

デザインとパターンの相反関係の研究

A study of contradicting relationship between design&pattern

Bunka Fashion Graduate University

Kazuyuki Mishina

Shinichi Kushigemachi

文化ファッション大学院大学

助手 三品 和之

教授 櫛下町 伸一

要旨：曲線的なパターンを用いた服と直線的なパターンを用いた服をそれぞれ制作し、デザインとパターン、それに関わる手法（ダーツの展開法とその応用としての技法）についての研究をする。制作する2体のレディース作品において、やさしさを感じさせるデザイン・やや硬さを感じさせるデザインとその相反関係についてパターンがどのように作用していくか解明を試みる。

1. はじめに

ファッションデザインをする上でパターンは服の設計図であり、身体に無理なく着せる為に、ダーツをとる。これは男性にも言えることではあるが、女性の場合は男性よりも身体の起伏が多い分より多くのダーツをとらなくてはならない。このことから、女性服のものよりも男性服は比較的[四角や直線]に近いパターンでできており、[四角・直線]と[丸・曲線]を比べると人は[丸や曲線]という言葉からは柔らかい・女性らしいというイメージを浮かべ易いであろう。しかし、実際に形作ると[丸や曲線]を表したものは輪郭が強調されることから、かえって堅い印象を受け易い。このように言葉のイメージと物体になった時のイメージとは与える印象が変わってしまう。これは、ファッションだけに限らず、どの分野でも言えることだが、物を作り、市場にでて第三者の目に触れる時点で何かしらの評価をそこで受けているのである。したがって、どのような服を作れば狙い通りのブランド

作りができるかをデザイナーは知っておかなければならないと思う。今回の研究では服を制作する上で必要不可欠な、結果としてのデザインとそれを形作る為のパターンとの関係性について実物製作と参考作品について触れていく。

今回の研究に際しての作品制作には企業からの素材提供を受けることができた。出来上がった作品は夏期特別講座「クリエイターのためのデザインメソッド」に使用すると同時に合同展示会「こだわりの7社展」に出展されるということもあり、提供された素材には特別な加工をせず企業の生地を活かす様なデザインを試みた。

今回は2体のレディース作品を制作するという点で、「ハード」と「ソフト」という両極端なイメージによる比較をし、デザインとパターンそれぞれの相反性について考察を試みる。

