

氏 名	崎田 喜美枝
学 位	博士 (芸術学)
学 位 記 番 号	博 (芸) 乙第 1 号
学位授与年月日	平成 16 年 3 月 30 日
学位授与の要件	学位規程第 3 条第 4 項該当
学 位 論 文 名	主論文 COMPUTER FASHION DESIGN COLLABORATIVE FASHION APPROACH 副論文 FASHION ART 芸術解剖にもとづくファッションデザインの発想
審 査 委 員	主査 教授 菅原 正博 副査 教授 池田 有隣 副査 教授 田淵 晋也

論文目録

主論文 COMPUTER FASHION DESIGN COLLABORATIVE FASHION APPROACH

PART I ファッションアートの感性分析 The Analysis of Fashion Art's Taste

1. トレンド クラスタ

TREND CLUSTER

- ・ トレンド クラスタの8感性分類
- ・ トレンド感性のポジショニング
- ・ トレンド感性イメージ
- ・ デザイナー&ブランドのポジショニング
- ・ ワードローブの8感性分類
- ・ コレクションの8感性分類

2. オケーション トレンド

OCCASION TREND

- ・ オフィシャル、プライベート&ソーシャルスタイル
- ・ トレンドとオケーションの感性融合
- ・ オフィシャル スタイル
- ・ プライベート スタイル
- ・ ソーシャル スタイル
- ・

3. シルエット クラスタ

SILHOUETTE CLUSTER

- ・ シルエット感性
- ・ コレクション シルエット感性

4. ファブリック クラスタ

FABRIC CLUSTER

- ・ ファブリック感性のポジショニング
- ・ ファブリック感性の分類
- ・ ファブリック感性のイメージ
- ・ コレクション ファブリック感性

5. デザイン データベース

DESIGN DATABASE

- ・ コレクション データベース
- ・ 感性分類 データベース

PART II テーマ企画&スタイリング Theme Planning & Styling

1. コンピュータ スタイリング テーマ企画

PLANNING OF STYLING THEME WITH COMPUTER

- ・ コンピュータ スタイリング テーマ
- ・ 感性分類事例

2. コンピュータ ファッション スタイリング

COMPUTER FASHION STYLING

- ・ テーマ企画とデザインワーク
- ・ ファッション スケッチング
- ・ デザイン シュミレーション
- ・ アイテム コーディネート
- ・ ファッション イラストレーション
- ・ 感性分類事例

PART III デザイン&テクノロジー Design & Technology

1. コンピュータ テキスタイル デザイン

COMPUTER TEXTILE DESIGN

- ・ 織柄デザイン
- ・ プリント デザイン
- ・ 感性分類事例

2. コンピュータ ニット デザイン

COMPUTER KNIT DESIGN

- ・ 横編デザイン
- ・ インターシャ&ジャカード
- ・ 組織柄
- ・ 糸の種類
- ・ 丸編デザイン
- ・ 感性分類事例

3. コンピュータ パターンメイキング
COMPUTER PATTERN MAKING
 - ・ ベーシック パターンメイキング
 - ・ シルエット パターンメイキング
 - ・ パターングレーディング&マーキング
 - ・ 感性分類事例

4. アパレル テクノロジー
APPAREL TECHNOLOGY
 - ・ サンプル縫製仕様システム
 - ・ コンピュータ カッティング システム
 - ・ コンピュータ ニッティング システム
 - ・ 感性分類事例

PARTIV コンピュータ支援システム Computer for Fashion Design

1. 感性分析支援コンピュータシステム
COMPUTER FOR FASHION ART ' S TASTE
2. スタイリング支援コンピュータシステム
COMPUTER FOR STYLING
3. テキスタイル支援コンピュータ システム
COMPUTER FOR TEXTILE
4. パターンメイキング支援コンピュータシステム
COMPUTER FOR PATTERN MAKING
5. アパレルテクノロジー支援コンピュータシステム
COMPUTER FOR APPAREL TECHNOLOGY

第1章 デザインの基礎

デザインと自然
デザインの要素
色彩

第2章 ファッション アナトミー

人体の構造
からだの動き

第3章 デザインの表現

ファッション ドローイング
アナライジング
ファッション体型と婦人体型
ファッション体型にドレスを着せる技法
ディテール
シルエット
年齢 ウエアの種類と表現
材質の表現

第4章 デザインの発想

服飾史からのアダプテーション
紋章からのアダプテーション
国旗からのアダプテーション
絵画からのアダプテーション
花からのアダプテーション
鳥からのアダプテーション
建築からのアダプテーション
自動車からのアダプテーション
香水からのアダプテーション
宝石からのアダプテーション

