

# コスチューム・デザイン表現技法の研究 (第2報)

池田初子・河村瑞江

## Methods of Drawing in the Costume Design (II)

Hatsuko IKEDA and Mizue KAWAMURA

### 研究目的

家政系短期大学などにおける被服構成、あるいはデザイン実習のための基本的能力として、コスチューム・ドローイング(描画による服装デザインの表現)は必須条件として考えられる。そのために服飾デザインの研究に際しては、描画の表現技術を持たなければならないが、こうした能力は各人各様に著しい個人差があり、学力において優位にあるものでも、表現力を伴わない場合がある。すべてデザイン活動においては、イメージの形象化は絶対に必要な条件であり、創造力の豊かさとともに、第三者へのイメージ伝達のために、適確な技術が求められるのである。被服関係の専攻、コースを志望する学生の過半数は、描くことに消極的であったり、描けないものと思いついでいる場合が多く、先天的な素質に恵まれている者は極めて少数である。これは本学に限った現象ではなく、いずれの場合も総体的に見うけられる傾向である。描画の不得意な学生に、描写力やイメージの表現能力を持たせるためにどのような方法で啓発すればよいかということについて、研究試案をまとめた。

過去18年間の実践から、効果と問題点を挙げ、更に適切な方法に発展させ先天的な素質の如何に関わらず、誰もが能力開発できるような指導方法の確立を目指して本研究を行なった。

### 研究の方法

- (1) 研究期間 昭和46年～昭和51年。
- (2) 研究対象 本学被服関係学生、学外の短期大学学生、名古屋女学院洋裁研究所生など、約1,000名。アンケートによる意識調査。
- (3) データーの収集 絵画形成テスト、表現能力テスト、授業時の実技作品および発達段階の資料によりその関連を考察。
- (4) 指導案の作製 履修計画の内容を検討し、服飾専攻、家政科被服コース、洋裁研究所本科、研究科、デザイナー科各々の専攻、コース別にその性格に適した内容として立案した。
- (5) 教材・教具の研究 美術と洋裁の両分野から適切なものを選び、頭部モデルは可動性あるものを試作した。

### 研究内容

(1) 本研究をまとめるに当り、デザイン表示としてのコスチューム・ドローイングが、デザイン教育の一環として、どのような位置づけにあるか、またその特殊性について触れる必要があると思われる。

現在国内では、美術・デザインに関する学科・専攻を設けている短期大学は約220数校あり、国立4校、公立20校、私学が190校余である。服飾デザイン表現に関する科目名は呼称が一定せず、種々多様に用いられている。また独立した講座が開かれている場合と、デザイン実習に含まれる場合とがある。

使用されている名称には、服装デザイン画、デザイン画、コスチューム・デザイン、服飾デザイン、スタイル画表示法、デッサン、ファッションスケッチング、ドローイング、スタイル画描法などがある。これらは、いずれも衣服デザインを描画による手法で表示するための技法がその内容であり、従ってコスチューム・レンダリング（完成予想図）と称した方がむしろ適切であろうかと思われる。デザインのイメージや概念を第三者に視覚伝達する一方法手段である。ファッションイラストレーションは、デザインのプレゼンテーションというよりも印刷を媒体とする場合をさして言う。デザインの各分野共総じて、デザインという行為の定義は次の通りである。

（The Shoter Oxford English Dictionary による）

- a. スケッチすること
  - アウトライン、外形を描く。
  - 予備的なスケッチをする。組立に必要なプランや製図を書く。
- b. 計画を立て、それを実行する。芸術的技巧や装飾的なものを作る。
- c. またデザインするとは、人工物の全般について、その組立てに必要な計画や図面を作ることを言い、デザインされていると云うことはある対象物が美学的に魅力あるものになるよう作られていることをいう。

従ってイメージによりデザインをする創造的な仕事は、当然デザイン表示の労作をも含むものとして考えるのが妥当であろう。他のすべての分野のデザイン表示のためのレンダリング（完成予想図）は、極めて現実的に即した表現テクニックを駆使して行なり。それに比して、衣服デザイン分野のみが極めて感覚的、情緒的、装飾的に表わす傾向が慣習のようになっているが、極端なデフォルメーション（変形）は、プランと製作結果との誤差を免れない。

