

コスチューム・デザイン表現技法の研究 (第3報)

池田初子・河村瑞江・後藤喜恵

Methods of Drawing in the Costume Design

H. IKEDA M. KAWAMURA and Y. GOTO

研究目的

第2報と同様の研究目的をもって、被服関係学科を履修する学生の描画能力を高め、その技術を職能に役立たせるための指導方法を追求し、指導案の内容を検討、実施のうえ、どのような効果が認められるかについて研究を行なった。この方法によって後天的な才能が培われるならば、実技習得のために要する時間の短縮と、表現能力の体得に成果があがり、より高度な表現技法を指導の内容として加えることができるものと思われる。修得した描画的表現技法は、それを必要とする職業の領域において活用するためには、より適確で、幅広い修練が考慮される。特に服飾デザインに関連した職域ではデザイン表現は不可欠の技術とみなされるため、描画能力を持っていない場合は採用されないし、表現能力が弱いと採用されても描けないために不都合な思いをすることになる。技術習得にともなう困難を打開することによって、より多くの人材育成が可能になるとと思われるので、そのための指導法の確立を目指して研究・考察をまとめた。

研究方法

1. 研究期間 昭和51年4月～昭和52年11月
2. 研究対象 本学被服関係学生
3. 指導案作成
4. 意識調査
5. 就職後の活用状況

研究内容

本研究を行なうに当たり、まず2年次における、服装デザイン画の授業内容を作成した上、従来行ってきた方法に修正を加え、1年次において年間30週の履修計画(第2報で報告)により基礎的能力を修得した学生に、52年度4月から実施した。指導案の内容については、過去に行なって最も効果があったと思われる課題を選び修正案とした。

授業時間数は1年次において、週2時間、30週の場合を(A)とし、週1時間、30週の場合をBとしたが、2年次はいずれも週2時間制、Aとしてカリキュラムが組まれている。

1年次の指導目標は、最も基礎的な内容として、人体のプロポーションの理解と、バランスを正確に把握し表現できるということに重点を置いたが、2年次では、1年次を基盤とし有機的な人体の動態が表現できる能力、およびデザイン形成面においては、豊かな感覚と創造力の醸成を目標としている。指導目標として特に留意した点を次に挙げると。

- 1 人体のムーブマン（動態）の把握
- 2 衣服デザインの正確な表示
- 3 材質感の表現
4. 配色美に対する感覚を培い，色彩に対する感受性を豊にする.
5. 内的世界を発展させるために，創造性の開発を計る.
6. 画材に対する知識を深め，描画技術の訓練を行なう.
7. 描く労作に要する時間の短縮

以上が主な留意点であり，指導案の具体的な内容を次のように立案した.

1) 指導案A（2年次）

◎基礎的な演習

- 6頭身，7頭身プロポーション
- 子供のプロポーション
- 動態の把握
- 線描
- カラーリング

◎テクスチャの表現

- 硬い素材
- 柔らかい素材
- 粗目の素材
- 光沢のある素材
- 透明な素材

◎ファッションカラー

- 1年後の予想色，インターカラー
- 新しい感覚の配色構成
- 環境の色彩と衣服の色彩

◎感覚の醸成

- 音楽によるイメージネーションによるデザイン表現
- 絵画による，色彩と感覚を導入したデザイン表現
- 詩などの文学作品によるデザイン表現
- 服装史の中から，各時代の服型をイメージ・ソースとして求める.
- 民族服のもつ固有美をテーマとした，現代服思考.
- 着装計画. トータル・コーディネート
- 同上. 着装におけるバリエーション.
- レンダリング. 作図とデザイン画の関係
- 自己のライフ・スタイルのための，衣服計画.
- インテリア・デザインと衣服の関係
- 家族構成の衣服計画

