

デザインスプリントを取り入れた舞台衣装のデザイン・制作 —舞台芸術 おいでませ山口新むかし話を事例に—

武 永 佳 奈

はじめに

本研究創作は2019年11月30日（土）に防府市地域交流センター アスピラートの音楽ホールで実地された「舞台芸術 おいでませ山口新むかし話」における耳なし芳一のはなしとクロージングダンスの衣装デザイン及び制作について記述するものである。4月11日から始まった2019年度「空間芸術表現演習」の授業を通じ行った。

この授業では2017度から最終課題として授業成果を外部へ向け発表する試みを行っており、本年度は、地域の伝承文化を見つめ直し後世に伝えたいという思いから、山口の昔話をテーマに舞台発表を行った。¹⁾ 昨年度の舞台発表では、舞台衣装のデザイン・制作過程へのサービスデザインの導入を試みた。²⁾ 本研究創作では昨年度、効果的であったサービスデザインの手法を引き続き取り入れながら、課題としてあげられていた衣装デザインのアイデア出しから制作までの時間短縮に向けた新たな試みとして、デザインスプリントを使用し、その過程と効果について述べていく。

1. デザインスプリント

「デザインスプリント」とは、アイジェル開発のスプリントバックログから考え出されたアイデアで、2012年からグーグルベンチャーズ（GV）が活用しているプロセスが代表的である。GVのThe Dsign Sprint（DS）はアイデアをプロトタイプに形にすばやく落とし込み、それを顧客とテストすることによってたった5日間で重要な問題に答えを出す。1日（8時間）を1つのフェーズとし、①理解、②発散、③決定、④プロトタイプ、⑤テストの5つで構成する。（DS終了後の工程を合わせると6つ）現在ではGVの他、マッキンゼー・アンド・カンパニーやフェイスブックなど著名な大手企業でも導入されている。

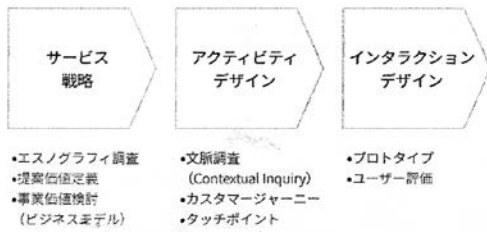


写真②

2015年頃には、世界各国の企業により、デザインスプリントのアプローチを取り入れた手法が開発された。株式会社コンセントが開発したサービスデザインスプリント（CSDS）は、全体を2週間ごとの3つのフェーズ（ディレクションフェーズ、デザインフェーズ、プロトタイプフェーズ）に分けた、合計6週間で構成されている。



写真①



写真③

株式会社コンセント代表の長谷川敦士とシニアサービスデザイナーの赤羽太郎著書の「サービスデザインスプリントの提案：サービスデザインプロジェクトにおけるデザインスプリントアプローチの適用」³⁾において、CSDSの開発動機は次のように書かれている。

“サービスデザインのアプローチは一般のデザインプロセスと同様にプロセス上の不確実性が高いためプロジェクト計画が立てにくい。また多様なステークホルダーを巻き込むことから、合意形式のこともあらかじめ配慮する必要がある。筆者らは、こういった課題を解決し、企業がサービスデザインを事業開発に導入しやすくするために、アイジャル開発のスクラム手法をサービスデザインに応用し、サービスデザインスプリントを開発した。”(長谷川、赤羽p84)

また次のようにも書かれている。

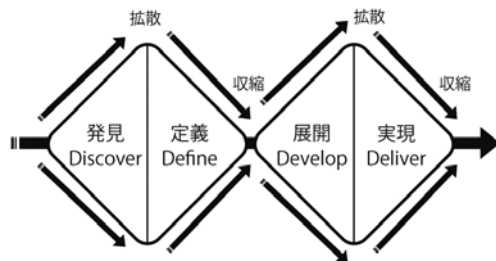
“また、数ヶ月にわたってプロジェクトを遂行する場合、定期的なマイルストーンを設定することになるが、ダブルダイヤモンド型として定義されるデザインプロジェクトにおいては、そもそも長期的にタスク設定を行うことが困難であり、プロジェクト設計もしくはスケジュールのいずれかにひずみが生じることになる。”(長谷川、赤羽p84)

上記のような問題は、はじめにで取り上げた昨年度の同授業における研究創作において大きな課題となっていた。これについては第2章で詳しく述べることにするが、つまりデザインスプリントは、サービスデザインのメリットであるユーザーニーズなサービスを生み出す手法を取り入れながらも、そこで生じていた問題を解決し、より実践で使用しやすいよう考えられたデザインアプローチなのである。

