

# 舞台衣装における早着替えの着脱方法の検討

## —醜いアヒルの子の衣装の制作—

A22AB126 丸山 芽依

### 1.はじめに

演劇などの舞台を構成する要素の一つに「衣装」がある。衣装は登場人物の性格や物語の時代背景、世界観を視覚的に伝えるだけでなく、変化する衣装は物語の展開や人物の成長を象徴する役割を果たす。特に「早着替え」は、限られた時間の中で大きな演出効果をもたらす手法であり、舞台上でのテンポを損なうことなく視覚的な驚きや感動を与えることができる。このような演出効果を成立させるためには、衣装の構造的工夫や着脱操作の効率性が不可欠であり、舞台技術研究においても重要な検討対象となる。しかし、早着替えに関する研究は少なく、その方法や操作性については明らかにされていない。

そこで本研究では実験から早着替えに適した脱方法を検討し、衣装構造と脱操作の関係性を明らかにすることを目的とした。さらに、アンデルセン童話の「醜いアヒルの子1)」をモチーフに早着替えを前提とした舞台衣装の制作を行った。

### 2.文献調査

舞台衣装に関する文献などを調査したが、一般的な舞台で使用される比較的簡単な着脱のみを備えた早着替え衣装について、その制作方法を詳細に記した報告は確認できなかった。一方で、アイドル衣装における「早変わり衣装2)」「早変わり舞台衣装3)」や歌舞伎等で使われる「引き抜き」や「ぶっかえり4)」という手法に関する報告はされていた。しかし、一般的な早着替え衣装においては検討が十分ではなく、製作者によって形状や着脱方法にはらつきがあることがわかった。

### 3. 早着替えにおける脱時間の比較

#### 3-1. 実験試料の作成

文化式原型を基に試料を作成した。早着替えのための空き位置には、肩線位置および肩線より8cm下の位置（以下、デコルテと示す。）の2種を設定した。留め具にはスナップ、ファスナー、面ファスナー、バックルの4種を採用し、図1に示す計8種の試料を作成した。なお、ファスナーにはYKKのQuickFree5）とclick-TRAK®Magnetic6）を用い、スライダーにより開ける方法と上下に引っ張る方法とし、計10種の試料を作成した（表1）。

### 3-2. 実験方法

被験者は3名とし、計10種の試料について脱操作実験を行った。評価指標として脱操作に要する時間を測定し、さらに開けやすさを5段階で評価するとともに、自由記述による感想を収集した。



図1 実験試料

空き位置と着脱方法の組み合わせ			
試料	留め具位置	切り替え位置	脱方法
A	スナップ	肩線	
B	スナップ	デコルテ	
C	ファスナー	肩線	スライダー
D	ファスナー	肩線	引っ張り
E	ファスナー	デコルテ	スライダー
F	ファスナー	デコルテ	引っ張り
G	面ファスナー	肩線	
H	面ファスナー	デコルテ	
I	バックル	肩線	
J	バックル	デコルテ	

表1 空き位置と留め具の組み合わせ

### 3-3. 結果及び考察

実験結果を表2に示す。結果より、着脱に要する時間と開けやすさについては概ね比例関係にあることがわかった。さらに被験者の「肩線よりもデコルテのほうが着脱しやすい」「スナップやファスナーの引っ張りは力がかけずらく着脱しにくい」「マジックテープ、バックルは通常時のデメリットが大きい」「スライダーを使用したファスナーでは肩部では下の衣服や髪の毛などを咬んでしまう可能性がある」ということがわかった。以上より、制作ではデコルテ位置のスライダーを使用したファスナーを採用する。

試料	脱時間				開けやすさ			
	被験者①	被験者②	被験者③	平均	被験者①	被験者②	被験者③	平均
A	6.8	23.6	5.5	12.0	1	1	1	1.0
B	9.7	7.2	4.0	7.0	1	2	2	1.7
C	3.7	7.0	3.6	4.8	5	3	4	4.0
D	14.8	22.0	5.0	13.9	1	2	2	1.7
E	2.3	4.8	2.9	3.3	5	3	5	4.3
F	7.0	11.4	4.1	7.5	3	2	2	2.3
G	2.3	3.0	2.7	2.7	5	5	4	4.7
H	2.0	1.9	2.0	2.0	5	5	5	5.0
I	2.8	3.0	3.3	3.0	4	4	4	4.0
J	2.4	3.0	2.1	2.5	4	4	4	4.0

表2 脱時間と開けやすさの結果

## 4. 制作

### 4-1. デザイン

実験結果を基に切り替え位置をデコルテ位置とし早着替え前の衣装をデザインした。(図2) 変更前のトップスの内側に変更後のワンピースを仕込み、変更前の衣装を降ろすことで変更後の衣装が現れる仕様とする。

早着替えのタイミングは、モチーフとした「醜いアヒルの子」の作中から主人公が自身は醜いアヒルではなく白鳥であると気が付く場面を設定した。早着替え前の衣装には醜いというイメージを印象づけるためパッチワークを施したデザインとした。早着替え後は光沢感のある生地を使用し早着替え前との印象差を図る。また、鳥類特有の尾のシルエットを表現するためオーバースカートをフィッシュテールシルエットとした。



図2 デザイン画

### 4-2. トワルチェック

デザイン画を基にトワル制作を行った。シルエットや丈の調整に加え、変更時に変更前の衣装がウエスト部分に溜まらず自然に垂れ下がるよう、身幅にはヒップ寸法に適切なゆとり量を加算した寸法を設定した(図3)。



図3 トワルチェック

### 4-3. 完成作品

完成作品の早着替え前を図4に、変早着替え後を図5に示す。



図4 完成作品 早着替え前



図5 完成作品 早着替え後

## 5. おわりに

本研究では、これまであまり検討されていなかった舞台衣装における早着替え衣装について脱操作方法の検討と制作を行った。本制作を通して、今後の舞台衣装の幅を広げることに繋がると幸いである。

## 6. 参考文献

- 1) ハンス・クリスチャン・アンゼルセン：『醜いアヒルの子』
- 2) 藤島メリー泰子：実開昭53-080505「早変わり衣装」
- 3) 藤島メリー泰子：実登3168034「早変わり舞台衣装」
- 4) 文化デジタルライブラリー：  
<https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc11/sakuhin/gihou/p4.html> (2025)
- 5) YKK : QuickFree , <https://lyncts.ykkfastening.com/shop/c/cFVF10/>, (2025)
- 6) YKK : click-TRAK®Magnetic , <https://lyncts.ykkfastening.com/shop/c/cFVF27/>, (2025)