

機関番号： 32674

研究種目： 基盤研究（C）

研究期間： 2008～2010

課題番号： 20520136

研究課題名（和文）

ファッションイラストレーションにおける線画表現技法の研究

研究課題名（英文）

Research into Line Drawing Techniques of Expression in Fashion Illustrations

研究代表者

長沢 幸子（NAGASAWA SACHIKO）

文化女子大学・服装学部・准教授

研究者番号： 20261092

研究成果の概要（和文）：

本研究ではファッションイラストレーションの線画表現技法についての検討を行った。その結果、以下の成果を得た。（1）過去の文献および作品調査を行い、先行研究を踏まえた上で、研究代表者独自の視点から、ファッションイラストレーションの定義と制作目的による3つの分類を行った。同様にファッションイラストレーションの表現上の要は美しさ・軽やかさ・新鮮さであることを明らかにした。（2）これまで曖昧であった日本のファッションイラストレーションの江戸時代から現代までの通史を明らかにした。（3）上記（2）で明らかにしたファッションイラストレーションの通史から学んだ表現技法により作例試作を行い、新技法開発を行い、これを「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」と命名した。

研究成果の概要（英文）：

In this research we developed and proposed the line drawing techniques of expression in Fashion Illustrations. The results are as follows: (1) Fashion Illustration falls into the three classifications depending on the purpose and field for which it is used. It is considered that the following three points are the key elements of representation in Fashion Illustration: Beauty, Airiness and Freshness. (2) The history of Japanese Fashion Illustration from Edo era to the present time is defined which has not been clear-focused. (3) In order to realize further application of these painting techniques to fashion illustrations, existing fashion illustration line drawing and painting techniques were reconstructed and new line drawing and painting techniques has been developed and proposed. These new line drawing and painting techniques were named “Super Gradations for fashion illustrations”.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2008年度	1,700,000	510,000	2,210,000
2009年度	1,000,000	300,000	1,300,000
2010年度	700,000	210,000	910,000
年度			
年度			
総計	3,400,000	1,020,000	4,420,000

研究分野：人文学

科研費の分科・細目：芸術学／芸術学・芸術史・芸術一般

キーワード：Fashion, Illustration, Design, Drawing, Painting, Japan, Art

1. 研究開始当初の背景

20世紀末頃から、ファッション、マンガ、をはじめとする日本のサブ・カルチャーは、国際社会で大変な注目を集めている。これらは21世紀に入り、「カワイイ（ファッション感覚）」「マンガ」「オタク」などに集約され、「COOL JAPAN」文化として確立した。

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の総称である。したがって「日本のファッションイラストレーション」も「COOL JAPAN」の範疇に含まれると考えられる。

日本ではこれまでに数多くの優れたファッションイラストレーション作品が制作され発表されてきた。また、これについての断片的な研究は行われてきた。しかしながら、日本のファッションイラストレーションを総合的に俯瞰し、その通史を明らかにした研究は存在しなかった。そのため日本のファッションイラストレーション作品の価値を決める判断基準もやや曖昧であった。

そこで本研究代表者は、日本のファッションイラストレーションの変遷を検証して、その流れと発展の過程を明確にし、これを過去および現代から未来へと繋げる研究に着手している。日本のファッションイラストレーションの分野において、要となる文化遺産的作品保護する基準となる価値観を確立することは、急務である。

2. 研究の目的

本研究の目的は、第一に、日本のファッションイラストレーションの通史を明らかにする。第二に、それにより日本のファッションイラストレーションの守るべき価値を明らかにすることである。その際に、ファッションイラストレーションの表現技法のひとつとして「線」を取り上げる。そして第三の研究目的として、「過去」と「現代」の歴史に残っている「線」を主とした作品を調査し、「線画」が総合的な表現に結びついていることを明らかにする。第四に、さらに「線」を主とした制作技法を整備・改良・開発し、「線」による豊かな表現が可能であることを明らかにすることである。

3. 研究の方法

本研究方法は、文献調査、実物のファッションイラストレーション作品および関連する美術およびデザイン作品の視察、考察、作例試作、検証、まとめである。

4. 研究成果

研究成果は以下のとおりである。

(1) 過去の文献および作品調査を行い、先

行研究を踏まえた上で、本研究代表者独自の視点から、ファッションイラストレーションの定義と制作目的による分類を行ったこと。また発表されるメディアについて検証したこと。さらに表現上の要を明らかにしたこと。①ファッションイラストレーションの定義は以下の通りである。

