

# プレゼンテーションの手法とその効果：ファッションショー・インスタレーションを通して

著者名(日)	大網 美代子, 山本 明彦, 野田 萌子
雑誌名	大妻女子大学家政系研究紀要
巻	49
ページ	11-16
発行年	2013-03-03
URL	<a href="http://id.nii.ac.jp/1114/00005769/">http://id.nii.ac.jp/1114/00005769/</a>

# プレゼンテーションの手法とその効果 — ファッションショー・インスタレーションを通して —

大網美代子<sup>1)</sup>・山本明彦<sup>2)</sup>・野田萌子<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>大妻女子大学家政学部被服学科, <sup>2)</sup>セイコーエプソン(株)技術開発本部

## The Technique of the Presentation and that Effect — Through the fashion show and the installation —

Miyoko Oami, Akihiko Yamamoto and Moyuko Noda

Key Words: 動作を引き起こす空間 (The space which causes a movement), 体感 (A feeling), 身体性 (A physical sense), 装飾 (Decoration), プレゼンテーション (Presentation)

### 1. はじめに

エプソンの「漂う色彩」を体験したのは、2007年、本学で開催された感性学会で行われたインスタレーションであった。今まで見たこともない奥行きとゆらぎの映像空間に導かれて、触れてみたい感覚に誘われた。その感覚が今でも鮮明に残っている。これを縁に、何度かコラボレーションの機会を持つことができた。

筆者大網のファッション造形学研究室では、学生がデザイン制作をした作品をプレゼンテーションまで実践している。今回は、3年生の創成工房の「ファッションショー」「インスタレーション」を例にあげ、その手法と効果について考察を試みた。

### 2. 被服制作におけるプレゼンテーション

ファッションショー、展示・インスタレーションを中心として

#### 2-1 着装の完成

衣服は人が着装することで完成するものである。その着装スタイルをプレゼンテーションする1つの方法にファッションショーがある。トータルファッションのコーディネートでは、衣服やアクセサリと調和をとりながら、メイクとヘアスタイルの効果をあわせてイメージをまとめる。学生にとっては個性や感性を表現できる場である。

#### 2-2 ファッションショー

衣服をどのように見せるか空間全体をプランニングする。ステージでは、舞台図面・演出と照明のプ

ラン、音響などを計画し、ファッションサイドでは、モデルのリストアップ、衣裳合わせ(フィッティング)、ウォーキング、全体の演出との打ち合わせによって構成される。すべての工程を学生たちが分担しながら行うことで、全員が1つの目標の向かってつくり上げるチーム力・コミュニケーション能力を身につける場となる。総合的な体験・感性の表現とその場で成果を実感できることから多くの学生は達成感を得ることができる。

ファッションショーでは、始まる直前まで作品やアクセサリ、ヘアメイクや着装のチェックを行い舞台裏は時間との闘いの場と化す。音楽と照明とファッションが一体となり、ほどよい緊張感に包まれてショーがスタートする。一人一人が主体性をもち役割を果たす場となる。大学におけるファッションショーの意義については、別の機会の述べることにする。

#### 2-3 衣服の展示

展示では、衣服を中心に空間を構成する力が必要である。その基礎となる授業「衣裳ディスプレイ」では、ピンワーク技法を使用して空間構成を演習している。技術は基本的なものだが、ピンワークによって特定のテーマに合わせ、的確に具現化して空間処理をできるのが究極の目的である。そのためには、布の特長を理解し活かすこと、ファッション感覚の有無が重要とされる。また、ディスプレイの手法で始まったピンワークは、立体裁断ならではのファッションデザインへの応用も可能であり、さらに舞台装置やインテリアのような新しい分野にも応用できる空間デザインの手法である。いずれも手の

表 1 3年・創成工房のプレゼンテーション実績

年度	テーマ	中間発表	年度末発表
2008年	未来への提言	—	ファッションショー・展示
2009年	Cawaii	インスタレーション	ファッションショー
2010年	sora, Dreamy Resort, natural, Party time	展示	ファッションショー
2011年	消費されない服	展示	展示

感触から素材の特徴を見極め、視覚から入る情報で判断する。五感に働きかける行為であり、感覚や空間性を養うトレーニングになる。

3年生の創成工房のファッションショー・展示においては、テーマ性、全体の構図、照明の効果を合わせて空間を演出している（表1）。

### 3. 漂う色彩（図1）

エプソン<sup>注1)</sup>で開発した「漂う色彩」は、「視覚と聴覚の融合」「空間性」「映像と身体性」などをキーワードに、超極薄スクリーン<sup>注2)</sup>に映像を投影したもので、奥行のある触覚映像の体験を通じて、直接・身体反応・感情を呼び起こすことをコンセプトにした空間である。その制作意図は、スクリーンを幾重にも重ね、衣服のように映像をまとえないか、観るだけでなく触りたくなる映像質感を作りたいという発想からはじまり、繊維と映像で身体感覚をイ