（2）本学が受容した学生で服飾専攻の志望者の、高等学校での履修課程がどのような状況であるかを調べてみたところ表1に示す結果であった。現状では家政科より普通科出身が多い。ということは、家政科では服飾デザインに関しては、スタイル画の技法が既に修得されているものとみなされるし、普通科では予備知識を持っていない。この二面性を持つクラス編成の場合、指導方法の検討が必要となる。

表1 服飾科服飾専攻における高等学校卒業科別

科	S.49 入学		S.50 入学		S.51 入学	
	人数	%	人数	%	人数	%
普通	78	78.8	78	75	69	69
家政	11	11.1	14	13.5	17	17
商業	9	9.1	10	9.6	10	10
その他 （服飾デザイン 音楽・職業）	1	1.0	2	1.9	4	4
合計	99	100	104	100	100	100

現行の指導要領は48年度から実施されているが、新教育方針で育成された生徒を受け入れる昭和52年度以降の短大において、特に美術・デザインの分野にその影響が表われるものと考えられる。

(3) 服飾関係の学生の描画に対する関心度を調べ、指導上の参考とした。それによると、描くことが非常に好きであるという者は全体の中で、極めて小数であることが解った。昭和46年度と、5年後にあたる昨年度の比較は次の通りである。

	46年度	50年度
描くことが、非常に好き.	7.02%	10.92%
どちらかと言えば好き.	37.89%	23.53%
どちらでもない.	51.23%	58.83%
非常に嫌い.	3.86%	6.72%

(調査対象者数 46年度 285名, 50年度 119名)

以上のような比率は、経年いずれの年も大差なく同様の傾向が見うけられる。

(4) 描画に対する学生のタイプとして、4グループに分類してみると

- 先天的な天分に恵まれ、描画能力が優れている場合.
- 描くことに積極性はないが、一応表現能力を持っている場合.
- あまり関心は持っていないが、必要に迫られるから描く、表現は弱い.
- 稚拙な表現しかできないために、描画の労作への抵抗があり、嫌悪感を抱く場合.

が考えられる。これらの比率は概ね、前述調査の結果に一致すると考えられる。

(5) 以上のような実態に則し、授業時間が週2時間で年間30週の場合をAとし、(Aは表2)とする。週1時間で年間30週の場合Bとして、授業計画を立てそれぞれに内容の検討を行った。この指導案では特に人体表現の問題点である人体比例の把握に重点を置き、図1のようにドローイングのための人体モジュールを設定した。身長は人間工学会の標準体型に近い数値とし、頭頂から臍点までの長さとの比はいずれも黄金比が成り立つように配分した。白紙の上に身長を表わす任意の垂線を引き、分割すれば理想的なプロポーションで描くことができる。従って等身示数による予備線は全く必要としない。単純で合理性ある方法と思われるのでこのモジュールを用いるようにしたところ、修練の時間が短縮できるようになった。

服装デザイン研究のための人体表現は、美術教育における人体デザインと基本的には同様であるが、服装デザイン表現の場合は時として様式化することがある。美術教育程、実習時間を多く設けることはできないので、所定の時間内に効果を挙げるためには、方法論と実技を並行させるとよいという結果を得た。履修当初描けないために困惑している時、モジュールによって容易に人体のつりあいをとることができれば描画に対する不安感を取り除くことともなり、

表2 指導案(A)

30週 履修計画		
課 題		
人体の表現基礎		
○ 人体プロポーション		
○ 等 立		
○ 偏 立		
○ 動 態		
○ 視点の移動		
○ 透視的表現 $\frac{3}{4}$ の視角		
○ 斜 面		
○ 側面・背面		
○ スケッチ		
着 装 の 表 現		
○ 衣服の表現部分 1		
○ 〃 2		
○ 人体と着衣の関係		
○ トップ&ボトム		
○ ベイシック・ドレス		
○ リビングウェア		
○ シティ・ウェア		
○ スポーツ・ウェア		
○ ソシャル・ウェア		
○ フォーマル・ウェア		
○ 和 装		
レ ン ダ リ ン グ		
○ ペーパー・プラン a		
○ 〃 b		
○ 〃 c		
○ 〃 d		
人 体 の 部 分		
○ 頭部・自画像		
○ 顔・ヘアスタイル		
○ 腕・脚・手		
着 彩		
○ 着彩の基礎		
○ 着彩技法 1		
○ 〃 2		
○ イメージ・デザイン		
週2時間 30週 (Aの場合)		

