



## インテリアデザイン研究室

Interior Design Lab.

大石 容一

OISHI, Yoichi / Professor

# i am who i am. —自分を見つけるファッションアート—

i am who i am.: Clothing Art for Finding Yourself

衣類の大量生産、大量消費は加速している。着ることもなく眠ったままの衣服、捨てられる衣服も増加している。ファストファッションの流行は、人と同じものを着るという安心感を世の中に蔓延させ、ファッションで個性を表現をするといった本来の楽しみを見失わせつつある。

そういった現況から、ひとつの希望を見出すための自己表現として、行き場のなくなった衣服に手を加え、“Clothing×Art”として復活させるアイデアを思いついた。“Clothing×Art”は衣服を通して、自身の思考・記憶・想像・妄想…を表し、他にない輝きを放つ作品として発信する。

それを身につけることでその人の主張となり、それが存在する空間に影響を及ぼす。私は私。自己を理解し、破壊し、発見すること、そしてそれを表現することが、新たなライフスタイルを生み出す源泉になるのではないだろうか。

今回は、わたしたちが共通して「綺麗」「美しい」と感じる「花」をテーマに、自身が学生生活で培った感性を結集し“Clothing×Art”を制作した。



荊尾 涼太

KATARAO, Ryota



# アパレルブランド「レナーナ」のブランディング&ショップデザイン

Branding and Shop Designing of Apparel Brand “RENA-NA”



ポップアップショップとは、近年日本で増えつつある宣伝手法の1つです。空き店舗などに突然出店し一定期間で突然消えてしまう店舗のことをいい、イギリスでは人気の宣伝手法です。ポップアップショップには多くのメリットがあります。売り上げだけでなくプロモーションとしての側面があることや、期間限定であるため様々なメディアから取り上げられる可能性が高くなります。そしてポップアップショップには「期間限定」の要素があり、限られた期間だけオープンするということは、SNSの拡散に向いていると考えられます。

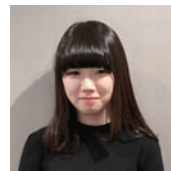
この作品のコンセプトは「SNSの拡散力があるオリジナルキャラクターを活かしたポップアップショップ」です。デパート内のポップアップスペースにて、20～30代に向けたオリジナルの服飾ブランドのブランディングとショップデザインを行いました。

Renana



平山 礼奈

HIRAYAMA, Reina

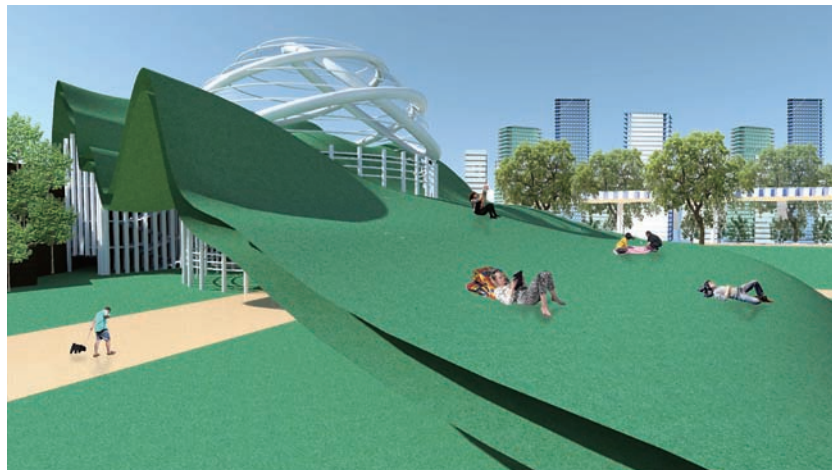


# 韮公園のリデザイン ～人と犬との共生と健康～

Redesigning Utsubopark: Healthy Living with Dogs

私の地元、三重県では犬を飼っている人が全国1位であり、私の実家も犬を飼っている。それゆえ、犬の散歩は日課である。その散歩において犬を散歩している同士で交流が生まれたり、運動になったり心のゆとりとして息抜きもできる。地方だと散歩や住居の土地の余裕があり、育てやすく飼いやすい。

しかし、都会となると地方と同じように、犬とのライフスタイルを送れる余裕はない。そこで、私は大阪の人気住宅地の近くである韮公園に注目し、周辺地域の方々は、この公園において犬の散歩をしていて賑わいがあった。都会で犬と健康にライフスタイルを送る提案する場所として、良い地域だと思い韮公園をリデザインした。

