

空間デザイン～夢のある場所～

13番 坂本 恭子・17番 庄司 美加・25番 平岡 美佳・32番 吉川 智恵

【制作意図】

私たちは今までの卒業研究の中にはなかったもの、また私たち自身とそれを体験する側の双方が楽しめるものを制作しようと考えた。そこで、「夢のある場所」と題し、「普段とは違った場」「特別な場」「想像の場」となる空間デザインを提案する事にした。「夢のある場所」というのは笑いや癒し、おもしろいと興味を抱く、「純粋に楽しむ気持ち」を感じられる場所である。例えば、子供の常に考える力やコミュニケーション能力、柔軟な発想を磨かせたり、大人を日々の悩みから解放させて前向きな気持ちにさせたり童心に返れる場所である。その根底にあるのは、人々への純粋なるエンターテインメントの提供であると考えた。

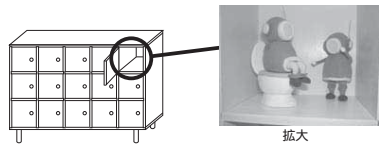
【制作過程】

- 1.立案（秘密基地をテーマにする）
- 2.モデル制作
- 3.再検討（秘密基地からエンターテインメントの場へ）
- 4.骨組み制作（紙管を使用）
- 5.個人制作
- 6.装飾
- 7.完成

【個人制作】

空間内に置くツールとして、個人制作を行った。

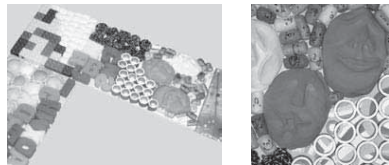
「立体絵本」（制作者：坂本恭子）



拡大

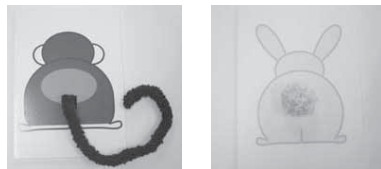
扉を開けると人形が様々なポーズをとっている。物語や情景を語る文章はどこにもない。人形の様子や部屋の色、置いてある小物等に注意を働かせ、その部屋がどんなシーンなのか想像を膨らませる。どの扉を最初にかけるか、次にどこを開くかにより物語は変わっていく。自分独自の絵本を楽しんで欲しい。

「道」（制作者：平岡美佳）



道にあるいろんな物を踏み、感触を楽しむ遊び。歩くこと＝人生の歩みとし、人生のある一定の出来事（うれしいこと・つらいことなど）を痛みや気持ちよい感触で表現した。人生のように畏れず、楽しみながら作品を踏んで欲しい。

「しっぽパズル」（制作者：庄司美加）

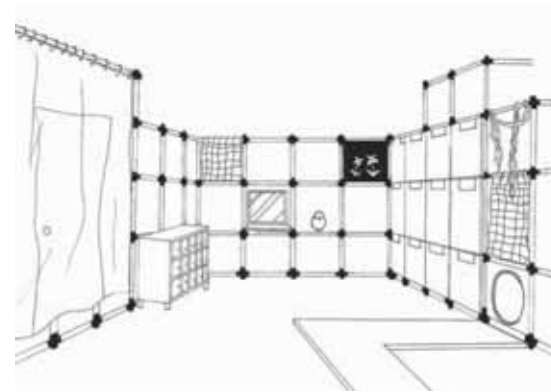


12種類の動物のしっぽを毛糸で表した。実際のしっぽの見た目や感触に近づけるようにした。しっぽは取り外せ、他の動物にもつけられるのでパズルとしても楽しめる。

「たまご」（制作者：吉川智恵）



Flashによるアニメーション。生まれたての5個の卵が台所で様々な冒険をしていくというショートストーリー。これを見ることで何かを感じてもらうのではなく、単純に楽しいと感じて欲しい。

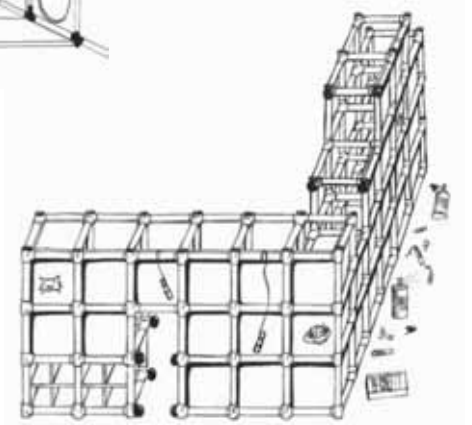


【内装】

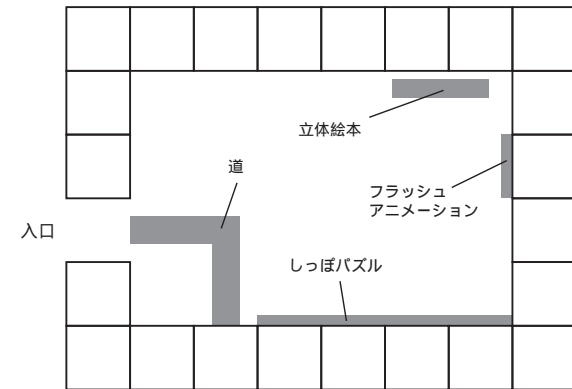
内装は棚のようになっている。ものが置かれている場所と、キャラクターや模様を描かれたパネルの貼ってある場所がある。置いてあるものは手に取って遊ぶこともできる。

【外装】

外装のデザインコンセプトは「落書き」。白画用紙を骨組みの紙管に貼り、ペンをぶら下げた。そのペンを使って、訪れた人が自由に壁に落書きすることができる。



【配置図】



【考察】

“夢”という言葉には様々な解釈がある。将来の夢、寝る時に見る夢、想像すること等。多くの意味を含み、かつ漠然としたテーマ設定だったため、どのような要素を取り込むのかという選定が困難だった。