

コスプレメイクの工夫と加工によるキャラクター形成

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2019-02-28 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 小出, 治都子 メールアドレス: 所属:
URL	https://osaka-shoin.repo.nii.ac.jp/records/4359

コスプレメイクの工夫と加工によるキャラクター形成

学芸学部 化粧ファッション学科 小出 治都子

要旨：本稿はコスプレメイクに着目し考察を行ったものである。コスプレは、日常の中の非日常のものとして捉えられ、2次元のキャラクターになりきり、人に注目されたいという承認欲求によって行われている。そのためには、衣装だけでなくヘアメイクにおいてもキャラクターになりきることができるように施さねばならない。そこで、専門雑誌やSNSなどを通じて情報交換が行われることとなる。そこで紹介されている化粧品を使用し、キャラクターになるために「自作」する。そして、撮影し、必要であれば加工を施し、SNSなどによって発信する。そうすると、キャラクターに似ているか、もしくは近づくための努力をしているかなどで評価される。それは、インターネットやSNSによって情報が拡散しやすい社会となった現代において、化粧文化の新しい担い手として、コスプレについて今後考えていく必要があるということである。

キーワード：コスプレ(コスチュームプレイ)、コスプレメイク、キャラクター形成

1. はじめに

「コスチューム・プレイ」の略であるコスプレとは、漫画やアニメ、ゲームなどのキャラクターの衣装・ヘアスタイルなどをそっくり真似て変身することをさす¹。1970年代からSFファンやアニメファンの間で行われていたといわれ、主にコミックマーケット(コミケ)など同人誌即売会で行われていた²。しかし、最近ではだれでも気軽にコスプレができるようになっており、コスプレの文化は広がっているといえよう。

コスプレに関する研究は進み、さまざまな先行研究が出てきている。その中では、主にコスプレの服装に着目されていることが多い。しかしながら、コスプレは衣装のみで形成されるものではなく、メイクやヘアスタイルも含んだトータルファッションと捉えることができる³。

そこで、本稿ではコスプレのさいに施されるメイク(コスプレメイク、コスメイク、キャラメイクなどと呼ばれている。本稿ではコスプレメイクと表記する)に着目し考察を行う。そして、コスプレメイクにおいてキャラクターに似せるためにどのような工夫や加工を行っているかを述べ、コスプレメイクが現代社会にどのような影響を与えているのかを考えてみたい。

本稿では、まずコスプレ文化の成り立ちについて、先行研究から概観する。次に、コスプレメイクの方法について、専門雑誌から紹介する。そして、最後にコ

スプレにおける工夫や加工について紹介し、コスプレがいかに社会に浸透しているかを考察する。

2. コスプレの文化とは

コスプレは1970年代からSFファンやアニメファンの間で行われていたものであった。その後、さまざまな分野に波及していき、90年代後半から社会現象となった⁴。松谷はコスプレについて次のように述べている。

そもそもコスプレとは、非日常的な衣装に身を包むことを指す。そのとき重要なのは、衣装を着る者の属性だ。たとえば、現役の女子高生が制服を着ていても、それはコスプレとは見なされない。他校の制服を着ていても、コスプレとは見なされることはないだろう。このように、コスプレとは、あくまでも衣装を着る者が日常と異なる格好をするからこそ成立する。よって、非日常(フィクション性)が強いファンタジー世界観のアニメやゲームのコスチュームは、誰が着てもコスプレ的性質が強くなる。⁵

このように、非日常性のものであるコスプレについて、ファッションの本質に大きく関わっているのではないかと問いかけ、コスプレについて論じたのが江

藤正顕である。江藤は、「もともとファッションには、非日常性への願望」がある「ハレ」のものだと述べている⁶。もともとコスプレは自分が着たいものを自らの手で作り出すものであるとし、ファッションブランドの原点も同じだったのではないかと論じた上で、ファッション自体のコスプレ化が起こるのではないだろうかという推測のもと、コスプレは「非日常でありながら、同時に日常性を獲得しようとしている」と述べている⁷。

このように、コスプレは日常における非日常性のものでありつつも、日常性のもったものとして認識されるようになったと考えることができるのである。

日常性のもんとして認識されたことにより、コスプレに関して、さまざまな媒体による紹介されるようになった。インターネットやSNSによる情報はもちろん、専門雑誌も発売されている。専門雑誌では、衣装のみならず、ヘアメイクに関する情報や豆知識などが紹介されており、コスプレをする上で重要な媒体となっている。では、その中でメイクはどのように紹介されているのだろうか。次章では、コスプレメイクの方法について、どのように紹介されているかを確認していきたい。

3. コスプレメイクの方法

コスプレメイクに関しては、キャラクターによって使用する化粧品等が変わってくる。しかし、基本はどのキャラクターであっても同じ方法でメイクを行うため、まずはその順番を示す。コスプレメイクの基本的な手順は以下のとおりである⁸。

