

教育成果報告

点・線・面によるファッションデザイン学実習  
— 文部科学省著作教科書『高等学校用 ファッションデザイン』  
に掲載された本学学生作品 —

常見 美紀子

1. はじめに

教職に初めてついて私が直面したのは、学校で学生にファッションデザインの創造性をどのように育成するのかということであった。その時から「デザインの基礎」を踏まえたファッションの教育システムを構築する研究が始まった。その後に進学した筑波大学修士課程で、バウハウスでのヨハネス・イッテンの教育方法を研究し、「純粹形態によるファッション・デザイン教育法」のテーマの修士論文に書いた。このハーフサイズボディの上で、点・線・面の材料を使って発想する教育法は、高等学校・短大・大学で約30年間実践した。その間に、「ファッションデザインの発想教育—『点・線・面』によるファッションデザイン論に基づく演習—」の論文で平成7年度（1995年）第17回衣服研究奨励賞受賞する。さらに平成6年から平成25年度まで文部省著作教科書『高等学校用服飾デザイン（平成15年度から『ファッションデザイン』に改正）』の執筆・審査に携わり、この教育法を掲載した。平成6年の文部省著作教科書『服飾デザイン』に「第2章 服飾デザインの発想と表現」を新たに設け、「第1節 服飾デザインの発想 第4 発想のための演習」として掲載した。昭和57年発行の教科書には、デザイン画による発想しか掲載されていなかったからである。

平成23年5月28日に、釜山で開催された韓国基礎造形学会の基調講演で、「点・線・面によるファッションデザイン論とその実践—日本・文部科学省著作教科書『高等学校用 ファッションデザイン』にみる—」というテーマで講演をした。これは初

めの海外での発表であった。この演習を学会開催校である東西大学校（DONGSEO UNIVERSITY）ファッションデザイン科のSoon-Ku Kim先生が高く評価してくださった。

2. 実習のための理論

豊かな発想や創造的思考は「ものづくり」の根幹をなし、今日においてもデザイン基礎教育の中で育成されるべきである。そして、次に専門理論・技術を習得すべきである。さらに基礎と専門の知識・技術が有機的に結合するとき、発想力、デザイン感覚、直感力、計画的で発展的な独創力などが養われる。

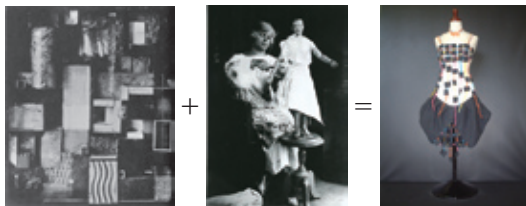
これまでファッションデザインでは、とかく技術中心主義に陥りがちであったが、創造性を育成するには、初心者技術を技術から解放する必要がある。

デザインの三つの要素は、色彩・形態・材料である。とりわけファッションデザインでは、形態が重要視される。それは人体という有機的形態の上で、新しい形態を創り上げなければならないからである。この実習では抽象絵画の父、カンディンスキーが提唱した「点・線・面」という形態の理論を基礎としている。周知の通り、彼は自身の形態理論である「点・線・面」を使って描いた抽象絵画によって「抽象絵画の父」と呼ばれている。彼はバウハウス時代にこの理論を用いた独特の実習方法で、学生に豊かな創造的発想力を身につけさせた。同じくバウハウスの教員、ヨハネス・イッテンは、予備課程の目的として「学生の創造力の解放」と「自然の素材について理解させる」

を挙げ、6ヶ月間の演習を行った。

本学で実践した実習は、カンディンスキーの点・線・面の形態理論を基礎にしつつ、ヨハネス・イッテンがバウハウスの予備課程で行った「創造性を開発する教育方法」を縦軸、ハーフサイズボディの上でデザインを考えた20世紀を代表するファッションデザイナー、マドレーヌ・ヴィオネの思想を横軸としている(図1)。

