

ual central saint martins

- 国際ファッション専門職大学: ファッションクリエイション学科
- 2023年卒業生: 浜名悠
- 留学先: イギリス
- 大学名: Central Saint Martins
- コース名: MA Fashion Womenswear (修士号/大学院)

第9回目校費留学レポート目次

- Project 概要
- メジャープロジェクトの研究
- デザイン開発のためのインスピレーション
- フットウェアデザイン
- YKK社との共同開発
- トワル制作
- イタリアの旅

HAMANA

Project 概要

今月は新たなメジャープロジェクトが発表されました。卒業コレクションに向けて自身のクリエイションの核となる動機や裏付けを説明する文章およびグラフィックと、リサーチ、デザイン開発が含まれるポートフォリオを新学期までに提出することが求められています。

文章は、マニフェスト（声明文）としてプロジェクトの意図、計画、方向性やバックグラウンドの説明が必要とされています。何を達成したいのか、なぜ自身にとってこのプロジェクトが重要なのか、そしてどのように達成するのかという根のアイデンティティの部分进行らかにし、それを制作へと反映させます。今月は、改めて自分の過去を振り返り、模索し探究する機会となりました。

まだまとまっていない部分もありますが、僕がこの卒業プレゼンテーションで達成したいことは日本文化の新たな形を生み出したいということです。漫画やアニメといったサブカルチャーは今や無国籍なものとして世界に浸透していると思いますが、若い世代の自分にとって装いや生活の中にある日本伝統文化に新たな可能性を感じます。海外で生活をしていると日本の伝統的な職人技、思想やライフスタイルなど、とても特別なものだったように感じています。生活の中にある日本文化を僕自身のやり方で新たなかたちに生み出していけたらと思っています。

自身の芸術的ビジョン、研究上の関心、調査分野、ファッションに対する視点、社会的責任と価値観、文化的影響そして僕のプロジェクトの意義や受容に影響を与える文化的、社会的、専門的な文脈を特定するなど様々な要素が絡み合う複雑な現代社会におけるデザイン活動の意義を明確にすることも文章、コレクション制作の内に含まれています。



メジャープロジェクトの Research

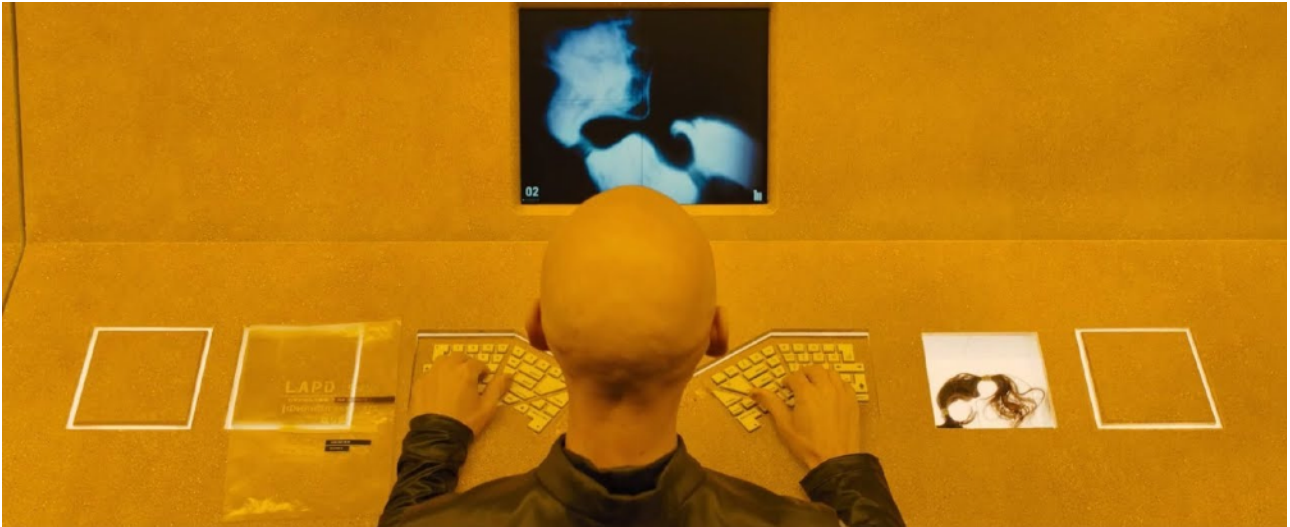
僕は前回のプレコレクションで、アイデンティティの深掘りのために「アニミズム」という神道にも通ずる古来の思想に着目していました。現代にも生きるこの原始的な思想を調査したいと思い、今月も研究を続けました。

古来の日本人は、環境の変化や自然災害は神の仕業とされてきました。そして、その自然の脅威を鎮めるために、神としてお祀りをしてきました。この自然の至るところにそれを生かす霊を見る思想で最も強いのが樹木の霊とされています。樹木の霊は、小さな種から幹を出し、枝を出し、葉を出し、やがて大木に成長し、樹齢何百年も生き続けるからです。このような樹形崇拜の形の他には動物崇拜の形もあります。なぜなら動物は人間の及び難い能力を持っているからです。人間はそういった力を持つ動物に憧れて、動物の力を自分のものにしようとした。蛇、牧牛、獅子、虎、熊などがそのような力を持つ動物として崇拜の対象で、そこから半神半獣や様々な超人間的な風貌の神が創られています。自然現象もまた、生きた霊の活動にすぎないものと考えられ太陽、月、山、川、風、雨、嵐も超人的な力を持つ神とされてきました。

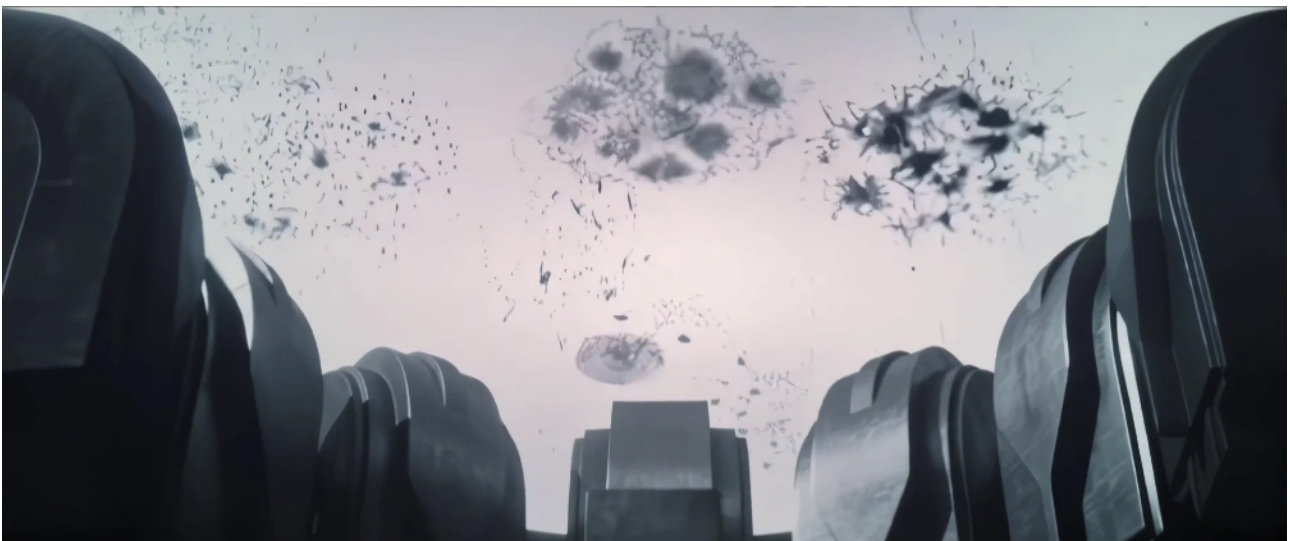
そこから縄文文化やアイヌ文化を始め、遺産からみえる文様や形状に、自然界や周囲環境にあるものを崇拜し、尊重して自身の生活に取り入れるアティチュードが反映されていることが分かりました。後の着物などに見られるの文様や染色技術、漫画やアニメなどのポップカルチャーにもです。

