

衣服デザイン教育の試み

——学ぶ人のためのテキストあるいはノートとして

武蔵野美術大学教授 柏木博

[Summary]

An Essay on Costume Design Education: Notes for Persons Studying Costume Design

Hiroshi KASHIWAGI

Professor, Musashino Art University

Several key elements should be considered when exploring the question of what design is, including design of clothing. The following five major elements should be noted.

- (1) Design is concerned with pursuing “comfort.”
- (2) Design is a continuum of practice whereby people manage nature, tools and devices; it is also related to technological innovation.
- (3) Design involves taste and aesthetic consciousness.
- (4) Design reflects differences in regions, occupations and classes (in pre-modern times in particular).
- (5) Design (of clothing) is related to how people dress themselves.

Various other elements may exist, in addition to the above. However, the key concept underlying design is to explore a more comfortable lifestyle with more freedom and to bring about the realization of such a lifestyle. I hope that this essay will help to raise questions concerning the design of clothing and explore the meaning and interpretation of design. It can be argued that to present an approach like this is also a way of providing education.

はじめに

まず、はじめにことわっておかなければならないのは、わたしは衣服のデザインについての専門家ではない。また、現在、美術大学にいるが、近代デザイン史、視覚文化論などを担当しており、衣服のデザイン教育とは直接かかわっていない。したがって、衣服デザインの専門の外から、衣服デザインの教育について何かを記述するとすれば、デザイン全般についてのいくつかの視点、そして衣服というジャンルをいかに捉えるかということになる。

したがって、ここでの(衣服の)デザイン教育についての記述は、実際に衣服を制作していくうえでの、布の裁断や縫製といった実技、あるいは色彩や素材などの基礎教育についてはふれないこととする。

いずれにしても、デザイン全般あるいは衣服のデザインを考えるための問題設定と意味解釈を、学ぶ人が自ら引き出すためのいくつかの手がかりを提示することもまた、教育のひとつのあり方だろう。以下は、拙著『デザインの教科書』でもふれてはいるが、デザインを考えるための問い、としての記述となる。

また、衣服デザインの教育のあり方やシステムについての考え方や理念というのではなく、衣服デザインを学ぶ人々のためのテキストといったスタイルで記述していこう。衣服デザインの教育システムや理念を書くという力は、わたくしにはないのだから。

さらに加えておけば、衣服のデザインは、衣服そのもので完結するわけではなく、衣服が置かれる空間(環境)と深くかかわっており、したがって、家具やインテリアあるいはそのほかのデザイン全般との関係性を前提にすることになる。してみれば、やはりデザイン全般についての問題へと目をむけておく必要がある。衣服のデザインということで、ジャンルを限定することなく、さまざまなジャンルのデザインに目をむけることで、衣服のデザインについての異なった考え方と出会えるかもしれない。

いくつかの視点あるいは問題設定

まず、衣服もふくめて「デザイン」とは、いったい何かという問いがある。この率直な疑問あるいは質問に、即座にひとつの答えを出すことは、なかなか大変なことだ。

衣服や家具あるいは書物など、人間がつくりだすさまざまなものは、その善し悪しは別にすべてデザインされている。そして、すべてのものがわたしたちの生活にかかわっている。だから生活っていったい何だろうという質問と同じほどに、デザインって何だろうという問いに対して答えをすぐに出すことがむづかしいように思える。

けれども、ここでは「デザインとは何か」という問題について、いくつかの目をむけるべき要素をあげながら、できるだけ簡単な道筋で考えてみたい。

わたしたちの生活と同じように、デザインもまた、多様な要素の複合的な関係の中で、成り立っているといえる。社会や経済や技術や産業あるいは人々の思考や感覚などの複合的な関係のなかでデザインは生まれてくる。そのデザインを、もう少しだけ踏み込んで、デザインそのものについて目をむけてみよう。

第一に、わたしたちが何かをデザインするには、要因あるいは動機づけとして何かがあるはずだ。その要因はいくつかあるだろうが、そのひとつに「心地良さ」を求めるということがある。

第二に、デザインは、わたしたちが自然や道具や装置にかかわり、それを手なずけていく一連の計画と実践だといえるだろう。もちろん、そこには技術の変化もかかわってくる。

第三に、デザインは趣味や美意識とかかかわっている。

第四に、近代以前においてとりわけ顕著に見られることだが、デザインは地域や職業や階級の違いと結びつき、それらを表象するものとされてきた。デザインは社会的な規範がかかわれていると見ることもできる。

第五に、第四ともかかわるが、衣服のデザインということで、「装う」ということの意味とはどのようなものであったのか。この第五が、あるいはもっとも衣服のデザインに深くかかっているようにおもえる。

もちろん、これ以外にもデザインにかかっている事柄あるいはデザインを成り立たせている要素はあるけれど、とりあえず、こうした視点からまずは「デザインとはどういうものなのか」を見ていく。

