

氏 名 さかぐち けんじろう
坂口 建二郎

学 位 博士（芸術学）

学 位 記 番 号 博（芸）甲 第 37 号

学位授与年月日 平成 30 年 3 月 31 日

学位授与の要件 学位規程第 3 条第 3 項該当

論 文 題 目 名 ドレーピングはファッションデザインの源

審 査 委 員 主査 児玉 靖枝

副査 櫻木 晃彦

同 炭釜 啓人

1. 論文内容の要旨

本論文のテーマである裁断技術「Draping」は、ドレープを語源とする。その意味とは、優美に纏う、飾る等の他、優美な襞をつける、だらりと下げるなどである。つまり、「Draping」という用語には、「襞・皺・撓み・縫れ」など、布の表面に起こる変化の現象を意図的に

——ここではファッションデザイン的に——人体上もしくは、人台上で表現する技術という意味がある。

コスチュームにおけるドレープの歴史は、古代人が織物を手に入れた時に始まる。織物の技術が発明されると、コスチュームを成す素材は獣皮・毛皮から織物へと移行してゆく。ともに発展する縫合技術により、コスチュームは補強され装飾の対象となる。それらは、人々のアイデンティティの表現方法としての役割を果たしていくことになり、そこに、ファッションの概念が生まれることになる。それらの構成は布二枚から成り、両肩と両脇で繋ぎ合わせるなどした簡素なものであった。その布のほとんどは、長方形・三角形・半円形という幾何学形状のものであったため、その外観は、着用することで元の形状からは大きく変化し、美しいドレープを描くことを特徴としていた。この事象から、これらのコスチュームはドレーパーと呼ばれるようになり、ファッションデザインにおける立体裁断技術を「Draping」と呼ぶようになった。

近代資本主義社会の時代を迎える頃には、男女のコスチュームの構成は複雑さを増していくことになる。それまでの自然で優美なコスチュームは姿を消し、身体を抜き取ったかのような面で覆われた構成のコスチュームの時代になる。特に女性ものでは、身体を労わった作りではなく、身体本来の美しさや機能美を無視したものへと変様した。

ファッションが庶民に下りてきたとされる産業革命の頃には、自身で流行りのコスチュームが作れるよう、ファッション雑誌に型紙が掲載されるようになる。この瞬間、型紙製図が盛んに行われるようになり、同時に、型紙製図の作成を専門とする職業が生まれたのではないかと考えられる。

19世紀末になると、コスチュームの提案はファッションデザイナーが行うようになる。型紙製図の作成を専門とする者の多くは、デザイナーのもとで働き、主に「Draping」の技術を生かすことで、認められていた。それら技術者たちは、トワリストやモデリストと呼ばれ、デザイナーのもつ世界観を具現化する表現者として評価された。

20世紀になると、ドローイングのみに頼らず、デザイナー自身で「Draping」を駆使し、自身の世界観を表現するデザイナーが現れた。1930年代に活躍したマドレーヌ・ヴィオネや50年代に活躍したクリストバル・バレンシアガたちが、その代表的なデザイナーである。彼らがファッション界に遺した最も優れたも

のとは、人体や布を生かすカッティングに向けた技術の研究や、それらに傾ける真摯な姿勢である。その概念とは、人体の美しさを忘れることなく、布の特異性を生かし、誰にも模倣されない裁断技術を生かしたコスチュームを創ることであった。彼らのように「バイアスカットの女王」や「裁断の魔術師」と称賛されるデザイナーたちが現れたことで、「Draping」は尊ばれる技術となり、ファッションデザインを行ううえで、欠くことのできない裁断技術として確立したのである。