デザインスプリントを実地する3つの大きな価

値として以下のものがあげられる。1つはコンセプトに関するチーム内での意思統一。もう1つは、消費される人や予算、時間の節減。そして、顧客の視点からアイデアを検証できることだ。

デザインスプリントのプロセスをダブルダイヤモンドで定義したサービスデザインのプロセスと比較すると、それぞれのフェーズがより細かく細分化され、課題や時間設定が明確になっていることが感じられる。多くのステークホルダーと関わる際、この区切られたタスクはスケジュール調整や意思統一の面で大きな効果を生む。



写真④

先行研究を見ると、デザインスプリントを活用した実践的研究は企業での実践例を取り上げたものが多かった。⁴⁾ 企業におけるデザインの分野では、デザイナーが海外のユーザーの文化特性を抽出できるプロセスとして使用した例もあった。⁵⁾ 教育面ではeラーニングの教材開発に導入された例が見られた。⁶⁾

本論文では、大学機関における実習を通じた舞台衣装のデザイン・制作にデザインスプリントを導入する実践的研究として、そのプロセスや効果について述べる。

2. 授業への導入意義

昨年度の同授業における研究創作において大きな課題となったのは、衣装デザインのアイディア出しから決定までの時間短縮であった。空間芸術表現演習を受講する学生の大半は衣装制作経験がない。そのため、制作時間を十分に確保する必要がある。それにも関わらず昨年度、本番のデザインで制作にとりかかれたのは、全30回ある授業のなんと20回目だった。作品発表の場となる舞台発表は29回目の授業に設定されており、28回目はリ

ハーサルであるため、実質作業時間は8回分(3時間×8回=24時間)だった。その時間で8名の服飾班(内3名はヘアメイクとプロジェクトマッピングを担当)は27着ものセットアップを制作しなくてはならなかった。学生の授業時間外での頑張りや他班からの助っ人もあり、なんとか衣装は完成したが、その完成はリハーサル前日となり事前に着用し練習してもらうことが叶わなかった。リハーサルでも動きによる衣装のずれや個人に合わせたマジックテープ位置の調整など、ギリギリまでミシンを持ち込み微調整が行われた。

上記のような事態は是非とも回避したい。しかし、そのためには画期的なデザインアプローチの導入が必要不可欠だった。それと言うのも空間芸術表現演習は1年間通じた授業であるが、その3分の1は舞台発表の内容決めや舞台発表後の反省等に当てられるからだ。さらに厳しいことに本年度は舞台本番が前年よりも約3週間早い11月30日に決まっていた。

4月11日に1回目の授業が開始され、舞台衣装のデザイン・制作を行っていく実行部隊である服飾班に分かれて作業できたのは6月20日に行われた10回目の授業の後半からだ。舞台発表前の最後の授業となる11月28日まで週に1回のペースで授業が行われる。その内1週は中間発表で作業はできず、9週は夏休みのため授業はない。計算すると実質作業できるのは15週間(前期5日、後期10日)となる。15週と聞くと、時間に余裕があるように感じるが、これは5日間で行われるDSと比較しても短い。なぜならDSは1日8時間で5日間(40時間)の計画で行われるが、空間芸術表現演習は前期で1時間半、時間数が増える後期でも3時間だからだ。先ほど提示した15週間は時間で換算すると37.5時間となる。さらに全体会議等もあるため授業時間を服飾班としてフルに使用できる訳ではない。そのため、短期間でのプロダクトを可能にするデザインスプリントの導入は非常に効果的であると言える。

また、他班にはそれぞれの制作があり、話し合いを設けると、その制作を中断させてしまう。話し合いの時間を短縮することと、制作を妨げない会議時間の設定も求められた。昨年度の例では、あまり集中した時間を確保できず、ダンス衣装、和太鼓衣装(プロジェクトマッピング、ヘアメイクを含む)に対し一度に文脈的インタビュー

を行った。その為、課題やコンセプトの意思統一が不足し、プロトタイプ制作後の修正が多く発生してしまった。取り組む課題や時間設定が明確化されたデザインスプリントの導入は、他班とのスケジュール調整や意思統一の面で大きな効果が期待できる。そうしたステイクホルダーとの円滑な話し合いは、制作時間の確保にも繋がると言える。

上記には時間面での事を中心に記したが、人や予算においても制限がある。今年度はありがたいことに服飾班を希望する学生が多く、前期で8名、後期では5名が加わった13名と昨年より多い人員を確保することができたが、希望が少ないとそうはいかない。予算も開学50周年イベントを兼ねた昨年度からはかなり抑えなければならない。第一章で述べたデザインスプリントを実地する3つの大きな価値は、この授業が求めるものに非常に合致しているのだ。