◎伝統と創造

- 日本の文様
- 日本の伝統色

◦きものに対する考察

◎卒業製作 総合的なまとめとして、パネルによって、製作。

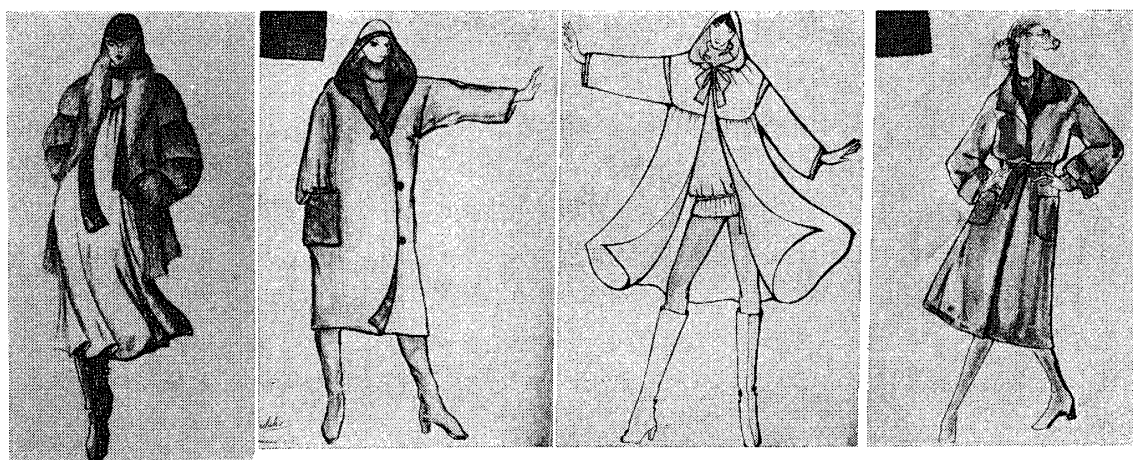
◎課外活動

◦コンクール応募

◦クラブ活動、主にファッション・イラストレーションの研究を自主的に行ない大学祭や、学外の展示を開催。

これらの各課題は、今後も指導計画の検討を重ねて、現行以上に能率的・合理的に効果をあげ得る内容として、完成に近ずけることを目標としている。

これらの課題による学生作品、図1-A、1-Bは、授業時の提出作品の中から一部を抜粋したものである。



① テクスチャの表現 ② テクスチャの表現 ③ 線描 ④ 配色演習

図1-A

材質感、テクスチャの表現	①, ②
線描・配色演習	③, ④
技法の研究	⑤
動態 Movement	⑥, ⑦
民族服をテーマとして	⑧
ライフ・スタイル	⑨
服装史をテーマとして	⑩
レンダリング	⑪
日本の伝統美	⑫, ⑬, ⑭

2) 履修学生の実態

以上の研究の対象として学生は、51年度入学生100名、専攻科、デザイナー科26名を合わせて126名であるが、服飾専攻のカリキュラムでは、2年次が選択科目となるので、その履修率は今年度97%であった。

そのうち高校当時の課程別を調査したところ、家政科出身者は17%であり大半が普通科、商業科、その他で、高校在学中、デザイン画によるデザイン表現の経験を持っているものは3%であった。

3) 履修時に行なったアンケートの結果

以上のような過半数が描くという経験を持たず、本学入学後初めて体験をした学生に対し、履修後（52年度11月）の過程で、アンケートによる嗜好調査を行なったところ、表1のような状況を確認することができた。

表1

%

項目	調査時期	51年入学時	51年終了時	52年11月
非常に好き		12.5	7.4	2.4
好き		18.8	38.3	54.4
どちらでもない		44.8	34.0	33.3
きらい		16.7	13.8	7.4
非常にきらい		7.3	6.4	2.4

入学以来、1年7か月の体験を通じて入学当初と1年次修了の時、2年次現在との嗜好について比較してみると「非常に好き」はやや減り、好きと答えた者は順次増加し、現在では当初の約3倍となっている。「どちらでもない」が減じ、「嫌い」と答えた者は2.25分の1に、「非常に嫌い」と答えた者は約3分の1に減少している。

