

富山から世界に発信するデザインムーブメント

 **Design Wave 2001 in Toyama**

TION

DESIGN WAVE 2001

DESIGN WAVE 2001

COLLABORATION

DESIGN WAVE 2001

DESIGN WAVE 2001

DESIGN WAVE 2001

IN TORONTO





contents

富山プロダクトデザインコンペティション2001	3
ワークショップ	17
ステファノ・ジョバンノニのデザイン・スーパーマーケット展	21
東京デザイナーズブロック	23
デザインセミナー	27
県内視察	31



TOYAMA PRODUCT DESIGN COMPETITION 2001

富山プロダクトデザインコンペティション2001

2001年課題テーマ▶

生活を彩る身の回りの商品

新しいモノづくりに向けて、富山から発信された「富山プロダクトデザインコンペティション」が、今年8回目を迎えた。商品化を前提としたこのコンペには、県内企業と全国のデザイナーの接点をつくり、とやまブランドの創出をめざすこと、また、インハウスデザイナーの創造性を取り戻し、開発から流通までのトータルデザインに関わってもらうことなどの目的があり、単にデザインの美しさや機能性だけでなく、地場の技術を使った製法やコスト、市場、流通システムなど様々な観点から審査される。これまで毎年実施してきたことにより、このコンペは「デザインを募り、賞を与えるコンペとは異なる、商品化のためのコンペ」という認識が定着し、全国のデザイナーから高い関心を集めるようになったが、一方では、キュレーションやプロモーションの問題などが浮上り、「売れる商品」を生み出す難しさを実感した。

当デザインセンターでは、こうした実績、問題点をふまえ、平成11年度から県内企業で組織する「商品開発研究会」を発足し、商品開発から市場開拓などを学ぶセミナーや研究会、企業視察などを行っている。また、センター内に整備されたモックアップ工房を活用し、積極的な試作品制作に取り組むなど、開発体制をソフト・ハード両面から強化した。

さらに今年度のコンペは、一般公募に加え、国内外で活躍するデザイナーからの出品を依頼。技術と経験に裏づけされたクオリティの高い作品を募った。そして審査は、流通の現場に精通した黒崎氏、清水氏、佐藤氏に加え、コンランショップスーパーバイザーの後藤氏、Webを使った商品開発に取り組む西山氏、地場メーカーの高田氏を迎え、長時間におよぶ議論、検討の末、5点の商品化ノミネート作品を選出した。

コンペ終了後は、この商品化ノミネート作品5点をはじめ、審査最終段階まで残っていた入選作品について商品化の可能性を再検討。デザイナーと地場企業、当センターが一体となった「とやまブランド」の創出をめざし、試作品の制作や生産コストの算出、流通経路の開拓など、具体的な取り組みを進めている。



schedule

2001年課題テーマ決定

2001年4月
商品開発研究会参加企業とともに課題を検討。
応募条件、素材などを決定。



応募要項発送、メディア告知

2001年5～7月
スケジュールを決定した後、応募要項を作成。
過去実施コンペ応募者、県内外メーカーデザイン部、美術系大学などに発送。雑誌メディアに募集広告を掲載するとともに、ホームページでも告知。



応募登録

2001年7月10日締め切り
応募者の登録を受付。今年度は198点。



一次審査パネル作品提出

2001年7月30日締め切り
作品の完成予想図とコンセプトを示したパネル、データの提出を受付。



一次審査会

2001年8月6～7日
黒崎氏、佐藤氏、清水氏、黒木所長、桐山デザインディレクターの5名が投票審査。7点が通過。結果はホームページで発表。



二次審査模型作品提出

2001年9月10日締め切り
一次通過者から模型、当デザインセンターが選出した国内外の招待デザイナー17名からパネル及び模型の提出を受付。



二次審査会

2001年9月14日
黒崎氏、西山氏、後藤氏、高田氏、黒木所長の5名で投票審査。投票数の多いものから決定。1票のみの作品については商品化の可能性などを再度議論し、決定。最終的に5点が商品化ノミネート作品として「とやまデザイン賞」に選出。