ンタラクトする空間を実現した。繊維とプロジェクターの光は水のような質感を生み出し、紅白の金魚の光沢が繊維の光沢に重なり独特の存在感を生み出した。金魚が映し出されたスクリーンの内側に入ると、水の中を漂うような視覚と触覚が体験できる。新たな感触をもった映像空間である。

「漂う色彩」は、今まで SENSE WARE 97 東京（青山）フランス（パリ）、「崖の上のポニョ」イベント 日本巡回展、朗読会+ピアノ+バイオリンなど、多数のインスタレーション実績がある。

### 4. コラボレーション

#### 実施例1 「未来への提言」ファッションショー（図2～6）

テーマは、スタンダードなアイテムの組み合わせに装飾をカスタマイズすることで個性を表現する。近未来を想定したリアルクロスへの提案である

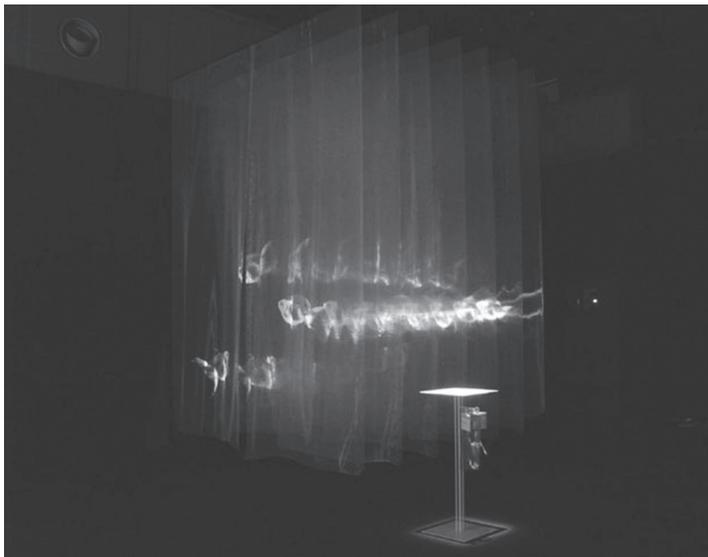


図1 エプソン「漂う色彩」プロジェクター数台、映像、スーパーオーガンザ



図2 「漂う色彩」「ファッション」とのコラボレーション



base

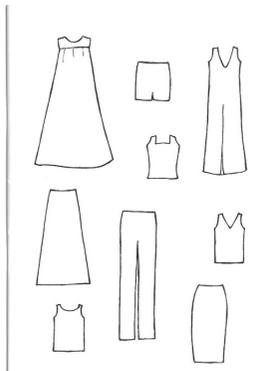


図3 「未来への提言」  
スタンダードなアイテムの組み合わせ

scorch

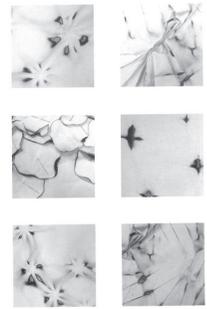


図4 装飾をカスタマイズ  
「こげ」作品 鈴木萌子(現:野田)



図5 衣服に装飾の映像を投影  
演出および装飾の効果を図る



図6 スーパーオーガザのドレスとスクリーン  
の関係性



図 7 「Cawaii」ワンピースのプロトタイプ

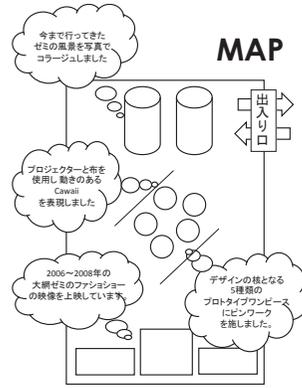


図 9 インスタレーションの全体の構図



図 8 インスタレーションの様子

表 2 「Cawaii」インスタレーション 体験者アンケート結果

自由記述欄 (一般)

