

浮遊

栗山 紗季

[指導教員：武庫川女子大学講師 井上雅人]

キーワード：浮遊、軽さ、錯視、輪郭線、支点

1. 制作の背景

ある日、いつものように洋服を着た時、私はふとこんなことを思った。「なぜ服は肩やウエストを支えとして着るのか」と。現在、多種多様な衣服が存在している中でそれらの着用方法は実に様々である。そして必然的にそれらの着用方法に従って服を着るからこそ、人間と衣服は、わたしたちが普段から当たり前のように目にする「服を着る」という、衣服と人体との正式な対比バランスを生むのだ。しかし世の中にどれだけの種類の衣服が存在しているように「人間が着る」という目的は一貫して変わらない。そのため、殆どの衣服は人間の体のつくりには則った着用方法しかできないのである。人間の体のつくりが変わらない以上、衣服というものは肩やウエストなどの支えがなければ着られないものなのか。私はそこに疑問を抱き、肩やウエストを支えとしなくても着られる服、つまり実際に着ているのだが、まるでどこにも重力がかかっていないような浮遊感のある服はできないものかと思った。

また、浮遊する服を着たときの衣服と人体のバランスはどうなるのか、私にとっては非常に興味深いものであった。このような理由から私は「浮遊」というタイトルのもと制作を試みた。

2. 制作の目的

私は、浮遊する服によって生まれる、見た目の軽さや、シルエット、そして衣服と人体とのバランスが、どのような姿や感覚を生み出すのかを探りたかった。「浮遊」というからには服を浮かせなければならない。しかし、今現在では何か仕掛けでもない限り、重力のある状態ではモノは浮かないという物理的の事情がある。また、着用者からすれば、服と自らの身体との接触部分がない限り、服が浮いているような感覚を得ることは非常に困難なはずだ。そこで私は、あくまでも「浮いて見える」ということに重点を置くことにした。

人間が物事を判断するにおいて、視覚はその判断材料の重要な一つである。だからこそ私は、視覚的に浮遊する服を制作することを定義付けた。浮いて見えることで浮遊する服は着用者ではなく、それを見る者の視覚に強くはたらきかける。これにより、肩やウエストなどに衣服の負荷がかかっていないように見え、服が浮いていると判断されるのではないかと考えた。その浮いて見える仕組みというものを服に取り込むには、服を着たあとの表側に手を加えるのではなく、服を着る前の内側から手を加えることが重要である。

こうして、わたしたちの本来の体のつくりには反した服、また、わたしたちが当たり前としている衣服の着用方法を覆す服を実現させることを、「浮遊」の制作目的とした。

3. 作品概要

ワンピース、ツーピース、ジャケットを各1点ずつ計3点制作した。わたしたちが当たり前と認識している、衣服と人体とのバランスの転化を分かり易くするため、3点ともベーシックなリアルクローズにした。また、重力における重さ、浮遊における軽さを黒と白の2色で表現した。

制作においては、浮いて見えるという視覚的アプローチに沿って錯視効果を狙い、トロンプリュウ（だまし絵）のようにパイピングで服の輪郭線を描いた。そして、軽い＝浮くという概念をなくすため、全体をオーバーサイズにし、さらに袖部分は中に仕切りを作成することで、胴体や腕の間に服との空間を作り、浮遊感を強調させる工夫を施した。

次に重要なのが何cm浮かせるかである。この値に関しては、あくまでもベーシックな日常着がいかにか浮いて見えるかということを中心に検討した。そこから導き出した値は15cm。これはあまりにも浮かせるとパターンが縦に肥大化することにより、かなり独特なパターンになり、仕上がりがリアルクローズとかけ離れてしまうこと、また、顔までも覆いつくしてしまうことを考慮した結果導き出した値である。そしてこのたった15cmの浮遊感により、浮遊する服は日常からも体からも浮いて見えるのだ。

また、さらに重要なのはどのようにして服を浮かせるかである。通常、肩を支点として着用する服を、ここでは肩から15cm上げた架空の肩の位置を支点として着用しなければならない。そこで制作したものが15cmの浮遊感にあわせた特殊なショルダーパッドである。