- ①化粧水
- ②乳液
- ③化粧下地
- ④ファンデ
- ⑤コンシーラー
- ⑥フェイスパウダー
- ⑦ハイライト
- ⑧まゆを描く
- ⑨アイシャドウ(1)
- ⑩アイシャドウ(2)
- ⑪アイシャドウ(3)註：(1)～(3)の手順でグラデーションを完成させる。
- ⑫アイシャドウ下(1)
- ⑬アイシャドウ下(2)
- ⑭アイライン上

- ⑮アイライン下
- ⑯つけまつげ上
- ⑰つけまつげ下
- ⑱チーク
- ⑲リップ

手順にそってメイクを行う際には、キュートバージョンやセクシーバージョン、男装バージョンなど、自身がコスプレしたいキャラクターに合わせて、アイシャドウの色を変えたり、眉の形や位置を変えるなど、どの部分にメイクするかを決めていく。また、カラコンを入れる場合は、③と④の間に入れる⁹。

他にも、頬骨の下から顎先あたりに影を入れるシェーディングや、ノーズシャドウ、ハイライトを入れることで、鼻筋のラインを強調したり、立体感を出したりする¹⁰。

このように、コスプレメイクの方法の基本は普通のメイクとそう変わらない。だが、コスプレは、「(現実を離れて)キャラクターになりきること」、「ひとに注目されること」が重要である¹¹。そのため、キャラクターのイメージカラーや実際に施されているメイクと同じ色を使ったり、眉の位置や目の大きさを変えることを、自分で工夫し時には自作する。そのために必要なことのひとつが写真技術である。

4. コスプレメイクにおける工夫と加工

本章では、コスプレ時での写真撮影について述べる。『COSPLAY MODE』(2018年9月号)には、「室内屋外でメイクを着替えよう」と「アプリで撮ったらめっちゃ盛れる加工前提メイク」という記事が掲載されている。その記事から、写真撮影の際のメイク方法のポイントを述べる。その上で、コスプレメイクの特徴と、その工夫と加工について考察する。

「室内屋外でメイクを着替えよう」では、光の強さで写真写りは変わるため、メイクの強さに段階をつけるよう次のように書かれている。

ベースのメイクは同じでも、アイラインやアイシャドウの強さを調整することで環境ごとの対応が可能です。事前にどういったライティングをすることを考えて、撮影した時にちょうど良いメイクに仕上げられると良いですね。また、顔を合わせて「会う」相手に良く見せたい場合と、撮影で良く見せたい場合も求められる仕上がりが変わります。目視で美しいラメやパールの質感は撮影では

過剰に光りがちなので注意！¹²

このような注意を促したうえで、対・室内定常光、穏やかな自然光での撮影ではノーマルメイクを推奨している。ノーマルメイクでは、「違和感」を感じさせないのが自然できれいに見えるコツであるし、そのポイントは、アイライン、鼻、目尻、口元であると述べられている¹³。

それに対し、対・強い太陽光、ストロボ光での撮影時にはストロングメイクを勧めている。

ストロボでの撮影は、自然光に比べると優しいライティングの時でも光を受ける部分は強く光、落ち窪んだ部分は強い陰となるため、自然光に比べて強めの色を乗せる必要があると書かれている¹⁴。

ストロングメイクの最も重要なポイントは、アイライン、アイシャドウ、眉など、アイメイクをいかに化粧するかである¹⁵。

このように、室内か屋外で撮影するかどうかによっても、キャラクターになるためのメイク方法やポイントは大きく違うのである。

しかし、骨格や目の大きさを大幅に変えることはメイクだけでは難しい。そこで必要なものが加工アプリである。加工アプリは、スマートフォンで自撮りした際にも使用されるものである。コスプレメイクでも同じように加工アプリが用いられており、美肌やデカ目にしたり、輪郭をシャープに加工する。しかし、自撮り写真の加工と違うのは、コスプレメイクはあくまでもアニメ顔にすることが目的であることである。

「アプリで撮ったらめっちゃ盛れる加工前提メイク」では、アプリで加工できない部分のメイクや加工しやすいようなメイクの工夫についてさまざまなことが書かれている¹⁶。このように、コスプレメイクや衣装でいかにキャラクターに似せようとしても難しい場合や、自分が納得する写真を撮りたい場合、加工アプリを使うことは多いと思われる。しかしながら、コスプレプレイヤー(コスプレを行う人)にとって、もっとも重要なのは「いかに自作できたか」という点ではないかと考えられる。このような点について、次のように述べられている。

コスプレプレイヤーはどのくらい普段の自分からそのキャラクターに変身できたかが重要であるため、普段の自分からそのキャラクターに変身できればできるほど充実感を得ることができるといえる。コスプレを行うことにより、普段出せない自分を

表出できることから、コスプレプレイヤーは、普段よりも積極的に仲間と交流することができ、自己変化による充実感を得ているともいえる。¹⁷

これは、コスプレが非日常性を持っていることにより、キャラクターにいかになりきれかが重視されていると考えることができる。しかしながら、2次元のものを3次元に完璧に模倣することは難しい。そのため、写真撮影でも小物を使いワイヤーで吊るなどの加工が施されるたり、大小問わずさまざまな点で工夫が行われるのである。それだけ、自身がキャラクターになりきる努力をしたことも、コスプレプレイヤーへの評価のポイントとなっている。