プロトタイプモデル作成

2001年9月
一次審査通過、および入賞作品のプロトタイプ(6点)をデザインセンターで作成。



東京デザイナーズブロック2001への出展

2001年10月10～14日
原宿にあるYAMAHAギャラリー「EX REALM」で入賞作品を発表。約846名の来場者で賑わう。



作品の公開・展示

2001年11月13～30日
デザインウエーブ会場にて入賞作品、招待作品を展示。開催初日には審査員、出品デザイナーを交えたディスカッションを実施。期間中の来場者は412人。



商品化検討

2001年11月～
商品化に向けて、デザインセンター、地元メーカー、デザイナーと具体的な検討を開始。改良を加えたモックアップの作成、コストの算出、価格設定や流通経路の開拓など。



報告書発行

2002年2月
コンペの結果をはじめ、デザインウエーブで実施した展覧会、ワークショップ、視察などの内容を編集し、発行。





私はこのコンペは非常にユニークなコンペだと考えています。その理由は1994年の第1回から「商品化をめざす」コンペとして始まっている点です。テーマは毎年変わりますが、このコンペの根底にある「商品化をめざす」という点は、8回目を迎えた今回も変わっていません。この8年の間にデザイン、そしてプロダクトデザイナーの活動を取り巻く社会環境は大きく変化してきています。それに伴い、自主製品化を目指すデザイナーが増えてきていることは、興味深いことです。このような社会になってくると、このコンペが実に、デザイナーにとってありがたい存在であることに気づきます。

このコンペは、単に入賞作品の選出に終わらない。デザインが良い、悪いでも終わらない。富山県総合デザインセンターの心は実に広いのです。あれやこれやと、参加デザイナーの相談にのってくれる「face to face」のコンペなのです。

一方でこのコンペは、商品化が実に難しいことに気づかされるコンペでもあります。今後も参加デザイナーを含めもっとももっと一緒に「商品化とは何か」を真剣に考えていけたら素晴らしいと思います。

全体を振り返って、今年は、やっと、デザインの全体感や商品化の光がキラッと見え始めた楽しいコンペ結果だったと思います。

kozo
sato



佐藤 康三 株式会社コーソーデザインスタジオ代表取締役

1951年東京生まれ。1976年ミラノデザイン工科大学インダストリアルデザイン科卒業。
1983年株式会社コーソーデザインスタジオ設立。1991年KOZO PROJECTがニューヨーク、クーパー・ヒューイット美術館パーマネントコレクションに選定。

一次審査で150点ほどの一般公募作品を審査し、二次審査では招待デザイナーから出品された作品を加えて審査をしました。二次に出てきた招待デザイナーの作品はどう違うのか考えると、どこか今の時代の感覚が内包されていて、いわゆるデザインした感じを見せずに、「ちょっとした佇まい」を出している。すなわち「デザインしていないようだけど、実は、ちゃんと解っていて、普遍性もあって、自分の個性も注ぎ込まれたもの」が多かった。今、一番求められているデザインだと思います。

だから応募する人は、やみくもに賞狙いするのではなく、このコンペは何なのか、単にアルミといっても富山にはどんな特性があるのか、どういうものなら作れるのか、今どんな時代なのか、そういうリサーチや相談をまず、して欲しいと思います。

今回感じたのは、コンペには応援団が必要だということ。「形はいいけど色がよくないから考えよう」、あるいは「デザインはいいから素材を換えてコストを落とそう」など、いいところを持ち上げてくれる人がいれば、その作品は世の中に出せるわけです。私自身も、審査員や批評家でなく応援団のひとりとして、メーカーと一緒にものをつくりあげていくという温かい空気が流れるコンペのなかで、今の時代性にあったものを送り出していきたいと思っています。



teruo
kurosaki

黒崎 輝男 ㈱IDÉE代表取締役

1949年生まれ。早稲田大学理工学部応用物理学科卒業。ヨーロッパよりアンティーク家具輸入後、1982年IDÉEを設立。「イデー・ショップ」「イデー・ワークショップ」「イデー・ワークステーション」などを都内に展開。

1997年から高岡のクラフトコンペの審査をしてきて、今回、初めてプロダクトコンペの審査をしました。プロダクトは、クラフトとは少し意味合いが違いますが、生活の中で使いやすく、楽しくなるようなものであることが基本。最近のはっきりと線引きする必要がなくなっていると思います。

率直な感想としては、すぐにショップに陳列できるような作品、おもしろい作品がいくつか見られ、個人的にも楽しみました。私は長い間、商品開発に携わり、いつもいろんな網を張っていますが、最近、毎日の生活の中で心地いいとか、眼にやさしいとか、そういう視点のものがヒットしています。だから「自分自身も、もっと生活を楽しんでいけば欲しいもの、必要なものが見えてくる」と思っています。

