

4D FITT

MOBBY'S
DIVING SUITS
2003



Cover shot shows neutral position of 4D FITT

3D=立体裁断を越え、 4D FITT=動体追従へ。

MOBBY'S DESIGNが、新たな次元に入りました。

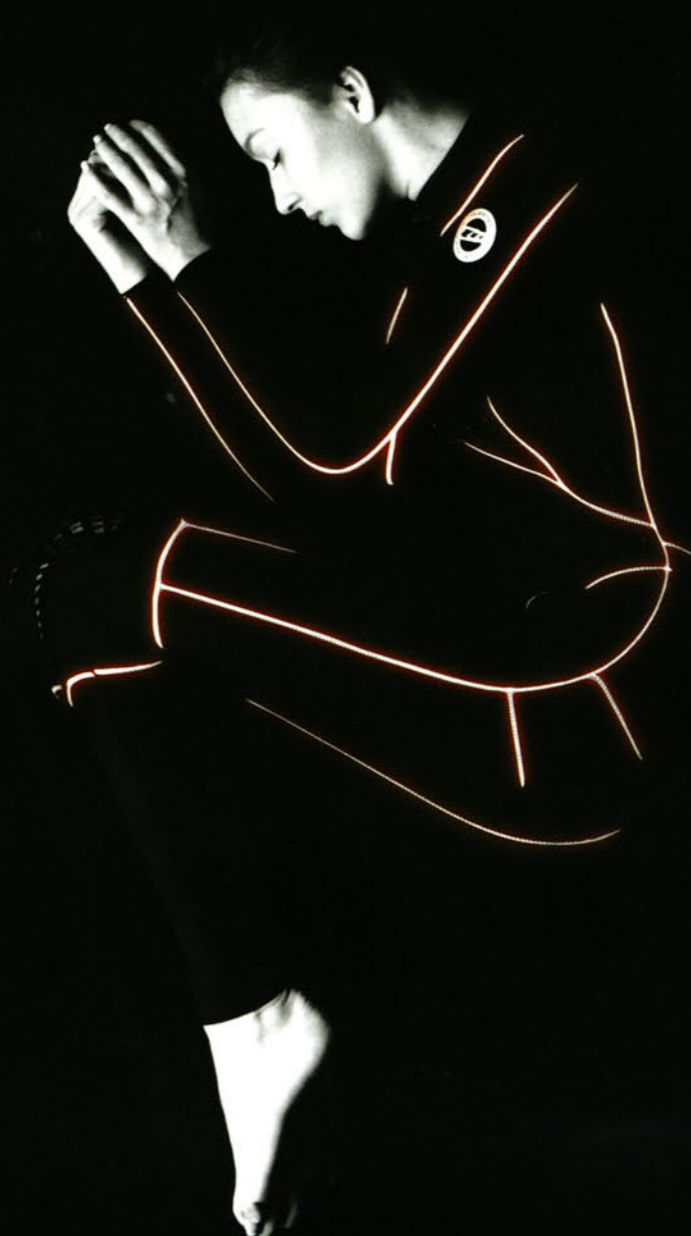
着用していることを感じさせない「皮膚のような」スーツ。
そのはらかなゴールに向かって、MOBBY'S はまず、
ヒトが、自然に直立した姿勢を再現する、3D 立体裁断を
確立しようとしてきました。……しかし、運動するとき、
時間軸を加えた4次元動的動線は、直立を表現した3Dパネルと
整合しません。このため、要所のゆとりや、生地自体の伸縮性
によってカバーしましたが、対症処理であり、伸びた生地は縮もうとし、
それはストレスとなり、ジレンマになっていました。
……。

機能系(あるいは解剖学的)スーツデザインという科学があります。
フィッティングや動きやすさ、快適さを越えて、
スーツによってヒトの性能を高めようとする科学です。
その権威が中澤^{すずむ}愈氏。

解剖学者でもある氏は、じっさいに人体を解剖し、
その皮膚を1枚の平面(2D)に展開することから始め、
40年間を、機能系スーツデザインの研究にささげてきました。
MOBBY'Sも、40年間、機能系ダイビングスーツデザインの
完成度を、少しずつ、高めてきました。

氏にとっても、皮膚に密着し、その機能が直接、生死に直結する
ダイビングスーツにおける「科学の実現」は、チャレンジでした。
MOBBY'Sは、ダイビングスーツと、その運動を知り尽くしています。
わたしたちは、出会い、シンクロし、動体原型パネルレイアウト
“4D FITT”を完成させました。

ダイビングスーツデザインは、新たな次元に入ったのです。



4D FITTの ニュートラルポジション(動体原型)が 胎児のようであるわけ

デザインの基準となるニュートラルポジションは、直立姿勢ではありません。
直立は、不動面上に立つという運動で、抗重力筋が緊張しています。
やすらかに眠っているとき、あなたの手のひらと指は、自然に、やや丸く曲がっている
はずで、4D FITT のニュートラルポジションは、全身の関節が(それらに付いた筋肉が
やや収縮して)自然に、やや曲がり、完全にリラックスした、胎児に似た姿勢になり、
これがパネルデザイン上の(静体ではなく)動体原型となります。