ファッションとは、第1義には様式・流行の意である。第2義には、服飾の様式・流行の意である。本研究で扱うファッションの語義は主に第2義の意で用いる。

ファッションイラストレーションとは、広義にはファッションを表現した絵図の総称の意である。狭義には、ファッションを表現した図版のうち写真および映像を除いた絵図の総称で、マスメディアを中心に流布されてきたもの、およびこれに準ずるものの意である。

②ファッションイラストレーションの3分類は以下のとおりである。

先行研究を調査した上で、本研究代表者独自の見解により、ファッションイラストレーションの分類を行った。その結果、この目的と分野により、以下の3つに分類されることを明らかにした。

a) 情報伝達用ファッションイラストレーション(Fashion Illustration)：商業デザイン分野で、ファッション情報伝達目的で描かれるファッションイラストレーションである。これは、ファッションビジネスにおいて、ファッション商品の販売促進など、商業を目的として描かれる。これはまた、大量印刷と大衆への伝達機能を持ち、マスメディアを中心に流布されてきており、グラフィックデザインの一分野を占める。

b) 被服設計用ファッションイラストレーション(Fashion Design Drawing)：工業デザイン分野で、被服設計目的で描かれるファッションイラストレーションである。これは、ファッションクリエイションにおいて、被服の設計図、完成予想図として、工業製品の製作を目的として描かれ、ファッションデザインの一分野を占める。スタイル画、ファッションデザイン画などの呼称がある。

c) 鑑賞用ファッションイラストレーション(Fashion Illustration for art & hobby)：芸術および教養・趣味の分野で、鑑賞目的で描かれるファッションイラストレーションである。これは、芸術・教養・趣味の落書(描き・カリカチュア)の類として、商業目的でも工業目的でもなく、鑑賞目的または自己表現目的で描かれる。

③ファッションイラストレーションが発表されるメディアは以下のとおりである。

イラストレーションとは、マスメディアを

通じて社会の中で機能することを前提としている絵であり、グラフィックデザインの中の分野である。したがって、ファッションイラストレーションの議論の対象となる作品もマスメディアに発表されたものが中心となる。

④ファッションイラストレーションの表現上の要を明らかにした。

ファッションイラストレーションは、人体が被服を着装した状態の美、すなわち「服装美」（着装美ともいう）を表現することが基本となる。服装美は男女に存在する。本研究では女性の服装美を表現したファッションイラストレーションを中心に述べてきた。

ファッションイラストレーションの表現の要となる基本的な要素は以下の3つであることを明らかにした。その根拠は、師匠からの教え、先行研究の文献調査、作品視察、本研究代表者自身の四半世紀以上に渡る作品制作発表実績（専門家による審査有り）、および本研究代表者自身の四半世紀以上に渡る大学の家政学部および服装学部におけるファッションイラストレーションの教育経験である。

- a) 美しさ：様々な美の表現が存在するが、「美しさ」を追求することが必須となる。
- b) 軽快さ：ファインアートの領域において「重厚さ」「重々しさ」が重要とされるのに対し、ファッションイラストレーションの領域においては「軽快さ」「軽やかさ」が重要視されている。
- c) 新鮮さ：「表現」として時代に適合した「新鮮さ」は大切である。これはモチーフとして最先端のファッションデザインを必ず取り上げることを意味するものではない。「ありきたりの」「使い古した」表現は避けるべきであるということである。

(2) これまで曖昧であった日本のファッションイラストレーションの通史を明らかにしたこと。

I. 情報伝達用ファッションイラストレーション通史

日本のファッションイラストレーションの先行イメージは飛鳥期まで遡る。7世紀末から8世紀初頭（藤原京期）の頃のものとしてされる高松塚古墳の壁画には、当時の服装の男女が描かれている。人物表現は、中国漢代や高句麗など大陸より伝来した人物像を元に描かれた。次第に中国の影響を脱し、「大和絵」「絵巻」などを経て、江戸時代まで発達してきた。技法は、毛筆による線画（輪郭線）に、平塗りの彩色を施したものが中心である。江戸時代に、木版画の技法により「浮世絵版画」が制作されるようになった。浮世絵は、菱川師宣（?～1694）が創始したとされる。これが日本のファッションイラストレーシ

ョンの始まりであると考えられる。その理由は、①時代のファッションを表現したこと②大量に印刷され、安価で流通し、社会に影響を与えたこと、の2点である。浮世絵版画のジャンルの中で、着衣の人物を表現したのは「美人画」「役者絵」であった。