一方、国内に目を向けると、「Draping」の歴史は浅く、日本に紹介されて僅か70年ほどである。1950年代以降、日本のファッション産業の勃興に合わせ、洋裁学校の創立が相次いだ。小池千枝、安東武男、大野順之助といわれる立体裁断の研究者によって、多くの学生やパターンメーカーたちは、その技術を習得することができた。勿論、「Draping」の技術に触れながらファッションデザインをクリエイトするデザイナーたちも登場した。三宅一生 (ISSEY MIYAKE)、川久保玲 (COMME des GARÇONS)、山本耀司 (Yohji Yamamoto)、の3名である。彼らの服作りの特徴が立体主義であることは、一連の作品から確認することができる。しかし現在、人体・布・カッティングの概念は、一般のファッション企業では尊ばれることが薄らいできている。その要因として挙げられるのが、ファッション提案のサイクルが速まったこと、洋服の価格が低くなったこと、それに伴い、多くのコスチュームの生産が海外にシフトされたことやCADの出現などが挙げられる。

CADの出現は、パターンメーカーの一連の作業を敏速に処理することや、パターンを管理するというところに大きな貢献を果たしているが、その一方で、簡単にパターンデータを縫製工場に送信できることから、生産の時間は異常なほどに短時間化されている。更なる問題としては、パターンメーカーがそのスピードに追われ、試作品となるトワルを組むことなく型紙を完成している現実である。この問題は、パターンメーカーとトワルの間に距離ができたことだけではなく、パターンメーカーが培ってきた技術である「Draping」や「立体裁断」を、ファッション企業が不要な行為と認識することに繋がったのだ。

これらを受け、一般のファッション企業ではパターンメーカーたちの技術継承が大きな問題となっているだけでなく、その存在価値も危うい状況にある。そこには、本論文のテーマである「Draping」の技術や技術者といった問題が大きく横たわっているのである。

この問題を解決すべく、「Draping」技術でしか創り得ないファッションデザインを紹介し、その技術が生み出すシルエットの価値の発見を試みる。その次に、トワルを使用した「立体裁断」技術を「Modeling」と称し新たな裁断技術の分野として提案する。この技術の提案により、混同されがちな「Draping」と「立体裁断」の技術の違いの認識を促し、「Draping」技術者が別段の技術者で

あることを訴求する。最後に存在する行程として、CADを含めた「Drafting」の技術をまとめる。それらを基に、「Draping」、「Modeling」、「Drafting」これら一連の技術を有する技術者を、真の「Toiliste (トワリスト)」と称し、一般的なパターンメーカーと区分した考えを提案する。

これらを制作書においてまとめ、「Draping」という裁断技術が、ファッション業界において如何に重要であり、その技術を有する者が、業界の発展のために如何に寄与できる技術者であるかを論じる。

一般的に、「Draping」はトワルを使用して行われる技術である。また、トワルはコスチュームの試作品のために使用される素材である。研究制作は、トワルを使用して表現する。

2. 本研究の学位論文としての特色とその評価

本論文は、ファッションデザインにおける裁断技術の一つである「Draping」に着目し、「立体裁断」の中でも古代「drapery」に通じる「drape」を語源とする「draping」、「襞、皺、境み、縞れ」など、布の表面に起こる変化の現象を意図的に人体上で表現する技術として特化させ、歴史的観点、芸術性、産業的観点からその価値の論証と Draping の定義を試みた。さらに、欧米と日本の裁断技術教育におけるドレーピングの在り方を比較し、日本に於いてドレーピング技術が正しく認識され伝えられていない現状と、生産性一辺倒の現代ファッション業界の中で疎まれつつあるその技術の継承と技術者の育成を推進すべく、芸術性と生産性を兼ね備えた方法論「DMD(Draping, Modeling, Drafting)」の有効性を検証し、提案するという、実践的な研究といえる。

第1章ではファッションという概念が誕生する原点である古代のドレーパリーのアイテムを紹介し、12世紀から19世紀にかけてその芸術性を受け継ぎながら展開してきたドレーピングの歴史的価値を確認した上で、西洋の近代ファッションデザインを確立した3人のクリエイター、マドレーヌ・ヴィオネ、クリストバル・バレンシアガ、クリスチャン・ディオールの仕事をコスチュームのシルエットと平面製図を丁寧に解析し、展覧会やアーカイブ研究調査で実作品からその芸術的価値と産業における功績を検証した。

