

理美容の造形と比例に関する基礎的研究 1

市川 秀雄、櫛田 宏治

〈目次〉

1. はじめに
2. 理美容デザインの考え方とその必要性
 - (1)技術とデザイン
 - (2)デッサンの必要性
 - (3)プロポーションの造形
 - (4)理・美容の未来とデザイン能力
3. プロポーションの分析
 - (1)顔の造形とプロポーション
 - (2)理・美容デザインと芸術教育
4. むすび

1. はじめに

「デザイン」という言葉は、今日極めて広義に扱われていて、単なる意匠や設計技術の範囲に留まらず、生活設計や福祉を始め人間のあらゆる営みから自然の摂理にまで、その表現の対象は及んでいる。ここではとりあえず、何がしかの着地点を定めそれに向かって計画を立て遂行するといった人間の創造的発展的な行為に関わる言葉として使用している。今や「意匠」や「芸術」そのものも、今日の「デザイン」の定義の広がりと同様に、それらは単なる造形の問題だけでなく様々な要素や現象と総合的に関わりながら進行すると考えるのが妥当であろう。

「デザインする」ということは「考える」ということである。考えるということとは、問題意識があって始まる。ある問題についてよい答えを得るのには、広く深く考えるに越したことはない。同時に深く考える習慣を身につけることは、人生のデザイン設計に大きく関わっている。

デザインは、人に見せるため、他人のためにあるという以前に、自分のものといわれる所以であ

る。つまり、デザインとは、本来の自分というものを土台にして、目的や用途に応じた内容を見出し、見えるかたちに写し取っていく行為である。本稿は、理容・美容の領域におけるデザインについての考えの一端である。

2. 理美容デザインの考え方とその必要性

(1) 技術とデザイン

〈もの〉が〈つ〉くられ〈形〉が与えられるのが造形で、造形のためのもろもろの手続きのうち、立案計画の部分で普通、デザインと呼ぶ。

理美容造形の中心は、ヘアデザインという。ヘアデザインは理・美容師の仕事の出発点であるべきだが、その能力の点で一般的にはいささか心細いのが現状である。

とはいえ造形にかかわる仕事として特に今の時代にはデッサンの基礎訓練は必須であり、一生仕事の土台として重視されることに変わりはない。イヴ・サンローランは、“ファッション・デザインに入る前に、私の頭の中には何も

ない。一本の線を引くことから、デザインは始まる”（*1）といったが、ヘアデザインも同じである。

顧客を迎え入れ、どういったデザインが期待されているのかを予測する場合も、想定すべき造形は、最初の時点で何ら予測できないものであるが、注文を聞き鉛筆を走らせるうちに浮かび上がる。しかも10~15分位で、要点を図で示すことができる位の訓練が必要である。何故ならば、注文主は目の前にいる。意志伝達は視覚と聴覚を駆使することによって成立する。しかも提案するデッサンは、対面する顧客の信頼を得るレベルが必要である。他業界と同じくヘアデザイナーと技術者は役割を分担すべきかも知れない。例えばファッションの世界ではファッションデザイナーとパタンナーの関係があり、広告の世界では、アートディレクター（AD）やクリエイティブディレクター（CD）とデザイナーやフォトグラファー、コピーライターとの関係を思い浮かべていただきたい。

しかし現実のヘアデザインの世界は終始主となるひとりがひとりに対面する仕事であり、報酬レベルでも役割によって内容を分かちことは困難であるとされて今に至っている。しかし最先端サロンに於いては数年前より、デザイナーとワーカーは別という試みも実行されつつある。現段階では、能力と理美容料金のレベル、業の習慣等の理由で殆ど不可能視されている。

(2) デッサンの必要性

一方で社会の理美容業界に対するニーズは大きく変化もしくは変化しつつある。顧客の期待も二極分化している。今や顧客の期待に応える出発点は、ヘアデザインの提案以外にないと考ええる。相変わらず、ヘアデザイナーにとって顧客との仕事に対する不満やトラブルは多い。このことは即、業に対する不信とあきらめを招く。片や、電気メーカーは次々と家庭用理美容器具を開発し市場に送り出す。中にはプロも取り入れる程の高い能力を備えた器具もある。このことは、一般の人でも一定のデザイン能力さえあれば（そのような人はメディアの発達で飛躍的に増加している）、その器具を使ってビデオを