ファッション発想の実習では、一般的に平面上にデザイン画を描いて考案する。しかし、歴史的に見ても、ファッションではデザイン画を描くこ



ヨハネスイッテン+マドレーヌ・ヴィオネ=ミニ・ボディの演習

図1 実習の理論

とで発想を得るデザイナーとボディの上で発想を得るデザイナーに分けることができる。デザイン画によって発想を得たデザイナーは、クリスチャン・ディオール、イブ・サンローランである。一方、ボディの上で発想するデザイナーとして、マドレーヌ・ヴィオネ、川久保玲をあげることができる。ヴィオネはハーフサイズボディを使用して、1920、30年代に芸術的な作品を世に送り出した。世界的に評価の高いコムデギャルソンのデザイナー、川久保玲も『『ボディ』と『布』を前に日々格闘する』とそのデザイン活動について述べている。二人に共通するのは、デザイン画に頼らず、ボディの上で素材に向き合ってデザインすることである。

### 3. 実習の意義

ここでは最新版である平成25年度1月25日に発行された『高等学校用 ファッションデザイン』(図2)を基に述べる。この教科書はファッションデザインを専門に学ぶ高等学校の生徒を対象に年間1万冊以上の販売実績を持っている。

新しい発想を具体的なデザインにまとめるには、創造力が必要である。この力を身に付けるには、



図2 表紙「ファッションデザイン」

目的の異なる二つの実習、〈基礎デザイン実習〉と〈発想源からのデザイン実習〉が必要である。この実習は〈基礎デザイン実習〉として位置づけられる。

衣服のデザインにも、他のデザイン分野と共通する次の基礎能力が必要である。それは、①発想を豊かにする②表現の基礎となる技法を身に付ける③造形感覚を養う、の三つである。基礎デザイン実習の目的は、これら三つの能力を育成することである。デザインのための基礎実習は、頭で考えるだけではなく、同時に手と目を使わなければならない。「頭」がイメージし、発想し、思考する知性ならば「手」はものをつくり上げる技術であり、そして「目」は形態、色彩、材料などを把握する造形感覚ともいえる。実際に材料を使って手を動かし、視覚によって形態や色彩を練り上げ、頭で考えたイメージを形に表現する。このような、総合的で一貫した実習を繰り返すことで各自の造形思考を深めることができる。グラフィック・デザインが主に紙という平面上に表現されるように、ファッションデザインでは、人体という立体の上に展開される必要がある。

### 4. 実習の方法

#### (1) ハーフサイズボディの使用

ファッションの基礎デザイン演習では、ボディ(人台)の上で、様々な材料を使った基礎実習を行う。ボディを用いるのは、立体上での造形感覚を養うのに極めて有効な方法だからである。それ

によってデザインの共通原理を身に付けることができる。

衣服における基礎デザイン実習では、主としてハーフサイズボディを使用する。ハーフサイズボディとは、婦人9号サイズのボディ（フルサイズボディ）の高さ、横、奥行きを2分の1に縮小したもので、体積はフルサイズボディの8分の1である。基礎デザイン実習にハーフサイズボディを用いるのは、次のような利点があるからである。すなわち、一目で全体像が把握できること、使用する材料が少量ですむこと、小型で取扱いや持ち運びが容易なこと、机の上に乘せることができることなどである。とりわけ、椅子に腰をかけて、素材の性質を見極めじっくり考えることができるので、様々な試行錯誤を繰り返す基礎デザイン実習には適している。基礎デザイン実習は、創造性を育みながら、自己の描いたイメージをボディ上で表現できるようになることが、第一の目的である。そこで、実習に用いる技法は、できる限り単純なものにして技術的な制約を取り除く。接合材としてはドレスピン、セロファンテープ、両面接着テープなどを使用する。これによって、縫製技術に左右されることなく、自由自在に素材を加えたり除いたりしながら作品の完成度を高めることができる。なお、テキストに用いたボディは、造形効果を考えて、市販のトワル地の上に様々な色のストッキングで覆って使用している場合もある。マネキン型のハーフサイズボディも開発されているが、このボディには、手、足も付いているため、より現実的、機能的デザインを考えることができる。この実習は通常のフルサイズボディを用いても可能である。実際の衣服のデザインでは、9号サイズのボディを使用するので、ボディの使用に慣れるという点では、フルサイズボディの使用は利点がある。

## (2) 実習の進め方

基礎デザイン演習では点から線、そして面へと段階を踏んで進んでいくことが大切である。それは、単純な形態から複雑な形態へと進むことで、デザインに必要な形態の基礎を身に付けるためである。