第5章 ファッション デザインのポイント

ファッション デザインの要素
デザインの原則
デザインの制限
ドレスの性格によるデザインのポイント
体型別によるデザインのポイント

第6章 トリミングの効果的な扱い

アクセサリー パーツのトリミング
技術的なトリミング
手芸的なトリミング

第7章 布地とデザイン

布地の効果的な扱い
模様を展開
プリント別によるデザイン
模様の分析
デザインにおける布地の役割
材質別のデザイン

第8章 アクセサリー

アクセサリー

論文内容の要旨

[主論文]

COMPUTER FASHION DESIGN COLLABORATIVE FASHION APPROACH

PART I ファッションアートの感性分析 The Analysis of Fashion Art's Taste

コンピュータ支援システムによりファッションにおけるトレンドクラスターの感性分析、ファブリッククラスターの感性分析、シルエットクラスターの感性分析、さらにはオケージョントレンド、それらすべてをキーワードとしてそれぞれ分析し、その作品の感性を抽出し、そのシーズンの感性ファクターの変化発展を科学的に予測する方法を提案している。

PART II テーマ企画&スタイリング Theme Planning & Styling

世界のコレクション情報を感性工学的な分析によって、来シーズン以降のファッションの大きな流れを分析、予測することができる。その流れを「ファッション ファクター」と呼んでいる。このファッション ファクターは、4つの軸のポジショニングがミックスされて「スタイリング テーマ」としてイメージ的に表現される。本論文では、基本的なスタイリング テーマとして、6つのクラスターに分類している。

PART III デザイン&テクノロジー Design & Technology

従来はすでに試作された生地サンプルや柄サンプルの中から選択せざるをえなかったが、本論文ではコンピュータグラフィックスの活用により、スタイリングにマッチしたファブリック企画ができるようになり、そのためオリジナル性を打ち出すことができた。特にこのテキスタイル支援段階では、ファブリック衣服を中心とした織物と、それを使用して衣服（ブラウス、ワンピース、ジャケット、ボトムスなど）を制作する工程と、ニットを中心とした編物と、それを使用した衣服（ニット、カット&ソー、ニットワンピース、ニットボトムスなど）に大別して支援システムを構築している。

PART IV コンピュータ支援システム Computer for Fashion Design

I～IIIで検討してきた企画プロセスの中で「感性分析支援」「スタイリング支援」「テキスタイル支援」「パターンメイキング支援」「アパレルテクノロジー支援」のジャンルにおいて、それぞれどのようなコンピュータ技術が活用されてきたかという点に重点をおいて論究している。

[副論文]