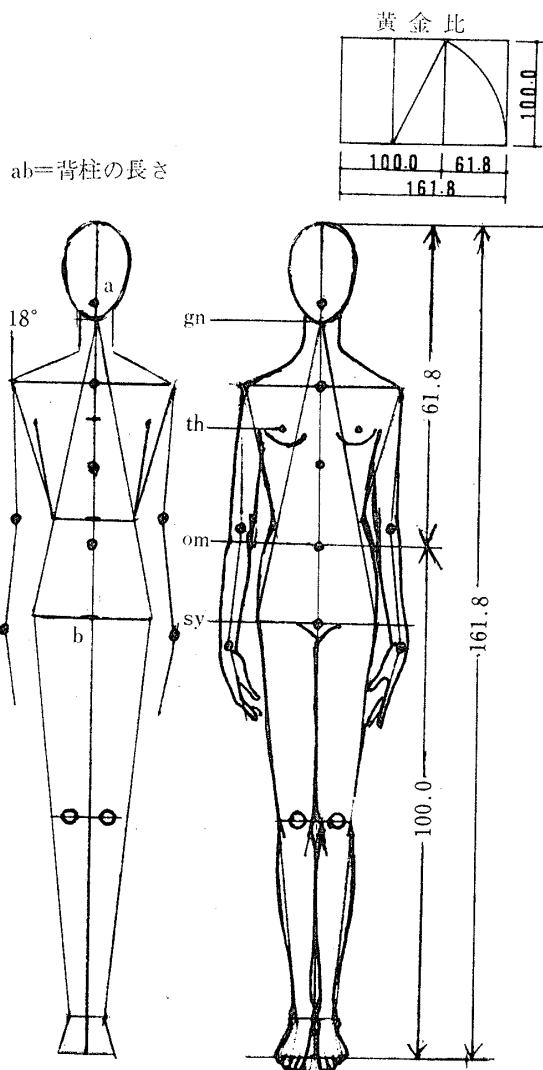


図1 コスチューム・ドローイングのための人体モジュール (池田案)

る前に全く方法を知らないときに自由に描いた人体画の中から3例を選び、以下は毎週の記録の中から抜粋したものである。特に表現困難に見うけられる場合をとりあげてみた。また図4は履修計画によって描いた提出課題を追って適宜に抜粋したもので、比較的進歩向上の顕著な一例として、同一人物の発達過程を示すものである。いずれも1年未満で、十分な練習の結果ではなく、漸く方法を理解した段階に過ぎない。この後、感覚陶冶と自己啓発によって個性ある表現の作風を醸成しなければならない。

1年終了時には個人差はあるけれども、一応自己のアイデア表示の方法は修得できる。当初表現能力が乏しいように見うけられたケースも描画の方法を知ることによって、表現が可能になった。2年終了時については第3報で報告の予定である。

実技の向上を促進することができる。

なお表現技術を持つということは、関連科目である被服学概論、人体美学、デッサン、意匠学、服飾美学、色彩学、被服構成学、デザイン実習、被服史、等によって得た学力と知識を統合して活用することにより、高度なデザインの描出をすることが終局の目的として求められるためである。

着装表現については、トワールによるファッションパターンを人体に着用させ図2のように動態に生ずる表面の変化を観察、それをスケッチすることによって、着衣と人体との関係を理解させる。すべてのデザインの基本として最も合理的な基礎訓練として欠かさない条件として挙げたい。