アニミズムは、特に自然災害の多い日本の生活に根付いた人間が生きていくための環境適応能力とも考えています。これはファッションに限らないことですが、合理的で機能的、快適な服は世の中に溢れていると思います。そんな中、やはり今の時代に必要なものは、ものに含まれるファンタジーの力だと感じています。自然界の中から美と恐れを見出してきた自身の国の歴史と文化を再解釈、再分脈化することで新たな美意識を創りたいと思っています。環境破壊とテクノロジーが発展していく中、今も息づくアニミズムのファンタジーな思想と文化をこの先も地球と共に生きていくための精神性、未来感として、ファッションに取り入れプレゼンテーションしていきたいです。

そしてこのプロジェクトでは起業の可能性を探る機会となっています。浜名という名前は豊かな自然環境の中幼少期から過ごしていた、淡路島に住む祖父母から引き継がれている苗字です。淡路島は「日本書紀」や「古事記」にも登場するように伊弉諾尊（イザナギノミコト）、伊弉冉尊（イザナミノミコト）によって誕生した日本で最初に生まれた島とされています。自身のルーツと日本のルーツ、そして兄弟で会社の経営をしていくという将来のビジョン、どこの言語か特定できないような中性的な響きからプロジェクトに使うブランド名/プロジェクト名を HAMANA にアップデートしました。グラフィックは今までのロゴと同様、古代のエジプトや中国に見られる自然物から形状を発展させ現代の文字の原型となっている、象形文字からインスピレーションを受けています。(一ページ目)

Blade Runner 2049 : <https://mashable.com/article/blade-runner-review-ryan-gosling-harrison-ford>

作品は、Denis Villeneuve監督によるBraid RunnerとDUNEになります。Blade Runner は1982年に公開された映画で、Philip K. Dickによる「アンドロイドは電気羊の夢を見るか」の小説を映画化したものになります。外見からは人間と見分けがつかないアンドロイドが人間を殺し逃亡する中、彼らを抹殺する捜査官「ブレードランナー」が追跡をしていくストーリーになります。2017年には Blade Runner 2049 が発表され特に気に入っています。長時間で退屈といった賛否両論がありますが、僕にとってセリフではなく絵で魅せる一つ一つのシーンが記憶に残る世界観となっています。環境破壊が進む2049年の地球が舞台となっていて、この映画で出てくる受付カウンターの空間デザインに特に刺激を受けるモノがあります。リセプションの人が操作するキーパッド、ブルータリズムを感じる建築、神秘的でサイケデリックなライティングです。

