴史の変遷を調査・検討し、ファッションイラストレーションの描法の盛衰について考察した結果を表2に示す。その結果、以下の2点を明らかにした。①過去から現在まで継続している描法、最近になって発生した描法、ならびに過去には隆盛していたが現在は収縮している描法、およびこれから創造開発することが望ましい描法が存在すること。②「これから創造開発することが望ましい描法」は「水墨画」と「CG」であると考えられること。

(2) 新描法の確立

本研究課題の一環として新描法の創造を行った。これは、日本を代表するファッションイラストレーター・故 矢島 功 氏が大学教授在任中(1996~2006)、同大学同研究室直属助教授(現在の准教授)として指導を受けた本研究代表者が確立したものである。提案新描法「(ファッションイラストレーションにおける)スーパーグラデーション」の構成を以下に示す。

①人物の顔や被服の形態を写意的、すなわち心に浮かぶイメージの表現を重視した明確な線画で描く。この前提として、多くのデッサン、ドローイング等を行い、写実的に描ける力をつけた上で写意的に描くことが大切である。

②写実的な陰影法を脱却し、写意的、すなわち心に浮かぶイメージの表現を重視した暈し塗りを全体的に施す。水墨画描法を積極的に活用する。

これはまた、本研究代表者が先行研究論文

表3 「スーパーフラット」と「スーパーグラデーション」の原理の対応関係(作成:長沢幸子)

技法とルーツ	線画	彩色 (塗り)	ルーツ
描法名称			
スーパーフラット Super Flat	輪郭線 =線画	平塗り	日本画
スーパーグラデーション Super Gradation	輪郭線 =線画	暈し塗り	水墨画

[注]で著した「スーパーグラデーション」をさらに進展させたものである。

提案新描法をまとめる端緒は、現代美術分野における「スーパーフラット」に触発されたことである。表3に示すとおり、「スーパーフラット」とはルーツを日本画に持つ「輪郭線(線画) + 平塗り」描法である。これに対し提案新描法「(ファッションイラストレーションにおける)スーパーグラデーション」は、ルーツを水墨画に持つ「輪郭線(線画) + (写意的な)暈し塗り」描法である。ファッションデザイン画従来技法である西洋水彩画の「暈し塗り」も勿論踏襲している。しかしながら西洋画は周知のとおり、ルネサンス期頃から、輪郭線を無くす方向へ発展した。無論一部には輪郭線の存在する分野と作品も存在するが、全体としては日本美術ほどには輪郭線が主となっていない傾向も周知のとおりである。

一方、提案新描法は、輪郭線すなわち線画を重んじている。「スーパーフラット」という壮大な偉業には及ぶべくもないが、ここが「スーパーフラット」と対応する提案新描法「スーパーグラデーション」の原理である。

提案新描法「スーパーグラデーション」の本質は「線画による造形表現と、全体的に施した暈し塗りによるイメージ表現の両立」である。

(3) 定量的検証

以上の提案新描法「スーパーグラデーション」の要となる技法「暈し塗り」について、定量的評価実験を行った。その結果、以下の4つの事項が定量的に明らかになった①「水墨画(提案方式)」は「陰影の使い方」「濃墨の使い方」に注意をすれば「深い情緒」「非凡度」の表現に有効であること②「熟練度」のみを上げたい場合は「陰影」をつけることが有効であること③「軽柔⇄重厚」を意図的に動かしたい場合は「陰影を無くし墨の濃淡を調節」することが有効であること④現実離れた人体の形態と「水墨画(提案方式)」は相性が良いということ。

本実験結果より、単に「水彩画(従来方式)」から、「水墨画(提案方式)」への移行のみでは「未熟感」が増加することが明らかになった。また「熟練洗練美」感を上げる対策に有効であるのは、「濃墨」の活用であることも

明らかになった。なお「熟練洗練美には、複数の要素が含まれている。このうち、「熟練度」のみを見せたい場合は陰影が有効であり、「深い情緒の表現」を上げたい場合は「陰影」を抜くと有効なことが明らかになった。「熟練度」とは絵画的表現力、すなわち技術の「基準」であると考えられるので、これが極端に落ちるのは避けるべきである。その理由は未熟に見え過ぎて表現の意図が伝わらず、誤解を招く恐れがあるからである。しかしこれを、その作品の表現の意図以上に、特段上げなくてもよいと考えられる。絵画的表現技術は高いに越したことはないが、芸術表現の目的は持てる技術を全て見せることではないからである。ファッションイラストレーター・ファッションクリエイターおよびその志望者が目指すべきところは、「深い情緒の表現の向上」と「非凡度の向上」であると考えられる。その結果「熟練度」は多少変調するかもしれない。しかし、「水墨画（提案方式）」は、「濃墨および陰影の使い方」などに注意をすれば、「深い情緒の表現」と「非凡度」を向上させることに有効であることが定量的に明らかになった。

(4) 総合的な作品制作

「スーパーグラデーション」で描いた総合的なファッションイラストレーション作品を以下に示す。図2・図3は鉛筆線画+水彩彩色（中心となる技法は暈し塗り・側筆・にじみ）、図1・図4・図5は下絵を PC に取り込み、PC にて線画を作成+CG（主にPhotoshop）による彩色（中心となる技法は暈し塗り）である。