着彩については、短い実習時間の中での実技指導の合理化のために、水彩絵具からマーカーとパステルに切り換え、一部質のよい絵の具を使用している。

(6) 前述の指導計画により、昭和50年度、および51年度入学の学生の履修した過程を記録し、その中から抜粋した。一例として図3のAは前述2時間単位の場合、Bは1時間単位の場合である。

AおよびBは共に授業に入る

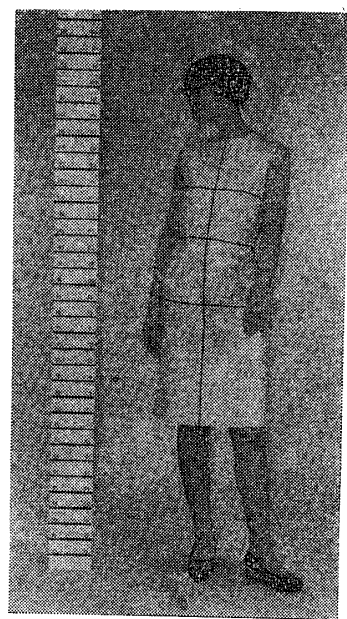
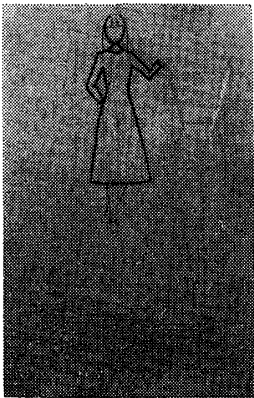
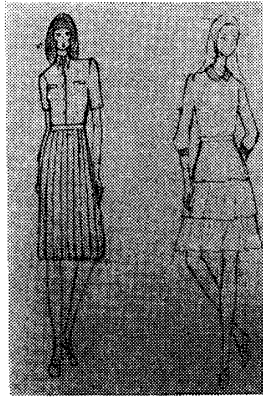