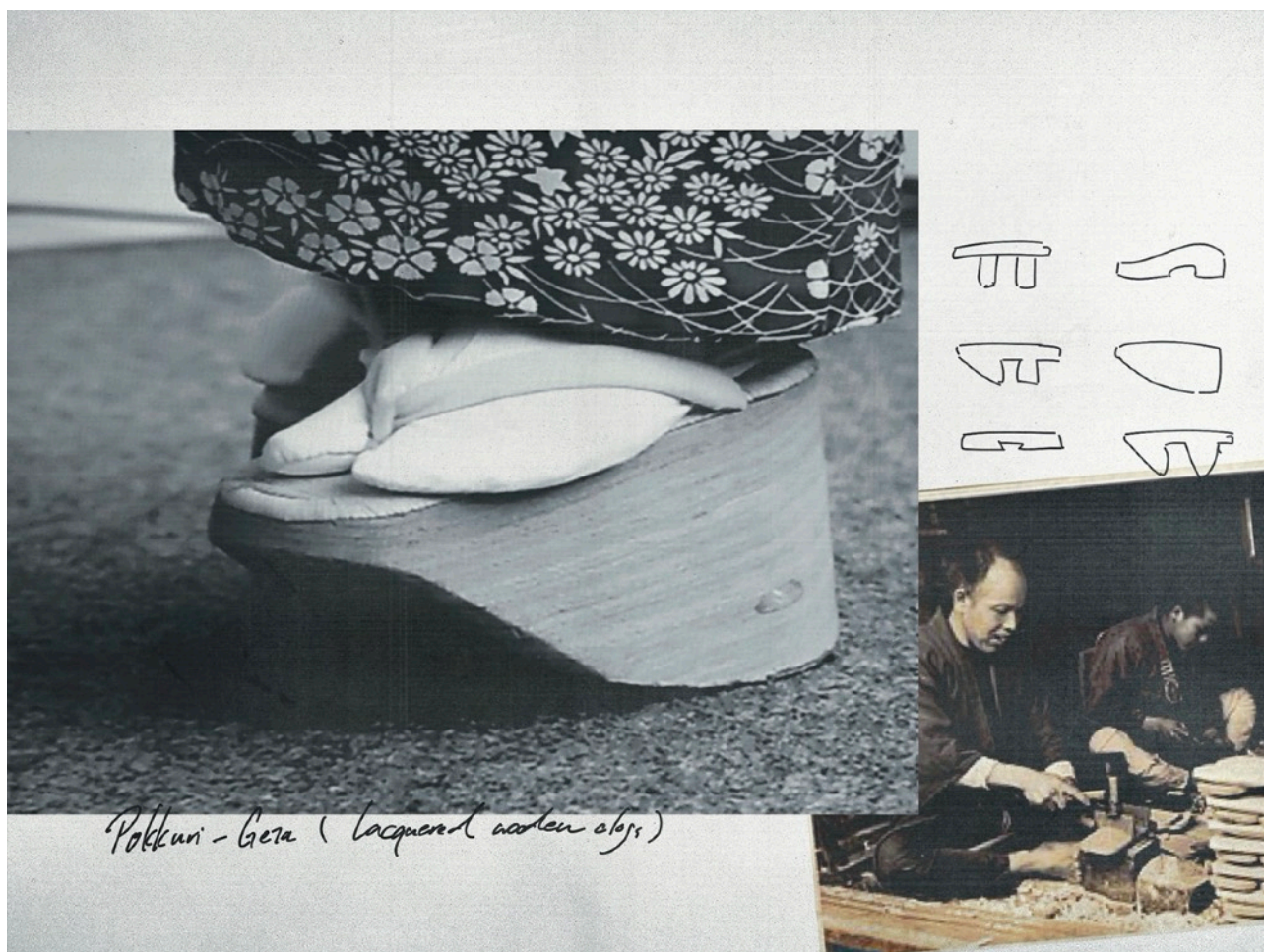


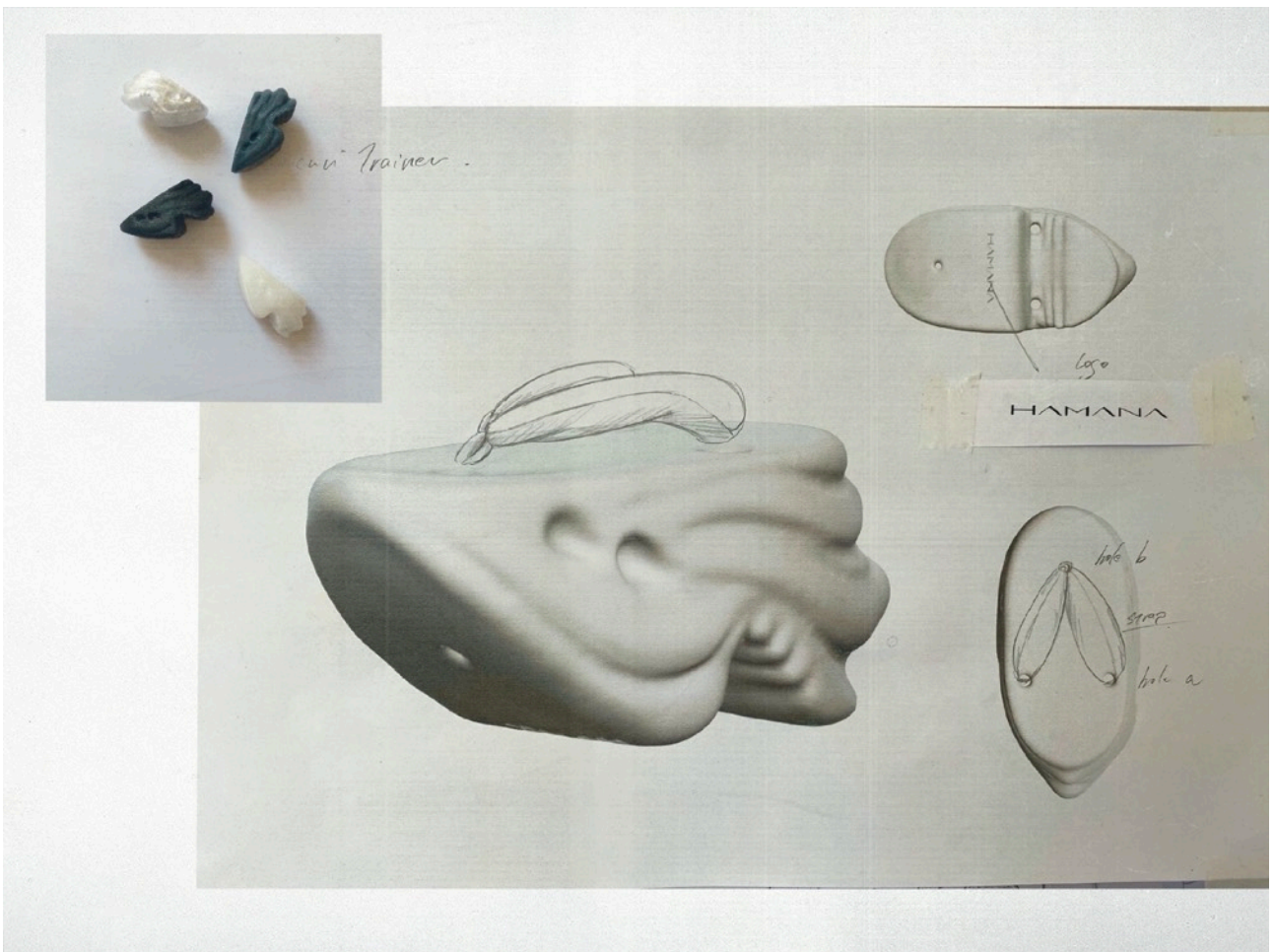
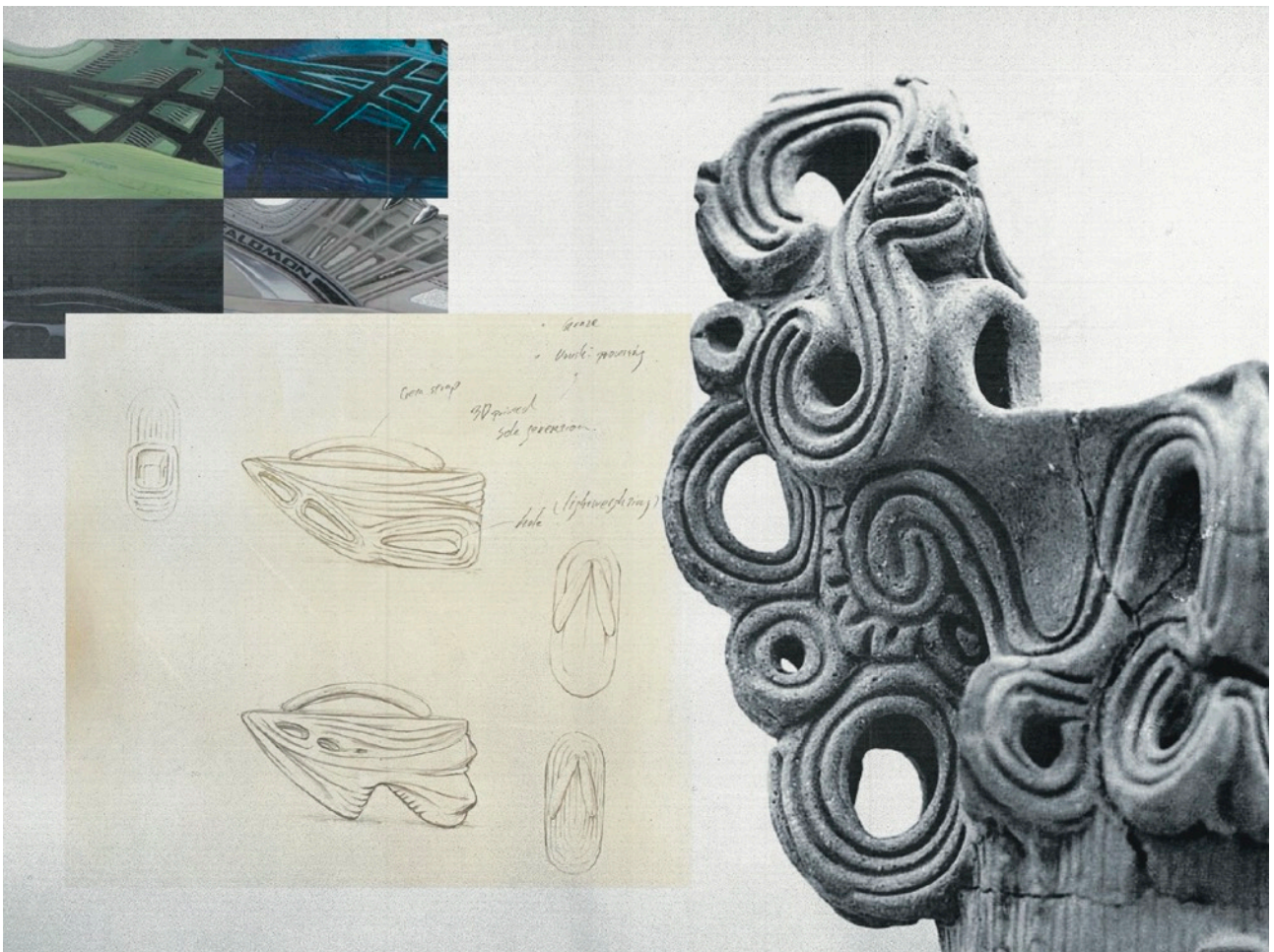
DUNE PART TWO : The fireworks from Dune II made me think of sranc.cum : r/bakker