見ながらヘアカットする方が納得するヘアスタイルができる可能性が高いことを示している。少なくともデザインに関心のない業界のプロに任せるよりも。デザインされたヘアスタイルに関わるトラブルの90%は、デザインに対する顧客の期待を作品が裏切ってしまうことに起因する。このことの解決法は、カットに入る前の両者の入念なデザインに対する納得が最善の策であると思われる。

これまで、理美容業界はまず、何よりも技術の習得が優先した。社会のニーズも技術にあった。最近まで、日本は、世界第2位の経済大国と言われる程の豊かさを経験してきた。そういった過程を経て今日、生活のすべてについてデザインを楽しみ、洗練されたデザインに対するニーズも高くなった。理美容業界もまた“社会の変化に対応”して変化しなければならない。

絵画、彫刻、工芸、建築などは造形芸術と言われているが、芸術と呼ばないまでも、芸術性に大きなかわりともつべき理・美容業界が美についての感覚を磨くことは当然のことであり、それはデッサンの練習に勝るものはないことは、歴史が証明している。つまり、優れて革新的な芸術やデザインを生みだしてきた先人たちがどのような感性を持ち、どのような背景で表現技術を培って来たかをみれば、いかにデッサンが重要な要素であるかが理解できる。

社会は、デザインを高く評価する。理美容業界の評価もまず“デザインありき”であり、デザインを最高に表現するために技術の錬磨がある。

(3) プロポーションの造形

ヘアデザインは、勿論、頭部に関わるデザインの問題である。ところで、頭部は全身の一部である。全身あつての頭部なり、顔であるから全身の状況が大半は基礎になる。特に身長と頭部および顔の比は、デザインの決め手の一つと考えられる。

絵画、彫刻において、人体の表現一実には美の追求における身体比例の問題が古くからいわれている。理美容界でも、美的造形を主要テーマとし頭部、顔面の比例からヘアデザインを考え、

「理容設計学」(齊藤隆一：*1)を唱えた先人もいる。

齊藤隆一は、20世紀半ば理容業界に大きな足跡を残した。技術一辺倒の業界の技術教育を理論化した。あるいは理論化に努めた。経験偏重からの脱却と認識の重要性を訴えた。一方、技術はすべて経験から生まれその積み重ねであることに疑いの余地はない。齊藤隆一は理論にこだわると同時に日本を代表する技術者であり、理容技術の基礎を確立した。

即ち、伝統の技術(相伝)をだれでも一定水準になれるわかり易い形に作り上げたのである。

そこで生みだされた理論と技術の体系が、世界の理美容界の基礎技術を理論化したことで著名な“ヴィダル・サスーン”(英・理容師)のグラデーション理論と全く同一であったことが、齊藤隆一の偉大さを証明している。

いずれにせよ、技術に理論の裏付けを与えようとするとき、実現しようとするデザインの分析が必要であり、プロポーションの要素は問題解決の重要な糸口なのである。

[参考文献]

*1：齊藤隆一『理容技学全書』日本理容技学建設会1984年

同書より齊藤隆一の略歴を引用する。

1911年 久邇宮家並に東久邇宮家へ伺候(フェイシャル及びマニキュア技術を普及させる)

1917年 大正天皇侍従職囑託 大正天皇御髪奉導役拝命(理容設計学の研究に着手)

1926年 頭髪設計法の学問的構想を完成し、設計学に基づくアイロン仕上技術を東京、関東、大阪で行なう

1933年 第1回全国理容技術選手権大会副審査委員長を務める

1950年 全国理容連盟立中央理容学院創設、初代学院長に就任

1952年 理容文化誌上齊藤講座執筆。12年余、142講に及ぶ

(4) 理美容の未来とデザイン能力

激変する「21世紀」。その“21世紀を生き抜

く条件”としての三項目とは何か。伊東元重(東大教授)によると、時代は「ワーク」から「プレイ」へ移行したという。

一番古い働き方は「レイバー」。つまり肉体労働であった。産業革命とその後の技術革新によって、人類は「レイバー」から解放されて「ワーカー」に移行した。いわゆるオフィスワーカー・工場ワーカーである。そしていま「ワーク」の多くの部分が情報通信機器に取って代わられつつある。「ワーク」から脱却できない企業や国家は衰退せざるを得なくなる。