2. 研究方法

まず、今回制作した作品とパターンを載

せておく (図 1~5)。その後、デザインポ
品を見ながら述べていくこととする。
イントについてパターンの拡大図と参考作



図 1

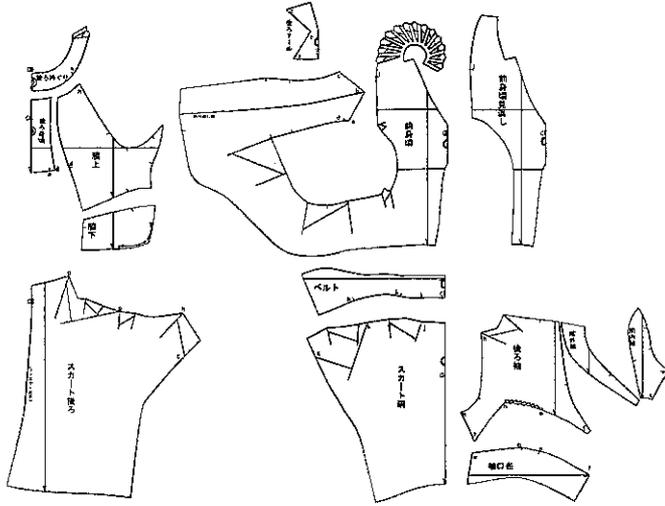


図 2: 図 1 のパターン



図 3

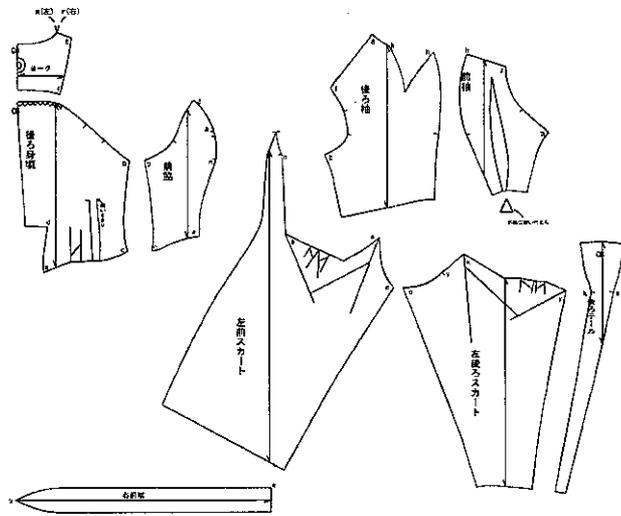


図 4: 図 3 のパターン 1

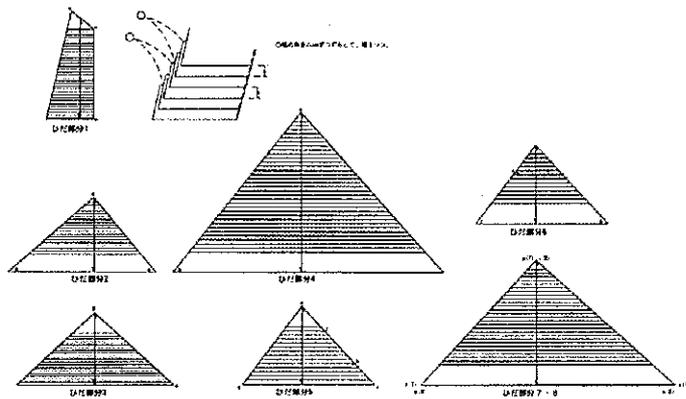


図 5: 図 3 のパターン 2

今回の制作に際して重要となるテクニックと要素を挙げながら述べていく。

まず、第一にダーツの展開を重要なテクニックと考えたので、定義と制作する上で参考にした作品との比較をしていく。

2-1. ダーツの展開法に関して

ダーツとは平面的な布を立体的な人体にあわせるために必要な箇所を布の一部をつまんで縫い消したつまみのことをいう[※]が、膨らみのある部分を境に生地を切り替え、縫い合わされることでも身体に沿いダーツと同じような意味合いをもつものになる。どちらも出来上がりの風合いは違うが、身体に沿ったラインを表現することができ、今回制作した作品はどちらも後者を用いている(図6,7は展開部のパターン拡大図)。

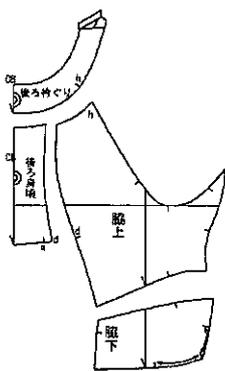


図6

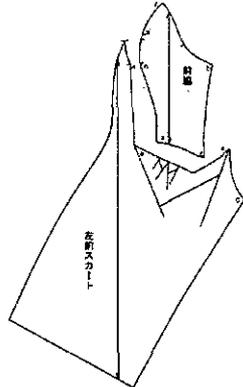


図7

2-2. ダーツの展開法としてのタック

先に述べたダーツの処理は身体に沿うような布の表現をするが、他の展開法として「タック」がある。これは、スラックスやスカートから想像できると思うが、どちらも腰の丸みを表現する為にダーツを用いて縫う事もできるが、タックを用いてその膨

らみを表現することもできる。今回はタックの上にタックを重ねてよりボリュームがでるようにした。これは「John Galliano 2010 autumn/winter」の作品の一部(図8,9)に見ることができるが、これは二方向からタックを寄せて取り、更にその上にタックを被せるという手法である。これは同じタック分量を一重のタックでとる場合よりも二重にとることで、ボリューム感が増し、表情に豊かさがでる他、バリエーションの展開がし易いという特徴がある。実物製作ではその手法を取り入れ、タックの表状やボリューム感、シルエットにも変化をだした(図10~15)。



図8



図9

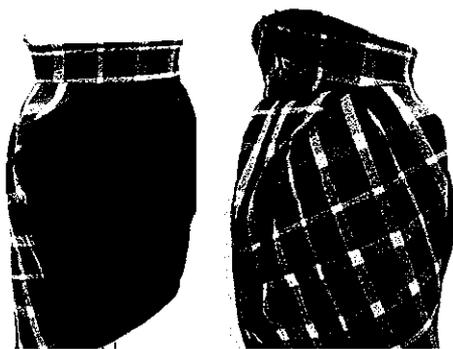


図 10.