コスプレのコミュニティにおける評価基準はキャラクターに似ているか似ていないかに収斂していくとし、さらに、キャラクターに似ているか否かの結果の部分だけでなく、近づくための努力をいかにしているかという過程の部分も重視されていると思われる。キャラクターに近づくためにどのくらい「自己犠牲」をしているかも、コスプレのコミュニティにおける評価基準になり得る。その「自己犠牲」とは、身体に悪影響がありそうなメイクを施したりするような身体的な面であったり、個人の持つ資本をどの程度注入するかということが伺える。¹⁸

このように、キャラクターになるための「自己犠牲」をも評価の対象となるのである。しかし、コスプレをすることで他人からの評価をもらえることは、キャラクターを自分のものにできたということでもある。そのため、コスプレプレイヤーは自身を(傷つける可能性があったとしても)キャラクターに似せるためにより一層努力をして、コスプレという「作品」を作っていくのだらうと思われる。

おわりに

以上、コスプレメイクの方法とその工夫や加工技術について紹介した。コスプレは、日常の中の非日常のものとして捉えられ、2次元のキャラクターになりきり、人に注目されたいという承認欲求によって行われている。そのためには、衣装だけでなくヘアメイクにおいてもキャラクターになりきるように施さねばならない。

そこで、専門雑誌やSNSなどを通じて情報交換が行

われることとなる。それらの中で紹介されている化粧品は決して高価であったり、特殊なものではない。紹介された化粧品を使用し、キャラクターになるためにコスプレイヤーたちは「自作」するのである。そして、コスプレした姿を撮影し、(必要であれば)加工を施す。これらの作品は、SNSなどによって発信され、(キャラクターに似ているか、もしくは近づくための努力をしているかなどで)評価される。

それは、インターネットやSNSによって情報が拡散しやすい社会となった現代において、化粧文化の新しい担い手とも考えられる。化粧文化において、コスプレメイクがどのように捉えられていくのか、今後も着目したい。

注

- 1 杉浦由美子(2008)『コスプレ女子の時代』、KKベストセラーズ、p.100
- 2 松谷創一郎(2012)『ギャルと不思議ちゃん論 女の子たちの三十年戦争』、原書房、p.242
- 3 江藤は、コスプレを衣装のみならず、髪や化粧にまで及ぶ全身的な変身であると述べている。(江藤正顕(2010)「ファッションの脈絡：「コスプレ」現象について」九州大学大学院比較社会文化学府比較文化研究会『Comparatio』14、pp.57-71)
- 4 前掲『ギャルと不思議ちゃん論 女の子たちの三十年戦争』、p.243
- 5 同上、p.243
- 6 前掲「ファッションの脈絡：「コスプレ」現象について」、p.60
- 7 同上、p.64
- 8 ファミマ・ドット・コム編(2015)『COSPLAY MODE特別編集 COSMAKE MODE コスプレをもっと彩るキャラメイクBOOK』、pp.66-67より引用。
- 9 同上、p.92
- 10 同上、p.93
- 11 前掲『ギャルと不思議ちゃん論 女の子たちの三十年戦争』、p.244
- 12 シムサム・メディア『COSPLAY MODE』2018年9月号、p.52
- 13 アイラインは、アニメ的な線ではなく、実在の人間に入るシワ、陰を描くように茶でなじませる。鼻には、シャドウではなく、ハイライトを入れてメリハリをつける。口元の切開部分や目尻ラインには、自然な仕上がりを目指すために粘膜の色をイメージしたりリップライナーなどでラインを入れる。(同上、p.53)
- 14 同上、p.53
- 15 ライティングが強い場合、アイライン、アイシャドウ、眉は飛びやすい。そのため、強めに化粧することで光に負けない目元になる。また、クマや頬骨の立体感などの凸凹部分はハイライトで仕上がりが美しくなる。さらに、キャラクターによっては骨格を無視した位置に眉を描かざるをえない場合がある。その際には、なじむ色のアイライナーで細く実際に生えているような「線」で描いて足す。(同上、p.53)
- 16 「アプリで加工すると美肌機能が効くため、顔が全体的にのっぺりしがち。顔の中心部分に、普段のコスメイクよりシェーディングとハイライトでメリハリをつけておくとGOOD。」や、「美肌機能を強くすると肌色がフラットになるため、せっかく塗ったチークのカラーが消えてしまうことも。そのため普段のコスメイクより少し濃いチークにしておくのがコツ。」(同上、p.55)
- 17 森本季沙、大久保智生、鈴木公啓(2017)「青年期におけるコスプレに関する動機と心理的効用の検討：大学生とコスプレイヤーの比較から」香川大学教育学部編『香川大学教育学部研究報告』147、p.23