[視点1] ……………心地よさという要因を考えてみる

わたしたちは、自然や道具や装置にかかわりながら、それらを手なずけ、そして馴染みの良いものへといわば改良してきた。道具や装置の歴史は改良の歴史といえる。もちろん、改良したつもりが改悪という失敗の結果になる場合もある。ものを改良するにあたって、その要因として、より使い心地の良いものにしようとする指向が働いている。使い心地の良い筆記具、着心地の良い衣服、住み心地のよい住まい、読み心地の良い書物などなどといったことだ。

たとえば、レストランに入ったときに、わたしたちは、どのテーブルが一番落ち着いて

食事ができるのかを判断する。窓の外の風景が見える方が良い。人の行き交いが激しくない位置はどこだろうか。人の声がうるさくないかどうか判断する。視線をさえぎるものがあるかも重要である。できれば入り口から奥まっていた方がいい。などさまざまな条件を一瞬のうちに確認して座席を決める。

どうすれば心地よくすることができるか。そのことにわたしたちは心をくだいて生活している。どれほど狭い住まいであっても、そこを少しでも快適にしたいという気持ちは誰にでもあるはずだ。わたしたちはわずかでも「居心地の良さ」を求める。どうやらわたしたちの中に、そうした状態を求める根源的な欲望があるようだ。

では、「心地良い衣服」とはどんな衣服なのか。まずはデザインする立場からではなく、それを使う立場から考えた方が良いかもしれない。それは、多様な条件のなかで考える必要が出てくる。仕事あるいは労働の場面、その仕事や労働だけ考えてもきわめて多くの場面が存在するはずだ。同じように、自宅でくつろぐときはどうだろうか。

衣服デザインは、まずは「心地良い衣服」の多様性を問うことから始まる。

[視点2] ……環境そして道具や装置を手なずける—潜在的な有用性を発見する作業

土木工学の歴史研究家と知られるアメリカのヘンリ・ペトロスキは、ゼムクリップのような小さな道具から巨大な橋のようなものにいたるまでさまざまな対象を技術史的な見方から、デザインとは何かについての考えるヒントを多く与えてくれる。

たとえば、川を渡ろうとするとき、どのようにするか。

発明精神の持ち主は、……水はずっと速く強く川底のころがり石を揺らしていただろうが、それらの石の間隔が好都合だったことから、まったく濡れずにすむ方策を思いついただろう。飛び石は流れの途中までしかとどいていなくても、別の石をしかるべき場所まで持ってきて、自然の通路を延長するには、それほど空想力の飛躍は必要としなかったに違いない。こうして飛び石が最初の、恒久の、濡れない渡しになったのだろう（註1）

川底にころがる石を飛び石に見立てて、どの石が、より足を濡らさず安定して踏み心地が良いかを選んだこと自体が、すでにデザインなのだと言え、ペトロスキはみなしている。好都合な飛び石が見つからなければ、たしかに別の石や流木を持って行って置いたはずである。

こうなると、ますますデザイン的な思考や行為となっていくことになる。

「実際、今日でも、橋建設の始まりは、橋脚という名の高い間隔の広い飛び石であって橋はその間に架けられている」とも述べている。

「最も早期の有用な事物は、いうまでもなく、自然界に見出される事物であった」ことは間違いない。つまり、川底にころがる石は、いわば「橋脚」として使われる。このように、自然の事物にしる人工物にしる、何かしら有用なものとして見出されるのは、そうしたものが人々に何かを「アフォード」(afford)しているからだといえる。アフォード、つまり、ものや事が自然の結果として何かを供給(産出)するということだ。また、こうした事態を「アフォーダンス」ともいっている。

しかし、わたしたちは、自然の事物や既製の人工物からのアフォーダンスを超えて、さらに人工的な働きかけをする。つまり、それはやがて人為的な工夫へと進化していく。

アフォーダンスが、わたしたちに対する対象物の持ついわば「潜在的有用性」だとすれば、それに対する人間側からの人工的働きかけを「表象行為」といってもいいだろう。その「表象行為」をデザインと言い換えることもできる。

たとえば、「衣服」のデザインを想起してみればいい。人々は当初、地面の湿気や温度から身体を守るために適当な植物などを使ったことは、容易に想像できる。衣服は、それらが使われる場所や使われ方によってデザインの変化を生み出していく。

もちろん、使い方によってだけではなく、時として形態的な差異をつくることそのものが目的化されてしまったことも否定できない。形に対する好みや趣味があるからだ。

飛び石にしても椅子にしても、そして衣服もわたしたちの身体を補い、その機能を延長し拡大するものである。衣服はわたしたちの外皮の延長だ。こうしたことは、クルマが脚の延長であり、コンピュータが脳の延長である今日においても変わりはない。

けれども、いわゆる技術の変化によって、装置ももののデザインも変化する。たとえば、かつては、スライドプロジェクターが次々に改良されてデザインされてきたけれど、現在ではデジタル技術がそれにとって代わり、いわゆるパワーポイントが使われている。