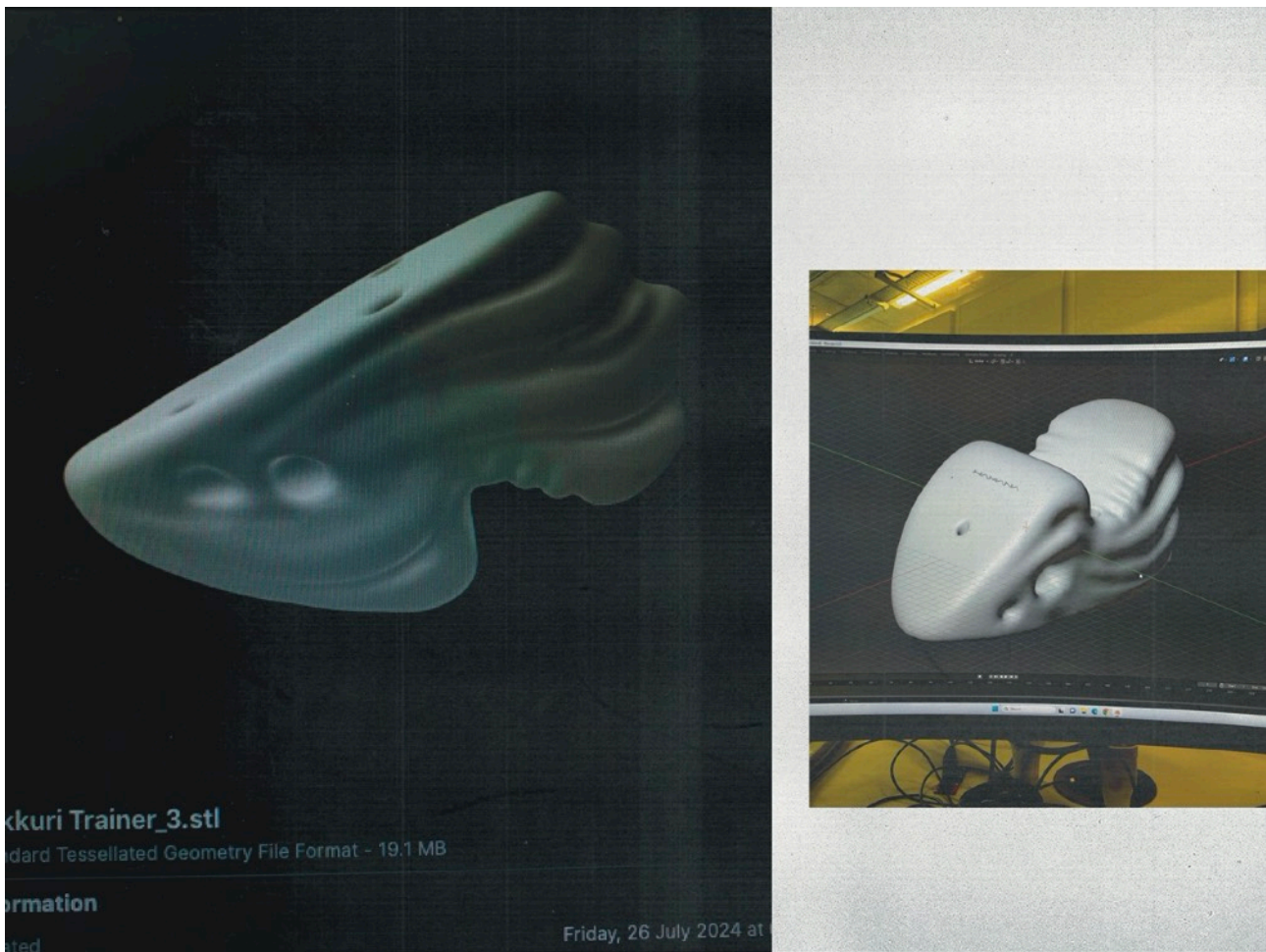
DUNEは、Frank HerbertによるSF小説が原作となっています。10190年、希少な香料を産出する砂の惑星が舞台となっています。”DUNE PART TWO”で印象的だった部分はとても地味なシーンなのですが、花火が打ち上がるシーンです。僕にとって日本の伝統文化が変貌した10191年のこの花火のデザインエッセンスが自分目指したいものに通ずるものがありました。テクノロジーと職人技、未来と過去。このコントラストから生まれる感性に刺激を受けます。幼少期からSF映画が大好きで、観ている時に湧き出るふつふつとした高揚感がありこれらの映画世界のように自身の美意識を反映したいと思っています。裏付けのある世界設定がファンタジーながら現実味のある、作品世界に引き込むSF映画の力が、ファンタジーと現実の間を行き来するファッションの世界にも共通しているように僕は感じます。

デザインをオリジナリティあるものにするには、そこにたどり着くプロセスも自分ならではの方法でありたいと思っています。まだ始に過ぎませんがこのコレクション制作では、今までの自分の殻を破って、新たな境地に行きたいです。

Footwear Design







ポートフォリオ - フットウェアデザイン

現在は木履下駄がデザインソースであるスニーカーのデザインを進めています。ぽっくりは、江戸時代の遊里が盛んな頃に禿たちの履物として用いられ、七五三やお祝いでも使われています。着物の柄同様、台の部分に生物の文様が描かれていたり、工芸品の加工がされている装飾性にインスピレーションを受けて、アニミズムの周りの環境に目を向けた神聖視のようにASICSやSalmonといったスポーツブランドのスニーカーにみられる機能的で工業的なカットライン、人間のランニングを想起させるような動的曲線美に着目し、自然物から影響を受けた縄文土器や土偶といった古の文様を兼ね備えた下駄ソール（台と歯の部分）をデザインしています。まずはアイデアスケッチ、ドローイングを参考に、モデリングを行いました。制作したデータの10倍縮小したサイズで3Dプリントのテストを行い、それぞれ素材による風合い、コスト、素材による環境の影響などを比較しました。しかし、3Dプリントの風合いに納得しなかったため、現在は日本の仏像制作会社とコンタクトをとり、木製のソール制作を進めています。環境面に対するアプローチも含まれていますが、歴史のある職人技とテクノロジーを自身のコレクションに反映させたいという想いがあります。素材は、クス材、ブナ材、スギ材、ヒノキ材を検討しており、今後はサンプル制作に入ります。木製のは様々な加工ができると思うので漆や釉薬を用いた染色、最終加工方法も検討しています。現在はソールだけの状態ですが鼻緒のテストも行いプロトタイプを作っていく予定です。

