

懐かしさを感じる椅子の研究

-手芸用モールドを使用して-

“Nostalgic” Chairs

- By Using Handcraft Moldings -

■ 清水 翔 Sho Shimizu

愛知県立芸術大学大学院 春田登紀雄研究室
Aichi University of the Arts

■ キーワード：家具、愛着、懐かしさ、手芸用モールド

はじめに

現代では洋服や映画、情報コンテンツサービスなど、様々な分野での「ファスト化」が加速し、安く早く簡単にありとあらゆるものを手に取ることができる。しかし一方で、自分で選んだものを手に取り長く大切に使う、愛着を持って物を大事にするものの関心もまた高まっている。例えば、事例として金継ぎがある。金継ぎとは、陶磁器の破損部分に漆を用いて修繕する日本の伝統技法で、物が壊れても愛着を持って大切に使い続けるという考え方を表す文化を象徴している。近年では海外を中心に高く注目を集めており、また国内外で簡易金継ぎなどの一般人による金継ぎも盛んに行われている。このような金継ぎは、愛着を持ってものを大切にする考え方が多くの人に受け入れられているとも見られるだろう。

こうした背景のもと、本研究では、①愛着に関する調査および試作・評価②心理学及びプロダクトに関する記憶③素材の選定と表現検討の三つの項目で「懐かしさ」への仮説と試作検証を実施して、「懐かしさを感じる」椅子を生み出すことを目的とする。

1. 「愛着」に関する調査

2023年2月、20~50代の男女30人に、愛着を持って大切にしているものとその理由についてのヒアリングを行った。

ヒアリングによって、風合いを育てることで愛着を感じているというレザーのキーケースや、割れてしまい本来の機能は果たしていないところに愛おしさを感じているという鏡、具体的なエピソードに合わせて思い出として愛着を感じているぬいぐるみなどが上がった。

以上の回答をもとに、愛着を持つ要素を三つのカテゴリーに分けた。[図1]修理やカスタムを施し風合いを育てていくことに当てはまるものを「お世話をする」、拙い部分やへたれた所を愛おしく感じる、壊れてもずっとそのまま使い続けているものたちを「弱さ・脆さ」、昔の景色や誰かを思い出し、ストーリーをもつものを「懐かしさ」とした。



図1.ヒアリングから導き出した三つのカテゴリー

1.2 分類したカテゴリーに基づく試作・評価

1.2.1 「お世話をする」

「お世話をする」をテーマとして、観葉植物を組み合わせた椅子を制作した。椅子の足部分の植木鉢に這性の植物を育てることで植物が成長して椅子に巻きつき、見た目に変化する。

時間をかけて世話をしながら変化を見守る点が愛着につながるという評価があった。

より植物に対応した形状を探ることが課題となった。詳細は、2023年度研究ノート参照。



図2.「お世話をする」をテーマとした試作品

1.2.2 「弱さ・脆さ」

強化方策の検討の必要はあるが、「弱さ・脆さ」をテーマとして、段ボールのみを素材とした椅子を制作した。インテリアメーカー「Artec」のツール 60 という椅子をモデルとした。本来は素材として木材が用いられているが、段ボールを使用することによって脆く壊れやすさの印象を与え、「弱さ・脆さ」の表現とした。



図 3.「弱さ・脆さ」をテーマとした試作品

1.2.3「懐かしさ」

「懐かしさ」をテーマとし、公園の遊具をモチーフとして椅子を制作した。

親近感が得られて愛着を感じさせているという評価であった。

また、遊具などの具体的なモチーフを使用するほか、色や形、素材の手触りなどでポイント的に懐かしさを持たせることができるのではないかと可能性が生まれた。

本研究では、この「懐かしさ」をテーマに愛着を促す椅子を制作していくことに決定した。



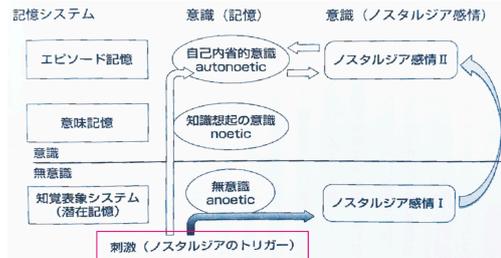
図 4.「懐かしさ」をテーマとした試作品

2. 記憶

2.1. 心理学的視点での「懐かしさ」

懐かしさには記憶が強く結びついている。楠見孝氏の『記憶の種類とメカニズム』によると、記憶はエピソード記憶、意味記憶、潜在記憶の3種類に分けられる。エピソード記憶は、それまでに体験したことから生まれる記憶である。意味記憶は、体験はしていないが意味として懐かしいものと知っている記憶である。潜在記憶は、体験したが忘れてしまっている記憶や、触覚や嗅覚などの五感で感覚的に覚えているものである。これらの記憶がトリガーとなり人は「懐かしさ」を感じている。[図 5]