図 11

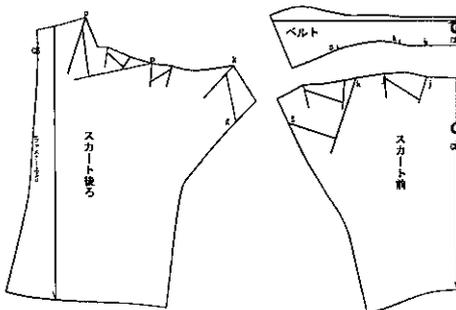


図 12 : 図 10、11 のパターン

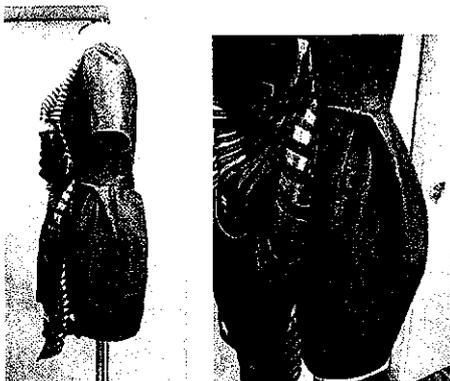


図 13

図 14

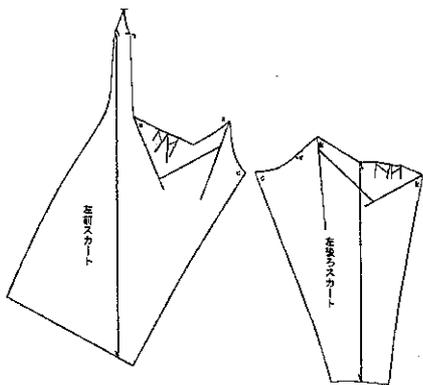


図 15 : 図 13、14 のパターン

2-3. 与えるイメージの分析

今回はハードとソフトというイメージで制作したが、どのようなラインでそう感じるかをコレクションの中から抜粋して考察を試みる。

2-3-1. ハード (硬い) なイメージ

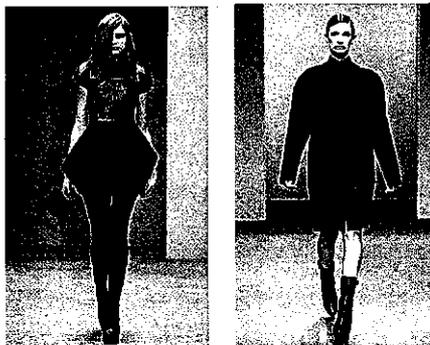


図 16

図 17

図 16 : 構築的な服。はめ込むように被さった肩のデザインや全体のシルエットがハッキリと現れるような表現と生地全体的に入っているステッチの連続による陰影が硬さを感じさせる。

図 17 : 肩の丸みと袖の長さや全体的に筒の様なシルエットで、ドレープ感のない素材が硬さを感じさせる。

2-3-2. ソフト (柔かい) なイメージ



図 18

図 19

図 18 : 構築的なラインであるにも関わらず、素材とシームラインの組み合わせで柔らかい表情をだしている。

図 19：身体のラインが現れるようなシルエットだが、素材感と少ないシームラインで柔らかい表情をだしている。

3. 相反関係に関して

ファッションデザインの分野においては相反定理、相反関係という言葉はほとんど使われることは無い。「相反」とは「互いに反対であること」を意味し、相反関係とはその関係が成り立つことをいう。はじめに触れたように、イメージと実際に形作られたもので反対の意味合いがなされるものが存在する。ファッションデザインにおける「相反する関係」を考察してみる。

ここでは力学に存在するオンサーガー^{※2}の相反定理を例に挙げ、ファッションデザインに置き換えることで相反関係が成立するかを試みる。

相反定理（発見者の名を冠してオンサーガーの相反定理、Onsager reciprocal relations ともいう）とは、熱力学において、平衡から外れているが局所的に平衡状態にあるとみなせる系（線型非平衡熱力学）での「流れ」と「力」との関係に関する定理である。たとえば、系内に温度差（力）がある場合、高温部から低温部へ熱の流れが生じる。同様に、圧力差（力）がある場合には高圧部から低圧部へ物質の流れが生じる。そして温度と圧力の両方に差がある場合には、圧力差が熱の流れを生み出し温度差が物質の流れを生み出すという「交差関係」が実験的に明らかにされている。ここで、圧力差当りの熱の流れと、温度差当りの密度（物質）の流れが等しいという^{※3}のが相反定理である。

ここでは、①温度差②圧力差③流れが重

要な要素であり、ファッションを構成する主な要素は、①デザイン②パターン③素材感が挙げられる。

また、一枚の布から出来上がるということを考え、女性と男性の服の違いから考えてみる。女性と男性の身体の大きな違いといえば、胸の膨らみと、腰のくびれ、曲線的な臀部である。服作りにおいては、女性服を作る場合に、胸の膨らみを利用してダーツをとり、腰はくびれ、女性の曲線的な身体を表現し、男性服との差をだしている。このことから、ダーツが多く入っていて曲線的なパターンから出来ている服はより女性的なラインの服、逆にダーツ分量が少なく直線的なパターンから出来ている服は男性的なラインの服と考えることができないだろうか。参考写真とパターンを見ながら検討をし、それぞれの公式化を試みる。（公式部の Img=イメージ、Ptn=パターンの略とした）