浮世絵版画の人物表現は、それ以前の肉筆画におけるやや曖昧さの残る輪郭線を、木版画の「彫り」の必然性により、さらに明確な輪郭線として確定した。この技法の制約により、日本のファッションイラストレーションの人物像がより明確に確立し、発展する契機となったと考えられる。

日本のファッションイラストレーションが海外へ影響を与えた例は、多くの文献が示すとおり、浮世絵版画がアールヌーボー、ジャポニズムを引き起こした例が顕著である。一方、海外の美術（絵画・イラストレーションなど）が日本のファッションイラストレーションへ影響を与えた例は、以下の2点であると考えられる。

①西洋画の描法の流入：線画（輪郭線）なしの表現の流入、陰影法・遠近法による写実表現が取り入れられたこと。明治時代末～大正時代頃の美人画ポスターに始まり、1970年代を中心とした手描きやエアブラシによるスーパーリアリズムによる人物表現などへとつながる。この描法は、その後、日本にもしっかりと定着したといえる。

②アールヌーボー、ジャポニズムの流入：日本の伝統である様式化された線画（輪郭線）に西洋のアカデミズムの伝統である写実的な人体表現が取り入れられたこと。浮世絵の様式化された線画と西洋のアカデミズムの伝統である写実的な人体表現を取り入れた線画の違いは、喜多川歌麿の線画とアルフォンス・ミュシャの線画を比較すれば、一目瞭然である。その後、杉浦非水をはじめとする多くの日本人が、アールヌーボーの線画に学び、日本の線画のさらなる発展に貢献した。

通史を明らかにしたことにより、日本のファッションイラストレーションの守るべき価値は以下のとおりであることを明らかにした。

①線画とモチーフの融合により、日本独自の作品を伝統的に数多く輩出し続けているシステム

②西洋伝統描画力養成法と日本伝統描画力養成法の融合による感性と表現力双方の向上を輩出するシステムの確立

まず、「①線画とモチーフの融合により、日本独自の作品を伝統的に数多く輩出し続けているシステム」について述べる。

描法とモチーフとなる和装・洋装の関係。

日本の描法で和・洋装を表現

i) 浮世絵版画の技法で和装・洋装を表現（浮

- 世絵の美人画・役者絵・行幸絵・開化絵)
- ii) 油彩の技法で和装・洋装を表現 (三越ポスター原画の油彩画)
- iii) 水彩の技法で和装・洋装を表現 (抒情画・スタイル画・矢島功作品他)
- iv) ペン画(竹ペン含む)の技法で和装・洋装を表現 (竹久夢二作品・中原淳一作品他・1960~1970年代の多くの作品・マンガ)
- v) 墨絵の技法で和装・洋装を表現 (長沢節作品・1950~1960年代の多くの作品・他)
- vi) 石版画の技法で和装・洋装を表現 (美人画ポスター)
- vii) 木版画の技法で和装・洋装を表現 (竹久夢二作品)

日本人の美意識の繊細さは国際的に広く知られるところである。和装のファッション感覚、洋装の取り入れ方、現在は東京コレクションおよび東京ガールズコレクションなどに象徴されるファッションクリエイションを発表するファッションビジネスのシステムが確立、「日本発・日本独自のファッション」が国際社会で輝きを放っている。日本のファッションイラストレーションはこの「日本発・日本独自のファッション」を中心とした世界のファッションを、さらに「イラストレーション」として表現している。その際、いずれの作品にも、日本の伝統である「線画(輪郭線)」が重要な役割を果たしていることを明らかにした。

次に「②西洋伝統描画力養成法と日本伝統描画力養成法の融合による感性と表現力向上」について述べる。

写実的なデッサン力のあるファッションイラストレーションの作家が存在感を示す一方で、デッサン力がやや弱いにも関わらず、気にせずのびのびと作画している作家も多い。芸術は、最終的には感性の表現である。したがって、写実的なデッサン力は、極論すれば、芸術性と関係ない。しかし、最初から写実的なデッサン力を無視して芸術性の表現が完結するほど、話は簡単ではない。室町後期から江戸後期にかけての日本の画壇において、約4世紀に渡り君臨し続けた絵師集団である狩野派の絵画技術の習得(修得)法は、祖師や先達が描いた絵手本(粉本)を写し描くものであった。