この演習では、造形ノート（図3）も併せて作成することが必要である。造形ノートには、制作のテーマを明記し、自分の制作した作品の写真（前・脇・後）を貼付する。そして、①使用した材料（貼付）、②デザインイメージ、③材料加工、④構成上の工夫と変化、⑤色彩、⑥反省と感想、の6項目について記入する。このノートに記入することで、自分自身の試行錯誤の過程が記録され、発想をデザインにまで高めるプロセスが把握でき、次の作品づくりに活かすことができる。

## 5. 実習の課題

### (1) 課題1 点を手掛かりにしたデザイン

点的材料には、ボタンのようにもとから点の形をしたものと、平面から自分で切り抜いてつくった材料との2種類がある。まず点をつなぎ合わせるための接合材料をデザインの視点からよく考え、集める。そして集めてきた点的材料と接合材料とを使って、調和を考えながら、ボディの上でデザインする。

現在の衣服では、材料に布地を使うのが一般的である。しかし、歴史服や民族服を見ると、材料は、必ずしも布地に限らないことが分かる。また、60年代以降の衣服のデザインの中でも造形性の強いデザインには、布地以外の材料を使ったデザインが多く見られる。そこで、この課題では、衣服のデザインの材料は布地に限る、という既成概念から自らを解き放つことを目指す。また、どのような形態や材料でも衣服のデザインの材料となることを体験を通して学ぶ。〈図4-左〉は、テー



図3 造形ノート（内山美緒）



図4 点を手掛かりにしたデザイン

マは「宇宙」で、ボディの示す凹凸を十分に考慮し、アシンメトリーで構成している。宇宙の浮遊感覚を、紙粘土の星や飛び出た針金の上の星によって表している。無数に広がる星は紙粘土で作成し、宇宙の暗黒はボディの黒で表現した。さらに星の遠近感を表現するために、紙粘土は大中小の大きさにして制作。滑らかな星の流れも意識し、肩から胸、胸から背中にかけてのラインが直線にならないように配慮した、カラフルで、楽しいデザインである。〈図4-中央〉は、全体がほぼシンメトリーに構成されているためムーブメントは感じられない。しかし、テーマである「六月の花嫁」のイメージが、色、素材でうまく表現されている。また、材料の加工方法に工夫が見られる。加工方法はサテン、オーガンディーの布を細長く切って、それを丸めて点的な形態として、薔薇の花を表現している。ビーズは長くつないで、線的形状をつくり、棘を表現。胸の部分は、バストの丸みを壊さないように、小さな花を使用。サテン、オーガンディーの白は、純潔な花嫁を表している。全体的にボディの前後、脇ともにバランス良くデザインされている。〈図4-右〉は、点的な素材として、造花を使用している。ボディの形態を考慮し、前はアシンメトリー、後はシンメトリーに構成。暖色系の色彩で、「少女の夢=世界の春」を表している。カラフルな造花が、春の暖かなイメージを象徴し、楽しいデザインとなった。

最初の課題で、しかも初めて手を動かしてものをつくることを体験したため、戸惑いが多く作業はなかなかかどらないかもしれない。しかし、

慣れてくるとともに、次第に熱中し素材加工の方法にも工夫がみえるようになった。

## (2) 課題2 線を手掛かりにしたデザイン

造形の材料となる線をまず集める。この場合、紐のようにもともと線の形をしたものと、平面から線を切り抜いてつくったものの2種類がある。集めてきた線の材料と接合素材を使って、構成を考えながらボディの上でデザインを行う。紐を単独で用いたり、組んだり、編んだり、垂らしたりして平面を構成してみる。2回目でも課題にも慣れてきたので、衣服をデザインするという意識を離れた自由自在なデザインを心掛けている。誰もが生まれながらに造形本能をもつといわれている。この本能を使って様々な素材の加工法を工夫し、模倣ではない独自の作品を創っている。〈図5-左〉では、「夏の海辺」というテーマでマクラメ用紐を使って造形をしている。色彩に青色を用いて夏の海辺を表し、グラデーションを用いることで立体感を表現している。また脇に濃い青を使うことで身体の輪郭を明確にしている。