本研究創作でのデザイン・制作は、CSDSのアプローチに沿って、ディレクション、デザイン、プロトタイピングの3つのフェーズに分け行った。CSDSでは2週間ごとのスプリントとして設定されているが、授業時間の短さや他班とのスケジュール調整が必要なため、厳格なリミットは設定しなかった。目標として1~2コマ(3時間)のスプリントを設定し、十分に吟味できた時点で次のスプリントへ移行しながら進めた。さらに、DSのスプリントも①~②をディレクションフェーズ、③をデザインフェーズ、④~⑤をプロトタイピングフェーズに当てはめ、具体的な手法を一部取り入れた。次章からは各フェーズの具体的な取り組みについて述べる。

3. チャレンジマップの制作

まず初めに取り掛かったディレクションフェーズでは、ユーザーの観察調査と分析、価値提案仮説の形式が実施される。このフェーズの目的は、カスタマージャーニーを導き、そこにある価値観や問題点を把握する事にある。具体的なアイデアを練る前に解決すべき問題を明確にしておくことが、プロトタイピングが失敗する前に間違いに気づくことに繋がり、結果として短期間でのプロダクトが可能になる。

DSの5つのスプリントで見ると、①の直面する課題を明確化するフェーズと②のブレインストーミングや図の制作を行い見つけた課題の解決策を

探るフェーズが当てはまる。①では、まず長期目標を定めることから始まる。それから専門家の話を聞く。長期目標を達成するために満たすべき前提や解決すべき問題（スプリントクエスチョン）を発見するためだ。②では、個人の考察及びヒヤリングなどによりスプリントクエスチョンに対する解決策を導いていく。

この授業では、6月20日の班ごとに別れた初回の授業で、カスタマージャーニーの把握と長期目標の設定及び専門家への聞き取り調査を行った。ここでの目標のゴールは舞台発表における作品であった。当初、考えられる服飾作品には、クロージングダンスのメンバー（ダンス班）の衣装と耳なし芳一のおはなしのメンバー（芳一班）の衣装、そして最終的にはなくなったのだが、エンディングで多くの学生が着用する衣装があった。それらを書き出し、衣装ごとに考えられるスプリントクエスチョンをホワイトボードへ記載した。

また、専門家には昨年度の授業を体験した者として2年生の服飾班メンバーを設定した。昨年の様子や起こるかもしれない新たな問題点及びスプリントクエスチョンへの解決策について発表してもらった。それを元に今度はスプリントクエスチョンについての解決策を服飾班全員で一人ずつポストイットに書き出していった。この手法は、“HMW (How Might We どうすれば～できるか) メソッド”と呼ばれる。1970年代にプロクター・アンド・ギャンブルで開発され、DSの中でも手法の1つとして活用されている。



写真⑤

上記で出た意見をまとめたものを叩き台として、他班との話し合いを進めていった。他班との話し合いにおいては、この叩き台がとても重要となる。

話し合うべき内容や同意を得るべき内容が明確になっていれば、話し合いを円滑に短時間で進めることができるからだ。こうした配慮により、他班も自班の制作に集中することができ、各フェーズにおいてステイクホルダーの協力を小まめに得ることができる。また、この叩き台がしっかりと固まっていればいるほど、方針において多くの場面でアドバンテージ獲得することもできる。

各班との話し合いは、文脈的インタビュー及び各パートの専門家の意見を聞く機会として行った。昨年度は、着用者となる班全てを対象に話し合いを行ったが、拘束時間の割に課題やコンセプトの意思統一が不足し、プロトタイプ制作後の修正が多く発生してしまった。今年度は、そうした点を改良しつつ、他班の制作を妨げない会議時間の設定として、班ごとにスケジュールを分け進めていった。曲の決定前で班わけ直後の授業に比較的時間があったダンス班から話し合いを行い、その後、日を改め、序盤は台本制作等で時間が取れなかった芳一班との話し合いを行った。

ダンス班との話し合いは6月27日、芳一班との話し合いは7月4日に行った。ダンス班との話し合いでは、ダンスの内容が舞台の演目である“みやこ鏡、耳なし芳一のはなし、白狐伝説”のそれぞれの特色を順に表現していくものであることやダンス経験のあるメンバーを中心とした踊りになることを知った。また昨年度の衣装が踊りやすかったという意見も2年生から聞こえた。袖を無くし、腕に布や飾りをつけるというアイデアについては、つけるよりも手に持つ方が演目によって違いを出しやすいといった意見が出た。

芳一班の話し合いでは、主人公の芳一、語り部となる役柄である二位尼（徳子の可能性も有）と和尚、お寺の下男、侍の衣装が必要であると考えられることが分かった。その他、演目の時代背景や役柄を加味しながら必要な小道具についての打ち合わせを行った。しかし、台本制作がまだ終了しておらず、変更も考えられたため、暫くはダンス班の制作を優先して進めていく方針になった。