例えば今回出品されていたレタースケールなどは、機能を追求するだけに留まらず、遊び心を付加している点が良かった。英国ではコンラン卿の息子、セバスチャン・コンランが、去年「はかり」を開発し、ヨーロッパでヒットしていますが、これも機能とは離れたインテリア小物として高い評価を得ています。そんなふうに、これからはデザイナーも生活を楽しみながら、肩肘を張らないで開発していくことが大事だと思います。



yohjiroh
gotoh

後藤 陽次郎 ザ・コンランショップスーパーバイザー

1946年生まれ。博報堂を経て商品開発、広告企画制作、店舗プロデュースを手掛け、1983年セレクトショップ「インデックス」開店。1994年「ザ・コンランショップ」を導入。スーパーバイザーを務める。2001年セレクトショップ「inTouch」をプロデュース。㈱デザインインデックス代表取締役。

最終的に残った5点以外にも、いいものがありました。「なんとか商品化したい」と思うものもありました。

私は普段、ホームページを使ってユーザーの欲しいものを集めて、一定数に達して採算がとれるようになったらメーカーにオーダーメイドしてもらおうというサービスをしています。今回の審査は、そんな日頃の商品開発の視点で3つのポイントで選ばせていただきました。1つめは自分の財布からお金を出して買うデザインかどうか、2つめは技術的に商品化が可能かどうか、利益がでるかどうかが、3つめは応募したデザイナーにとって自分のポートフォリオ(作品集)に加えられる作品かどうか、です。藤原さんのスパイラルハンガーは欲しいと思いました。使う人の顔が見えます。単一素材なので1メーカーで作れるし、リサイクルも可能です。会場では「高つくのではないか」という声も出ていましたが、素材や色を換えればコストダウンは図れると思います。

こういう作品が世の中に出て行くきっかけとなる場に参加できて、とても有意義でした。今後、入賞しなかった作品も含めて、商品化の道が開けるようお手伝いしていきたいと思っています。



kohei
nishiyama

西山 浩平 エレファントデザイン(株)代表取締役

1970年生まれ。東京大学教養学部教養学科卒業。桑沢デザイン研究所で工業デザインを学んだ後、米国コンサルティング会社勤務を経て1997年エレファントデザインを設立。「空想生活」というネット上で工業製品の開発・受注生産を展開。

様々な人の「見立ての意見」を聞き、それを商品の開発に生かすと、使う場所と用途のイメージが具体的に伝わり、生き生きとしたものに生まれ変わることがあります。ヒロイックな大げさなデザインももちろん存在するが、デザインには小さな部分を価値変換することで、それらがわくわくするような喜びを伝えたり、すばらしい感動を与えたりすることが多々ある。私は今回このようなことを意識しながら一次審査に望みました。またさらに次のようなことに関しても留意しました。人々を楽しませたり、感動を与えたりする「ファンタジー」がある。親しみやすく生活提案があり、インテリア感がある。それでいて、オリジナリティーがあり、ポピュラリティーを兼ね備えた使いやすさと、使い心地のよいもの。アイデア商品的なイメージを与えず、素敵に格好よく見えるような新しい提案がみえ、実際商品にするためにプライスの設定や、制作方法などの適切さも判断基準に付け加えました。

最終審査の結果を見て、私が求めていたクオリティーを多くの作品の中に見い出す事ができました。このコンペティションが、住環境を豊かにする高いクオリティーの商品が生まれる場として、さらに発展して行くことを期待して。



fumio
shimizu

清水 文夫 (株)清水文夫アーキテクト代表取締役

1950年島根県生まれ。1975年芝浦工業大学建築工学科卒業後、英国の「Architectural Association School of Architecture in London」を卒業。1984年からミラノ工科大学建築学科で建築を学び、1988年(株)清水文夫アーキテクトを設立。

私たちの時代は、デザインに個性を出してはいけないということを勉強した時代でした。かつてグロピウスが提案したデザインも、新しいデザインではありましたが個性は出さない、機能的なものが美しいという時代。SONYにいた頃もずっと、そういう個性を出さないデザインをしてきました。しかし、ある時から「そういうデザインはおもしろくない」と思い始めたのです。モノにはかわいいとか、カッコいいとか、ユーモアがあるという感情、個性がないと駄目だと思ったのです。