図2 鉛筆線画+水彩によるスーパーグラデーション
長沢幸子作（2018）



図1 2DCGによるスーパーグラデーション 長沢幸子作（2017）



図3 鉛筆線画+水彩によるスーパーグラデーション
長沢幸子作（2017）



図 4 2DCG によるスーパーグラデーション 長沢幸子作 (2016)



図 5 2DCG によるスーパーグラデーション 長沢幸子作 (2014)

(5) まとめ

ファッションイラストレーションについて、本研究では、まず既存の描法の調査を行った。そして、理論と描法について構築または再構築を行い、「スーパーグラデーション」の原理を確立した。これについて、定性的な試作、定量的検証を経て、総合的な作品制作を行った。これらを統合し、新描法「(ファッションイラストレーションにおける)スーパーグラデーション」を創造した。それらを論文[査読有]および作品として発表した。

「(ファッションイラストレーションにおける)スーパーグラデーション」は、ルーツを水墨画に持つ「輪郭線(線画) + (写意的な)暈し塗り」描法である。これの本質は「線画による造形表現と、全体的に施した暈し塗りによるイメージ表現の両立」である。

さらに、先行研究をも鑑み、上記「スーパーグラデーション」をも含め、ファッションイラストレーションの歴史・理論・表現を著書にまとめた。これにより、現時点におけるファッションイラストレーションの体系を著した。

引き続き、未解決の課題について検討し、研究を進める所存である。

<注>

Nagasawa, Sachiko, Shin'ya Nagasawa and Kazunari Morimoto: Creation of New Fashion Illustration Painting Techniques by Use of India-ink Painting Techniques: Research into Line Drawing Techniques of Expression in Fashion Illustrations, in T. Taura, and Y. Nagai (eds.), Design Creativity 2010, 査読有, Springer, pp. 249-256, 2010.

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 3 件)

①長沢幸子：ファッションイラストレーション—ファッションイラストレーションにおけるスーパーグラデーション描法：ファッションイラストレーションの体系化Ⅱ，服飾文化学会誌<作品編>，査読有，9-1，pp. 53-57，2017. 3.

<http://fukushoku-bunka-gakkai.jp/05.html#0108>

②長沢幸子・森本一成・長沢伸也：ファッションイラストレーションにおける表現技法の主観評価実験による定量的検証—水墨画描法の活用によるファッションイラストレーション新描法の創造—，日本感性工学会論文誌，査読有，15-3，pp. 399-406，2016.

DOI: 10. 5057/jske. TJSKE-D-16-00009

③長沢幸子：ファッションイラストレーションの表現描法の多面的研究，京都工芸繊維大学博士論文，査読有，pp.1-237，2013.

〔学会発表〕（計 6 件）

①長沢幸子：Fashion Illustration'16—Super Gradation Method for Fashion Illustration—，第17回服飾文化学会大会要旨集，C-12，2016.

②長沢幸子・森本一成・長沢伸也：ファッションイラストレーションにおける表現技法の主観評価実験による定量的検証—水墨画描法の活用によるファッションイラストレーション新描法の創造—，第11回日本感性工学会春季大会予稿集 S4-5，pp.1-8，2016.

③長沢幸子：ファッションイラストレーションの表現描法の多面的研究，日本デザイン学会ファッションデザイン部会平成26年度研究例会（招待講演），2014.

④樫本博子・杉本香七・姜志清・長沢伸也・長沢幸子：トップSPA企業ZARAにみる販売・コミュニケーションマネジメントの研究，第15回日本感性工学会大会，2013.

⑤杉本香七・樫本博子・姜志清・長沢伸也・長沢幸子：ZARAにみるSPA企業のフラットなデザインマネジメント，第15回日本感性工学会大会，2013.

⑥姜志清・樫本博子・杉本香七・長沢幸子・長沢伸也：ZARAに見るトップSPA企業のデザインおよび販売・コミュニケーションマネジメント，商品開発・管理学会第21回全国大会，2013.

〔図書〕（計 1 件）

①長沢幸子：ファッションイラストレーションの体系—スーパーグラデーション—，晃洋書房，2018.（印刷中）

Sachiko Nagasawa：Research on Systematization of Fashion Illustration—Super Gradation—，Koyoshobo Publishing，2018.

（和文・英文併記）pp.1-265.

〔その他〕

①長沢幸子：Fashion Illustration'16—Super Gradation—，Fashion Illustration'17—Super Gradation—，文化学園大学教員研究作品展作品集第15集，p.23（2016.6.出展），p.67（2017.6.出展），文化学園大学，2018.3.

②長沢幸子：大人の装い楽しくファッション—明るい色でゆったりと（解説とファッションイラストレーション）—，朝日新聞be spring 46649号別刷り特集，p.5，2016.3.

③長沢幸子：Fashion Illustration（表紙ファッションイラストレーション）—，デザイン学研究特集号，第19巻4号通巻76号，表紙，2012.

6. 研究組織

(1) 研究代表者

長沢 幸子（NAGASAWA Sachiko）

文化学園大学・服装学部・教授

研究者番号：20261092