FASHION ART

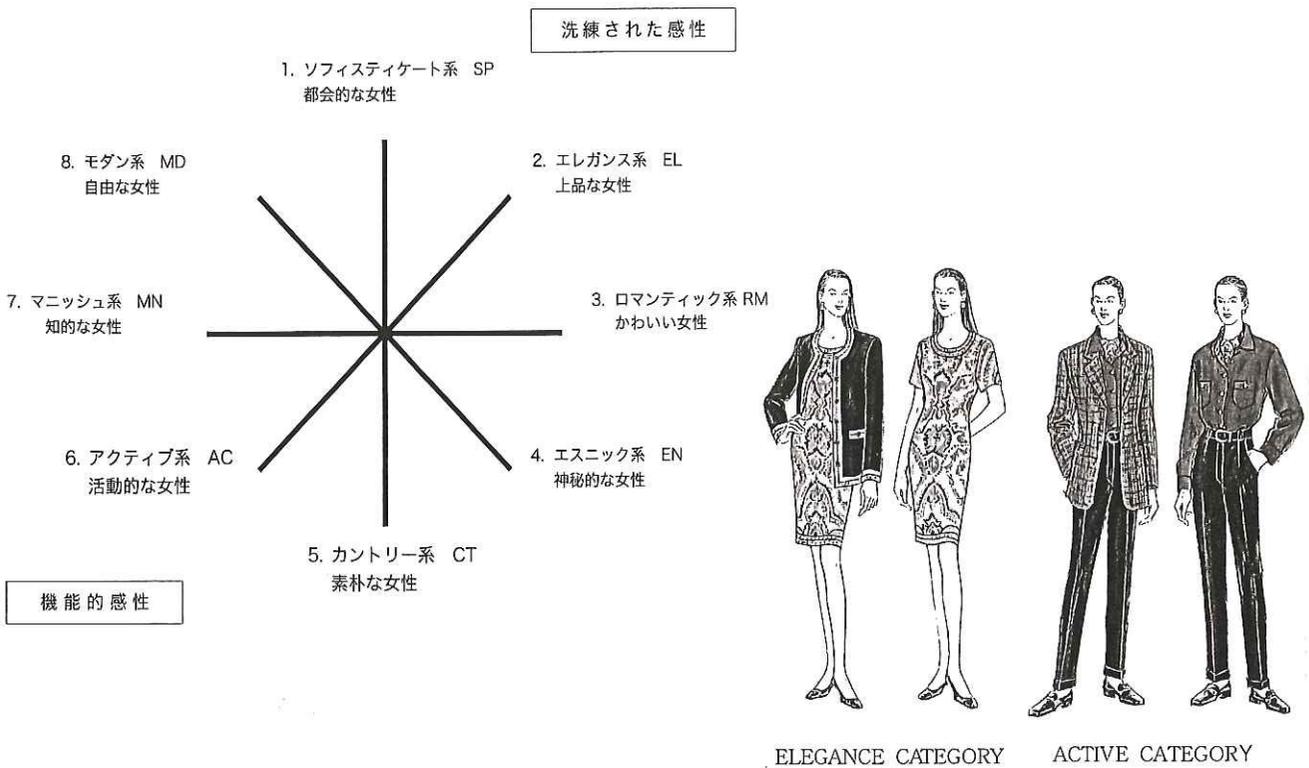
芸術解剖にもとづくファッションデザインの発想

王侯貴族や上流社会の人たちの装飾的要素のつよいモードからはじまって、一般社会にひろがってとけこんだ現代文明の成果のひとつとしてのファッションにいたる歴史的経過のなかで、ファッションデザインの分野での基本として、衣服というものはいうまでもなく人間の着るものであり、そのためには人体の構造や機能を知ることが不可欠の必要条件なのである。そこで、まず解剖学からはじめることを構想した。解剖学は医者、画家に欠かせない知識だが、それらとはまったくアスペクトの違うものとして、ファッションアナトミーを「FASHION ART」の冒頭に位置づけて、ファッションデザインの全体像を考究した。

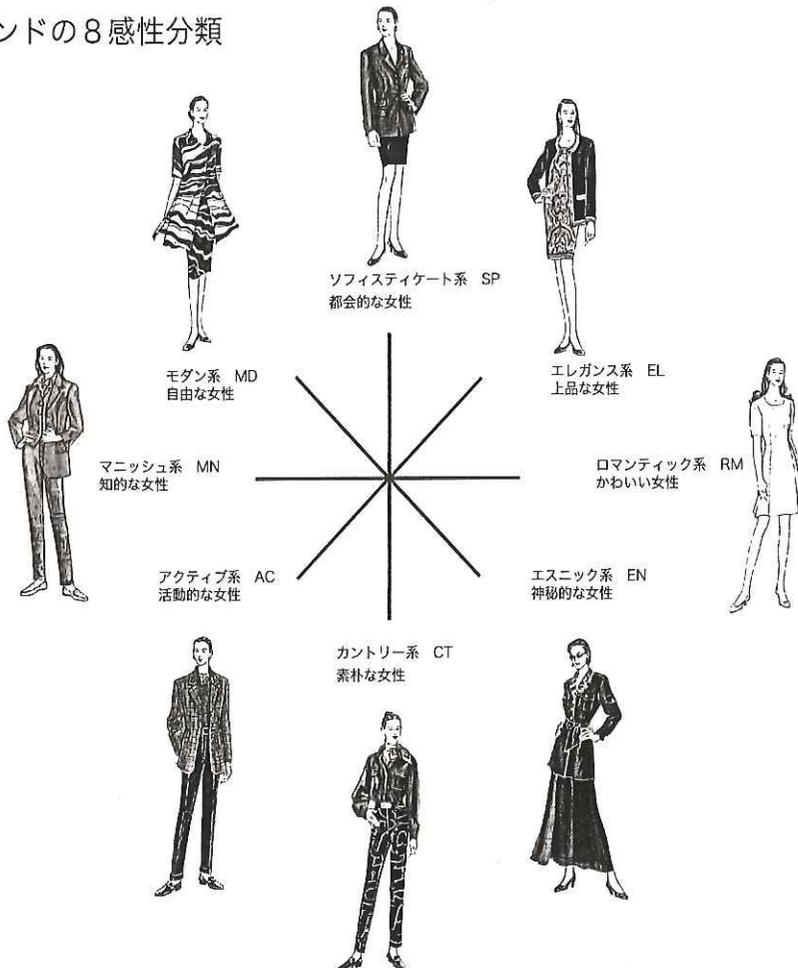
- 第1章 デザインの基礎
- 第2章 ファッション アナトミー
- 第3章 デザインの表現
- 第4章 デザインの発想
- 第5章 ファッション デザインのポイント
- 第6章 トリミングの効果的な扱い
- 第7章 布地とデザイン
- 第8章 アクセサリー