すなわち、20年代にマドレーヌ・ヴィオネはバイアスカットを駆使した立体でのドレーピングと平面での緻密な幾何学的パターンメイキングによってドレーピング技術を確立させた。50年代、クリストバル・バレンシアガはシンプルでダイナミックなドレープによって先駆的なデザインを生み出していった。それに対し、クリスチャン・ディオールは、18世紀の美意識に戻り、クリノリン

を近代化することで新たなファッションを創造した。さらにクリスチャン・ディオールが発信する記号的なファッショントレンドの明快さが既製服ファッションメーカーの技術者たちは、ドレーピングの解釈を正さずに立体裁断を受け入れ、数値の置き換えで製図の難易度を解決した平面製図を主たる技術として発展させていった。60年代以降、ファッションビジネスはオートクチュールからプレタポルテに、裁断技術は立体裁断(ドレーピングを含む)から平面製図へと変化していく。

このように本章では、ファッションデザインにおけるモードの変遷からパターンメイキングにおけるドレーピングの役割の推移を捕らえ、現代のファッション業界の課題を提示した。

第2章は日本における「立体裁断」の歴史を辿り、西洋からの輸入の経緯を踏まえて、3人の研究者大野順之助、安田武男、小池千枝のテキストから立体裁断におけるドレーピングの位置付けを確認した。日本において立体裁断は原型製作であり、ドレーピング技術は特別な才能によって活かされるものとして、正しく理解され重要な裁断技術として発展しなかったことを日本のパターンメーカーの現状と問題点として位置づけた。

一方、70年代～80年代、停滞していた欧米ファッション界に日本人デザイナーが影響を与えた。その中で、平面の服と立体の身体との関係を独自の視点でとらえ直した三宅一生、コスチュームの徹底的な脱構築化を行った川久保玲と山本耀司の仕事に注目し、それぞれが創り出したコスチュームのシルエットと平面製図を参照しながら、ドレーピングの価値と日本におけるファッションデザインの可能性を確認した。

第3章では裁断技術教育における欧米と日本の技術をそれぞれの技術書をもとに比較することによって、古代以来のドレーピングの歴史を引き継ぐ欧米と近代以降輸入された日本における「立体裁断」=ドレーピングという概念の違いは、一部の研究者と優れたデザイナーによってのみ、理解され、活かされるに留まっていることを指摘した。

さらに、現代の大量生産、大量消費社会におけるファッション業界においては、特別な能力と時間を要するドレーピングの技術は非生産的なものとして疎んじられ、デザインの過程でトワルを組むこともなくCADによるパターンメイキングで生産速度と経済性を高めることを優先している。このことが、ドレーピング技術の継承と技術者育成を妨げている。

ドレーピング技術がファッションデザインのクリエイティビティーの発展のために欠くことの出来ない技術としてその定義を試みた。

第4章では、この現代におけるファッション産業のあり方を見据え、生産性と創造性を兼ね備えたファッションデザインのために、立体裁断のプロセスをドレーピングとモデリングに分け、さらにCADに依る平面製図と連動させることでドレーピング技術を主軸に据えた「DMD」を提案した。筆者は既存のメゾンのイメージマップをモチーフにトワール制作をおこない、そのシステムを記録、解析することで有効性を検証し、さらにファッションデザイン教育の場で生かされる方法として提案した。ファッションデザイナーであり、専門大学で教鞭をとる筆者ならではの視点で論じられた実践的研究であると評価される。

3. 学位論文審査結果の要旨

上記の通り、本論文について慎重に審査した結果、筆者はデザイナーとして、教育者として実践的立場から「draping」について、歴史的、芸術的、産業的、技術教育的観点からその価値を論証し、さらに実践的運用について作品制作を通した検証から方法論の提案に至る優れた研究として、博士（芸術学）の学位にふさわしい内容を有すると審査員一同が判断した。