道具は身体の延長といえる。また、そうした道具を進化させ、複合化し、さらに新たな道具を生み出してきた。こうしたことが、デザインの進化であり、デザインのバリエーションを生み出してきたのである。人類学者のアンドレ・ルロワ＝グーランによれば、こうした道具の進化は、生物の進化と似ているという(註2)。

ときには、そうした道具は技術の変化によって、まったく異なったものへと進化してしまうこともありえる。

自然や道具や装置を手なづけていくことの一連の実践がデザインの役割である。それは

他の動物にもいくらでも見られる。そうしたことは人間だけに見られるものではない。それを人間だけのものと考えるのは、いわゆる人間特殊論といえる。たとえば、ビーバーは川の流れを変えるほどの土木工事をしてしまうことからそのことがわかる。しかし、その複雑さと多様性においては、人間に特徴的なことだといえるだろう。

ここで注意しておかなければならないことがある。わたしたちは、自然という富を、長く、富であるということを知りながら、それを広く認識させないようにしてきた。空気も水もいわば「無料」であり、それを産業が無尽蔵に使ってきた。それらを価値のあるものにしたのは労働と技術であるとしてきたのである。それは、自然を手なづけることとつながっている。

このことは、自然環境問題と深くかかわっている。デザインは、自然を手なづける実践であるが、自然の収奪や搾取ということでは、近代の産業が圧倒的な力を持って行ってきたことに深くかかわってきたことを認識しなければならないはずだ。

ながながと話を続けてきたが、衣服という領域についていえば、ロビンソン・クルーソーを考えてみよう。孤島生活で、衣服がなくなってしまったとき、寒さや暑さ、そして身体を傷つけるものから守ために、どのようなことが考えられるだろうか。

また、「一枚の布」からどのような衣服が考えられるだろうか。ちなみに、三宅一生の初期からのテーマは「一枚の布」だった (Fig.1)。

[視点 3] ……………趣味と美意識

さて、三つめの問題に目を移そう。デザインは趣味と美意識と深くかかわっていることは、誰もが知っているところである。では、趣味と美意識をデザインはどのように扱ってきたのかという実践的方法論となると、これもまたひとことでは説明しにくい。実は、これがいちばんやっかいなところだといえるだろう。

日々の暮らしの中で使う道具や衣服や家具などに、わたしたちは古くから装飾を施してきた。装飾は、道具や衣服や家具などに、ある時は親しみや使う楽しみを与え、またある時は荘厳な雰囲気を与えてきた。

人類は装飾することに多くの精力を傾けてきた。装飾は人類を特徴づけるもののひとつだといえる。とはいえ、装飾は人間以外の動物では行われていないということではもちろんない。ニワシドリのように装飾する動物が人間以外にも存在することが知られている。装飾においても、人間は、ちょうど言語と同じようにきわめて多様で複雑な表現をしてき

た。

美術史家のE・H・ゴンブリッチは、人間の装飾を成立させているのは、「秩序の感覚」であるとしている(註3)。また、装飾を生み出すことは、動作の熟練とかかかわっているのだともいう。動作の熟練をさまざまなことに利用するところにまた人間を特徴づけるものがある。熟練した動作をわたしたちは、編み細工や彫刻にむけてきた。それは装飾の発生と結びついている。人々は、秩序を持った幾何学的な模様とともに、植物や動物を装飾に使ってきた。

こうした装飾は、文章でいえば、「いろどり」「あや」(彩)つまり文彩にあたるだろう。文彩はフランス語ではフィギュール (figure) というが、この言葉には「顔つき」「図形」などといった意味もある。英語のフィギュアも、文章の「修辞」の意味と同時に、「図案」などの意味がある。また、音楽における「音型」あるいはモチーフを意味する。

文章を「いろどる」ことや音楽における一連の「音型」(モチーフやフレーズ)をつくることもまた、「図案」をつくる、つまり広い意味での装飾をつくることにほかならないだろう。実際、音楽では音を装飾することが行われている。

ヨーロッパの装飾の歴史を振り返ると、過剰に装飾することと装飾をできるだけおさえて簡素にすることが、相互に行われてきたといわれている。たとえば、G・ルネ・ホッケ『文学におけるマニエリスム』に、そうした指摘をみることができる(註4)。

文章の世界では、装飾的であることを「アジアニズム」(アジア的)といい、非装飾的であることを(アッティシズム *atticism*=アッティカ *attique* 趣味、アテナイ中心の、つまりギリシャ的)であるとしている。ロラン・バルトは、「古代レトリック」の中で、アジア趣味とアッティカ趣味を対立させ、前者がマニエリスムのように意表をつく効果を基礎にしており、それに対するアッティカ趣味は、「純粹」であることを擁護していると述べている。したがって、ヨーロッパにおいては、アジア趣味は排除され、アッティカ趣味はその後継者である古典主義的美意識によって擁護され続けた。しかし、視点を変えてみれば、非装飾的であることも、また装飾的秩序の意識によっているといえるだろう。