そしてこれからは、「プレイ」をする人間つまり「プレイヤー」が必要とされる。伊東氏は、機械にもITにもできない人間的な仕事をすることを「プレイ」と呼ぶのだと強調する。製造業、金融、サービス業を問わず、「プレイヤー」の時代になるという。(*2)

理美容も例外ではない。「ワーカー」から「プレイヤー」とは即ち技術偏重からデザイン重視への移行ということでもある。

現に理美容業界では、カウンセリングの重要性について早くから指摘されている。カウンセリングの基本は顧客(クライアント)の言葉に耳を傾けることである。このことが充分に行われていく過程で、前述したようにヘアデザイナーは、単に聴覚(聞く)に訴えるだけでなく視覚でもデザインを共有すべきである。デザインされたイメージは言葉では表現しにくいものである。形態の要点を示すことができれば両者のコミュニケーションは更に活性化するはずである。

[参考文献]

*2：伊東元重『大変化』講談社2008年

3. プロポーションの分析

(1) 顔の造形とプロポーション

プロポーションは一般に「比例」や「比率」、「割合」、時には「分割」の意味に使われる。三井英樹はこれらを「造形する行為の中で最も基本的な作業であり、造形の出来ばえを決める重

要な構成原理」(*3)と位置づけている。

人体のプロポーションを考えていく上で、具体的な割り付け作業を紙の上で行って試みるのが、比例や比率についての理解を助けるであろう。本稿では特に顔の造形について、図を参照としながら、その要点を以下に述べる。

学生にとって、頭蓋骨についての学習は、ヘアデザインの基本であり、正面、側面図、それに伴う主な各部位の名称を覚え、且つ表現する練習は必須である。

A. 正面

正面から見た顔を把握する場合、まず全体を3:2の縦長の長方形の中の卵型におさめる。縦中心をひき左右シンメトリーになるように調整を行い、高さを8等分し、上8分の1に髪の毛の生え際が位置するように、2分の1に上まぶた、下4分の1に鼻の下端のわずかに上までとなるように収める。

次に、耳は上まぶたのやや上から鼻の下端のわずかに上までに収める。目は顔幅を5等分すれば大体の位置関係の見当がつくはずである。(図1)

測定結果の資料から実際の平均寸法を具体的に示すと次のようになる。目頭間の長さの平均3.3cmを4倍すると13.2cmであり、それを左右あ

わせると26.4cmになる。それから目頭間の長さ3.3cmを引くと23.1cmになり、正中線で計算するときは、この長さの2分の1、したがって左右のいずれの方向にも約11.6cmとなる。

図の1/8ラインが明らかにするように、この横幅は見かけの第一頭身(縦寸法)に対して僅かに短く、理美容造形の正方形基準適用の考え方に副っている>(*4)

B. 側面

髪の毛の奥行きとは、頭蓋の前後径プラスアルファである。横顔を意識することは、側面性そのものの美的効果を高める。

図2は、頭蓋骨を原型としたヘア・デッサンの一例である。

顔面角(G)は、横顔の「見え」や髪型の調和に少なからず影響を与えるものとされている。顔面角は一口でいうと、口辺部の前方突出の度合いを示す角度のことである。90度(例えばミロのヴィーナスがこれに相当)付近が最も端正で優美であるとされ、日本人では平均85.1度、ヨーロッパ人はこれより僅かに大きい。

A-Bをつなぐ線は側面頭部中心線(イヤール・トゥ・イヤールライン)とも呼ばれ、デザイン上は勿論のこと、技術を行う上で最も大事な基準線である。EおよびCは上部及び後頭部で