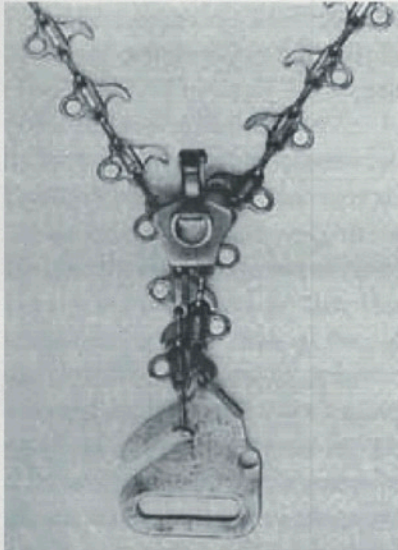
YKK社との共同開発

YKK™

HAMANA

ポートフォリオ - ファスナーデザイン開発

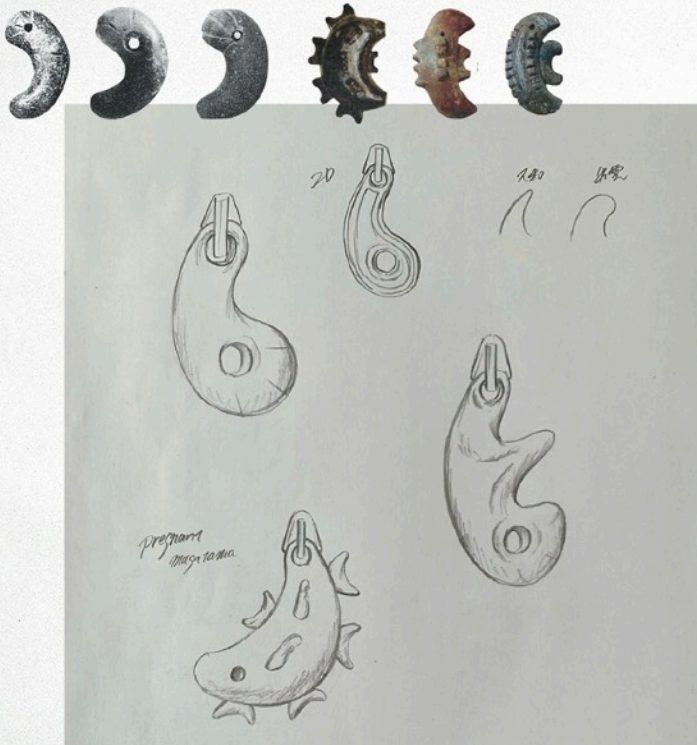
このメジャープロジェクトではプロジェクトを通じて卒業後にどのように活用するのか、僕自身のプロとしての軌跡や、より幅広い創造的な目標にどのように貢献するかを概説する必要があり、コラボレーションの可能性も探る機会となっています。そこでYKK社と共同開発を進めていくことになりました。YKK社は2年前のファスニングアワードの時にお世話になりました。グローバルシェアをみてわかるように日本が誇るテクノロジーで、僕自身が身に着けているもののほとんどのファスナーはYKK社のものであり生活の一部となっています。そして僕自身デザインソースとして古来の装身具に着目していたのとロンドンのV&Aミュージアムで観た日本刀の鍔に観られる細部の装飾と美学に共通点を感じたので、衣類に含まれる留め具にもアプローチしていきたいと思いました。



"The Original" the prototype of today's zippers developed by Whitcomb L. Judson.



Magnonia and sabbos ben in Japan.