装飾的なものと非装飾的なものは、文字のデザインから衣服そして建築など巨大なものにいたるまで、そこにみることができる。

たとえば、文字でいえば、16世紀前半のドイツのヨーハン・ノルディアによる「古ラテン文字基礎教程」や画家のデューラーによる「測定論」に現れる文字は、均整のとれた非装飾的なデザインだが、17世紀初頭のパウル・フランクによる「花文字」は解読しにくいほどの装飾的なアラベスクとなっている。

ちなみに、20世紀前半のドイツの造形美術学校バウハウスに代表されるモダンデザイン

は、文字や家具などのデザインに非装飾の秩序を求める傾向があった。それはあえていえば、古典主義的、新古典主義的な流れの延長にあるといえる。ヨーロッパにおける古典とは「ギリシャ」(アッティシズム)にあることは、すでにふれたとおりである。

秩序としての装飾(非装飾)は、規範(カノン)や様式を生み出してきた。それは地域や民族そして宗教によって異なり、また時代によって変化してきた。わたしたちが、デザインに対していただく趣味や美意識は、おそらくこの秩序の感覚とかかわっているように思える。秩序を与えることこそデザインの重要な要素だといえるだろう。

近代の衣服についていうなら、他のジャンルのデザイン同様、ミニマルは非装飾的なものと激しく装飾的なものとの両極の間をいつも変化しながらうごいている。非装飾的な衣服と装飾的な衣服が、趣味や美意識にどのようにかかわっているのかを考えてみる必要があるだろう。

デザインにおける秩序と規範

秩序や規範(カノン)が様式を生み出したということで、ここでもう少し寄り道をしておこう。つまり、ある特定の秩序や規範がなぜ心地よく感じられるのだろうか。このことが気になる。これはなかなか説明が付きにくいだけれど、心地良く感じられる秩序や規範の法則があるように思える。心地良く感じられるある音の組み合わせ(和音)がなぜ心地良いのかは説明はつかないけれど、そこに一定の法則があるということと同様のことだといえるだろう。同じことは色彩のカラーハーモニーについてもいえる。

建築家のジョージ・ドーチは、ヒナギクの花心(小花筒)をはじめとした植物の形態や巻き貝や魚や昆虫のプロポーションを図学的に割り出して、そのプロポーションが、いかに人間が生み出す芸術や建築(デザイン)の調和的プロポーションと関連しているのかを説明している(註5)。

たとえば、ヒマワリ的小花筒を例にしている。よく目にする美しい螺旋を描く種になる花心の部分である。それが有名な「フィボナッチ数列」であることを示している。

「黄金分割比」について言えば、ギリシャ神殿の柱の位置やその構成が、そのプロポーションによっていることはよく知られている。ギリシャの柱(オーダー)の分割比例は、18世紀に様々な様式を混在させるような家具のカタログをつくったトーマス・チッペンデルですら、家具デザインのプロポーションの依拠すべきものとしている。

また、ヒナギクの花心もまた「黄金分割比」であることをドーチは図解している。その

プロポーションは、アメリカでは紙サイズの規格、紙幣、小切手、クレジットカードのサイズにも見られるといわれている。

ヒマワリの小花筒の螺旋図形は「フィボナッチ数列」になっているらしいのだが、その数列の成り立ちを簡単にいえば、ふたつの数を足した数が次の数になる、いわば等比級数的な数列をフィボナッチ数列と呼んでいる。その数列は最終的には黄金分割比となる。ついでながら、わたしたちの感覚は、等差よりも等比的に並ぶ流れの方に、均一差を感じるようである。典型的なものは、音階だ。いわゆる十二音階は、均一差による「平均律」に調律されている。この音のスケールは、等差ではなく、等比になっている。隣り合う音の周波数は、公比約 1.0594 の等比数列になっている。したがって、西洋を中心とした音楽は、この等比的な音のスケールの「平均律」によって構成されている。

デザインでは、プロポーションにも関わるのだが、単位寸法あるいは寸法体系とも呼ばれる「モジュール」がある。正方形を二つないだ畳サイズを単位とする寸法体系も、日本の伝統的モジュールである。古くから言われていることだが、日本の畳は、日本人の身体スケールから来ているとされている。さらにいえば、身体スケールは、身体にもっともちかいものである衣服、つまり「着物=和服」のモジュールが基本だとされてきた。「着物」のスケールが決定されると、それを収納する家具のスケールが決定される。家具のスケールは、室内のデザインと深くかかわってくる。

建築家のル・コルビュジエは、自身のモジュールを「モデュロール」という名称で提案した。モデュロール=モジュール・ド・オール (Module d'or、黄金のモジュール) である。この造語からも想像できるように、ル・コルビュジエは、身体寸法を黄金分割 (Section d'or) 比に接合して「モデュロール」という寸法体系をつくりだしたことがわかる。

バウハウスでは、学生に楽器をデザインさせるという課題を与えている。音の調和もまた、目に見える比例関係にある。

一対一の比例は、ユニゾン、一対二は同音だがオクターブとなる。わたしたちが五度と呼んでいる和音は、二対三比例で得られる。ドーチによれば、この五度のディアペンテと呼ばれる比例は、0.666 となり黄金分割比の 0.618 に接近しているのだと述べている。また彼は、音の調和も色彩調和と対応しているのだという。