すごく素敵でした
とても芸術的で見ると引き付ける独創性、そして、個性・カラーにとっても感激しました
とてもきれいなアートで疲れていた心が、ずっと落ち着きました
映像と布のコラボレーションがとてもよかったです
正直なところ、わからないが何かすごいことをやる人だろうなーと感じた
布を垂らしてチョウを舞わせるアイデアはとてもよかったです
暗かったのでドレスが見えなかった
びっくりした チョウなどのプロジェクターで作った空間も面白かったです
淡い色がよかった 部屋の雰囲気も良かった
きれいでした 布の素材やそのような構成で布に模様をだしているのかを知りたいと思いました
ちょうちょの中で光を浴びるドレスたちがきれいでした
映像 (メディア) とファッションの展示面白かったです こういう試みをもっとたくさんやれるといいと思いました
もっとうまく布をかけたら、つまらない
何がしたいのかわからない

創成工房の学生

思った以上にプロジェクターの映像がきれいでおどろきました
何度も見に来てくれる人もいました
プロジェクターの映像とボディのドレスがうまくリンクして、ディスプレイにも映像が映ってきれいに表現できたと思います
布をランダムにかけて映像を映して、いろいろな角度から見せられたのが良かったと思います
ずっと暗かったのが、入りづらかったと思います
部屋が暗くて少し入りにくい感じだったが、幻想的な空間になって私としてはすごく満足できた
プロジェクターの映像も、シャボン玉や花びらを撮影したものがしっかり映し出されて達成感がありました
プロジェクターとスクリーンを使用した空間は面白かった
映像とファッションのコラボはとても良かったと思います

(図2、3)。

プロジェクターとスーパーオーガンザの装置によって服、空間、マインドがどう変化するか、以下の項目について検証した(図4)。

- ① スクリーンとしての演出の効果
- ② 衣服に映像を投影させる効果
- ③ スーパーオーガンザの衣服とスクリーンの重なりによる身体性と空間性の変化

山脇ギャラリーで開催したファッションショーの舞台構成では、モデルがポージングしてスタートする位置にスクリーンを設置してプロジェクションを行った。

・シーン1・オープニング(図5)

コンセプトを象徴するプロトタイプのワンピースが登場し、カスタマイズする装飾を投影した。音楽・映像・モデルと衣服が一体となりショーがスタートした。モデルはスクリーン映像の中から現れランウェイに進む。モデルの配置とウォーキングと映像の関係性で効果を図った。

・シーン2・スーパーオーガンザのドレスとスクリーンの重なり(図6)

ドレスは、素材の透明感と軽さ光沢・空気のような感覚を活かして、白の羽根・しわづけをした花を包み込み纏うイメージでデザインした。同時に羽が空中で舞う映像を投影した。

## 実施例2「Cawaii」中間発表

### インスタレーション(図7～9、表2)

“かわいい”をテーマに、プロトタイプとなる5種類のワンピースを制作しボディに着装させ空間の軸とした。ワンピースにはピンワーク手法で装飾をくわえて「Cawaii」のイメージを拡張させ、空間全体にランダムに立体的にスクリーンを張りプロジェクションを行った。全体の構成は、デザイン演習のコラージュを入口に配し、年度末発表のファッションショーを想定し、2006～2008年のファッションショーのモニターを設置した(図9)。空間の狙いは、基本形のワンピースのみを象徴的に配置し、学生たちが“かわいい”と思う映像を投影し、空間全体で体感する“かわいい”への直観的なアプローチと想像する体験空間である。衣服とスクリーンに現れる映像は、今までにない興行のある映像と戯れる不思議で神秘的な空間となり「わー」「おもしろい」「何だろ」とそれぞれの感覚が呼び起こされる。スクリーンとボディの位置関係から、その感覚から動作まで引き起こすことは難しい点もあったが、

体験者には空間の中に佇み想像するという意識を解放する結果も得られた。

表2は、体験者の感想である。

年度末のファッションショーでは、基本形のワンピースにシャーリングやフリル、花モチーフ、レースなどの装飾を加えて、カジュアル・リゾート・フェミニンやたっぷり装飾を加えたドレスまで表現した。

## 5. コラボレーションの成果

### ・身体性と「漂う色彩」

ファッションと身体は、ファッションを語るうえで切り離せない関係性がある。「第2の皮膚」と言われるファッションは、皮膚の拡張・延長の感覚を楽しむものとなり、時代とともに身体感覚は変化している。現在、日本のカルチャーとしての海外からも認知されているアニメやキャラクターのコスプレという現象をよく見る。2次元のものを3次元に表現する高度な技術も必要であるが、注目するのは身体という視点での2次元と3次元の身体性である。バーチャルな身体とリアルな身体を自由に行き来する感覚は、今までの身体性にはない新たな感覚を与えている。「漂う色彩」は、2次元の映像とスクリーンを使用して衣服のように纏う3次元での試みでもあり、その視線に共通点が見られる。言い換えると、漂う色彩空間は、映像を衣服のように纏うことであり、現代ファッションの身体感覚とリンクしていると言える。いままでにない新しい感覚であり、深層では時代の感覚にフィットしたリアルな空間かもしれない。