トレンド感性のポジショニング

各クラスターのポジショニングと、ソフィステイケート系を軸にして右側が洗練された感性をあらわし、左側が機能的感性をあらわしている。



ファッショントレンドの8感性分類



トレンド感性イメージをパリコレクションからセレクトしたが、特に8感性のうち、エレガンス系、アクティブ系のデザインを本論文における共通のテーマとし、各パートでそれぞれ研究を深める。

論文審査結果の要旨

1. 本研究の学位論文としての特色とその評価

1) 本研究の特色

本研究は、主論文、副論文からなりたっているが、本審査では、本研究のユニーク性、独創性について重点的に審議を重ねた。

この2つの論文のうち、主論文を「理論研究編」、副論文を「表現研究編」として位置づけ、本学大学院は後期博士課程の研究方針である「理論研究」と「表現研究」の融合という視点と一致した研究である、という点を確認した。

この両論文の特色について、審査員の立場から、一言付け加えておきたい。副論文「ファッションアート」は、著者もその冒頭で述べているように「デザイナー（あるいはそれを志す人）の造形上の美的感性を磨き、ひいては想像能力を高めることにある」と位置づけている。つまり、ひとりのファッション デザイナーの「芸術解剖にもとづくファッション デザインの発想」を究明している。この究極のすがたが「オートクチュール」に集約されている。

一方、主論文「コンピュータ ファッション デザイン」は、このファッション アートの世界を、大量生産を前提としたファッション ビジネスとして消費生活を支えているパリ ファッション、ニューヨーク ファッション、ミラノ ファッションをビジネス向けに翻訳するために、感性工学的的手法を用いて独自に8感性のクラスター分析手法を開発している。つまり、パリ、ニューヨーク、ミラノのトップデザイナーのコレクションのデザインをイメージ分類し、映像とキーワードを用いて知識ベース化し、コンピュータに入力する研究領域を新たに確立したという点に独創的な特色が見られる。

この主論文、副論文のファッション デザイン研究は、それぞれが役割を持っている。つまり、副論文「ファッション アート」は、ファッション デザインを構成する「コンテンツ デザイン」の体系化を目指した研究であり、主論文「コンピュータ ファッション デザイン」は、ファッション デザインを産業界で商品化していくための「プロセス デザイン」の体系化を目指した研究である、と解釈することができる。

本研究は、方法論的にこういった2側面を持った研究であるという点をもう少し明確にするために、本研究の独創性に関して審査員の立場から補足説明を行っておきたい。

2) 「コンテンツ デザイン」としての「ファッション アート」の研究内容

副論文「ファッション アート」の研究が、なぜ「コンテンツ デザイン」の研究に属するのかといえば、ファッション デザインを単に「洋装デザイン」または「服飾デザイン」という狭い範囲内に限定せず、むしろ、「アート」そのものの「デザイン基礎」と「デザイン要素」を出発点に置き、ファッションを着装する側の人間の人的特質とデザイン表現との関連性を第1章から第3章まで論じている。

その基礎理論をベースにしながらか第4章から第8章まで、「デザインの発想」「ファッション デザインのポイント」「トリミングの効果的な扱い」「布地とデザイン」「アクセサリ」といったように、ファッションを洋服のデザイン（本書では「ファッション スケッチング」「アイテム スケッチング」と呼んでいる）に限定せず、「布地」「トリミング」「アクセサリ」をファッション デザインのコンテンツとして統合的に捉えている点がユニークである。

この「コンテンツ デザイン」の内容面での中核的な研究は、第5章「ファッション デザインのポイント」に見られる。この章では「デザインの原則」「デザインの制限」「ドレスの性格におけるデザインのポイント」「体型別によるデザインのポイント」に分けて論じているが、実際にファッション デザイナーが身につけておくべきデザイン知識とデザイン スキルを、この章で体系的に説明している。

このデザイン知識およびデザイン スキルを中核にして、ファッションとしての表現力を高めるために、「布地」「トリミング」「アクセサリ」に関するデザイン知識およびデザイン スキルを付加することによって、高度なファッション デザイン コンテンツ（作品）を制作することができるようになる。