トップはシンメトリー、ボトムはアシンメトリーであるため、いくぶんアンバランスな感じを受けるが、静と動という相反するイメージが表されている。また曲線と直線を混ぜることで、単調になるのを避けている。〈図5-中央〉では、素材に、針金・安全ピン・鎖を使用して、「女性の身体の拘束」を表現している。歴史的に女性の身体を拘束してきたコルセット、ブラジャーは鎖、



図5 線を手掛かりにしたデザイン



クリノリンは針金、安全ピンで制作している。また、拘束感を表現するために色彩はすべてシルバーを使い、ハードで冷たいイメージをみごとに表している。点はボディの形態を充分把握して造形しているところが優れている。〈図5-右〉は、画用紙を同じ幅で切り、線状の紐を作り、それを利用して造形している。テーマは「蔓」で、蔓の巻き付けるイメージを、2枚の紙で織りあげた紙ひもを身体全体に巻き付けて、表している。この作品は、材料として3色の紙のみを使ったシンプルなものだが、その加工方法が多様であるため、表現の幅が広がっている。材料をさまざまに加工して、自分のイメージに近づけようとする工夫が見られる。ボトムでは、ヒップの立体に合わせて、紙の幅を調節し、フィットさせている。詳細なところまで配慮し、完成度の高い作品となっている。課題2に進んだ段階で、互いの作品を批評し合ったり、他の生徒の手法から学んで、自分の作品に生かしたりする「創造的環境」が教室の中に育まれている。

### (3) 課題3 面を手掛かりにしたデザイン

この課題ではオーガンディーやサテンを使用する。面的材料を使った課題では、点的材料や線の材料に比べて形態はつくりやすい。しかし、間違えると既存の衣服の形態にこだわっただけのデザインに陥る。ここでは、布を使いながらも、素材を活かして、できるだけ衣服のデザインから離れた新しいデザインの可能性を追求する。

この課題は、手で布に触れ、触覚によって布の特性を知ることが重要である。布を垂らしたり、たたんでみたり、しわを入れたり、ねじってみたりして、布のもつ造形の可能性を追求してみる。今まで見たこともないような思いもかけないに布の美を発見できれば成功である。次には、それをボディの上の造形に生かす。〈図6-中央〉は、材料にオーガンディーを使い、「人魚」をテーマに、人魚のようなタイトなボディラインを強調している。前は魚の鱗のイメージで少しずつ布をつまみあげ、ドレスピンで留め、細かい凸部を作っている。すそはバルーンになるように固定し、立体感を表現している。バックのすそは魚の尾びれに真

似て布端をそのまま垂らしている。このように様々な技法を使って、人魚の神秘的な可愛らしさを表現している。制作した学生の造形ノートに「前面はわりとイメージどおりにできたが後のまともに苦戦。布が少なくイメージ通りにはならなかったが、オーガンディーという素材の面白さを十分学べた」と記し、課題を通して「布を把握した」ことを明記している。これまで、このような造形を体験したことのない人には、布とドレスピンの扱いは難しく、完成まで少し時間がかかる。反対にオーガンディーという素材の特性から、形をつくること容易であり、つつい安易なデザインになりがちである。そこで材料の重なりや透明感を生かしたり、背面まで心を配ったデザインでリズムや動きのある表現を心掛けるべきである。

次に、サテンの布を使用する。ここでは布やドレスピンを扱う服飾の基礎技術の上手下手が、デザインにまで影響を及ぼすようになる。しかし、この段階までに、何度も課題を繰り返してきたので、布やドレスピンの扱いにはすでに習熟している。サテンは、表面に光沢があり陰影が大変美しい布地である。光によってできる陰影をデザインの一要素と考えて、凹凸を積極的に使い、デザインしている。〈図6-右〉は、「夜」というテーマで制作している。全体に、流れを表現した部分と凹凸を表した部分がコントラストの美しさを創りだしている。前面では右から左への大きい流れを、後面では肩から左脇に向かってダイナミックなドレープを配し、ムーブメントのある構成となっている。前面、両脇、後面という4方向から