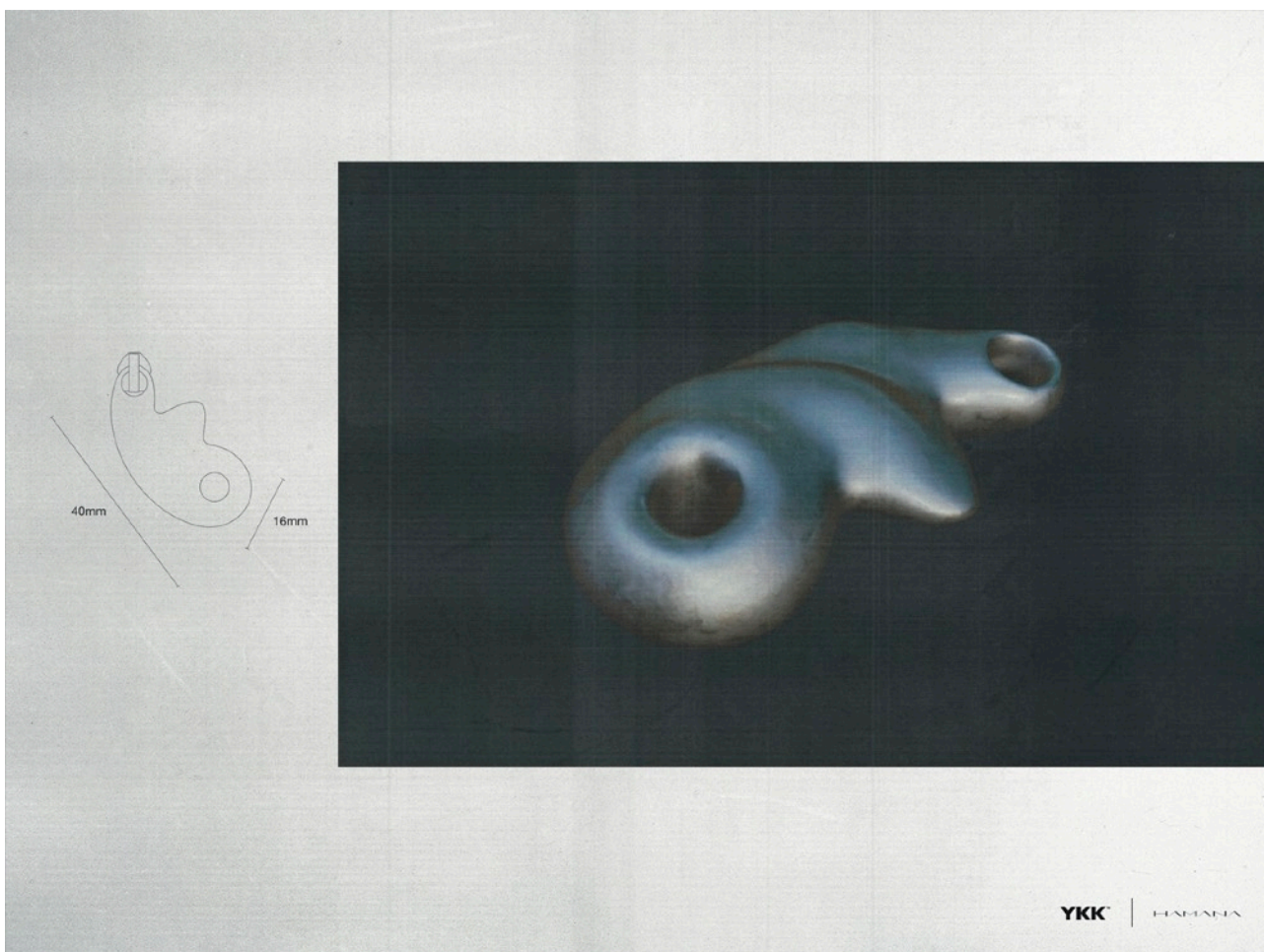


prognost
magnonia



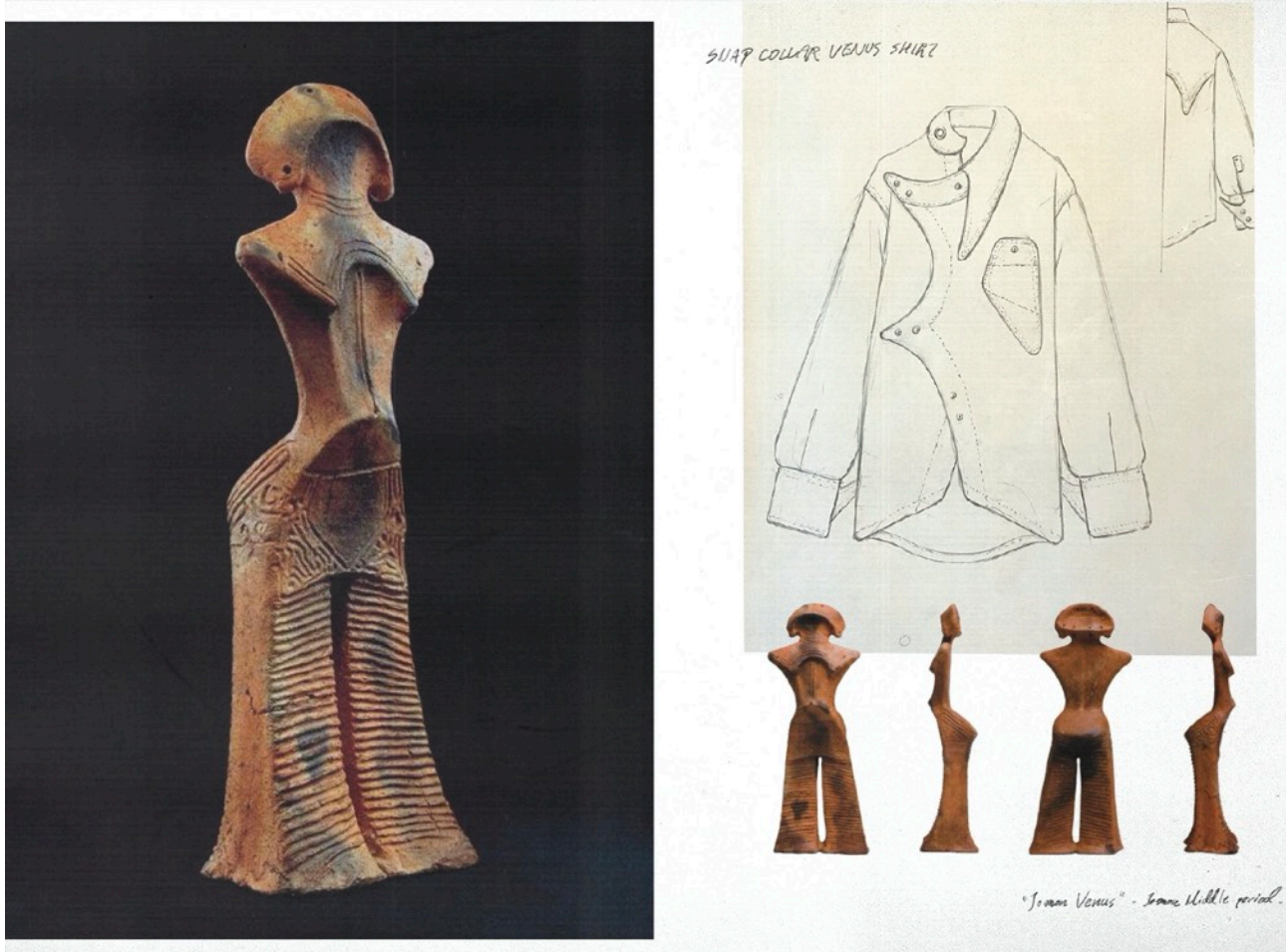
Quality checking the zippers with a hammer.





現在のファスナーの原型は、Whitcomb L. Judsonが1905年に開発した「The Original」とされています。靴紐を簡単に閉められるよう作られた最古のファスナーの形状は現代のものとは比べて見るととても興味深いものだと思います。自分にとってはプリミティブながらフューチャリスティックな美学があります。プレコレクションからのデザインソースである勾玉のと最古のファスナーに手作業のプロセスや穴の機能、形状など多くの繋がりを感じたので、ファスナーの引手の部位のモデリングを始めました。スニーカーのデザイン同様、獣形の勾玉や子持ち勾玉の形状とファスナー引手が融合したようなドロワーイングを反映させています。勾玉の形状は諸説有りますが、太陽と月が組み合わさったものとされており、現代もその星の下で生活し、エネルギーを貰っている私たちです。古来の衣服のようにファスナーも機能性に加えて精神性や宗教観が備わったような、過去と未来がミックスされた装身具に昇華したいと思っています。YKKはサステイナブルな生産方法を進めているカンパニーなので、生産工程や扱うエネルギー、素材を比較し相談をしながら環境問題に対するアプローチも取り入れられたらと思っています。今回のファスナーのデザインのように現代当たり前のように存在するあらゆる部分を見直し、自分のアイデンティティを元に様々な角度、スケールのデザインに挑戦したいです。そしてコラボレーションを含め自分の思い描く世界に合ったクリエイティブな仕事をどんどん取り入れ、あらゆる要素を自分なりにブレンドして新たなものを作れたらと思います。