明治期になりフェノロサに指摘されるまでは、写生を重要視する西洋の習得(修得)法は、日本の絵画では少数派であった。したがって、日本のファッションイラストレーションの原点である江戸期の浮世絵師のデッサン力は、写実性において、実在のモデルを写生する西洋の正確なデッサンとは程遠いレベルであった。しかしそれにも関わらず、独自のスタイルを創り上げ、浮世絵は世界に冠たる芸術として確立している。

ひるがえって、現在の日本は、マンガやア

ニメのキャラクターを手本として、それをそっくり描き写すことにより、絵の技術を習得する子供や若者が数多く存在する。一方、実在モデルの写生によってデッサン力を磨く、アカデミックな西洋画の養成法は、美術大学などを目指す受験者に限られ、日本全体では、むしろ少数派である。学校の義務教育の図工や美術では写生を行うが、その程度の描画数ではデッサン力が養成されないことは、多くの人が経験済である。

そしてマンガやアニメのキャラクターの模写によって絵の表現力を上達させ、感性を自由に表現し、さらに感性が磨かれるという好循環に乗ることが出来た大勢の子供や若者達が、現在の「COOL JAPAN」と呼ばれるデザイン力と、イラストレーションを支えていると考えられる。ファッションイラストレーションも、もちろん含まれる。

以下は、日本画や浮世絵の伝統に基づく日本の描画姿勢と考えられるものを段階ごとに列挙したものである。

- i) 写実的なデッサンに捉われ過ぎず、各自で好みの絵を手本にし真似て気軽に描画する
 - ii) それを許容する社会が背景として存在
 - iii) 結果として絵に親しみ、絵が描ける子供や若者の人口が多くなる
 - iv) さらに絵を描くことが好きになり、もっと上達したくなり、本格的にデッサンやデザインの勉強を各自に合った方法で進める
 - v) その学習効果により、感性と表現の双方の向上という好循環に乗れる子供や若者の人口が多くなる
 - vi) 結果として、デザイン力とイラストレーションの表現力が高い水準の層が厚くなり、「COOL JAPAN」現象が起こる
- もちろん、日本のファッションイラストレーションにも、同様の傾向が認められると考えられる。
- そして、今後もこの好循環が継続し、時代の進展に合わせたさらなる発展につながることを祈る。

II. 被服設計用ファッションイラストレーション通史

日本の被服設計用ファッションイラストレーションは、以下のように推移してきた。

まず、日本の被服設計用ファッションイラストレーションは、伝統として、和服の雛型本において、和服の柄が描かれてきた。江戸時代以降の雛型本が遺されている。なお、和服の形態はほぼ定形である。洋服のような流行による激しい形態の変化はあまりない。和服の流行の変化は柄・色および着こなしに表れ、被服設計用ファッションイラストレーションとしては、主に柄の違いを表現することが主流になった。

江戸期末の開国以後、洋装が流入し、徐々に洋裁の技術が伝わり、それに伴い、被服設計用ファッションイラストレーションも徐々に描かれるようになった。

明治期は、江戸期から引き継がれてきた浮世絵版画の技法で、被服設計用ファッションイラストレーションを描いていた。「衣服着用雛形之図」と呼ばれていた。

大正時代～昭和初期になると、徐々に毛筆や硬筆のペン画により、被服設計用ファッションイラストレーションが描かれるようになった。「繪姿」と呼ばれていた。

戦時期には、特殊な時代背景を反映し、「婦人標準服」や「更正服」が描かれた。引き続き「繪姿」と呼ばれた。

昭和21年～昭和31年頃の戦後復興期には、洋装が男女を問わず一般庶民にまで広く定着した。実生活上の衣生活難と精神的な空白を埋めるために洋裁ブームが起こった。日本で初めての被服設計用ファッションイラストレーションの技法書「スタイル画の描き方」が発表された。これにより被服設計用ファッションイラストレーションに対して、「スタイル画」という名称と「スタイル画は8頭身で描くものである」という意識が浸透した。

昭和32年～昭和45年頃(1957～1970)の高度成長期には、被服設計用ファッションイラストレーションにおいては、これまで「スタイル画」の中に曖昧に包含されてきた二つの要素、すなわち「被服設計目的」と「ファッション情報伝達目的」の区別がはっきりと意識されるようになった。そして、各々の別の方向へ進化し始めた。