「非常に好き」という点で当初は、デザイン表現の体験を持っていない時期に調査を行なったために、デザイン画に対するものではなく、一般的に絵画製作について、或いは、イラストレーションについて描くという行為を、考えたのではないかと推測される。「嫌い」の場合も同様である。

4) 観察

履習の体験を持っていない学生、約50名で演習科目として授業を行ない、その過程を観察するために、提出作品の検討をし、進歩著しい作例を抜粋してみると、図2のような結果が見られる。掲載をしない過半数の学生作品も概ね同様の発達状況が見うけられる。

履修前には、全く描く術を持たなかったことが、描出された人体の形から推測できる。描くことに対するとまどいと困惑が方法を知ることによって、逐次解消して行く経過を見ることができる。

第2報で報告したように、最も表現に困難を感じていた10名の学生作品は、その進歩の過程を撮影し、観察を行なった。図3の場合は、履修後も、バランスのとれない状態が長かったけれども、現在では表現し易くなった様子が見られる。図1、2ともに、当初は、描画があまり得意ではなかったが、いずれも弛みない努力と修練の結果、技術の修得ができたケースとして見られる。

2年次になって或程度描出できるようになったが、自信を持って描ける段階までには到達していないように思われたが、展覧会出品作品を描く機会があって、何度も描きなおして、完成させていった体験を転期として、急激に表現の進歩向上が認められるようになった。描画の時間も短縮され、思うままに、満足のできる表現が可能になったと述懐している。

例年このような発達過程を幾多の例で見るとついても、人が何かの技能を修得して、向上する時期については、個人差があるけれども、意識と熟練によるものであるということが、切実に考えられる。また描くという労作に喜びを感じた時、意欲も旺盛となり、それが進歩の契機になると思われる。