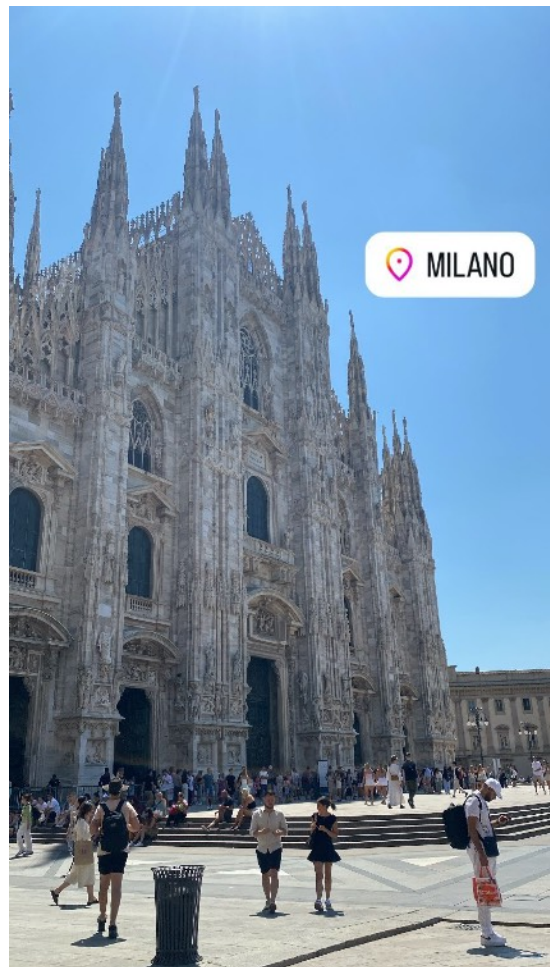
トワール制作



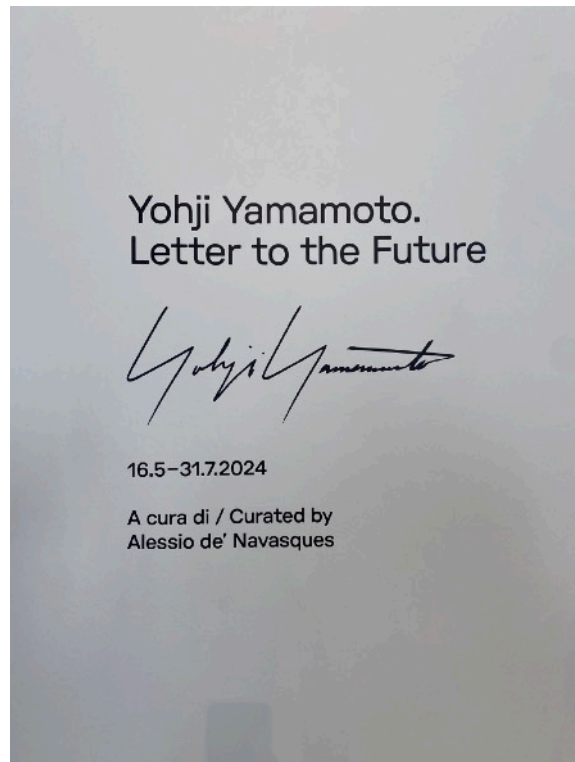


前回のプレコレクションに続いて衣服のトワル制作を始めています。このプロダクトもアイデアスケッチから始め、デジタル上でパターン制作、トワル組みを行い、フィジカルの作業へと移行していきました。縄文の女神をモチーフとしているこの SNAP COLLAR VENUS SHIRT ではカッティングや裏の処理方法、ステッチのアプローチなど今までの自身の服作りよりも更に細かい部分に注意を払いながら設計していきました。来月は、どんどんアイテム数を増やしていき、早い段階でフィッティングやテストングに進みたいと思っています。

イタリアの旅



今月はPIIFの海外実習の時にお世話になった方に会うためにイタリア、ミラノに行きました。以前から行きたいと思っていたのですが中々時間が取れず、この時期になってしまいました。ロンドンからは飛行機で3時間ほどで到着しました。着いてまず感じたことはほんとに安らぐような、温かみのある安心感です。ロンドンには無い感覚を覚え、驚きました。



1日目は、イタリアのコンセプトストアであり、セントマーチンとのコラボレーションもあった10・Corso・Comoの企画展であるYohji Yamamoto - Letter to the Future の展覧会を観に行きました。流れるような布と凛としたエネルギーの空間に心打たれるものがありました。衣服は360°どの角度で観ても美しく、特に背面は着た人の姿が残るような空気感もありました。さりげない部分ですが、ポケット口のドレープが機能でもあり、装飾で造形でもある、生成りのドレスのハーモニーが自分にとって一番美しく感じました。そしてこの展覧会を通して、とても参考になったことは布の捉え方、扱い方の部分です。自分はもちろん布に触れ、素材と向き合う必要があると思いました。

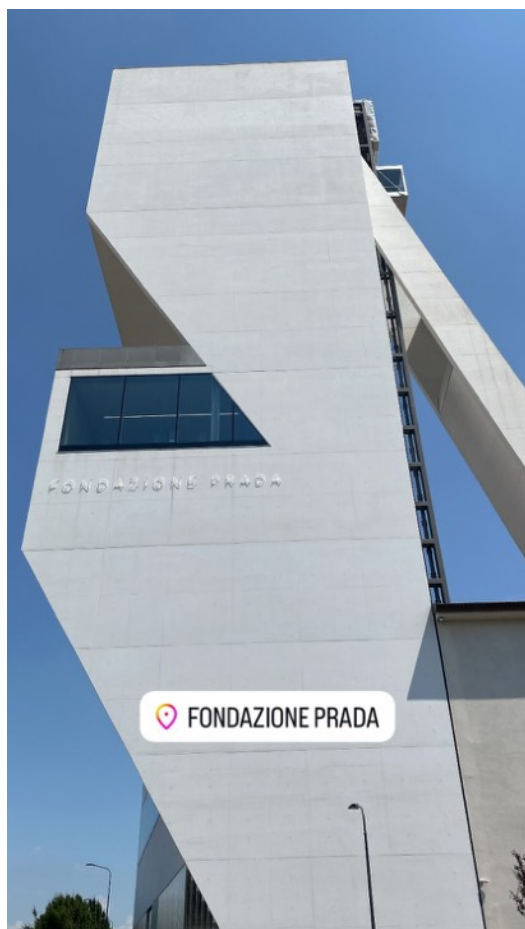


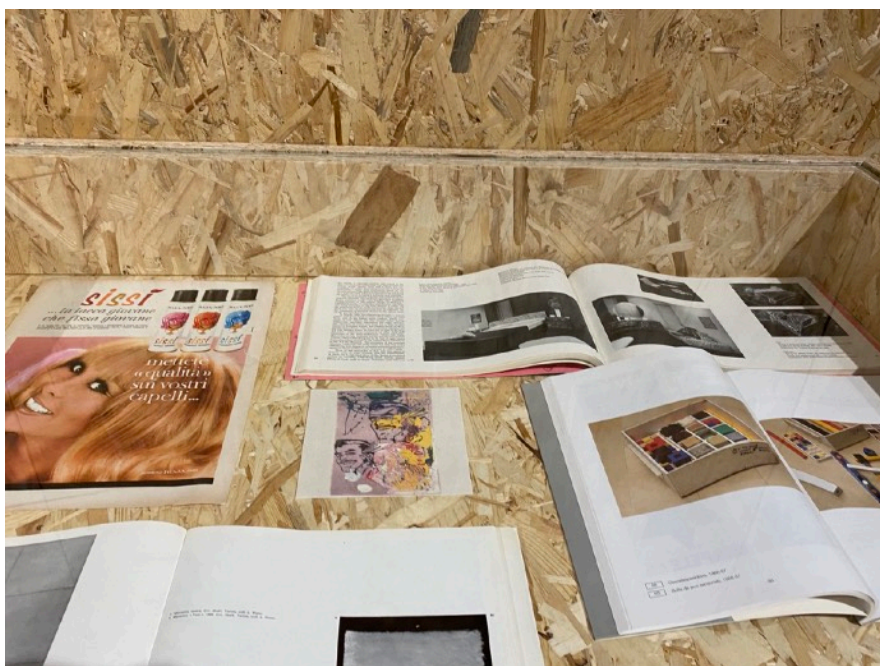
僕が大好きなRick Owens のブティックにも行きました。ロンドンはブティックが無くなってしまったので貴重な機会でした。ロンドンの百貨店でみたようなラインナップではなく、初めて生で観るアイテムがとても多かったのが、楽しむことができました。Youji Yamamotoの展覧会でも通ずるのですが、Rick Owensならではの視点が細部の部分に施されており、ひとつひとつのアイテムを観察して触ることで発見も多々ありました。



