

03

FF01

Fujimaki Furniture for
Fun, Fancy, Friendly, Freedom, Feel, etc.

デザイン学科・助教
Department of Design・Assistant Professor

藤巻 徹 Toru FUJIMAKI



FF01-Type01 / 2014

概要

魅力的な造形とは何か。デザイン領域に関わる多様なエッセンスをエンターテインメントの切り口から着眼した時、ユニークさ・愛らしさ・遊び心といったところの充足に寄与する感覚が次代のデザイン領域の一つのキーとしてなりうるのではないかと捉えた[1]。本稿では「形態のエンターテインメントエレメンツ」からの展開として、造形におけるデザインプロダクツのエンターテインメント性を追求、検証する為のケーススタディ「FF01」を報告する。

造形と感性

「人を惹きつける形、魅力的な形」といった造形の要素は、デザインの本質に迫るテーマである。太古より人間は様々な造形物を作り出しその造形に多様な思想を表現してきた。また「美」という概念が生まれ自然美の成り立ちから数学や物理的理論も含めて、人間はその要因を現在も探求し続けている。本研究にみる、多様な感性感覚が絡んでいる要素は、単純には定義されない(もしくは定義できない)恒久的なテーマとも推測できるが、次代のキーとして広義の意味で人間の「ところの充足」に寄与するデザイン造形を一つの体系の可能性として考察する。本研究では造形に対する人間のポジティブな感性エレメンツが、生物の形態に手掛かりがあるとし(人間の創造と自然美の関係、古来からの生物との繋がり、ペット、古代文明遺産など)、日本の世界的ポップカルチャーに発展したマンガなどのキャラクターやクリーチャーの造形に見られるデフォルメによる性質を取り込みながら、ケーススタディとしてプロダクツの形態に展開した。

ケーススタディの仕様

ケーススタディは、ファニチャーをピックアップした。デザインの機能価値からは、スツール・ストレージ・サイドテーブル・オブジェなどユーザーによる自由度(Freedom)を意識し、ユニークといった感性面(Fun,Fancy)は生物の足をスツールの脚として展開、またフォルム全体のベースは単純なポリゴンで形成した。細部のデザインは止め合わせは留め加工、ソリッドのエッジ面のフィレット処理は糸面とC面取りで構成した。面取りの判断は、素材のクオリティと感触(Feel,Friendly)を確かめる為に、二種類の素材(Type01:シナ材/Type02:ナラ材)を選出したことから、経年変化する無垢材を止め突板加工としたこと、またデフォルメの簡略化を脚の造形に集中させるという意味も含んでいる。こうしたケーススタディの制作は研究の一環として検証を踏まえながら随時更新し、継続研究としていく。

参考文献

[1] 藤巻徹 形態のエンターテインメントエレメンツ

日本デザイン学会 デザイン学研究特集号 Vol.22-2 No.86 ISSN0919-6803



FF01-Type01,Type02/NUAS DESIGNERS EXHIBITION/2014