⑤ 技法の研究



⑥ 動態



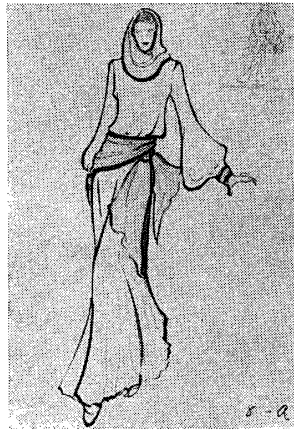
⑦ 動態



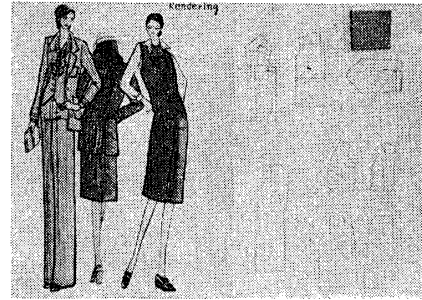
⑧ 民族服テーマ



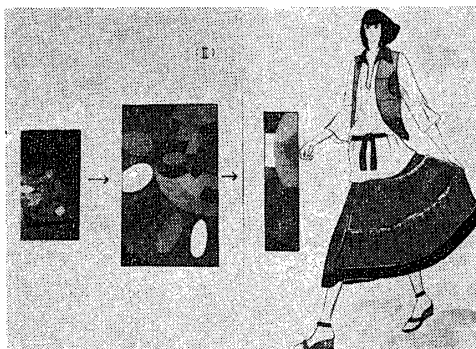
⑨ ライフスタイル



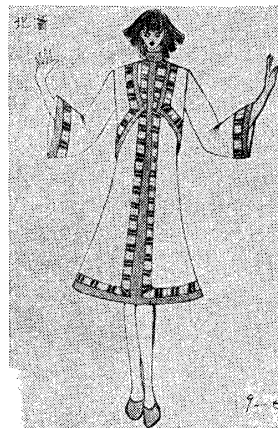
⑩ 服装史をテーマ



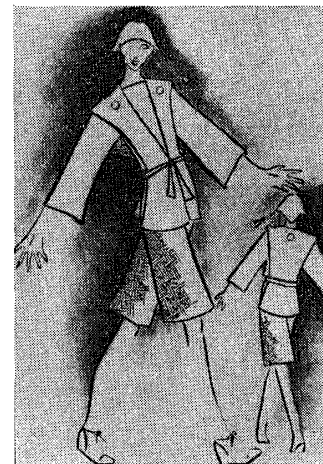
⑪ レンダリング



⑫ 日本の伝統美



⑬ 絵画をテーマ

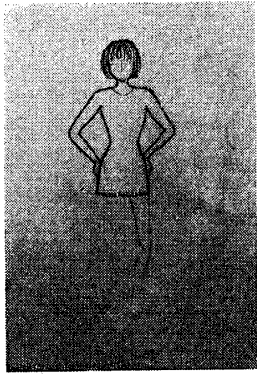


⑭ 日本の伝統美

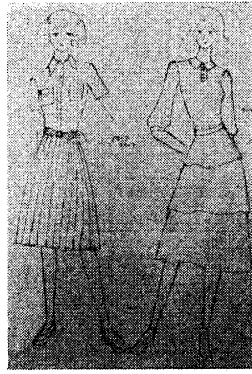
図1-B

履修者の発達の過程を観察して感じたことは、人物の描出をするということが、困難である場合が如何に多いかということである。個人差はあるけれども、人間の形を適確に表現することを難しいものと感じている。或はそのように思いこまれている場合が極めて多いということ、また観念として、理解していても、描出するという技術が伴わないということが、多くの例証から認識をした。

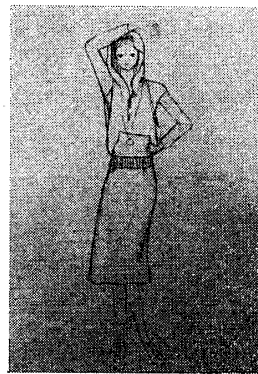
被験者となった服飾専攻の学生については、或程度デザインをするという専攻の特色を理解



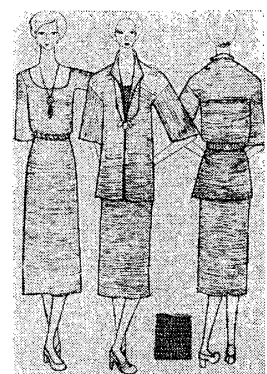
(1) 履修前



(2) 第4週目



(3) 第6週目



(4) 第8週目



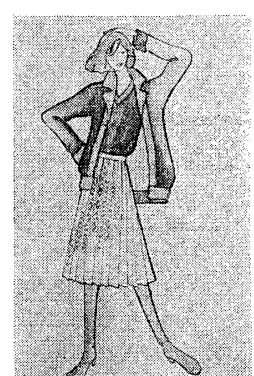
(5) 第18週目



(6) 第34週目

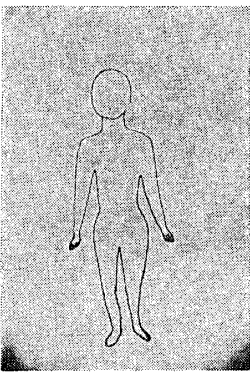


(7) 第38週目

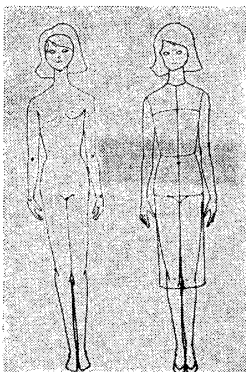


(8) 第45週目

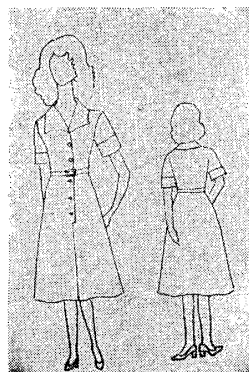
図2 履習経過



(1) 履修前



(2) 第2週目



(3) 第4週目



(4) 第10週目



(5) 第14週目



(6) 第34週目



(7) 第38週目



(8) 第45週目

図3 履修経過

し、描く労作についても、それを前提として選科していると思われるので、他科の場合は、描画を好む者は極めて少数であると思われる。描画能力についての研究は、別項で行なう予定であるので、比較対照によって、その差異が見られるものと思われる。