図6 面を手掛かりにしたデザイン

の造形がすべて異なる、多彩な顔をもつ作品である。この課題では、バランスやポイント、ムーブメント、そしてリズムに留意してデザインを考えてみると良い。

#### (4) 課題4 点・線・面を手掛かりにしたデザイン

点・線・面の素材を組み合わせて自由にデザインする。最初に表現したいイメージを決める。例えば、優しく若々しいイメージとか、原始的で素朴な(プリミティブ)荒々しいイメージとかである。まず、イメージをよりの確に表現できる点・線・面の材料を収集する。この課題の場合、色彩にも配慮しなければならない。今までの課題を通じて身に付けた技法や構成力を駆使してデザインする。

この課題の目的は、自分が考えたイメージを表現するために形態や色彩、材質感など様々な造形要素を有機的に結び付ける総合力を育てることである。〈図7-左〉は、「花火」というテーマでデザインしている。材料は線的材料として刺しゅう糸、面的素材の黒デニム、点的素材であるオレンジ色のボタンである。まずデニムを小さな長方形に裁断し、カラフルな刺しゅう糸でつないでいった。刺しゅう糸の色が、花火の色鮮やかさを表現、デニムの黒が夜の空を表している。オレンジのボタンは、アクセサリーに使用している。トップはアシンメトリー、ボトムはシンメトリーという微妙な変化と統一をもった作例である。黒デニムにカラフルな刺しゅう糸が映え、グラフィ

カルで軽やかな表現がなされている。テーマの意図が、材料選択、材料加工、色彩選択で、的確に表現されている作品である。〈図7-中央〉は、布の有機的な柔らかさと、ビニールや着色した紙という無機的な硬さというコントラストで、「近未来」をイメージして制作している。面的材料としてサテンを使用し、未来は人工物で溢れているイメージがあったため、色彩は無機質な感じのシルバーを選んでいる。全体的には、平面と凹凸というコントラストの強い構成の上に、カラフルな点・線がグラフィカルに配され、未来的でありながら、軽やかで楽しいデザインとなっている。多くの造形要素が含まれる自由作例だけに、構成力の有無が作品の出来上りに影響する。作品をつくった学生も「今までの単一の材料による制作よりも、やはり難しかった」と書いている。

#### (5) 演習全体についての補足

一連の基礎デザイン実習では、使用する材料は与えられたものではなく、自分で用意しなければならない。自分の感性や造形思考に合う材料を使うことができるが、その場合は、最初からデザインを考えて素材を選ぶか、素材からデザインを考えるという二通りの方法がある。この実習はファッション画のように平面ではなく、ハーフサイズボディという立体上でデザインするため、形態の全体を把握することは容易である。半面、ボディの全ての面まで気を配る必要がある。この演習では最初に考えたイメージと出来上がった作品とのズレに気付いたり、他の生徒の作品を見たりすることで、自分自身で何かを発見していくという発見学習の姿勢が、とりわけ重要である。

## 6. おわりに

試行錯誤しながら長年にわたり、この実習を教育機関で行ってきた。最近、この実習に対して、短大の教員となっているゼミの卒業生から「知り合いの高校教員から、この実習内容を教えてもらって短大生に実習をしている。先生が考案され、30年に渡って実践していた実習とは全く知らなかった」と聞いた。嬉しい話である。



鈴木梨沙 田上亜友美 滝沢ひろみ

図7 点・線・面を手掛かりにしたデザイン

## 謝辞

『高等学校用 ファッションデザイン』（平成25年度1月25日発行<sup>\*</sup>）に本学の学生作品を掲載できたことで、1回生の「ファッションデザイン学実習」の集大成となりました。ここに、実習に参加した全ての学生に感謝いたします。

また、平成15年3月15日発行の『ファッションデザイン』の口絵「ハーフサイズボディを使った基礎デザイン演習」には、名和あゆ子（2001年卒業生）の作品の全てを掲載しました。ここに記してお礼を申し上げます。

## <図版出典>

- 図1 筆者制作
- 図2 文部科学省著作教科書『高等学校用 ファッションデザイン』（平成25年度）の表紙
- 図3 本文 P113
- 図4・5 文部科学省著作教科書 口絵6
- 図6・7 文部科学省著作教科書 口絵7