コンペでは昔の私だったらとても評価できなかった作品が高い評価を得ていました。個性とユーモアのある作品です。今、景気が悪い。不景気の時では真面目だけでは駄目。ユーモアが大事ですね。審査員の皆さんが、私と違った視点で審査してくれたことも、とても勉強になりました。これを機に、もっともっとユーモアを勉強していかなければならないと思っています。

デザインは人が買わないと意味がありません。これまで何年かコンペを開き、商品化に取り組んできましたが、まだ足りません。もっと「実」を上げていくために、現実的に、具体的に考えていきたいと思っています。

成熟社会と言われる現在では、不特定多数を対象とするこれまでの商品(業態)開発ではなく、価値観の多様化に対応していく事を前提として、他とは異なる自分なりのMDに従い、意匠、品質等を構築して行く事が重要だと考えています。特に、一般化している商品に係わっているメーカーでは、戦略上不可欠な要素です。

デザインコンペは、ディレクションを応募されるデザイナーの方々におまかせしているという側面がありますので、それがゆえに思いもよらなかった新しい可能性に毎回気づかせて頂いています。

見てビックリの藤原啓介さんのハンガー、爽やかで上品な伊藤さんのDROPS、GURI GURA、中嶋さんのゆらゆらCLOCK、「なるほど~!」と感心した梶本さんのタナピンなどが強く印象に残っています。



yasuo
kuroki

黒木 靖夫 富山県総合デザインセンター所長
1932年宮崎県生まれ。1957年千葉大学工学部工業意匠学科卒業。1990年ソニー企業㈱代表取締役社長。1993年㈱黒木靖夫事務所設立。富山インダストリアルデザインセンター所長。1999年富山県総合デザインセンター所長。



hiroshi
takata

高田 博 ㈱タカタレムノス代表取締役
1951年高岡市生まれ。1975年㈱高田製作所に入社。1980年同社時計部門を高岡市早川に発足。1985年(株)タカタとして設立し、1987年同常務取締役を経て専務取締役に就任。1992年㈱タカタレムノスと社名変更、代表取締役に就任。

