

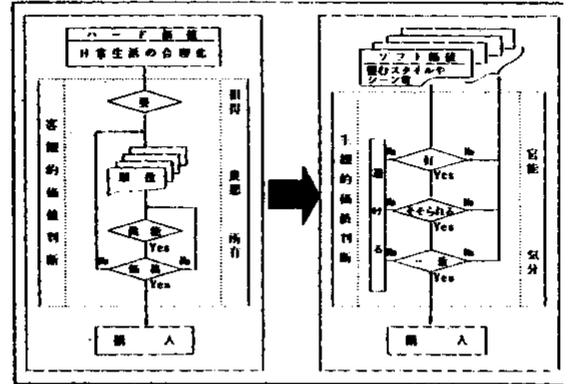
## 1.2 木製はきもの類のデザイン開発並びに試作研究

市原孝信<sup>\*</sup> 三枝英生<sup>\*\*</sup> 大野善隆<sup>\*\*\*</sup> 吉岡誠司<sup>\*\*\*</sup>

### 1. 目的

木製はきものは、日常の必需品であった時代の下駄やサンダルから、ファッション的、また行動・行為などのスタイル・シーン抜きには、あり得ない商品へと変化してきた。競争となる対象が多い分野だけに、木製ということをもリットとするには、生活の中へ積極的に参加、提案することがより必要となる。

そこで、本研究では、今後の木製はきもの方向と可能性をさぐる事を目的とした。



### 2. 方法

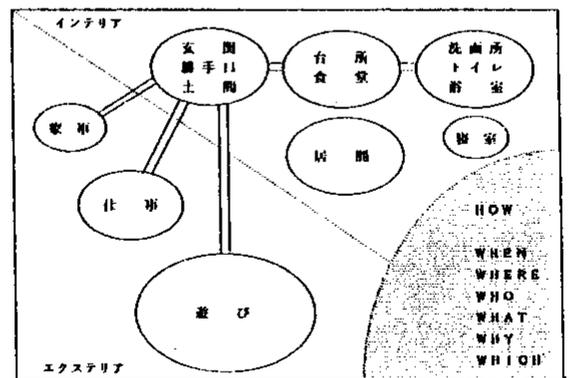
- 2.1 開発フロー図の作成
- 2.2 アイデア展開と試作

### 3. 結果

3.1 はきものあり方を検討した結果、日常生活の場面場面によって、同じモノが、違った意味となる場合がある。そういう見方をすると「履く場面」と同時に、「脱ぎたくなる場面」も多々あることが考えられる。