こうした自然現象、自然の生み出すプロポーションを美しいとしながらも、それをかき乱すことも、もちろんデザインの自由として許されてはいるといえるだろう。

では、身体にもっともふかくかかわっている衣服のスケールやフォルムをどのように考えていけばいいのか。布の既成の寸法、身体的モジュールなど、考えるべき要素がさまざまにあるように思える。いずれにせよ、その時々において最善のスケールやフォルムが存

在するにせよ、秩序と規範を知ること、意図的にそれを逸脱することの意味もまた鮮明になってくるはずだ。

[視点 4] ……………地域・社会について

善し悪しは別にして、わたしたちは社会的な生活をしている。つまり社会的な存在である。このことが、集団的な約束事を生み出してきた。人間のこの特性がデザインに反映されていくことになる。これはいかにも人間社会に特有なことである。

人々は、生活する地域に特有のデザインを生み出してきた。民族的な衣装から住まいのデザインにいたるまで、その特徴を見ることができる。韓国や中国の民族衣装と日本の着物とは、相互に何らかの影響関係の歴史があるとしても、やはり、その違いは歴然としている。文字の書体(フォント)にも、大きな宗教的建築物にも、それぞれの違いを見ることができる。それは、集団の文化がデザインに反映されてきたためだともいえるだろう。こうした地域性を排除し、インターナショナルなスタイルをデザインしようとしたところに20世紀のデザインの特性がある。

とはいえ、いまだに、地域性や民族的差異の名残は残されている。クルマのデザインには、ドイツやイギリスやアメリカや日本の特性をいまでも見ることができる。

さらにいえば、極限的機能性を追求した戦闘機のデザインですら、ロッキード、旧ソ連のミグ、フランスのミラージュ、イギリスのホークス、すべて同じデザインにはなっていないことがわかる。そこには民族性の違いが反映されている。

デザインの社会性ということでは、地域や民族性の他に、デザインはつねに職業や階級制を鮮明に差別化するために使われてきた歴史がある。衣服から家具そして住まいのデザインにいたるまで、支配階級と被支配階級の差別化がなされてきた。

かつて、近代以前の社会においては、デザインは複雑な社会的制度(階級や職業など)と結びついていた。どのような衣服を身につけ、どのような食器や家具などの日用品を使い、どんな住居に生活するのか。これは、自由に選択することはできなかった。衣服やもののデザインは、社会的なシステムを可視化したものであった。つまり、職業や階級の制度の記号としてデザインを使ってきたのだ。

衣服についての制度は、今日的な言い方をすれば、いわゆる「ドレス・コード」である。

人々は、日々、自らの衣服やもののデザインによって、自分の職業や階層を確認しているのであり、したがって、それを捨て去ることは、時として制度(システム)への暗黙の異

議申し立てとなる可能性を持っていたのである。

ところで、あらゆる商品の中で、デザインがもっとも激しく急速に変化するのファッション（衣服）である。

現在のデザインのめまぐるしい変化は、ものの寿命を人工的に短縮している。それはいわば浪費ということになる。古くからファッションは浪費の対象としてあった。しかし、それは特定の階級に属する一部の人々の特権であったのに対し、それがわたしたちのような大衆にまで浸透しているところに近代以降の社会の特徴がある。

近代におけるファッションをとりわけ特徴づけている「変化」や「うつろい」は、少なからずわたしたちのファッション（衣服）というものの本質とかかわっているように思える。

社会的秩序と衣服

逆に変化しない衣服、あるいは、かなり長時間かかって変化する衣服ということを考えてみよう。たとえば「制服」。警官や軍隊、学校そして企業にも制服がある。こうした制服がシーズンごとに変化（モデルチェンジ）するとしたら、制服の役割をなさなくなるだろう。制服は、それを身につけている人の、組織への帰属を明示するものだからだ。それがたやすく変化すれば、組織とそこに帰属する人間のアイデンティティの保持が難しくなる。

制服のほかにも民族衣装がある。これもまた、民族の同一性や帰属を示しているという点において、制服のあり方と似ている。さらには、民族衣装とはいえないまでも、過剰な市場と消費のシステムが浸透していない社会に生活する人々の衣服や、伝統的な職業にたずさわる人々の衣服は、それぞれよく似ているし、その変化は激しくない。衣服が共同体的な秩序と強く結びついているような社会では、衣服の変化はたとえば、社会的年齢や既婚や未婚など、社会的役割を個人的に意識化させる役割をはたしていることが多い。

このようにみてくると、衣服は人々の集団への帰属にかかわっていることがよくわかる。特定の衣服を身につけることによって、集団の秩序、あるいはシステムの内部の存在であることが互いに確認されるわけだ。つまりは、衣服は秩序やシステムを維持するためのものとして機能するといえるだろう。