叩き台を元に、その後の服飾班（F）、ダンス班（D）、芳一班（H）全ての話し合いを通じて見えてきた長期目標とスプリントクエスチョン、解決策をまとめ下記のようにまとめた。

【ダンス班】

●長期目標

照明が生える、動き易い、制作しやすいもの、3つの演目の違いを出す (D)

●スプリントクエスチョン

・制作を簡易にするには？

→着物や浴衣っぽい和風のデザイン、あまり縫わなくていいデザイン、袖や襟をなくして腕に布や飾りをつける

→すでにある型紙を展開し使用する

→凝ったメイン衣装と簡易なサブ衣装を使い分ける (D)

・照明を生かすには？

→キラキラした素材、ビーズやスパンコール

・動きやすくするためには？

→下はズボン

→昨年の衣装が動きやすい (D)

・舞台映えするには？

→衣装チェンジできる服、動きが大きく見えるように長い袖、腕のあたりをひらひらする、明るいデザイン

・演目の違いを出すには？ (D)

→小道具を持ち替える

【芳一班】

●長期目標

話の世界観を崩さない時代背景に沿ったリアルなもの、着物や小道具がある、プロジェクションマッピングをする

●スプリントクエスチョン

・予算を抑えるためには？

→レンタル、中古の既製品をアレンジする、小道具を作る

・安げにならないためには？

→レンタル、中古の着物を使う

・役のキャラクターを伝えるためには？

◇芳一 (H)

→羽織袴、坊主のズラ、琵琶を持つ、坊さんが着るような服をアレンジして目立たせる、シンプルな着物を着流す (F)、検校になった時にかぶる帽子 (F)

◇和尚 (H)

→和風、袈裟、数珠 (F)

◇二位尼 (H)

→着物と羽織 (F)、頭巾 (F)

◇下男 (H)

→百姓のようなみすぼらしい着物 (F)

◇侍 (H)

→羽織袴 (F)、刀 (F)

◇その他

→青色位顔色の悪いメイク (幽霊)、幽霊はプロジェクションマッピングにする (F)、役者ごとに色で分ける (F)

・プロジェクションマッピングが生えるには？

→白い着物、無地、緑色、パステルカラー、灰色

【エンディング】

●長期目標

みんなが持っているものにする

●スプリントクエスチョン

・誰でも持っている服は？

→黒のスキニー

・統一感が出るものは？

→シンプル、色を決める

上記のようなマップは、DSのチャレンジマップを参考にしたものだ。DSではホワイトボードを利用し制作されるが、この授業では、使用教室が他の授業でも使用されるため、毎授業分のホワイトボードをまとめたメモの形で残し制作した。メモを随時、印刷・配布し意思統一を行った。このチャレンジマップを元に、デザインフェーズを進めていった。

4. 課題を解決するデザインの決定

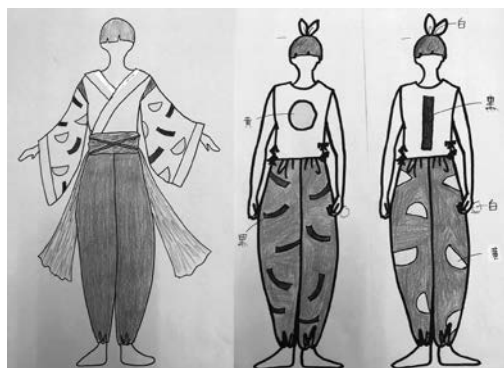
ディレクションフェーズで制作したチャレンジマップを元に具体的なデザインの制作を行った。このデザインフェーズでは、ディレクションフェーズで明らかになった価値提案仮説に基づき、その価値を具体化するための試作が作られる。最終目標はスプリントクエスチョンに対し、取り組むべき解決案の決定である。具体的にはダンス班で言えばデザイン画の制作、芳一班で言えば使用する着物の決定や小道具のデザイン決定である。

解決策の決定においてダンス班の衣装は比較的スムーズに進行した。チャレンジマップ制作の段階でかなり具体的な案が出ていたからだ。まず、見栄えるメイン衣装と袖や襟のない縫製の簡易なデザインのサブ衣装2種類を制作することや昨年度に制作したパンツをリメイクし利用することが決定した。次にメイン衣装のベースとなる型紙を探した。長い袖が特徴的な和風な型紙で比較的