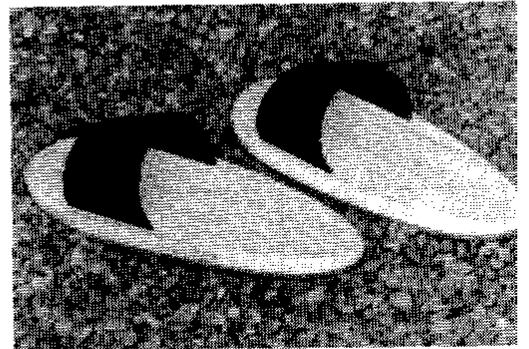
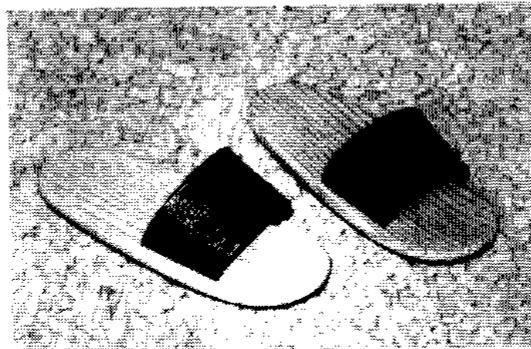
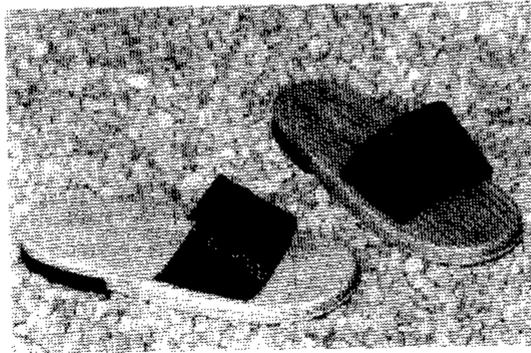
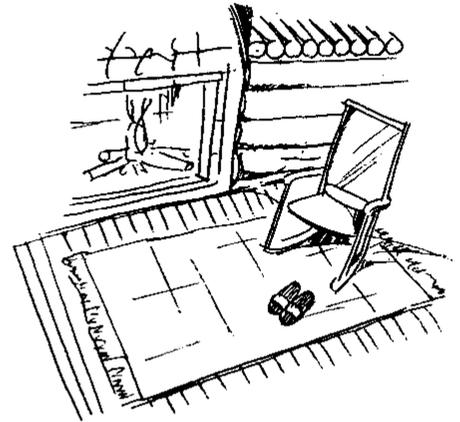
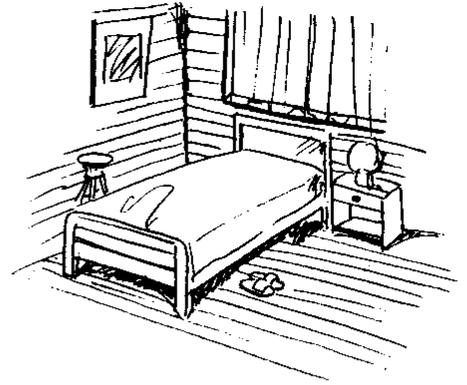
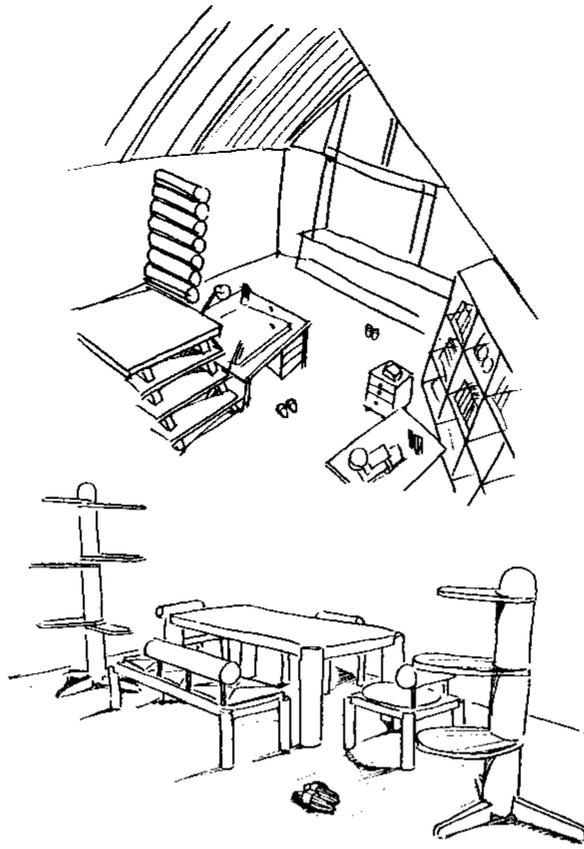
こういう視点から図-1のフロー図が導き出された。

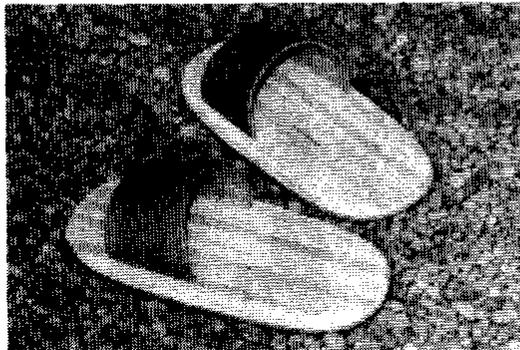
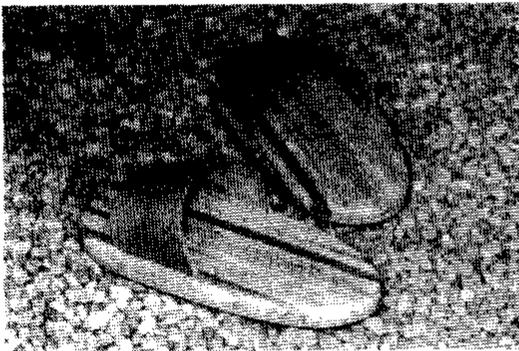
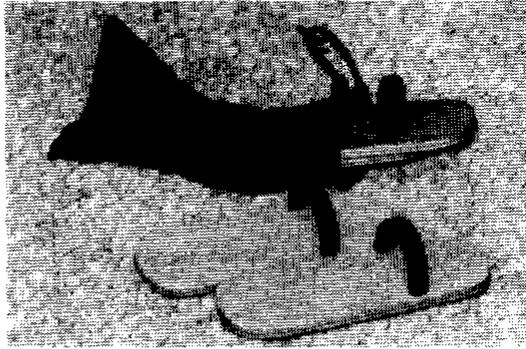
3.2 図-1のフロー図及び<ログハウスのシーンスケッチ>より抽出、チェックの後、アイデア展開をおこない、写真の結果を得た。



\*デザイン研究室, \*\*加工技術研究室, \*\*\*塗装技術研究室







#### 4. 考 察

今回、初めて試作を行った「クツを脱ぎたくなるシーン」は、＜リラックス＞という意味の上で、木のはきものが最も得意としているところであり、また、これを積極的に進める事が、木製はきものにとって、重要な課題になるのではないだろうか。

「リラックスするための道具」という事を、改めて再確認することが必要であると考えられる。