図 20



図 21

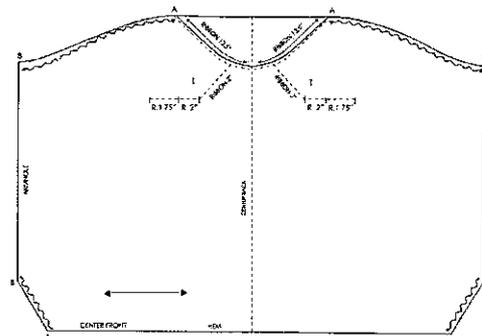


図 22：図 20、21 のパターン

図 20、21：パターンとしては単純な形状で、生地が透け感が軽やかさをだすもののハリがあるように見受けられる。このハリ感は硬いというイメージを与えやすい。

硬い Img=直線的な Ptn×素材



図 23

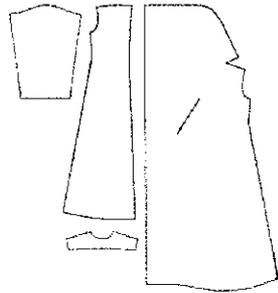


図 24：図 23 のパターン

図 23：パターン自体は単純な形状であり、生地が透ける素材ということもあって黒という色でありながら軽やかでソフトな雰囲気。

ソフトな Img=直線的な Ptn×素材



図 25 図 26：図 25 のパターン

図 25：多数の切り替えから成る服で、身体のラインを表すようにし、女性らしさを引き出させるパターン。

硬い Img=曲線的な Ptn×素材

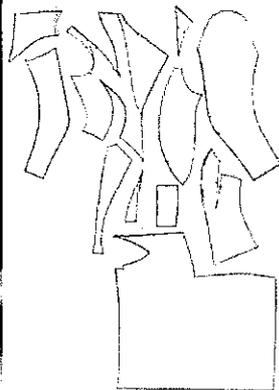


図 27

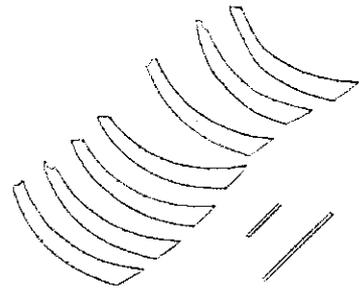


図 28：図 27 のパターン

図 27：単純な形状に見えがちであるが身体を包み込むように切り替え線でダーツ処理をされている。

ソフトな Img=曲線的な Ptn×素材

4. 結果

人に印象を与えるデザインはパターンの形状もさることながら生地雰囲気にも左右される部分があると感じた。しかし、これは生地ですべてが決まるということではなく、生地をいかに上手く使い、デザインするかということの必要性を意味している。

パターンの比較等をしてみて感じたことは、曲線的なパターンにしようとするには人間の思考と手作業が加わり、構築的なものとなってしまい硬いイメージとなる。制作の途中で人間の手が加わる、思考がはいる時間が長ければ長いほど、それは人工的で硬さをもったものになってしまうのではないだろうか。また、主に直線的なパターンを使用して制作した結果、手間が減り、自ずと生地を持つ風合いは損なわれず、布が垂れ下がるという現象も相まって、素直な柔らかいものができたと感じられる。

5. 考察

直線的なパターンで作られた服は、身体から離れている分、重力も含め世の中の自然現象の影響を受け易い。また、その為に歩いたときに布がそよぐ。このそよぎ・揺らぎ感が女性の本来ある美しさを引き出させるのではないだろうか。また、生地が透ける場合、本来ある姿を布で覆う、透けていることへの恥じらい、奥ゆかしさが、隙間から覗くように内面の美しさを表しているのではないだろうか。それが、軽やか、ソフトといったイメージに結びつくのではないかと思われる。

曲線的なパターンで作られる服は、構造線にダーツが組み込まれているものがほとんどである。ダーツを取るということは布が身体に沿い、身体のラインを現すということになる。極端な例でいうと90年代に流行したボディコンシャスがそうであろう。その名の通り、身体のラインを意識し、身体のラインを誇張している。誇張するという行為自体自然な事ではなく、服のあり方として身体を補う、装うといった部分に含まれる。自然で軽く、柔らかく優しい雰囲気とは違い、誇張するという意思を持った行為でハードなイメージを与えるのではないだろうか。