TOYAMA PRODUCT DESIGN COMPETITION 2001

入賞作品

ゆらゆらCLOCK

Design ship虎

針の動きでゆらゆらと揺れる様は風に揺れる花のようでもあり、空間に漂うユーモアは、私達の感性に応えてくれる。



中嶋 尚孝
1961年熊本県生まれ
2001年福岡デザイン専門学校環境
デザイン科主任



品川 武士
1975年熊本県生まれ
賞歴 国際デザインコンペティション'00
海南入選作品名「Glass Pocket」



家藤 康徳
1976年福岡県生まれ
2001年建築デザイン工房在籍



入田 英之
1980年鹿児島県生まれ
2001年福岡デザイン専門学校環境デザ
イン科研究生



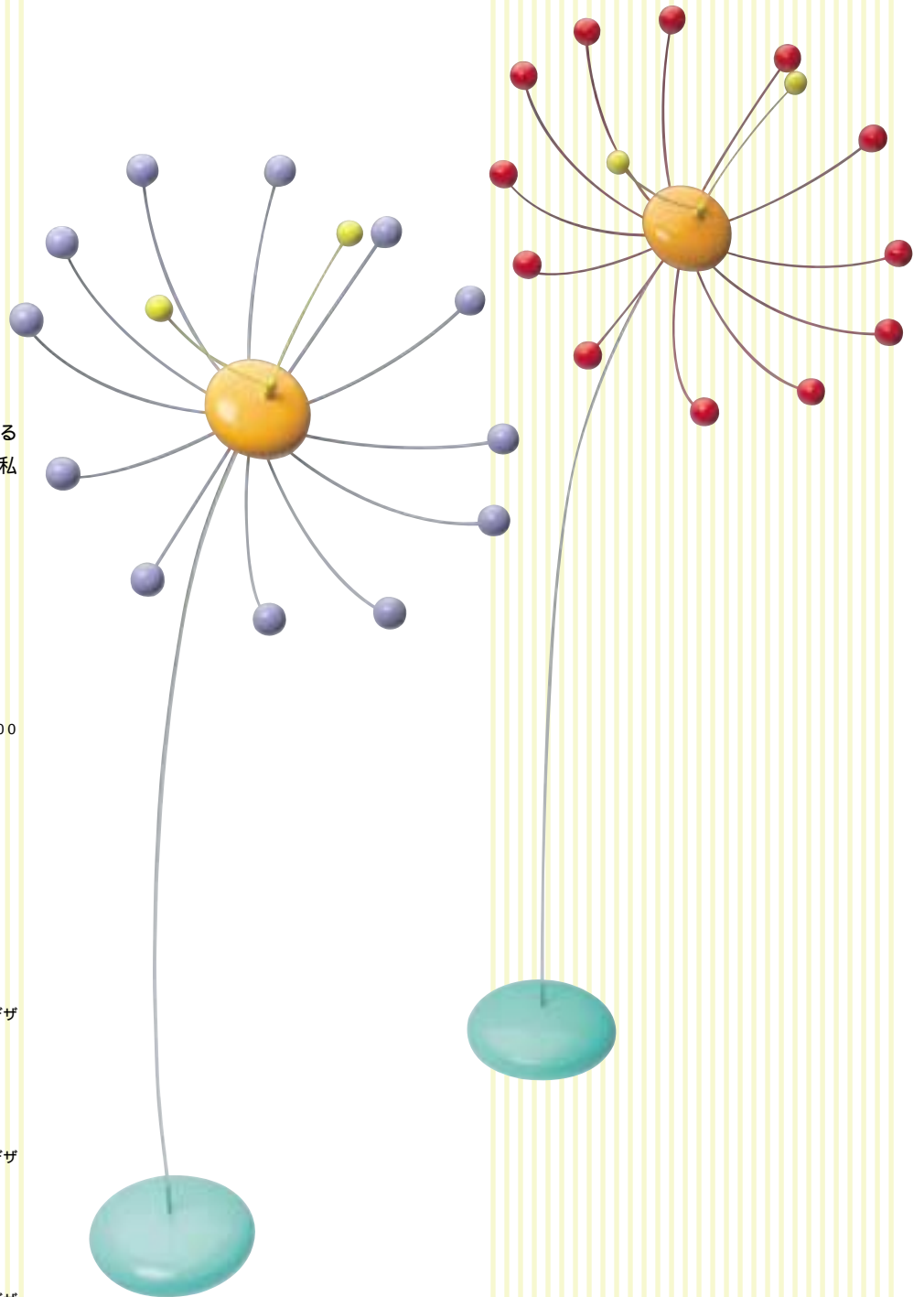
坂本 幹男
1976年熊本県生まれ
2001年福岡デザイン専門学校環境デザ
イン科研究生