制作しやすいものが選ばれた。

これらの決定を元にデザイン画のベースとなる人型を制作した。これは、デザイン画制作経験がない学生のアイデアをより短時間で引き出すためのツールである。事前にアイデアを練ってもらった上で、7月18日の授業でこの人型を配布し、30分間アイデアを各自が描き出した。集まったデザイン画を服飾班のメンバーで吟味し、それぞれのアイデアを組み合わせてながら最終的なデザイン画を決定した。

この決定において、比較的スムーズに進行したデザインフェーズで唯一の困難に直面した。それは決定権についてだった。デザインプリントにおいてまず始めに意思決定権限を持つ人を決めるのだが、学生は決定者となることを好まず、これを決めることが難しかった。アイデアや意見は豊富に出るものの、最終決定がなかなか出来ない場面が見られたのだ。筆者は学生の意見を聞きながら、スケジュールが押さないよう様、決定を促すように勤めた。



写真⑥

デザイン画のコンセプトにはダンスの最後に表現される白狐伝説の狐が選ばれ、赤と白の配色をメインにすることが決まった。また、みやこ鏡の鏡や亡霊に連れられ夜道を歩く芳一のイメージから光を反射する月のモチーフが取り入れられた。袖や襟のないサブ衣装のシンプルさをカバーするために2種類のデザインでサブ衣装を制作することや、最後の曲の前に衣装チェンジとして演者が狐になる演出ができるよう取り外し可能な尻尾を付属品として制作することも決まった。パンツに上着と同じモチーフの柄をつけることで、配色やパンツが昨年度と同じでもデザインが被らないよ

うにと考えられた。

芳一班の衣装については解決策の決定に時間がかかった。チャレンジマップの段階でアイデアが具体的な服飾作品に落とし込まれていなかったからだ。そこでより具体的な服飾作品としてのイメージを持つため、既存衣装の調査を行った。

DSの中に“速攻デモ”という手法がある。これはディレクションフェーズにおいた②における手法であるが、今回、デザインフェーズにおいて使用できないかと考えた。速攻デモは既存のサービスを調査し、ビッグアイデアを10~20集め、3分間でそれを発表するというものだ。これを参考に調査・発表を進めた。しかし、集められた情報は1人3~4個だった。個別にその理由について学生に話を聞くと、発表前に情報を選び好みしてしまい、情報が限定的になっていたことが分かった。また筆者は調査前、できるだけ多くの情報を集めるようにとだけ伝えており、具体的な数値は定めていなかった。1人いくつの情報を集めるのか事前に明記しておくことでこの問題は免れたかもしれない。とは言え、個別に面談したかもあり、有益な情報が集まった。

まず、衣装のレンタルについては数が少なく、あっても高額であることが分かった。予算を抑えるためにレンタルにするという考え方は理にかなっていないということだ。また、中古の着物であれば比較的安い価格で入手できることや頭巾や袈裟、小道具は比較的簡易に制作できそうなのが分かった。役のイメージに合う画像も検索し、共有した。それらの情報とチャレンジマップの情報を合わせ、中古の着物使用し、小道具や衣装の一部をデザイン・制作してオリジナリティーを出すことが決まった。各役の具体的な衣装の方針としては、芳一は無地の着物を着流し、本物の琵琶を持つこと、和尚は袈裟を着て数珠を持つこと、二位尼は派手すぎない着物と羽織で頭巾をかぶること、下男は茶系のみすぼらしいらしい着物を着ることなどが決定した。

大学に寄付されていた古い着物を吟味し、芳一と二位尼の衣装となる着物が決定した。8月1日に行われた中間発表でダンス班のデザイン画などとともに決定した着物を発表したが、その後は一時保留という状態になった。その段階でも芳一班の台本はまだ決定しておらず、正確な役や必要な小道具が定まらなかったからである。また、和尚

の衣装のベースとなる着物も形が特殊で中古で見つけることが困難であるという問題もあった。夏休み明けまではダンス班の制作に集中し、その後もう一度、芳一班との話し合いを行うことになった。



写真⑦



写真⑧

5. ストーリーボード制作とプロトタイプテスト

プロトタイプフェーズでは、具体化された案を実際に評価・動作可能な試作品として構築し、それをターゲットに実際に使用してもらい評価を行う。その結果に基づき修正を行い、最終的なプロジェクトのアウトプットとする。ここでは、デザイン画を元に実際の生地で作ったプロトタイプを制作し、ダンス班、芳一班それぞれのメンバーに着用してもらったりもう1つのユーザーである観客の視点から評価・改良を行うこと、さらに制作過程及びスケジュールを明らかにすることが求められた。

まず初めに制作したのが、ダンス班のサブ衣装のパンツである。中間発表に向けてデザインが異なる2着を制作した。装飾にはミシンを使用せず使うことができる金と銀の布シールを利用した。この布シールはプロトタイプの際に実験的に購入してみたものだったが、布を縫い付けるよりも仕上がりや作業効率が良く、芳一班の数珠などの小道具にも使用することになった。