【曲線＝ゆるやか＝丸い＝女性的で柔らかいが、形作られたイメージ】と【直線＝緊張感＝潔さ＝男性的で硬いが、弛みのあるイメージ】とではどちらも美における価値概念で、判断をつけることは難しい。しかし、本質的な女性の美しさを引き出しているのは、手の施しの少ない、より自然に近いものを取り入れている方ではないだろうか。

ファッションにおいて手間のかからない

ものを作るということは、時間の短縮化、コストの削減にもつながり、海外のようなオートクチュール業が存在しない今日の日本のビジネスにおいては、今後非常に重要な要素になるのではないだろうか。

参考文献・ウェブサイト

MUTATIONS//MODE1960:2000
著者：Guillaume, Valerie et al
出版社：PARIS MUSEES 2000年
Boards

Kotobank.jp(株式会社朝日新聞社)
<http://kotobank.jp/word/%E3%82%AA%E3%83%B3%E3%82%B5%E3%83%BC%E3%82%AC%E3%83%BC>
(2010.9.18 確認)

<http://kotobank.jp/word/%E3%82%AA%E3%83%B3%E3%82%B5%E3%82%AC%E3%83%BC%E3%81%AE%E7%9B%B8%E5%8F%8D%E5%AE%9A%E7%90%86>(2010.10.6 確認)

引用文献・ウェブサイト

図8：John Galliano Fall 2010
Ready-to-wear collection on
style.com:complete
collection(2010.3)
<http://www.style.com/fashionshows/complete/F2010RTW-JNGALLNO>
(Phot:Marcio Madeira)
(2010.8.5 確認)

図9：John Galliano Fall 2010
Ready-to-wear collection on
style.com:complete
collection(2010.3)

<http://www.style.com/fashionshows/complete/F2010RTW-JNGALLNO>
(Phot:Marcio Madeira)
(2010.8.5 確認)

図 16 : Louise Goldin Fall 2010

Ready-to-wear collection on
[style.com:complete
collection\(2010.2\)](http://www.style.com/complete/collection(2010.2))
<http://www.style.com/fashionshows/complete/F2010RTW-LGOLDIN>
(Phot:Marcio Madeira)
(2010.8.5 確認)

図 17 : Calvin Klein Collection Fall 2010

Ready-to-wear collection on
[style.com:complete
collection\(2010.2\)](http://www.style.com/complete/collection(2010.2))
<http://www.style.com/fashionshows/complete/F2010RTW-CKLEIN>
(Phot:Marcio Madeira)
(2010.8.5 確認)

図 18 : Calvin Klein Collection Fall 2010

Ready-to-wear collection on
[style.com:complete
collection\(2010.2\)](http://www.style.com/complete/collection(2010.2))
<http://www.style.com/fashionshows/complete/F2010RTW-CKLEIN>
(Phot:Marcio Madeira)
(2010.8.5 確認)

図 19 : lanvin Fall 2010

Ready-to-wear collection on
[style.com:complete
collection\(2010.3\)](http://www.style.com/complete/collection(2010.3))
<http://www.style.com/fashionshows/complete/F2010RTW-LANVIN>
(Phot:Marcio Madeira)
(2010.8.5 確認)

図 20 : Flair

著者 : Richard Martin
出版社 : NewYork Rizzoli(1992.3)
p.89

図 21 : 同上書籍 p.90

図 22 : 同上書籍 p.91

図 23 : PATRONEN=PATTERNS

著者 : Mode Museum
出版社 : Ghent:Ludion
p.59

図 24 : 同上書籍 p.58

図 25 : 同上書籍 p.67

図 26 : 同上書籍 p.68-69

図 27 : 同上書籍 p.72

図 28 : 同上書籍 p.74-75

※¹ 新・田中千代服飾事典

著者 : 田中 千代
出版社 : 同文書院; 新訂版(1991.10)
p.615

※² ラルス・オンサーガー (lars Onsager)
1903-1976

ノルウェー出身。アメリカで活躍した物理学者。イエール大学理論化学教授。不可逆過程における熱力学の基礎を確立。1968年にノーベル化学賞受賞。

※³ ウィキペディア (Wikipedia):フリー百科事典「相反定理」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%9B%B8%E5%8F%8D%E5%AE%9A%E7%90%86>
最終更新日時 : 2010. 4. 27
(2010. 9. 20 確認)