したがって、衣服に関する規則を強制することによって、ある一定の社会秩序やシステムの強固さを可視化することが歴史的に行われてきたのである。このことは日本においても欧米においても共通している。たとえば日本では、8世紀から9世紀にかけて中国をモデルとして律（刑罰法）令（教令法）格（単行法令）式（施行細則）がつくられた。当初は中国のシ

システムを模倣していたが、しだいに日本風アレンジが加えられていった。衣服の色彩の使い方についていえば、位階にしたがって、紫、赤、緑、藍という順位になる。また、喪服などの礼服や衣服の素材などの細目にわたる規則もつくられていったが、江戸期になると色使いに関する禁制は強固なものではなくなった。

さまざまな変化を見せながらも、それまで形成されていた衣服の規制や禁制が、日本で意識的に排除され崩壊するのは、明治維新においてである。そのことは、それを生み出した秩序やシステムの崩壊を意味していた。

西欧では、封建社会から近代社会への移行を画期として、誰もが他からの強制(カ)を受けることなく、自らの生活様式を決定し、衣服をふくめたデザイン全般を自由に使うことができるようになった。

フランス革命後、どのような衣服を着ようとも、他からの強制を受けるものではないという旨の宣言を国民公会は行っており、衣服による差別化と規制はできなくなった。具体的には、国民公会は1793年に旧制度の衣服令を否定し、つぎのような主旨を公表した。

性別を問わず何人といえども、いかなる市民男女に対しても、特別の服装を強いることはできない。各人は、みずから可と考える、自己の性の衣服および付属物を自由に着用することができる。これに違反する者は被疑者として扱われ、公安を乱す者として訴追される(註6)

西欧においては、18世紀のフランス革命、そして19世紀に及ぶ産業革命をとおして、以来、衣服をふくめたさまざまなもののデザインはそれまでの制度から解放されていくことになる。それは社会全体が新しい機構と組織を形づくっていくこととリンクしていた。新しい社会は新しい約束事とシステムを持たなければならなかった。一般的には、この時点において、個人と個人、個人と社会あるいは国家という約束事(契約)がはじまることになる。さらに、人は、さまざまな規制やかつての制約から解放されたが、自らの「生まれ」と結びついた「国民国家」というシステムに帰属させられることになった。そして新しい社会を人工的に構築しようという思考は、そのまま新しいファッションやデザインを求めたのである。このことが近代デザインの出発の前提となった。

衣服は社会的制度から市場経済のシステムに委ねられたのである。このことはきわめて大きな意味を持つ。デザインは資本主義的な市場経済の約束事に委ねられる。

結果的には、産業資本主義が力もちはじめた時期に、革命というかたちで、つまり闘争によって廃棄された衣服への制度、そして獲得された自由は、どこまでも主体的な選択

によって衣服を身に纏うということを日常的な実践として定着させたわけではもちろんなかった。衣服の選択の自由は、市場を中心とした資本のシステムそのものが成り立っていくために必要な条件でありながら、結局は、そのシステムの力そのものがわたしたち個人の自由な衣服の選択を前もって準備する環境を形作っていくことになる。しかし、その力（それを権力と言い換えることもできる）は、わたしたちの社会の外側にあるのではない。それまでの権力が、特定の身振りや衣服に結びついていたのに対し、この新たな権力は、わたしたちの日常性の中に内在化される。こうした力はまた、わたしたちの文化として存在している。

ところで、衣服は時として人々をシステムの外部にはじきだすこともある。たとえば、衣服に関する複雑な制度が存在する社会では、その制度から離れた衣服を身に着けている者はいわば「異形」の者として、社会の外部におかれることになる。日本では、身分制度の外部に存在する者や、いわば芸能に関わる者たちが異形の者として存在してきた。衣服についての規制や禁制を破った、奔放な存在であった彼らはシステムの外部の存在としてシステムに刺激を与える存在でもあった。

事態はヨーロッパでも同様である。たとえば、『ハーメルンの笛吹き男』は町の外部からやってきた斑の柄の奇妙な衣服を身に纏った異形の者で、町のシステムに対して異化作用を与える存在であったと言えるだろう。

ミシェル・パストゥローは、ヨーロッパ社会では長い間、縞模様の衣服が特別な意味を持っていたと述べている。

中世西欧には、社会、文学、図像表現によって縞の衣服を与えられている人物——実在あれ想像上であれ——が多数存在する。彼らは皆、なんらかの意味で疎外されたか排斥された人たちである。そこには、ユダヤ人や異端者から道化や旅芸人までが含まれており、ハンセン氏病患者、死刑執行人、売春婦のみならず、円卓物語のなかの邪悪な騎士、『詩編』の愚か者、ユダといった者たちも対象になっている。いずれも皆、既成秩序を乱すか墮落させる人たちであり、多かれ少なかれ、すべて悪魔と関係がある（註7）