夏休みに入るとダンス班のメンバーが確定し、制作する衣装の数が明らかになった。メイン衣装1着とサブ衣装7着である。授業外で2日間、制作日を設けパンツの量産と上着の裁断や柄付けを行った。この段階でサブ衣装のベースはほとんど完成したと言っても良かった。ここから多少の変更が入ることを視野に入れ、もっと進められた作業を途中で切り上げるほどだった。

夏休み明けの初回授業となった9月26日には、芳一班との話し合いが再度行われ、下男の衣装に帽子の傘が必要であることや和尚の衣装が人づてに借りられそうなこと、芳一と下男には草鞋が、和尚と二位尼には足袋が必要であることが明らかになった。役も上記の四名で決定した。

大体の制作物が見えてきたこの段階で、それぞれの制作過程とそのスケジュールとまとめたストーリーボードの制作も行った。今回は、授業全体の取り組みとして、このストーリーボードを各班で制作し、共有する試みが見られた。そこには担当者の項目はなかったが、授業毎にホワイトボードにその日の目標と担当者を書き出し、授業の最後に目標の達成状況について振り返りを行なった。

10月10日にはプロトタイプを利用しダンス班に対して再度、文脈的インタビューを実施した。サブ衣装を着用し実際に動いてもらいながら衣装に対する評価を聞き、さらに練習を観察した。ここでの改良点は衣装を止める紐の強化だけだった。メイン衣装については10月24日に行った。こちらは、首が動かし易いように襟の幅を3cm短くすることや、袖を手止められるように加工することが決まった。その他、逆立ちなどを交えたかなり激しい振り付けであったためこの段階でまだ制作途中であった帯の幅を短くし、飾り布をなくした方が良いのではないかという意見も出た。サブ衣装についても改良したものを着用してもらい、再度確認した。



写真⑨

また、10月11日にはサービス・サファリの一環として、本番会場での衣装チェックも行った。ステージ上のボディや人にプロトタイプ衣装や小道具を装着し、観客の視点で客席からの映え方を見たり、実用性を調査したりした。授業外の活動のため人数は集まらなかったが、その様子を写真に残し、後日服飾班の全員で意見を出し合った。ダンス班ではサブ衣装について上着の布テープの装飾を増やすこと、芳一班では麻紐を三つ編みし制作していた草鞋を三つ編みにしたものを3本合わせた太い紐で制作することや数珠を市販のものではなく、2～3cm大のかなり大きな球を制作し使用することなどを決めた。

制作が進むと、芳一班の台本も完成し、必要な小道具が明らかになっていった。芳一の杖や首飾り、患部を覆う包帯、下男の蓑、二位尼の襦袢代わりのスカートなどを新たに追加制作することになった。



写真⑩

プロトタイプ制作を通じ、1番に感じたのは、昨年度と比較し、プロトタイプから本制作までの手直しが少ないことだった。最も大きな変更はダンス班のメイン衣装の襟と帯の幅を短くしたことで、その他、大幅な変更は特になかった。ディレクションフェーズとデザインフェーズで具体的な問題点の解決策を練りこんだデザインができていたことがその大きな要因であると考えられた。この段階ですでに、デザインプリントの効果を大きく感じるようになった。



写真⑪



写真⑫

6. 舞台発表から見た効果

プロトタイプ改良後も担当者の体調不良による欠席によりメイン衣装の制作が若干遅れたこと以外、制作したストーリーボード通り、比較的スムーズに進行した。20回目の授業ではすでに全ての衣装で本制作に入ることができた。20回目と言えば、昨年度の制作と変わらない様に感じるが、実質、夏休みにはダンス班のサブ衣装のほとんどが完成しており、更に小道具もサンプルからのわずかな手直しを実行するだけであったため、ダンス班も芳一班も事前に着装練習を行うことができた上、余った時間で芳一班のセットで使う几帳の制作も服飾班で担うことが出来た。昨年度、他班に助っ人をお願いした恩をここで返すことが出来たのである。

リハーサルでの手直しもダンス班2名のパンツゴムを詰めることと、練習時に消耗し取れそうになった紐を付け直す最小限の手直しだけであった。そのため、本番前日は、昨年度は取り組めなかったメイクの改良に尽力を注ぐことができた。具体的にはバレエなどの本格的な舞台メイクで見られる白をアクセントとして入れるアイシャドーやオーバーラインを使ったアイラインが取り入れた。また、ダンス班が持つ小道具の受け渡しや琵琶を取り外し頭のリボンを取り付ける早着替えを急遽行うことになったが、手の空いていた服飾班のメンバーでそれも担うことができた。