3) 「プロセス デザイン」としての「コンピュータ ファッション デザイン」研究

本研究の学位論文の審査としては、副論文「ファッション アート」の「コンテンツ デザイン」研究よりも、むしろ、主論文「コンピュータ ファッション デザイン」研究のほうに主力をおいてきた。というのは、本論文の独創性は、特に主論文「コンピュータ ファッション デザイン」のパートII「テーマ企画&スタイリング」パートIII「デザイン&テクノロジー」に見られると判断したからである。

主論文のパートIで展開されている「ファッション アートの感性分析」では、トレンド クラスターの8感性分類の言語的整理と日本語訳が論文の理論的根幹となっている。8感性分類は91年度92年度の本学の紀要に初めて研究論文として掲載されたが、これは副論文の「ファッション アート」の分析版として、密接な関連性をもっている部分の研究である。

主論文は、パートII以降で、ファッション デザイン プロセスをコンピュータ化しようとする研究意図のもとに、ファッション デザインを立案するプロセスを工程的に区分けして、それぞれのプロセスで、どのようにコンピュータ支援ができるかという点を研究している。そういった意味で主論文は、「コンテンツ デザイン」よりも「プロセス デザイン」の研究が主流を占めているところに特徴がある。

この「プロセス デザイン」のあり方を論証するために「アクティブ感性系」と「エレガンス感性系」に分けて「コンピュータ スタイリング テーマ」「コンピュータ ファッション スタイリング」「コンピュータ ファブリック デザイン」「コンピュータ パターンメイキング」「アパレル テクノロジー」というプロセスに沿って、シミュレーション的にデザイン活動を行っている。

以上、補足説明してきたように、長年にわたる「ファッション アート」で蓄積されてきたファッション知識とデザイン スキルを体系化した「コンテンツ デザイン」と、その「コンテンツ デザイン」を、具体的なファッション ビジネスの場で、コンピュータの支援のもとに「プロセス デザイン」の体系化を図ってきたことを学位審査の過程で特に注目した、ということをつけ加えさせていただいた。

本研究は上記で検討したような特質をもっているという点を確認したうえで、本審査委員会としては、本研究が博士論文の水準に達しているユニークな研究である、という結論に至った次第である。その根拠として、以下のような4つの特徴が指摘できる。

1) 研究テーマの独創性

第1にあげられるのは、「研究テーマの独創性」である。これまで、ファッション デザインは、個々のデザイナーの感性に依存する部分が大きいとされ、科学的な研究対象として取り上げられるチャンスがなかったが、本論文は、まさにこういった研究の空白部分を埋めて「コンテンツ デザイン」「プロセス デザイン」の両側面から体系化を図った最初の学位論文として、日本だけではなく、先進的な欧米にも類を見ない独創的な研究テーマである、という点を高く評価させていただいた次第である。

2) 論述の理論的一貫性

第2に指摘できる特徴は、本研究が主論文、副論文という形でファッション デザインの「コンテンツ」と「プロセス」の両側面から研究を重ね、いずれも、基本原理を重視しながら、感性分類を出発点にして、スタイリング テーマをデザイン表現し、テクノロジーを有効活用して、アパレル商品を作成する方法論を解明したという点で、本研究の論述自体の理論的一貫性が保たれている、という点をあげることができる。

3) 方法論的ユニーク性

本研究の主論文と副論文はいずれも内容面だけではなく、出版制作面でも、デジタル カラー印刷技術を駆使して、具体的なビジュアル事例を各ページで多用しており、極めて分かり易くまとめられているという点でも、方法論的なユニーク性が評価できる。

ただ、今後の課題として、こういったデジタル技術をさらに進化させ、インターネット技術や画像圧縮技術や大量の画像を一覧性の形で表示したり、動画と静止画を統合したブラウジング技術を活用して、第2バージョンのコンピュータ ファッション デザインの研究が大いに期待される場所である。

4) 文献研究に関する評価

第4に指摘できる特徴は、文献研究に関する評価である。研究テーマが独創的なだけに、コンピュータ ファッション デザインに関する先行研究が少ないという点はいなめないが、崎田教授が1960年代に米国のニューヨークで、ファッション デザインの理論的研究に接点を持ち、それ以来、多方面にわたる文献 資料の収集をもとに、常に先端をいくコレクション情報を感性工学的手法を用いてデータベース化を図ってきたという点が、本研究の論文内に掲載されている写真やスタイル画を通じてうかがうことができる。

5) 最終審査結果

以上、学位論文としての審査基準として4つの点について慎重審議を重ねたが、本研究がファッション デザインの理論と表現技術の融合という本学の研究方向にマッチした独創的な研究であるという意味で、学位論文としての価値を十分に有するものとして審査員一同が同意したことを、ここに報告する次第である。