PIIFの海外実習でイタリアに来ていた東京、大阪、名古屋の学生さんたちとも会ってお話し現在の状況や将来のことについて話し合いました。そのあと僕が海外実習の時に世話になった方と、PIIFの学生たちと近くのレストランに行き、ご馳走させていただきました。行った場所は隣がギャラリーとなっており古くからアートビジネスの場でもあった歴史ある飲食店でした。そこではタコのグリル料理とサラダ、パンを頂きました。タコはとても柔らかく、塩味の効いた味わいでした。サラダは何の葉か分かりませんでしたが、独特の粘り気と食感がある新鮮な味でした。ワインも一緒にいただいて、自分が今まで飲んでいたものよりも軽く、飲みやすい印象でした。食後は恒例のエスプレッソをいただいて、みんなと楽しい時間を過ごしました。ロンドンの食生活に慣れていたせいか、ミラノでのディナーでは素材の味が感じとれてとても美味しく、改めて感動しました。

2日目にはお世話になったイタリアのデザイナーの方のスタジオに2年ぶりに訪問させていただきました。大学院に合格した報告と、今のクリエイションの悩みなどを聞いていただきました。GucciやPrada、Valentino、Moncler、Miumiu など多岐にわたってお仕事をされている方なので、セントマーチンであったCanada Gooseや10・Corso・Comoといったコラボレーションプロジェクトの経験を元に、コラボレーションやブランドをディレクションする上で大切にしていることを質問させていただきました。ブランドが持っている歴史の研究はもちろん、それをいかに現代に落とし込む文脈のことを考えていたそうです。世界の動向やマーケットに意識を向けて常に好奇心をもって研究を続けるといったアドバイスもいただきました。アイデンティティの部分に関しては、教える側も難しいとおっしゃっていて自分がやってきたことと、興味から深掘りしていく部分かなと思いました。そして僕の中ではコンビネーションという言葉が残っており、デザイナー本人がやっていたMonclerの仕事のアクティブウェアとクチュールの融合を例に、デザイン活動について考えさせられました。プレゼンテーションについてもアドバイスをいただき、ショーを行うだけでなく、そこに行き着くストーリーテリングと過程も意識するというで自分のクリエイションの見せ方も見直していこうと思いました。また、お話を聞く中でやはりデザイナーには得意とする、またはデザイナー本人好みのカテゴリー、アイコンックなアイテムがあるように思いました。この部分も自分も着ることの多い、そしてデザインすることの多いスポーツウェアに重きをおくなど自分自身の生活と結びついたアイテムを拘っていきたいです。







最終日は僕が大好きな現代美術館Fondazione Pradaに行きました。OMA(Office for Metropolitan Architecture)の設計によるこのプラダ財団の文化センターはBraid Runner やDuneにも通ずるような建築設計や空間デザインを感じ、刺激を受けます。アートギャラリー、パフォーマンススペース、カフェ、公共広場からなる広大な複合施設となっております。

現在はPino Pascaliの展覧会が行われていました。Pino Pascali(1935 - 1968)はイタリアのアーティストであり、彫刻やインスタレーション、セットデザインやパフォーマンスなど制作は多岐にわたります。印象的だった作品は、1968年に制作されたフェイクファーシリーズの“Pelle conciata (Tanned leather)”です。タンニンなめし加工状態のようなカットされた動物の毛皮にアクリルで描かれている作品です。皮肉的で、多くのファッションブランドがリアルファーの使用をやめている中、50年以上経った現代の生活にも蔓延している工業製品、素材であり、自分にとってフェイクなものの消費、生活として考えさせられる作品でした。“Nido (Nest)”はラフィア、ヘアスプレーなどの固定材を用いて加工されている作品があり、素材の選択にもアーティストのアティチュードを感じられました。円状の部分のファーの下地が白かったため、鳥の羽の集積のようにも見れました。

“Bachi da setrola ed altri lavori in corso”は、蚕が生み出すソフトで柔らかいテクスチャのシルクとは正反対の、チクチクとしたハードな肌触りのタワシ、その機能のコントラストがこの作品のアイロニーを生み出しているように感じました。

卒業制作に向けてプロダクトの生産方法やシステム、サステナブルなアプローチといったインダストリアルな部分も考えている最中だったので、現代にも通ずる多くのファッションアイテムに関わる素材の再解釈や社会に対するメッセージがPino Pascaliの作品群から観ることができて今の自分にとってとても貴重な体験でした。



ミラノにあるGiorgio Armaniの美的哲学が反映されたファッション、アートスペースであるArmarni/ Silosにも行きました。グランドフロアのファッションフォトグラフィでは、モデルが着る服、ポーズ、色使いや、ライティング、空間演出など自分が撮影したいシチュエーションと照らし合わせ、想像しながら観ていました。ワイルドながらエレガントな人間像、感性を強く感じました。歴代のコレクションが集まるフロアでは、一点一点服のディテールや可能なものは裏地も観察しました。2年前に来た時とは違って、自分が服作りにさらにフォーカスするようになったせいか、作り手の手間や費やした時間、神経が垣間見れる瞬間が多々ありました。過去の映像広告が流れるスクリーンのフロアでは、ビデオエディティング、映像のストーリーや演出、スローガン、などデジタルメディアにおける自身の世界観のプレゼンテーションとして参考になりました。そして毎回、この建物の建築やライティングなどにもインスパイアされています。

最後に、イタリアではロンドンで活動している現在の自分の環境に目を向けて、自分の心に従い創作に取り組むアドバイスをいただきました。独創性満ちた、全く新しい美意識が求められている中、自分自身の考え方や行動を考え直す大きな機会を得るができました。人々の出会いを大切に、ミラノから吸収したエネルギーを忘れないでいたいです。

今月を振り返って

制作はプロセスを少し変えたせいか、焦りも少なく、肌に合った進め方ができているように感じています。ミラノへの旅行など学校が落ち着いて整理をする時間が多かったため自分自身と集中して向き合うことができた有意義な1ヶ月でした。来月も授業はありませんが、卒業に向けて自身のプロジェクトをどんどん進めていきたいです。

以上、7月分のレポートとなります。