本番のステージは、まずオープニングであるトロンボーンと電子オルガンの演奏から始まり、クレイアニメーションを駆使したみやこ鏡の作品の後、耳なし芳一のはなしの劇に入った。二位尼を語り部に劇が始まると、会場は一気に耳なし芳一の世界観に引き込まれた。後のアンケートで、幻想的であった、見応えがあったなどの評価があり、長期目標で定めた時代背景に添い、世界観を崩さない舞台衣装のデザイン・制作ができたと感じた。役者の衣装はもちろんであるが、追加で制作した几帳が舞台全体の雰囲気盛り立てていた。また、芳一的首飾りや、二位尼の頭巾、和尚の数珠、下男の蓑など、デザイン・制作した小道具は本物を使ったサービス・サファリ時よりも客席から見ても見応えがあり、衣装にアクセントとオリジナリティーを加えていた。衣装、小道具、ヘアメイクにより、役柄をしっかりと観客に伝えることができた。



写真⑬



写真⑭

クロージングダンスは、みやこ鏡、耳なし芳一のはなし、その後には放映された白狐伝説のアニメーションの内容を十分に表現していた。

衣装は、鏡をテーマに明るくコミカルな動きで表現されたみやこ鏡パート、亡霊をイメージした鬼と芳一を中心としたおどろおどろしい耳なし芳一パート、狐と温泉をテーマとしたアップテンポな白狐伝説パートのどのパートにも非常に合っていた。特に耳なし芳一パートの布を使った演出は亡霊に連れられる芳一の様子を良く表していた。ダンスメンバーの多くが着用したサブ衣装は襟や袖のない簡易な造りであったが、狐の耳をイメージした白いりボン飾りが暗い舞台に生え、衣装の簡素さを打ち消していた。

マイナスの意見として、白狐伝説パートに入る前に尻尾を舞台袖で装着する衣装チェンジが分かり辛かったというのが後のアンケートにあった。尻尾の装着を舞台上で行うなど演出面を工夫する課題はあるが、その他、マイナス意見はなく、ダ

ンス班、芳一班共にディレクションフェーズで出た課題を解決する作品を仕上げる事ができた。



写真⑮



写真⑯



写真⑰

7. 結果と考察

本研究創作は、デザインプリントを導入した大学機関での授業における舞台衣装のデザイン・制作の最先端の実践的研究として位置付けること

ができる。今回、授業時間内という限られた時間の中で試みることが出来たのはCSDSのフェーズをベースとしたデザインプリントの流れと、DSのHMWメソッドやチャレンジマップ、ストーリーボードなど手法のほんの一部ではあったが、昨年度と比較し、デザイン案から制作までの時間を短縮することが出来た。これは、ディレクションフェーズで課題とその解決案がしっかりと練られていたことに起因している。また、造りについても衣装制作に不慣れなことを想定し、デザインしていたため、制作においても効率良く作業を進めることが出来た。ストーリーボードと毎授業での目標達成状況の振り返りは、各自のモチベーションの向上にもつながった。

更に、他班とのコミュニケーションにおいてもデザインプリントは大きく機能した。チャレンジマップで課題や解決策がまとまったことにより、1回話し合いの時間を短縮できたことで、他班の制作を邪魔することなく、密なコミュニケーションを測ることが出来、急な変更や追加の制作物にも対応することが出来た。

今後の課題も見えて来た。まずディレクションフェーズでは、高速デモなどの情報収集において、何分で何個アイデア出しをするなど具体的な数値を学生にしっかりと伝達することが必要であることが分かった。また、チャレンジマップは、大判の模造紙を使用するなど、持ち運びできる工夫をすることで、日を跨いだマップ制作や他教室で行うことになる他班との話し合いにも対応でき、より円滑にプリントクエスチョンや解決策の共有が図れると感じた。

デザインフェーズにおいては、円滑にデザイン制作を進めすために全体の意見を集めながら最終決定を促す教員のサポートが重要であることも分かった。

また、プロトタイプフェーズにおいては、パンツゴムの調整など、もっと前段階で修正できた部分がリハーサルまで持ち越されていたことがあった。この原因として、細かな意見を出すことへの遠慮があった。より率直な意見を全員から聞くため、個別にアンケート用紙を配るなど、より意見を聞き出しやすいツールの制作も必要かもしれない。

更に今回フェーズとしては示さなかったが、DSでは5つのプリントの後の工程として、記録、

反復、継続があげられている。今回の授業では班分け後の初回授業において専門家として昨年度に授業を受講した2年生に話を聞いたが、場合によってはこの2年生が存在しないこともある。空間芸術表現演習は2年次の履修が必修ではなく、また、1年次と違う班で活動することもあるためである。そうした場合の工夫として、今年度は舞台発表後の授業で反省点をまとめた振り返りシートの制作に力を入れた。こうしたシートを効果的に使用することも来年度には求められる。