### ・動作を引き起こす空間

五感に働きかけ動作を引き起こす空間は、筆者大網<sup>注3)</sup>・山本の共通するコンセプトであった。また、誰もが実感できる感覚にアプローチしている点も、筆者の取り組んでいる「飾育」と同様である。いくつもの共感が「漂う色彩」に強く引かれた直感の根底にあったと思われる。今回のコラボレーションでは、スーパーオーガンザの質感に魅せられ、スクリーンとしての装置から衣服にまで使用してその効果を検証した。その感性評価は、気持ちを表す「おもしろい」「すごい」「わー」という言語の出現で判断をおこなった。従来のショーや展示にはない空間構成を行うことで、新たな表現の可能性を体感することができた。また、学生をはじめ多くの人の感覚に働きかける効果があると思われる。

### ・ものづくりと触感（五感）の重要性

ものづくりは、手の触感から多くの情報を得、手を動かすことで脳や心へと連動して、ひらめきやイメージが浮かび、さらに五感から得る情報をもとに創意工夫をしながら作り上げていく。ひらめきへのアプローチは、感動すること・意識が変容することであり、そのことが次のアクションへの重要な要素となる。今回のコラボレーションでの体験は、触感や総合的な感覚へのアプローチとしてデザイン教育の現場でも有効であると思われる。

### ・空間の可能性

「漂う色彩空間」は、プロジェクターや超極薄スクリーンを開発した確かな技術とそれらを活かし開発した感性によって誕生した感覚を引き起こす空間である。触感をもつ映像空間は、直感から意識の深層まで働きかけ体験した人に感動を与え、次のステップに導く力のある空間であると言える。今後、ファッション、アート、演劇、舞台、様々なイベントの空間構成に有効であると思われる。さらに癒しの空間、子どもから高齢者、医療など、こころにアプローチするシーンでも効果が期待できる。

### 注 1

セイコーエプソン株式会社 プリンタ、液晶プロジェクター、液晶ディスプレイなどのイメージを核とした商品・サービスを提供している。創立以来、「創造と挑戦」の精神を経営理念に、デジタル・イメージカンパニーとして、人々の豊かなコミュニケーションと彩りある暮らしの創造を支援している。

山本明彦 「漂う色彩空間」開発

### 注 2

天池合織株式会社 “天女の羽衣” スーパーオーガンザは、7 デニールの超極細ポリエステル糸を織り上げているため、非常に薄く透明感があり、なおかつ滑らかで光沢感のあるテキスタイル

### 注 3

大網美代子 服飾文化学会誌〈作品編〉、個展、公募展の作品

変化するデザインが特徴である。「一枚の布から」は、着用者に着こなしの自由度を託している点で、動作を導く作品である。「変化する空間 装飾をカスタマイズ」はボタンとボタンホルルの装置によってシルエットや装飾が変化することで、視覚にアプローチして創意工夫に導く作品である。

・「未来への提言」ファッションショー 3・4 ゼミ発表 表 山脇ギャラリー 2008 年

・「Cawaii」インスタレーション 創成工房中間発表 大妻女子大学千代田校 文化祭 2009 年

## Summary

Advances in image projection devices have radically changed the world of visual communications. Epson, a company that has assumed a vanguard position in the field, is now focused on the possibilities of a screen made from the ultra-thin material Super - Organza. It goes to the presentation in the laboratory the work that a student produced design. This time “suggestion to the future” fashion show and “Cawaii” installation was given to an example, and examined about that technique and the effect.

It made use of the feel of the cloth, and used for the clothes from the device as a screen, and that effect was verified. Sensitivity evaluation was done in the language which expressed a feeling of “It is interesting.” “It is terrific.”

The possibility of the fresh expression is experienced, and it considers having the effect which works on many people’s sense. It thinks that even the spot of the design education is effective from manufacturing and the importance of the five senses. The possibility of the space.

Impression is given to the person who worked on the depths of consciousness from the intuition and who was experienced, and it is the space with the power which leads it to the next step.

From now on, even the scene which approaches a heart will be able to expect the space of healing, medical treatment, and so on effect including the art and the drama.