中庭 日出海
1981年長崎県生まれ
2001年福岡デザイン専門学校環境デザ
イン科研究生

色の取り合わせをアレンジすればいい。イタリアなどでヒットしそうなデザイン。

壁掛けタイプの提案を含めて商品化したい。
かわいいし、時代の空気を吸い上げている。
ある種の世界観をきちんと提案している。



Spiral Hanger

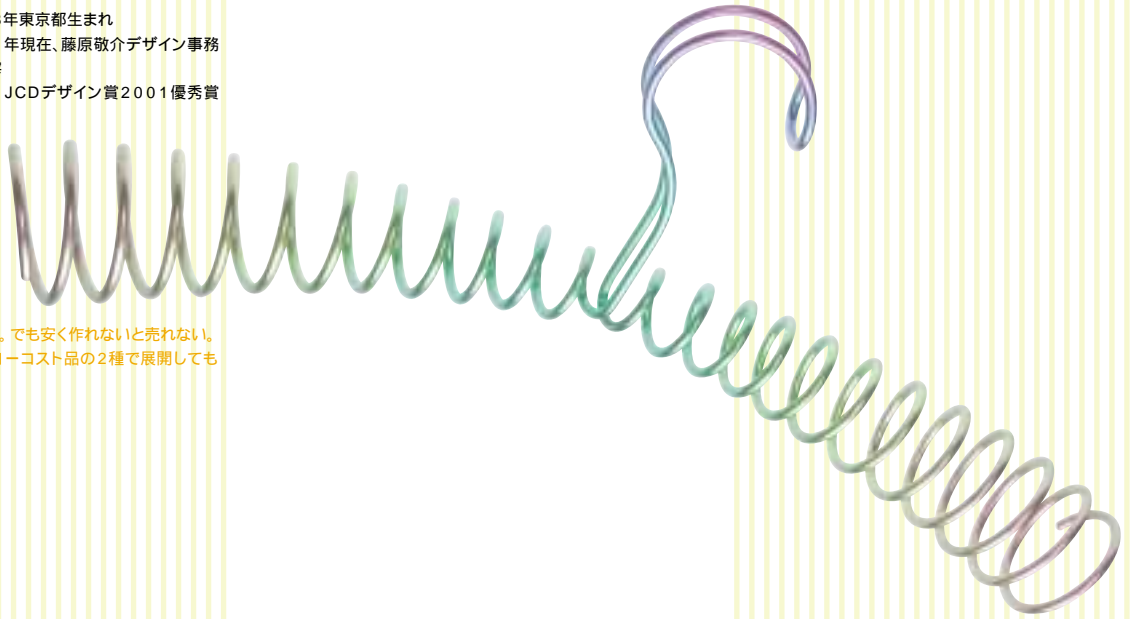
藤原 敬介 招待デザイナー

このハンガーは1本の金属を曲げることにより作られている。強度と軽さを確保するために、チタンを素材に用いた。またグラデーションを施し、彩りを表現した。無機質ゆえ画一的ともいえる金属の質感に、躍動感と色彩的な変化を加えたかったからである。洋服を掛けるもよし、部屋を飾るもよし。生活を彩るオブジェクトとして存在してほしい。



1968年東京都生まれ
2001年現在、藤原敬介デザイン事務所主宰
賞歴 JCDデザイン賞2001優秀賞受賞

自宅に欲しいデザイン。
チタンで出したきれいな発色。でも安く作れないと売れない。
チタンの高級品、アルミのローコスト品の2種で展開してもいい。
地元のメーカーで作れそう。



LETTER SCALE

浅野 泰弘 招待デザイナー

手紙の重さを量る時に一番気になるのは、25g80円で済むのか、50g90円かかるのかだと思います。気軽に定形の手紙の重さが量れる簡易型レタースケールです。手紙の重さが傾きにより計量できます。アルミの素材感を生かし、比較的安価で、また、シンプルなので目立ち過ぎません。また、写真スタンドやペーパーウエイトとしても使用できます。



1953年埼玉県川口市生まれ
1988年ミラノのドムスアカデミー修士課程にてマスター取得
賞歴 1997年富山プロダクトデザインコンペグランプリ受賞、2000年富山プロダクトデザインコンペ富山デザイン賞受賞

浮遊感がいい。
今の時代の気分をデザインに置き換えているところがいい。
スケール機能の確かさに問題があるが、改善して商品化したい。
遊び心があり、ペーパーウエイトとしても楽しめる。



Round the Clock

Trojka 招待デザイナー

時計の一体成形という新しい試みにより、グラフィックとしての二次元的要素とプロダクトとしての三次元的要素を融合させて、新しい時計のかたちをつくりました。あらゆる方向から眺められる掛け時計です。



鶴丸 祐子(右)

1973年生まれ。東京都出身。2000年よりRon Arad Associates勤務。2001年よりtrojkaとして活動開始。Paris Furniture Fair等にて発表、Italian Moulding Design Award等受賞。

丹呉 由紀子(左)

1973年生まれ。横浜市出身。1998年よりRon Arad Associates勤務。2001年よりtrojkaとして活動開始。Milano Slone等にて発表、Worshipful Company of Furniture, Vita Foam Award及び、Ernest Race Award等受賞。

アルミでもいいし、樹脂でも、ゴム素材でも作れる。

若い人にウケるデザイン。

今の時代感を表現している。

できるだけローコストで作りたい。

GURI-GURA

STUDIO I.T.O DESIGN 招待デザイナー

キッチンコンテナ、または小物入れ。どのサイズもおしりの凹、頭の凸が合うようになっており、せまい空間をうまく楽しく使えるよう上へと重ねられるデザイン。素材はアルミ(塗装)またはプラスチック。サイズは用途に合わせて、3サイズ。ex.ソルト、シュガー、小麦粉、クッキー入れに。



伊藤 節(右)

