

学位論文内容の要旨

Thesis Abstract

長 沢 幸 子

1. 論文題目

Thesis Title

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

2. 論文要旨

Thesis Abstract

ファッションイラストレーションは、その描かれる目的によりいくつかの種類が存在する。そして種類が変化すると、その表現において重要視すべき項目も変化する。現在の描法で被服の設計図を描いた場合、イメージに沿っているが曖昧さの残る設計図を描くことができる。しかしイメージに沿って正確に製作できる設計図を描ける描法はこれまでのところ存在していない為、被服設計図と実物被服の間の乖離という問題が生じる。また現在の描法で商業目的や鑑賞目的のファッションイラストレーションを描いた場合、描き手に内在するイメージや情緒を十分に引き出せて表現に結びつけられていないという問題も存在する。そこで申請論文は、ファッションイラストレーションの表現描法に内包する問題について、まず、歴史的変遷を調査することによりこれらの問題の原因を探り、これにより解決の糸口を得てから、次に新描法の創造・開発を行い、さらに定性的考察・定量的検証を行い、ファッションイラストレーションの分野のさらなる発展に寄与することを目的として、これを多面的・複合的にまとめている。

本論文は8章から構成されている。以下に各章の概要を示す。

第1章では、ファッションイラストレーションの研究の背景、目的、先行研究、本論文の構成について述べた。

新旧のファッションイラストレーション作品を概観すると、描かれた目的の異なるいくつかの種類が混在していることに気付く。第2章では、歴史的変遷の調査および新描法の創造・開発を行う為に、これまでに描かれ蓄積されてきた日本のファッションイラストレーション作品を、先行研究に鑑み、また著者のファッションイラストレーション作家としての視点を加えて分類を行った。その結果「商業用（情報伝達用）」「工業用（被服設計用）」「鑑賞用（自己表現用）」と分類し、作家の立場からは「商業用（情報伝達用）」と「鑑賞用（自己表現用）」は比較的接近しているものと位置付けた。

第3章では、先行研究に鑑み、ファッションイラストレーション作家としての視点から見た日本の「商業用（情報伝達用）ファッションイラストレーション」の歴史の変遷を調査した。その結果、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、過去には隆盛していたが現在は衰退している描法、およびこれから開発することが望ましい描法の存在が明らかになるという新たな知見を得た。

第4章では、先行研究に鑑み、ファッションイラストレーション作家としての視点から見た日本の「工業用（被服設計用）ファッションイラストレーション」の歴史の変遷を調査した。その結果、和装の被服設計図から洋装の被服設計図に移り変わってゆく様子、基準線を拠り所に人体と被服を描く「8頭身方式」「6ブロック方式」が20世紀半ばより成立してゆく様子などが明らかになるという新たな知見を得た。

第5章では、第6章および第7章で述べる新描法の前提となる描法の確認の為、従来描法を整理して述べた。

第6章では、第3章で得た新たな知見により「商業用（情報伝達用）および鑑賞用（自己表現用）ファッションイラストレーション」における新描法を創造した。第1節において水墨画の描法を取り入れたファッションイラストレーションの新描法の創造を行った。作品制作を行う際に大切な初期イメージの鮮度を保ったまま、描き手の情緒を表現するべく、まず中心となる理論を構築し、次に作例を試作し定性的考察を行った。第2節において、提案する新描法の中心技法である「暈し塗り」について主観評価実験を実施し主成分分析による検証を行った。その結果、提案する新描法は、「陰影および濃墨の用い方」に注意をすれば、描き手の情緒の表現などに有効であることが定量的に明らかになり裏付けられた。

第7章では、第4章で得た新たな知見により「工業用（被服設計用）ファッションイラストレーション」における新描法の開発を行った。第1節では、より正確な被服の設計図を描くために、被服造形の平面作図に近い手法で描ける意匠図の新作画システム「意匠図原型作画方式」を開発した。その結果、被服造形の教育における「人体寸法より起こした被服原型から平面作図に至る一連のシステム」に対応する「工業用（被服設計用）ファッションイラストレーションの作画のシステム」が成立し、より正確な意匠図を描くことが出来るようになった。これは表層的でなく、より深いファッションクリエイションの為の基礎教育に貢献するものとして有意義である。第2節では、描画をより取り組み易くするために、応用描法を開発を行った。すなわち学生になじみがあり取り組みやすい漫画を「工業用（被服設計用）ファッションイラストレーション」の教育に取り込み活用する方法である。印象評価実験を実施しコンジョイント分析を行った結果、目、顔幅、プロポーション、被服の構造線の描き方がファッションデザイン画らしさと漫画らしさを分ける重要な要素で

あることが定量的に明らかになった。

第8章では各章で得られた知見をまとめ、本論文の結言とした。

以上