図 5.記憶の種類とメカニズム



日本心理学会監修『懐かしさの心理学—思い出と感情』から引用

2.2 プロダクト

現代では、昔使われていたプロダクトをもう一度レトロな製品として持ち出し、親しまれている。[図 6]それらは意味記憶に結びつく物だが、使い捨てカメラなど大量生産されて使用されているものも多く、レトロな製品もまたファスト化が進んでいることが分かる。そこで、本研究ではただ懐かしい物を制作するのではなく、「懐かしさ」をはらむ「新しい」椅子を制作することが重要だとわかった。



図 6.現代の「懐かしさ」を感じるプロダクト

3. 素材に関する調査と分析・選定

1.2.3 での試作から、素材から「懐かしさ」を感じ取れるものはないか調査した。日常の中に溢れる素材を集め、懐かしさを感じるかどうかを聞き、「懐かしさ」を感じた場合にエピソード記憶、意味記憶、潜在記憶のどれに結びつくかどうかをヒアリングした。

A.ダンボール、B.スポンジ、C.手芸用モール、D.セメント、E.輪ゴム、F.たわしの 6 種類を対象に調査した。

この対象は、普段生活の中で触れ合うことが多く、かつ今まで家具の中ではあまり採用されていなかった素材であることから選んだ。

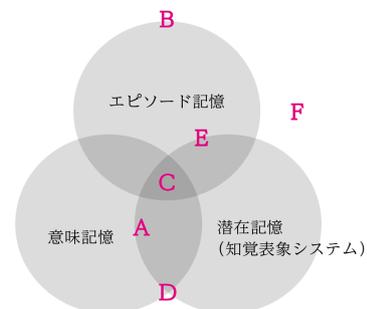


図 7.素材調査

調査の結果、素材で懐かしさを感じさせることが可能であることが判明した。また、手芸用モールが3種類の

記憶全てに結びつきうる素材であり、懐かしさを感じさせるために有効な素材であることが判明した。[図 7]

4. 素材の選定と表現

3により、手芸用モールは、幼い頃に使っていたエピソード記憶、子供が工作で遊ぶものだという知識からの意味記憶、触った時の古い喫茶店や祖父母の家に引いてある絨毯を思い起こすような手触りからくる潜在記憶を満たしうる素材であり、「懐かしさ」を彷彿とさせることがわかった。

手芸用モールは種類によって直径が異なり、今回は椅子に使うため、身体に当たることを考えた上で一番毛が長い3分モールを使用する。

スタイロフォームを土台として、モールの形を変えて差していく4種類の表現を考えた。

一つ目はモールの両端をアーチのようにそのまま差し込んでいくアーチ状の表現である。密度が高く大量のモールが必要になる。

二つ目はモールをバネのように成形し片側のみを差し込んでいくコイル状の表現である。バネ状に整形したことによりクッション性が高い。しかし、モールの片側がむき出しになっているため針金が当たらないように工夫する必要がある。ランダムに差し込むアーチ状に対してコイル状では並べて差し込むため、線や面を柄のように取り入れていくことが可能である。

三つ目は、アーチ状の構成で、編み込むようにランダムに平たく差し込むニット状の表現である。クッション性は低い。



図 8.(左)アーチ状、(中)コイル状、(右)ニット状

四つ目は、バネのように成形したモールをアーチのように両端とも差し込んでいく表現である。アーチ状の柔らかさとコイル状のクッション性の高さを併せ持つ構成であるとわかった。また、ランダムに編み込んでいくことで、アーチ状・コイル状・ニット状上記三つの表現のそれぞれの特徴を併せ持つ表現となった。素材の特徴を活かし、椅子として一番適している表現がアーチ+コイル+ニット状であるとわかった。