2年次指導案によって、授業を行なった過程を通じて、履修当初は消極的であったが、履修の経過とともに次第に興味を持ち、意欲の向上が顕著に認められるケースが多かった。これらの点については、知覚心理の分野での説明が必要になると思われるが、人間の才能については、図4のような分類が、宮城音弥氏によってなされている。創造性ハンド・ブックp22 11-1

この場合は一般知能を指していると思われるが、描画能力と知能の関係については、本研究では触れていないが、今後の課題として考えたい。

描画能力を後天的に発達させることが可能ならば、他の能力についても同様のことが考えられるであろうし、能力の開発と労力との相関々係はどうか。など幾多の興味ある問題点については、今後の課題としたい。描画能力については、能才の領域まで高めることと、天才、異才を見出だし、その天分をさらに助長することが、指導の目的として考えられる。本研究では提示した指導方法のうち、基礎段階で人体のモジュールを設定したが、これは一般的なケースを対象としているので、特殊な才能を持つものには、自由な描画方法をとらせている。

5) 考 察

以上の結果から、年間60時間（100分×26週～30週）の授業は時間数で2年間履修することによって、特に不得意な少数を除いては、殆どの履修者は技法の修得が可能であるとみられる。一応の表現能力を獲得した上で更に、職能として発展させるためには、3年次の指導内容について研究しなければならない。

専攻科において、カリキュラム中に設けられた服装デザイン画については、特に職能として活用し得るための十分な訓練に配慮が必要となる。

デザインを描画で表現する能力を必要とする職種は年々増加しており、服飾デザインを中心とした職域において、多種多様の職種が考えられる。

スタイリスト、ファッション・アドバイザー、コンサルタント、ファッション・エディターズ、コーディネーター、イラストレーター、カラーリスト、テキスタイル・デザイナー、デザイン画指導者、洋裁教師、リポーター、ファッション企画、ウインドウ・ディスプレイ、等々がある。このような職種では、描画能力の必要性を知って、習得を希望する者が増加している。したがって、今後の被服関係デザイン画の指導に際しては、それらの職種の方向に役立つ、実力の養成を指導の目標とした研究が必要と考えられる。

現在デザイン部門の職業に就く場合、3年間の研修者を採用しているため、3年次の指導内容が、これらの要求をみたすための要因として考慮されなければならない。

イ) 研究活動の1例として、学生のコンクール公募に応募した作品例を図5として挙げる。コンクール応募はすべてデザイン画により行ない、入選者は実物製作を行ないショウ形式で発表を行なうものである。本学では、デザイン研究の一端として、各種コンクールにデザイン画を応募、かなりの成果があがっている。

ロ) 卒業後の活用について

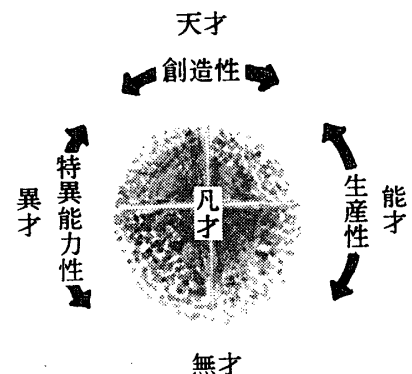


図4 天才のタイプ
宮城音弥氏による



図5 コンクール作品

51年度に専攻科を卒業し、ファッション産業分野に就職した卒業生が、現在プロダクト・デザインの企画を担当している。こうした職場では、デザイン画によるペーパープランによって、製作部門への促進が計られる。デザイン画図6は短時間に多量の描画を要求されるため

