

■ 2009・MAISON&OBJET・傾向その3 (クオリティー)

2009.02.17・Report- 大場 7/8

*クオリティーで新しく感じる物は、ニット (横編みタイプ) やハニカム組織の生地。スポーツアイテムに使用される様な生地がインテリアファブリックスに入ってきている様である。光沢感を出す意味でチンツ加工も増えている。

<デジタルプリント>

パネル柄でのデジタルプリントがエディトリアルにも登場。クオリティーにメッセージが込められている。



<フリース・クラッシュ&シワ加工>

生地の表面効果の手段として、フリース・クラッシュ・シワ加工などが挙げられる。ベース生地としては、厚地から薄地まで幅広いが、総じて光沢感の有るものが多い様に思う。



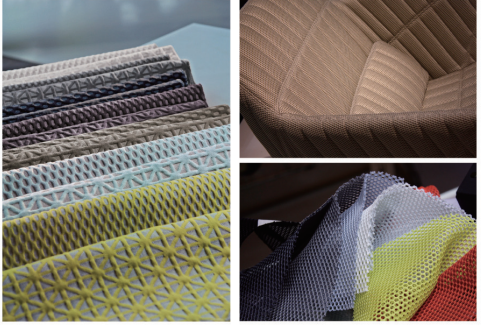
<薄地のバリエーション>

薄地のバリエーションが広がっている。織り・編み・カットなど豊富な手法が見受けられる。



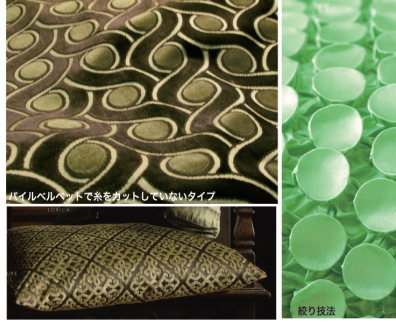
<ニットのバリエーション>

アパレルで使われる生地のニット (横編み) タイプや、スポーツウエアに用いられる様なハニカム素材が新しい。



<凹凸感あるクオリティー>

定期的なベルベットに加え、絞り技法で凹凸を出すもの等のバリエーションもまだまだ多い様である。



<ファブリックスの可能性>

生地を裂いたり、穴を開けたり、垂らしたり... と様々な可能性にトライしている商品。今後の展開に期待。



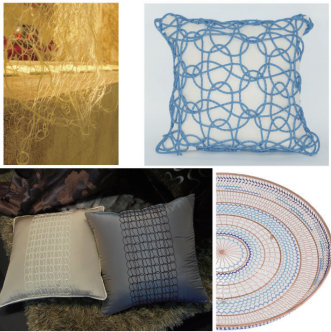
■ 2009・MAISON&OBJET・傾向その4 (スタイル)

2009.02.17・Report- 大場 8/8

*全体の傾向としては、アイテム自体に力強さのある物や、周囲の物・空間と関連性のある物に、注目が集まっている様に感じる。また、限定生産アイテムも多く聞かれた。

<素材力>

素材の繊維そのものを魅せる様なアイテムが出て来ている。繊細な見え方が、とても新鮮に見える。



<陰で魅せる>

アイテムその物ではなく、陰やシルエットを楽しむ物が、年々増えて来ている。光を上手に取り入れているものが多い。



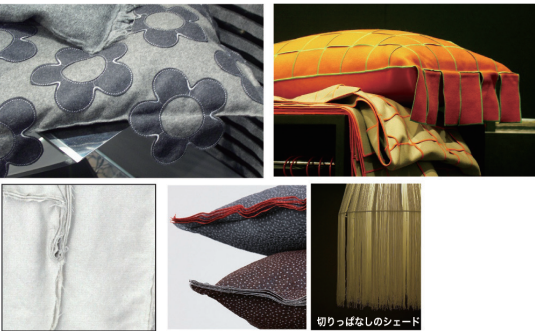
<ズラして魅せる>

ずらす効果を利用している物も面白いアイテムが登場して来ている。ミラーや薄い生地を使用する事で、効果を高めている。



<端処理のバリエーション>

主にファブリックスのアイテムでは、アイテムの端処理にバリエーションが広がっている。切りっぱなしや、モチーフをはみ出させる事で広がりを見せてたりと、まだまだ広がる気配を感じる。



<組み立てる楽しみ>

組み合わせる面白さをうたっているアイテムも多い。骨組み構造やユニット式等。



<スツールの可能性>

今までに無く、スツールアイテムの展開が多くなって来ている。今期は特に魅力的な物が多く出展されていた。