図1

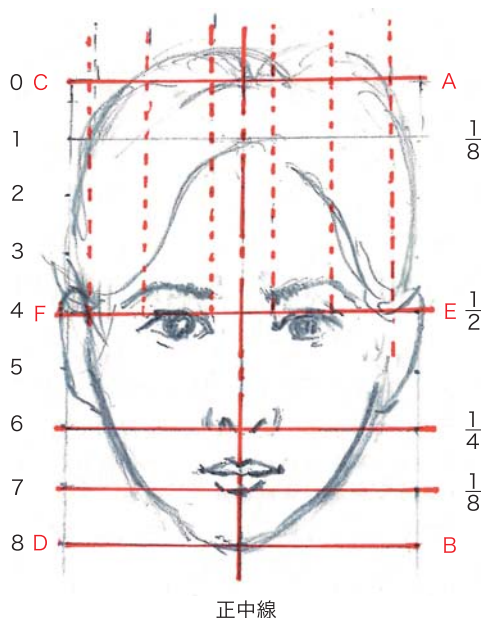
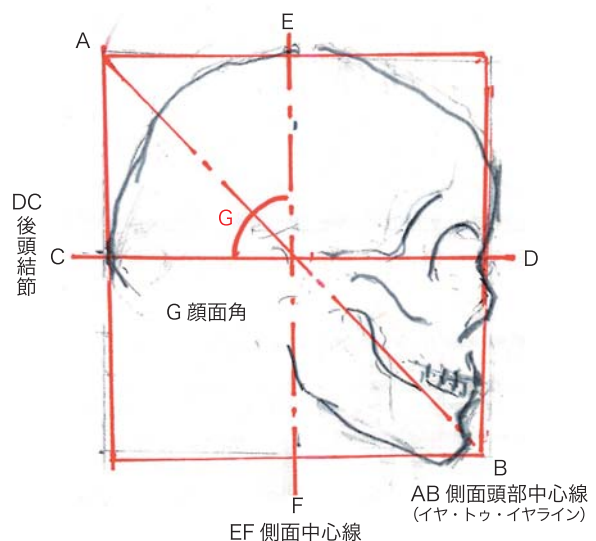


図2



最も高い部分である。カットを行う場合、高いところを基準とすることが鉄則となっている。EおよびCはカットのポイントであり、アウトラインを決定する。

先述したようにA-Bは、側面のデザインについて最も大事な基本線である。このイヤール・トゥ・イヤールラインはビダル・サッスーンが提唱したが、奇しくも斉藤隆一もこれを側面頭部中心線としその重要性とともに同様の提唱をしている。（*5）

[参考文献]

- *3：三井英樹『美の構成学（バウハウスからフラクタルまで）』中央公論社1996年
- *4：須貝一男・青木伊津子『ファッション・デザイン画』文化出版局1979年
- *5：小林嗣幸『理・美容の造形と色彩』社団法人日本理容美容教育センター2004年

(2) 理美容デザインと芸術教育

先に述べた、人間の顔の要素の構成をプロポーションの問題として数値的に捉えることは、デッサンの初期条件に理論的なアプローチを与えることであり、人体の骨格を科学的に把握し論理的に分析することにもつながる。

理美容デザインは、カウンセリングからスタートする。限られた時間軸に添って必要とされるそれぞれの「美しい」に結実されなければならない。こういった表現の過程が特にデザインの観点から経験値に蓄積されていくには、ある種のフレームワーク（思考の枠組み）が設定され体系的に分析されなければならない。

適確な表現につながるデザインや造形思考のフレームワークを考える時、芸術表現の基礎としてのデッサンの習得は、フレームワークの形成に格好の環境・場を提供する。そこではイメージの方向性に対してある種の調和的統合が求められ、そのために形態をどう捉え新たに創出し配置していくかが常に問われ続ける。

デッサンには美的バランスが求められる。一方、人間にとって「美」とは何かということは、長い歴史の中で問われつづけてきた深遠なテーマである。抽象芸術の祖と呼ばれるカンディン