ヨーロッパでは、慣例や成文法によって衣服の規定が語られている。たとえば、13世紀前半に編纂されたザクセン法典『ザクセンシュピーゲル』の中では衣服についての規定が記述されている。そして、パストゥローによればなぜか縞模様、またそれに準じて斑模様などが悪い意味を持った衣服とされている。こうした観念はやがて、縞模様の動物や斑模

様の動物を悪しき動物と見る傾向までも生みだしたようだ。

デザインとは意味を目に見えるものにするための記号の実践でもあるといえる。

衣服のデザインをめぐるさまざまな意味と習慣を再度見当してみることは無駄ではないだろう。

[視点5] ……………衣服＝装い・変身・扮装

衣服に関する禁制や制度が、社会的秩序やシステムを可視化するとすれば、それをあえて侵す者がいても不思議ではない。ハーメルンの笛吹き男や道化や芸人たちが、異形の衣服を好んで着たのは、秩序の外側に生きていることを自ら表明するためではないのか。

また、古い社会においても、特別の人間ではなくても、秩序から離脱することが瞬間的に許容されることがある。たとえば、祭やカーニヴァルといった特別の場面では人々は、特別の化粧や衣服を身につけて変身する。もちろん、それは許された範囲の中での秩序からの逸脱である。したがって、古い共同体的秩序が存在している社会の中であって、日常的に「晴れ着」を着ている者があるとすれば、それは許容の範囲を越えた「狂人」ということにされる。

社会的に許容される範囲での変身であれ、それをはるかに逸脱しての変身であれ、どうやらわたしたちには、何かを装うことによって変身することへの欲望があったようだ。

たとえば、子どもたちのためのフィクションでは変身が扱われることが少なくない。『スーパーマン』はジャーナリストのクラーク・ケントが突如、衣服を変え変身する。『仮面ライダー』『ウルトラマン』も突如、日常的な衣服から変身する。この変身によって、彼らはいずれも非日常的な力を身につけるのである。

変身譚にはいくつものバリエーションがある。『赤ずきんちゃん』の悪い狼は人間のお婆さんを装っている。これは、装うことでほかの者になり、それで人の目をあざむくということになる。衣服にはそうした面がたしかにある。『王子と乞食』の場合は、衣服の変転と権力の変転の話であり、それは、身なりで人を判断することの危険性を示すとともに、権力がいつでも異形の衣服に変化する可能性を暗示させているように思える。『乞食と王子』の物語は、権力が自らを象徴する特定の衣服と密接に結びついているがゆえに成立するのである。

いずれにしても、衣服が変化することは重大な「事件」である。というのは、衣服が人のアイデンティティ、あるいは存在そのものに関わっているという認識がわたしたちには

あるからだといえるだろう。

衣服を変えようということは集団的秩序からの逸脱を意味するとともに、自らの存在のあり方をも変容させることにほかならない。このことは、新しい自身の存在（アイデンティティ）をつくろうとしているのか、あるいは自らの存在とは異なったものとして装おう（変身しよう）としているのか、いずれにしても、それまでの自身とは異なった自己をそこに出現させる試みであるにはちがいない。

このことは、自らの姿をどのようなものとして認識したいのかという欲望と深くかかわっている。思想家のロラン・バルトはピエル・ロチをひきあいに出しつつ、「扮装」とそれを行う「主体」の関係に目をむけている。衣服はつねにわたしたちを扮装させる。バルトは衣服とそれを着る人の人格との関係を次のように指摘している。

この弁証法は周知のことだ。よく知られているように、衣服は人間を表現せず、それを構成する。あるいはむしろ、よく知られているように、人間とは自分が欲するイメージにほかならず、衣服はこのイメージを信じることを可能にする。(註8)

わたしたちのアイデンティティは、まえもって存在しているわけではなく、自らが欲するイメージを可視化する衣服によって規定されているとも言えるのである。衣服のデザインを考えると、この問題は避けて通ることができない。

ファッションの解放と選択の根拠

衣服を変化させることは、ある特定の集団的秩序からの逸脱や離脱であるだけでなく、それまでの自己からの離脱の欲望をも示しているとすれば、衣服は、わたしたちの身体の表面を被っているものでありながら、集団や自己にむけて、自らを対象化させる装置としてあるといえるだろう。また、逆に考えれば、どれほど自己の本質が集団と異なっても、同一の衣服を装うことによって、その集団の中に紛れ込むことができる。そのことに意識的であるかぎり、同一の衣服を着ている自己を自ら対象化することも可能である。したがって、衣服はわたしたちの身体を被う皮膜すなわち、表層のものであるにもかかわらず、そのことに意識的になることは、自らの存在を問いかけることと関わっている。

ところで、社会学者のスチュアート・ユーンは、学生に課したレポートについて興味深い結果を紹介している。レポートのテーマは『わたしにとってスタイルとはなにか』と

いうものであった。たとえば、一人の女子学生は次のような報告をしている。

いまちょうどスタイルを変えている真っ最中です。ひどくテクノカットにした髪の毛が伸びてくるのを待っているの、惨めな気持ちです。そのカットは気に入っていました。手入れしやすかったから。とても私には似合っていました。いつも誉められた……それなのになぜ変えるのか？男の子のようなショート・ヘアのアニー・レノックスの人氣が、女らしいポリーナ・ポリズコヴァに取って代られたからです。彼女のイメージは、このごろはどこでもはやってます。私が髪を伸ばす気になったのは、彼女のイメージのせいです。わたしもそうなりたいとおもいます (註9)