図 9.アーチ+コイル状+ニット状

5.最終作品: スツール

5.1. スツール

最終的にスツールを制作した。作品名は Curly とした。この名前は、コイル状にしたモールのカールしている形を持つところから生まれた。また、外国で Curly という

名前は、日本でいう幸子のような古風な名前であり、「懐かしさ」を感じる椅子の名前として引用した。



図 10.最終作品:スツール

形は4で見つけた表現に合う曲面を活かしたものとした。また、「懐かしさ」と「新しさ」の二面性のある椅子にするために形の検討を行った。誰もが最初に思い浮かべるような椅子らしくない形にしたいため、足などを作らず底面から座面までを一つの塊になるような形にした。最初は同じ高さで、下部が細く上面に向かうほど広がっていき形ばかりだったが、制作して行くうちにさらにバリエーションを増やしていけそうなことがわかった。そこで、低いものや、横幅の広いもの、座面が楕円になっているものを追加した。

5.2. 「懐かしさ」

人々の記憶がどう思い起こされて懐かしさにつながるのかを考えた時、それは細部まではっきり覚えている物ではなくぼんやりと思い起こす物であると気付いた。そこで、小さな色の形が集まってできているよう色数は4~5色を組み合わせて選んだ。モールのサンプルの色味を見ながら明度と彩度を幅広く選んだ。4で見つけたアーチ+コイル+ニット状の表現を用いて、懐かしさを思い起こす際のぼんやりとして抽象的な景色を表現するために印象派の点描画のような粒で色や形がランダムに見えてくるように色を配置した。



図 11.カラー

5.2. 「新しさ」

座面以外は敷き詰めてタイトな表現にしてあるのに対して、座面はそれらを引っ張り上げふんわりした表現に切り替えている。[図 11]持ち上がった表現のモールがうねうねとした独特の動きを見せることから、一眼見た時に与える「新しさ」を感じさせるインパクトを作ることができた。またそれを素材の特徴を活かしながら作ることができた。

そして、座面や4本の足を有する一般的ないわゆる椅子の特徴をなくした。そうすることでより「新しさ」を感じさせると考えた。



図 12.表現

6.最終作品:ビジュアル

6.1. コピー

IT IS FIRST TIME, IT IS NATUKASHII.というコピーを作成した。初めて見た時に感じる「新しさ」と近寄って触った時に感じる「懐かしさ」の二面性を持つプロダクトを説明するコピーとなっている。コイル状に形成したモールのカールの形を取り入れたタイポグラフィを制作した。

IT IS FIRST
TIME, IT IS
NATUKASHII.

図 13.タイポグラフィ

6.2. グラフィック

6.2にあるように人は「懐かしいもの」を思い返すとき、細部まではっきり覚えている物ではなくぼんやりと思い起こす物であると気付いた。そこで、作品全体をぼかした写真を撮影し、曖昧に覚えている「懐かしさ」を可視化するビジュアルを制作した。それに対して、椅子を見た時の「新しさ」を表現するピントのあったビジュアルも制作し、2枚一組のビジュアルを制作した。「懐かしさ」と「新しさ」の二面性を持つ特徴を表すビジュアルとなった。



図 14.ビジュアル

6.3. ロゴ

ロゴはコイル状にしたモールのカールをモチーフに制作した。カラフルなスツールの印象から、丸くポップな形にした。

Curley

図 15.Curly ロゴ

8.おわりに

本研究では、愛着を促すために「懐かしさ」というキーワードを導き出し椅子を制作したが、1で行った調査にもあるように、愛着を促すトリガーは他にも様々あると考える。今後もそのトリガーを探りながら愛着を促すプロダクトを制作していきたい。

また、本研究により、初めて見たときの「新しさ」を、触ったときに引き出される「懐かしさ」の二面性を持ち合わせる椅子が生まれた。その二面性があることで、今感じる「新しさ」が未来の「懐かしさ」をつくることを期待する。

9.他参考文献

- ・日本心理学会監修・楠見孝編集、『懐かしさの心理学—思い出と感情』、2014

10.謝辞

本研究を行うにあたり、素材の提供として株式会社 創アンド遊小野田峰子さまから手芸用モールをご提供いただきました。ここに感謝の意を表します。