スキーは、「内面的精神的必然性から生ずるものが、美である。内面的に美しいものが、美なのだ。」（*6）と述べている。美についての考察は他の機会に譲らなければならないが、優れた表現者が美をどのように捉えようとしているかを言葉を通して知り、造形の本質について考えを巡らすことは大切である。近代以降の芸術教育やデザイン教育では、カンディンスキーの言葉にもあるような内面的精神的なもの具体的な表現との連動を、形態と色彩と素材といった抽象的な課題に変換し細分化して展開してきた。教育現場はその時々のお出会いと熱情を演出するものである一方で教授法というものには常に体系と実証性が求められてきたのである。

山口正城は形態の基礎理論を構成する調和の問題について以下のように述べている。

「調和の美は多様の統一（変化の統一）である、という解釈は今日でも変わっていない。そして調和すなわち多様の統一原理はシンメトリー、バランス、プロポーションその他の諸原理の基礎となりそれらを総括する終局的なものであるといってもよい。」

「通俗的にいえば、調和とは似合っていること、その反対の不調和とは似合わないこと、或いは不似合いのことである。そこには多様の統一とか、美的形式というような概念は表に出てこない。一般人が「似合う」という言葉を使っている場合、そういう意識がないのは当然であるが、非常によく似合うということは、美学的意味での美しい状態にあることである。」（*7）

デザインとは、ある意味でそこにいる人間にとって関わるものや空間、あるいはできごとが心地よく調和し、その場に「似合う」状態を作り出し、さらには全体として一つのわかり易いメッセージが具現化されることではないだろうか。

プロポーションの問題から発して調和と形態について考え方の一端を示し、デッサンという表現行為をコミュニケーションツールとしての必要性和教育の視点から述べてきた。造形理論を体系的体験的に把握することがどういう状況を個人の中に創り出すかについて、さらに多面的な分析が残されているが、稿を改めて問い直

したいと思う。

理美容教育と芸術・デザイン教育の連動，更に他分野との連携についても，今後も多様な切り口からの問いかけが予測でき，その展開の可能性は大きく広がっている。

[参考文献]

- * 6：カンディンスキー『抽象芸術論（芸術における抽象的なもの）』西田秀穂訳，美術出版社1979年
- * 7：山口正城，塚田敢『デザインの基礎』光生館1990年

4. むすび

デザイナーは勿論プロフェッショナルである。プロフェッショナルの「技術」とは，平素「言葉で表せない知恵」であり，プロフェッショナルのスキルやセンス，テクニックやノウハウとは，永年の体験や，厳しい修練を通じてしか掴めない「体で修得する知恵」である。体で修得するということは，教える側習う側双方にとって，手取り足取りしか方法がないということである。

デザイナーにとってデッサンは，必須のスキルでありセンスである。その習得は，修練を積み重ね，体で覚えるしかない。体で覚えたものは終生忘れることがない。

この「修練を重ね，体で覚える」ということが，プロフェッショナルが「進化」する所以である。日本は職人国家（モノづくり）とも言われる。ヨーロッパでも，歴史のある国，独，仏，伊もまた職人国家である。

従って東亜大学トータルビューティ学科の理美容（その延長線上にあるエステティック）も，伝統的な厳しい訓練によってのみそのスキルとセンスが獲得できることを，実習教育における考え方の基本と位置づけている。

しかしカントのいうように「経験のみで知識がないのは盲目である」（* 8）ことも事実である。経験（暗黙知）のみの業に対して，知識という光をあてる本学科の試みは，今4年目を迎えようとしている。

[参考文献]

- * 8：カント『純粹理性批判』有福考岳訳，上巻 2001年

「感性なしには，われわれにはいかなる対象も与えられないであろうし，悟性なしには，いかなる対象も思惟されないであろう。内容のない思考は空虚であり，概念のない直感は無意味である。だから対象の直感を悟性的にすること（すなわち直感を概念のもとにもたらすこと）とまったく同様に，対象の概念を感性的にすること（すなわち概念に対して直感における対象を付与することが）が必要である。」本文中は意識してわかり易くし，「経験」「知識」といった言葉を用いている。