一般に、パッドとは衣服の形を保持・整形するための詰め物だが、この制作においては浮遊させるための詰め物として装着することが目的である。もちろん、このショルダーパッドを装着しなければ、浮遊する服は通常通り人間本来の肩の位置を支えとして着用できる。ショルダーパッドを、浮遊する服を着る前に装着しておくことで、衣服の負荷がこの架空の肩にかかり、通常の肩の位置から15cm上がったところで着用可能になるという仕組みだ。

そして、この浮遊する服の二面性により、浮かせるか浮かせないかで現れる衣服と人体とのバランスの違いが、それぞれの対比バランスを生み出したのである。

4. 考察

今回の制作を通して、衣服の内側からのアプローチ、錯視効果や服と体との間に発生した空間、また、パターンの綿密な作成により「浮いて見える」という最大のテーマを実現させることが可能になったが、それと同時に、この服には機功能性が備わっていないことが判明した。これは、浮かせた場合のみに起きた現象である。歩行するには何ら問題はないが、架空の肩に関節は存在しない。そのため腕を上げたり、曲げたりするとショルダーパッドによって動きが制限されてしまうのだ。また、鼻の高さにまで及ぶ襟が首の動きまでも困難にしていた。

このことから、わたしたちが普段から着ている服が、いかに人体の動作目的に則った寸法で作られているかを再認識することができた。服における機功能性は、人間が着用して生活をする以上、必要不可欠なものである。

しかし「浮遊」においては、その機功能性は考慮していない。この制作は機功能性の追求ではなく、服が浮いて見えることを追求することにあるからだ。そしてそれにより得たものは、服が浮遊したとき、衣服と人体のバランスは大幅にくずれ、明らかに普段とは違う違和感を、見る者の視覚に与えたということであった。

この違和感は、着用者の肩の位置の上昇、あるいは首の欠落などから由来するものなのだろうか。様々な見解があるだろうが、いずれにせよ決定的なことは、着用者の体が常識的な体のつくり反した輪郭線を現したということだ。つまり

これは、浮遊する服によって体の輪郭が書き換えられたということに等しいと言えよう。

これに対して、異なるのが、服の実際の重さと見た目の軽さである。人間は実際にその重量の測定や表記がない限り、視覚で重さを推測してしまいがちだが、今回においてもその傾向は大きくはたらいだ。浮かせて着用した時とそうでない時、服の重さは全く違って見えたのだ。着ている服は全く同じでも、浮いて見えることによる錯覚は、それを見る者の脳へ視覚的な軽さを植え付けた。これにより浮遊する服は、実際の重さと見た目の軽さの関係性、つまり重いのに軽く見えるという矛盾、そして、服の輪郭は体の輪郭をデザインするという衣服と人体の関係性を明らかにした。

つまり、私たちの衣生活において、人間の視覚的作用がどのように衣服と人体にはたらきかけるのかを、「浮遊」という新しい服の可能性を問うことによって証明できたのである。

注及び参考文献

- 1) ANREALAGE: A REAL AN AGE, パルコ, 2013
- 2) 倉俣史郎, エットレ・ソットサス: KURAMATA SHIRO and ETTORRE SOTTASS, ADP, 2010
- 3) バーナード・ルドフスキー: みつともない人体, 鹿島出版会, 1979
- 4) 菊池陽子, 長友静子: 袖のデザイン 168—いろいろな服種に使える作図集, 文化出版局, 1994

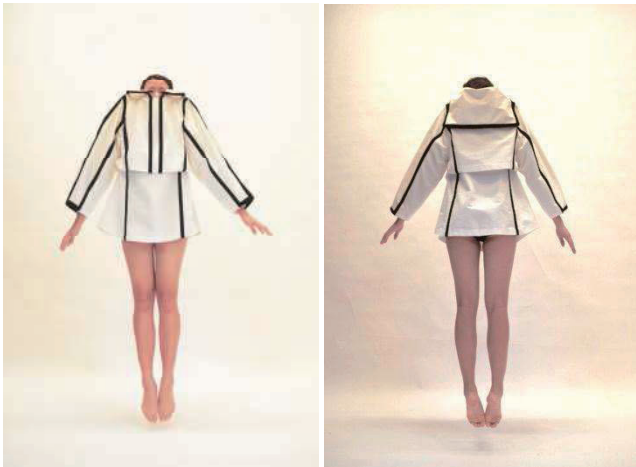


図1 浮遊するツーピース



図2 浮遊するワンピース



図3 浮遊前



図4 浮遊後