この女子学生は髪型のことを語っているが、当然、髪型とともに衣服も変えようとしているはずである。彼女は『ヴォーグ』や『エル』といったファッション雑誌に出ているモデルのファッションにも大きな影響を受けているのだろう。こうしたことはとりたててめずらしいことではない。しかし、あらためて考えてみると、衣服がわたしたちの存在とかわわっているとするならば、ファッション雑誌の情報が変化する程度のことで、わたしたちは気軽に自らのファッションを変えてしまってもいいのだろうか (Fig.2)。

ユーエンのレポートに登場した女子学生だけでなく、古い秩序やシステムから解放されたがゆえに、わたしたちすべてにとって、自分にとってふさわしい自分を手に入れることが重要な課題となったといえる。では、どのような自分がふさわしいのか。これは、どのような衣服が自分にふさわしいのかという問いと重なりあっている。とはいえ、この問の根拠を見つけたことはきわめて困難である。

おわりに

ここでふれてきたこと以外にも (衣服の) デザインにはさまざまな意味がある。けれども、デザインは、今日、だれもがひとしく望む自由で心地良い生活を生み出すことの実践としてあることは間違いないだろう。その実現を探る試みがデザインなのではないか。

デザイン、衣服のデザインを考えるためのいくつかの視点をあげてきた。それを考えるための視点は、もっと多くあるはずだ。ともあれ、このテキストが衣服デザインにおける問題設定と意味解釈を自ら引き出すためのいくつかの手がかりとなればと思う。冒頭でも述べたように、こうしたことを提示することもまた、教育のひとつのあり方だろう。

〈註〉

- 1: ヘンリ・ペトロスキ『失敗学: デザイン工学のパラドックス』北村美都穂訳、青土社、2007年。Henry Petroski, Success through Failure: The Paradox of Design, Princeton University Press, 2006.
- 2: アンドレ・ルロワ＝グーラン『身ぶりと言葉』荒木亨訳、1973年、新潮社。Andre Leroi-Gourhan, Le Geste et la Parole: Technique et Langage, Albin Michel, 1983.
- 3: E・H・ゴンブリッチ『装飾芸術論』白石和也訳、1989年、岩崎美術社。E. H. Gombrich, THE SENSE of Order: A Study in the Psychology of Decorative Art, Phaidon, 1984.
- 4: グスタフ・ルネ・ホッケ『文学におけるマニエリスム』I・II、種村季弘訳、現代思潮社、1971年。
- 5: ジョージ・ドーチ『デザインの自然学—自然・芸術・建築におけるプロポーション』多木浩二訳、青土社、1994年。György Doczi, The Power of Limits: Proportional Harmonies in Nature, Art & Architecture, Shambhala Publication, Inc., 1981.
- 6: 北山晴一『おしゃれの社会史』朝日選書、1991年。
- 7: ミシェル・パストゥロー『悪魔の布』村松剛・村松恵理訳、白水社、1993年。
- 8: ロラン・バルト『新・批評的エッセイ』、花輪光訳、みすず書房、1977年。Roland Barthes, Le Degré Zéro de l'écriture: suivi de Nouveaux Essais Critiques, Edition du Seuil, 1972.
- 9: スチュアート・ユエーン『浪費の政治学』平野秀秋、中江桂子訳、晶文社、1990年。Stuart Ewen, All Consuming Images, Basic Books, 1988.

〈図版〉

- Fig.1 コート イッセイ・ミヤケ 1976年秋冬 京都服飾文化研究財団所蔵 三宅デザイン事務所寄贈 林雅之撮影。
Coat, ISSEY MIYAKE, Autumn/ Winter 1976, Collection of The Kyoto Costume Institute. Gift of The Miyake Design Studio, Photo by Masayuki Hayashi.
- Fig.2 ポリーナ・ポリズコヴァの表紙 『VOGUE (仏)』1986年9月号 京都服飾文化研究財団所蔵。
VOGUE, Paris. 1986, September. Collection of The Kyoto Costume Institute.

柏木博 (Hiroshi KASHIWAGI)

1946年、神戸市生まれ。武蔵野美術大学卒業。武蔵野美術大学教授。デザイン評論家。専門は近代デザイン史。主な著書に『家事の政治学』(岩波書店、1995=2015年)、『日記で読む 文豪の部屋』(白水社、2014年)、『玩物草子』(平凡社、2008年)、『「しきり」の文化論』(講談社、2004年)、『モダンデザイン 批判』(岩波書店、2002年)、『ファッションの20世紀』(NHK出版、1998年)など。展覧会の監修に「田中一光回顧展」など。

(※肩書は掲載時のものです)