

2036

リユース可能なイベント装飾ユニット

Reusable decoration units for the event.

AD 43 森元 由果
指導教員 比留間 真

1.研究目的

私達が日頃目にする様々な装飾は、決められた期間使用された後、そのまま破棄される場合が多い。だが日常生活の中で簡単に非日常空間をつくる事の出来る装飾は、私たちの生活の中に溶け込んでいて無くてはならないモノである。よって環境への負担軽減を目指し、リユース可能で目的や環境に応じた空間表現が出来るユニット化した装飾を目指し、制作、展示を行う。

2.調査と分析

○装飾の形は飾る場所(空間)と表現したいものに対応したものになるため、一度きりで破棄される事が多い。

○装飾は、非現実世界を簡単に作り出せるツールであり、廃棄物が多く出るといっても装飾自体がなくなることはありえない。

○身近な非現実空間とは、美術館、ライブ会場、イベント会場(ミュージックフェス、クラブハウス)等の空間を指す。日本古来のものでは、お茶室や神社や、お寺などが非現実空間である。

○装飾部分に幾何学模様を取り入れることで、非現実空間を効果的に演出することができる。

3.コンセプトの立案

様々な目的に対応出来るよう、形状は一つの塊ではなくいくつかのパーツに分ける。

持ち運ぶ際小さく収納出来る物にする。

そして装飾の重要な要素として、集客力や視線を集められるものでなくてはいけない。

さらに人が触れるような場所の設置も考え、人に危害を与えるような素材はさける。

全く異なったイメージの演出をしたい時には、この装飾ユニット+ α (布やプロジェクターの使用、照明等)を使う事で対応し、廃棄物は最小限に抑えられる様な物にする。

4.デザイン展開

様々な空間に対応出来るユニットにするため、パーツを大きく三種類に分けた。

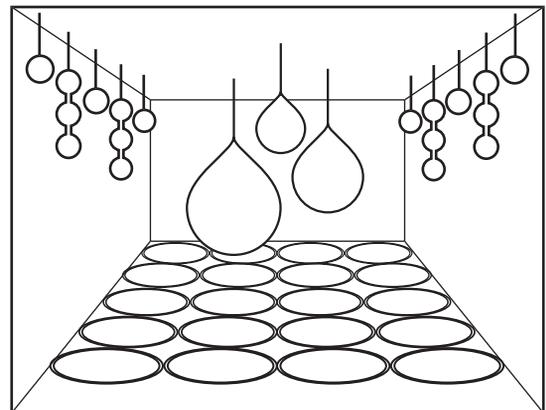
一つめは大きな雫型のパーツが3つ。空間演出のバランスをとる役割をする。雫型にする事でただの球体より上下の空間を生かす事が出来る。

二つめはフラフープ形状の物。平らな形状は壁面や底面の空間を広く使う事が出来、広い範囲の装飾が可能になる。

三つめは小さな球体の連続した物。演出したい空間の密度を自由に調整する事が出来る。

素材は綿・毛糸・ゴムボールを使用。

5.完成図



6.結論

私が今まで制作してきた規模の大きな作品はアート性だけを重視しており、装飾性を考慮して作ったものではなかった。だが目的に応じた空間表現を考える事で、より自分の作品の表現力が高める事が出来た。空間表現の様々な方法を知る事によりアートをやる上でも学ぶべき事は多々あるという事と、さらに作品を活かす術はまだまだあるということを知ることができた。

7.参考文献

内田 繁/沖 健次「INTERIOR DESIGN空間の関係・イメージ・要素」六耀社

a seed japan(<http://www.aseed.org/>)2007年