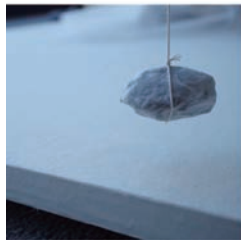


白井 広大

USUI, Kodai

## 霧余 (muyo) ～なにもしないをすることろ～

Remaining Mist: Place to Do Nothing



豊かさはどこにあるのか。  
何かを考え、何かを行い、充実する。  
それはとても豊かなことだろう。  
しかし、何も考えず、何もしない時間。  
これもまた豊かさであると私は思う。  
いつも気にかけているような素材と力。  
揺れる木の棒、ふわふわと浮かぶ石、  
それらを覆い奥を感じさせる和紙。

霧余は“時間”と“重力”と“気配”を感じる、  
なにもしないための場所。

霧の深い彼は誰時、  
時間よりもずっとうしろを遅れてあるく。  
町が目覚ましても霧は余り、白く染め、  
無の気配を滲ませる。

木島 涼也

KIJIMA, Ryoya



# kinetic —日常の見方を変える“からくり振り子”—

kinetic: Gimmick Pendulum for Change Daily Viewpoints

今、私たちの身の回りにはたくさんのモノで溢れています。その中には、専門的な知識や技術、様々な素材が使われ存在していますが、一つ一つを取り出して見てみると、意外にも単純な仕組みであったり、奇想天外な発想に気付いたり、また意外なもの機構に採用されていることが判ります。

慌ただしく過ぎていく日常、少し立ち止まり、少し視点を変えてみることで、身近にある現象の美しさや楽しさに出会うことができるのです。

「Kinetic」は16世紀の科学者、ガリレオが発見した“振り子の等時性”が魅せるPendulum waveと、古くからからくり人形などに用いられているクランク機構を組み合わせ、新たな動きの面白さ・美しさを追求した作品です。

この作品を通して、日常に隠された気づきのタネを発見することの楽しさを知ってもらいたいと思います。

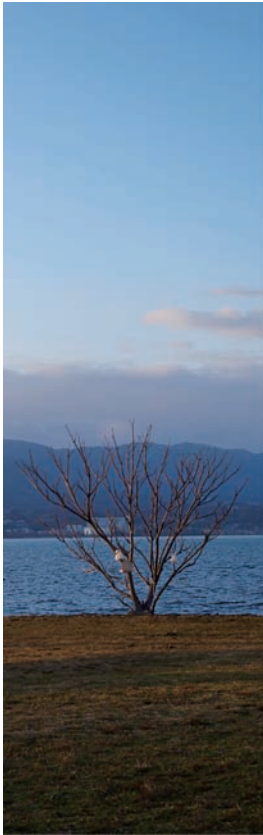


坂根 晴香

SAKANE, Haruka

# cogu ～小さな気づきのある暮らし～

cogu: Life with Little Discoveries



小さな気づきを感じてほしい

手を繋いで歩く老夫婦

かばんの中からひょこりと顔を出す花束

優しい風でゆらゆらと揺れる草木

傘の上を雨粒がおどる音

ことばを添えたおくりもの

曇りガラスに描かれた誰かの絵

わたしの暮らしの中には小さな気づきから生まれる幸せやわくわく、嬉しさや楽しさが溢れている。このような感情を生む小さな気づきをぎゅっと込めた吊り下げ式の整理具“cogu”を制作した。“cogu”の存在が、暮らしをより楽しく幸せにする、小さな気づきのきっかけになるように。

豊田 こはる

TOYOTA, Koharu



# Sym + Metry ～万華鏡を用いた幾何学模様の提案～

Sym + Metry: Proposal of Geometric Patterns Using Kaleidoscope

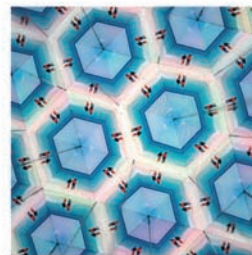
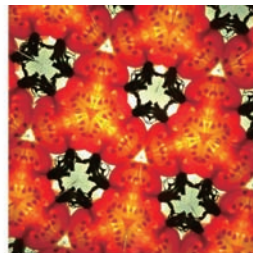
円をいくつか並べたとき、人はその連続性を水玉柄と認識します。

では、「円(マーク)」と「水玉柄(パターン)」の境界線はどこにあるのでしょうか？

そんな疑問から模様についての研究を行いました。

そしてその研究を基にして、連続するパターンを鏡のシメトリーを利用し即座に映し出す万華鏡という装置を使用することで、ひとつのマークから柄(模様)へと展開させ、無数に出来るデザインの検証をしました。

制作には愛着を感じる身近なモノをモチーフにして、様々な柄の制作を行い、万華鏡を通して奥深く複雑な模様の世界を楽しんでもらいたいです。



永野 千夏

NAGANO, Chinatsu