図2 人体に衣服の原型を着せてスケッチする

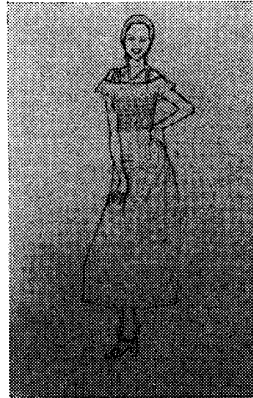
A



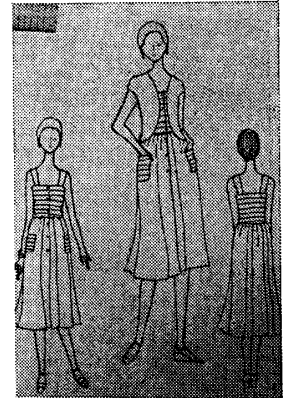
(1) 履修前



(2) 第4週目

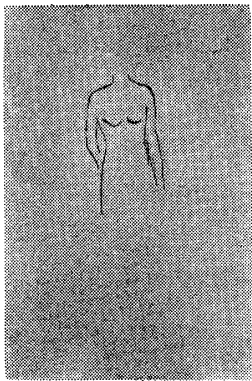


(3) 第6週目

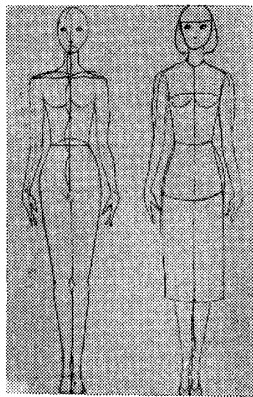


(4) 第8週目

B-1



(1) 履修前



(2) 第2週目

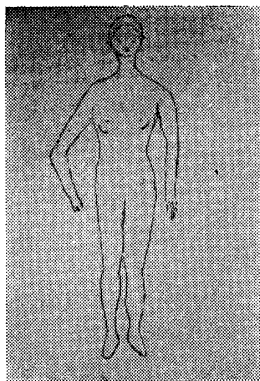


(3) 第8週目

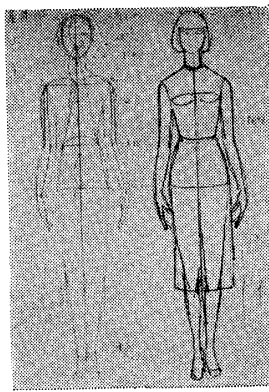


(4) 第15週目

B-2



(1) 履修前



(2) 第2週目



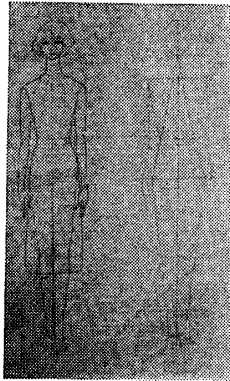
(3) 第8週目



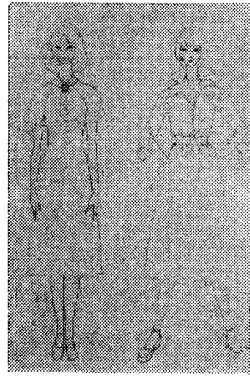
(4) 第15週目

图3 履習經過

C



(1) 第1週目 人体モジュール



(2) 第2週目 等立



(3) 第3週目 偏立



(4) 第6週目 スケッチ



(5) 第10週目 実物スケッチ



(6) 第15週目 着装表現



(7) 第16週目 着装表現



(8) 第17週目 着装表現

図4 表2の履修方法による発達段階

## 研究の結果

前述の指導案は、年次毎に検討、取捨、増減して今日に至るが1年次終了で基礎的能力が培えるような進度を考えたもので、従来までの実践の結果次の4つのタイプに大別することができる。

### 1年次終了の結果

#### ○先天的な素質に恵まれている場合

a. 自己の能力に対する安心感があるため、安易に考え自己流に描いている場合は、当初から同じ状態で経過し、進歩向上の跡が認められない。

b. 天性の素質があり、更に努力を積み重ねることにより、極めて優秀な結果をみることが出来る。

○方法を知らなかったために描けなかったという場合は、方法を理解し努力次第では才能あって努力しなかった例より、遙かに優位となり、その実力を専門職に活かし、生涯の特技となし得た実例を挙げればそのケースは多数にのぼる。

○積極性に欠ける場合も、興味を持ち始めると意欲的となり弛まぬ訓練の結果は表現力が得られる。

○描くことに苦痛を感じ、嫌悪感の強い場合には次の2つのタイプに分かれる。

- a. 自己を克服し，等劣感を払拭し，他よりも長時間かけても忍耐と努力で技術を獲得する。
- b. 全く進歩がなく，生涯描くことが不可能のままに終る。

以上のような分類により従来まで見てきた多様なケースを検討してみると，適切な指導を受け自己啓発が行なわれれば，表現不可能ということはありません。但，例外としてデザイン表現として適した表現はどうしてもできず，デザイン画としては不適當であるが，芸術性ある美的造形力を持っている場合は純粹美術の範疇として進めた方がよいので，絵画の分野で独自の作風として発表している例もある。

デザインのプロセスとしての可視的な表示は明確なデザインの伝達ができればよいとし，絵画的な技術の巧拙は問わないこともある。それはデザイン画によるコンクール作品公募に際してはそうした配慮がある。

## 結 び

デザイン表現としては，天才的な素質を持っているということよりも，現代人にしての意識を持ち，デザインに対するコンセプトがあり，技術における不断の努力が積み重ねられることによって，第2の才能が育成されるということが考えられる。

なお高校指導要領の改訂にともない，新しい教育方針で教育された生徒を受容する昭和52年度以降の短大における指導内容を検討するとともに，より適切な描画の指導方法を研究し初期の目的達成のために研鑽を重ねたいと考える。

付記 種々ご協力を頂きました人体美学，被服研究室の諸先生方，および学生諸姉に深く感謝申し上げます。

## 参 考 文 献

- 1) Brucel Archer : The Structure of Design Processes, 1~5, 工業技術院, 製品化学研究所 (1970)
- 2) 日本人間工学会 : 被服と人体, 196~211, 人間と技術社 (1971)
- 3) 龜山貞登他 : 創造性研究ハンドブック, 6~7, 42~43 (1968)