昭和46年～昭和63年頃(1971～1988)の大量消費期には、ファッションは自己の内面を表現する手段という意識が浸透し、感覚が重視され、多様化が進んだ。被服設計用ファッションイラストレーションも技法面の研究が進み基礎理論が整備されると共に、感覚を全面に押し出した作品が多く出て形式の上で多様化が進んだ。両者間の距離は感覚上は縮まり、描画においては一見離れているように見えるが、実は総合的な印象が接近しているように考えられる。

平成元年頃(1989)～のポストバブル期には、ファッションは自己表現であるという意識がますます浸透し、各人の感覚重視と表現の多様化、すなわち日本では成熟化が進んだ。また、ファッションビジネスのグローバル化が進んだ。被服設計用ファッションイラストレーションは、ファッションデザインの発想段階において、インスピレーションを得た感覚が新鮮なうちにいかに紙に描き切るかという問題が重要性を増した。また、IT革命が進展し、コンピュータ・グラフィックスにおいて作画・編集されることが多くなった。

現在、被服設計用ファッションイラストレーションは、ハイタッチとハイテクの両面の問題を内包している。

しかし今日までの「被服設計用ファッションイラストレーション」は、多くの人々のたゆまぬ情熱と努力の結晶として存在している。今後もますます進展してゆくに違いない。

(3) 上記(2)で明らかにしたファッションイラストレーションの通史から学んだ表現技法により作例試作を行い、新技法開発を行った。

以下に本研究代表者が制作したファッションイラストレーション作例を示す。



図1 手描き作例①(水彩)長沢幸子 作



図2 手描き作例②(水彩)長沢幸子 作



図3 CG作例①長沢幸子 作



図4 CG 作例② 長沢幸子 作

表現の要点は以下のとおりである。

①日本の伝統的な作品群および本研究代表者の師匠・矢島功（1945～2006, 日本を代表するファッションイラストレーター, 1996～2006 文化女子大学教授／同教授の下で本研究代表者は助教授を務めた）の直接の教えに学び、ファッションイラストレーションにおいて「人物の顔や被服の形態を明確かつ写意的に描いた線画に、写実的な陰影法を脱却した写意的なぼかし塗りを施す」という「ファッションイラストレーションの一描法」を確立した。

②上記①の基本は、水彩など手描きの描法であるが、研究代表者はこれをコンピュータ・グラフィックス（CG）の描法にまで発展させた。

③上記①②の描法を「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」と命名した。

ファッションイラストレーションの分野には多くの作品群と各々の描法・技法が散逸している。この描法は、本研究代表者が日本の伝統的なさまざまな描法・技法を調査し、初めてまとめ上げて確立した「ファッションイラストレーションの一描法」である。したがって独自性があると言える。多くの方々の参考になれば幸いである。

5. 主な発表論文等

（研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線）

〔雑誌論文〕（計2件）

- 1) 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 Taura T. and Y.Nagai (eds) " Design Creativity 2010," pp.249-256, 査読有, Springer, The First International Conference on Design Creativity 2010.
- 2) 長沢幸子：「ファッションイラストレーションとメディア」、デザイン学研究特集号「ファッション・デザインとメディア」、第16巻1号、pp.40-45, 査読無（依頼原稿）、日本デザイン学会、2008.

〔学会発表〕（計2件）

- 1) 長沢幸子, 長沢伸也：「ファッションイラストレーションとメディア」、デザイン学研究、第55回研究発表大会概要集、pp.172-173, 日本デザイン学会、広島国際大学、2008.6.28.
- 2) Nagasawa, Sachiko, and Shin'ya Nagasawa: Japanese Fashion Illustration in Media, IASDR2009 Proceedings, No.1171, pp.1-4, International Association of Societies of Design Research, 2009.

〔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 クロニクル」角川学芸出版、128頁、2011.1.25.

〔その他〕

〔ファッションイラストレーション作品制作発表〕（計3件）

- 1) 長沢幸子：単行本表紙のためのファッションイラストレーション制作、「数理的感性工学の基礎」、海文堂出版、2010.
- 2) 長沢幸子：学会誌表紙のためのファッションイラストレーション制作、「ファッション・デザインとメディア」、第16巻1号表紙、日本デザイン学会、2008.
- 3) 長沢幸子：ヨークス株式会社編、同社新ブランド“Alta Classe Capri Guanti”六本木ヒルズ店オープンの際のカタログのためのファッションイラストレーション制作、2008.

6. 研究組織

(1) 研究代表者

長沢 幸子 (NAGASAWA SACHIKO)
文化女子大学・服装学部・准教授
研究者番号：20261092