振り返りシートの中で、各班共通の意見として、客観的な意見を集めるために学内発表の実施が重要であることがあげられた。こうしたフィードバックの機会は、授業の各ポイントで行うと効果的である。本番直前に学内発表をし、機会を増やすこともそうであるが、前期の最後の授業に当てられている中間発表でアンケートを収集することや、日付を前倒し、内容について意見する授業回を中間発表後に設けるなど、今ある機会を最大限活用できる方法も検討していかなければならない。上記のような課題を見直し、より質の高い舞台衣装のデザイン・制作に取り組んでいきたい。

謝辞

最後にこの場をお借りして、空間芸術表現演習及び「舞台芸術 おいでませ山口新むかし話」に携わる機会を与えてくださった山口芸術短期大学に深く御礼申し上げます。本年度は教員同士も密に情報交換を行いながら制作を進めることが出来ました。他班との話し合いにおいても積極的に機会を設けてくださった空間芸術表現演習全ての担当教員の皆様に心より感謝申し上げます。

皆様からのご支援を受け、本研究創作を形にすることができたことをここに述べ、謝辞にかえさせていただきます。

メンバー一覧

【服飾班】

磯部 優季帆 (芸表2)、河野 美咲 (芸表2)
石光 大輝 (芸表2)、岡崎 晴陽 (芸表2)
上利 未夢 (芸表2)、濱田 由佳 (芸表2)
井林 美沙 (芸表2)、貞光 風花 (芸表2)
重村 佑佳 (芸表2)、三戸 優奈 (芸表2)
義永 彩乃 (芸表1)、安永 紗英 (芸表1)

【指導】

武永 佳奈、尾崎 敬子

注及び参考文献一覧

- 1) 武永 佳奈「サービスデザインの手法を活用した舞台衣装制作とピロジェクションマッピングー舞台芸術 至誠 50年のシンフォニーー」山口芸術短期大学研究紀要、51、p89-98、2018
- 2) 武永 佳奈「多分野との共同によるファッションショーの実践的研究ー空間芸術発表in秋吉台を事例にー」山口芸術短期大学研究紀要、50、p65-73、2017
- 3) 長谷川 敦士、赤羽 太郎「サービスデザインスプリントの提案：サービスデザインプロジェクトにおけるデザインスプリントアプローチの適用」日本デザイン学会研究発表大会概要集65(0)、p84-85、2018
- 4) 長谷川 敦士「サービスデザイン企業導入の課題と解決」サービソロジー 5(1)、p12-19、2018
- 5) 浅野 花歩、山崎 和彦、トゥムルハドゥールウーレン「文化特性を考慮した観察分析手法の提案」日本デザイン学会研究発表大会概要集63(0)、p148、2016
- 6) 根元 淳子、高橋 暁子、竹岡 篤永「大学連携におけるeラーニング教材質保証システムの構築を目指したアイジャル指向アプローチの提案」コンピュータ&エデュケーション 42(0)、p19-24、2017
- ジェイク・ナップ、ジョン・ゼラツキー、ブレイデン・コウイツ『SPRINT 最速仕事術ーあらゆる仕事があまくいく最も合理的な方法』ダイヤモンド社、2017
- リチャード・ベンフィールド、C.ドット・ロンバード、トレース・ワックス『デザインスプリントープロダクトを成功に導く短期集中実践ガイド』株式会社オライリー・ジャパン、2016

写真リスト

- ① パンフレット表紙
- ② DSの流れ
出典：ジェイク・ナップ、ジョン・ゼラツキー、ブレイデン・コウイツ『SPRINT 最速仕事術ーあらゆる仕事があまくいく最も合理的な方法』

的な方法』ダイヤモンド社、2017、p40

- ③ CSDSの流れ
出典：長谷川 敦士、赤羽 太郎「サービスデザインプリントの提案：サービスデザインプロジェクトにおけるデザインプリントアプローチの適用」日本デザイン学会研究発表大会概要集65（0）、2018、p85
- ④ ダブルダイヤモンド
- ⑤ HMW メソッド
- ⑥ ダンス衣装のデザイン画
- ⑦ 芳一衣装
- ⑧ 二位尼衣装
- ⑨ 文脈的インタビュー
- ⑩ サービス・サファリ
- ⑪ 衣装制作
- ⑫ 衣装制作 2
- ⑬ 和尚衣装
- ⑭ 下男衣装
- ⑮ ダンス衣装
- ⑯ ダンス衣装 2
- ⑰ ダンス衣装 3