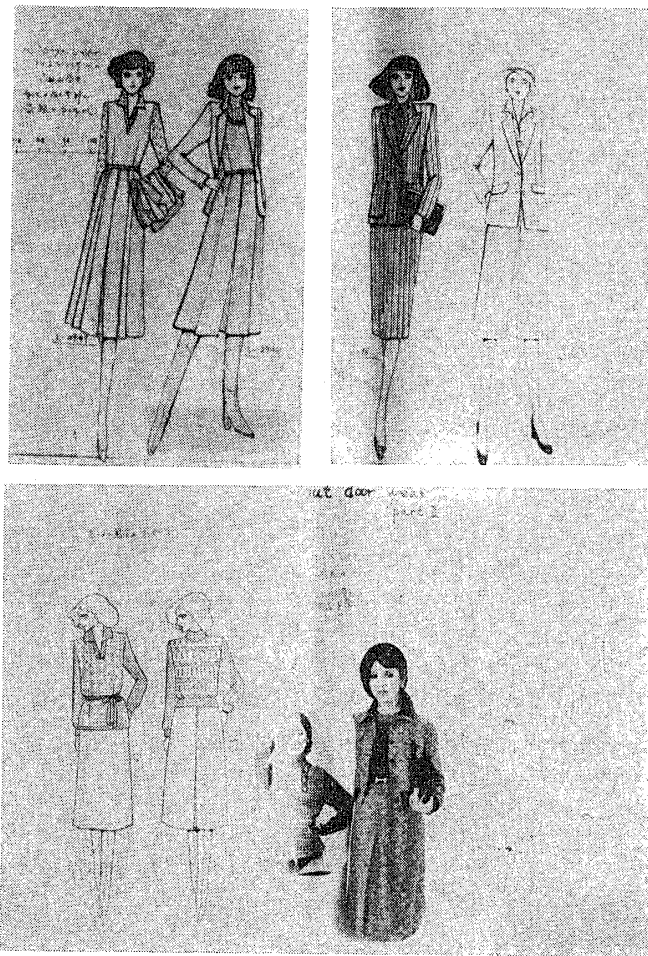


図6 企業のデザイン画

に、情緒性を控え、説明的要素が優先することになる。限られた時間制約の中での仕事は、図式的な表現の方が読みとり易く、時間的にも早く作業ができる。こうした職場では、感覚的な表現は、企画当初の方向づけにおいてのみ、用いられる。

以上のような量産の場合と専門店の場合とでは、デザインの傾向が自ら異なるけれども、その表現についてはあまり変るところはなく、総じて、職場で用いられるのは、極めて説明的なレンダリングの性格を持つものである。

ファッション・イラストレーターの場合は、更に美術・デザインの領域にわたり技術と、知識を必要とするので別項で扱うこととする。

ま と め

コスチューム・デザインの表現という、特殊な分野の技法指導については、従来研究があまり行なわれていない。それは、美術・デザインと、服飾という2分野にわたるために、そのいずれかに偏り、総合した方法が得られなかったためと思われる。また服飾デザインは、戦後に急速に発達をみており、歴史が新しいために、未だ方法の確立をみることができない現状にあるとみなされる。現代の衣服産業界においては、特に創作をともし部門では、デザイン表現力が重要視されている折から、合理的、且効果的な方法論の確立が急がれるものと思われる。

今回の研究によって或程度の指導効果があがり、その結果についての考察を行なうことができたが、今後尚幾多の資料に基いて、改革するとよいと思われる諸点について追求したい。とりわけ、描画時間の短縮を計ることによって実技時間の内容が大きく、変革できると思われるし、描画能力の向上という点でも、成果があがるものと思われる。

能力を向上させるための指導方法によって、人が第2の天性を得ることができるならば職能の領域が拡大し、予期しなかった職域への進出が可能になると考えられる。本研究では、コスチューム・デザインの表現能力開発を中心として行なったが、今後の計画としては、描画能力に関する素質について追求し、指導方法との関連について更に展開を試みたい。

参 考 文 献

- 1) 梶山貞登他：創造性研究ハンドブック，誠信書房 p.22, 11-1. (1970)
- 2) JENO BAPESAY ANATOMY FOR THE ARTIST SPRING BOOKS LONDON p.320 CXXXI~CXLII. (1967)
- 3) 池田初子他：名古屋女子大学紀要第23号，「コスチューム・デザイン表現技法の研究」(1970)