1964年生まれ。1995年にミラノでデザイン・スタジオを開設し、工業デザイン開発、建築プロジェクト・コンサルタントを行う。また各国で作品発表、展示会、講演会を行うかたわらI.E.D.大学(伊)、ドムスアカデミー(伊)で客員教授を勤める。その作品はドイツの現代美術館にパーマネントコレクションとして納められている。

伊藤 志信(左)

1966年生まれ。1995年より伊藤節に同じ。

賞歴

YOUNG & DESIGN 1999 (Salone del mobile / Milan Italy)

GOOD DESIGN AWARD 2001 (Japan)

地元メーカーで商品化を検討したい。

時代にマッチしたデザイン。

サイズや色のバリエーション展開が可能。

ローコストで作れる。



靴べら

大友 学

靴べら。お出かけ前のほんの一瞬の道具。慌ただしく履いて、急いで出かけるのではなく、しっかりじっくり大事に履いてほしい。いつもの靴が少しいいもののような気になる一本を考えました。使っていない時は玄関で主張しすぎないよう平面を意識してデザインしました。



1978年埼玉県生まれ
パンタンデザイン研究所インテリア
ログアウト学科卒



C-CLOCK

Design ship虎

「片目をつぶってください」「今、何時ですか」「もし、かすんで見えたらそれは疲れているからです」少し時間にゆとりを持ちましょう。時間を楽しんでください。

プロフィールはP.9に掲載。

B.S BOX Shelf

中村 哲也

ウォール・マウントのミニ・シェルフはミニマルかつ親しみやすい外観の立体的な額縁というのがコンセプトです。壁に自由にレイアウトしてお気に入りのものをディスプレイします。もちろん機能的な棚として本やCDを並べても構いません。それだけでもそれ自体が部屋を彩る要素になったりするデザインです。



1966年東京都生まれ
1989年早稲田大学商学部卒業
2000年フリーでデザイン活動開始



SWING

片山 タカオ

ハンガースタンド「SWING」は、フックを用途に合わせて、上下左右にセットできます。またノックダウン構造になっているので、コンパクトなパッケージングが可能です。シンプルでユーモラスな雰囲気が漂うようなオブジェクトとしてデザインしました。



1956年群馬県生まれ
2001年現在デザイン・ネクサス代表
賞歴 デザインコンペティション'98海
南入賞、デザインフォーラム'97入選

EMERGENCY EGG

澄川 伸一 招待デザイナー

地震、火事などの非常持ち出し袋は押し入れの奥に放置されて、いざという時に持ち出せない皮肉なケースが多い。そこで、リビング、玄関に堂々と置ける、インテリア性を考慮した非常用バックを提案します。

水の入ったペットボトルを書類、電池などの入った防水透明袋で包んで収納。裏面からは内容物が確認でき、夜間は蓄光で蛍のように青く光ります。生活を彩り、身を守る商品の提案です。



1962年東京都生まれ
2001年現在澄川伸一デザイン事務所代表
賞歴 富山プロダクトデザインコンペ'95デザイン優秀賞、川崎デザインコンペ'96デザイン優秀賞



アルミ部材

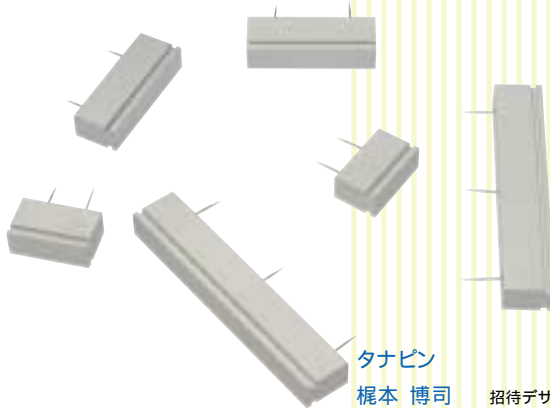
高市 忠夫 招待デザイナー

このアルミ部材は2001年春にデザインしたインテリアショップのためにオリジナルに開発したパーツである。

直径115mm/肉厚19mmのアルミの押し出し部材の柱に異なるバツや素材を組み合わせる事で構成している。今回、このアルミパーツを利用して他の素材や異なった形と組み合わせることで身近な空間で利用される商品群を構成しようと試みた。システムをつくるというアプローチは私自身10年程テーマにしているデザインの手法である。



1956年大分県生まれ
1994年・5月、高市都市・建築・デザイン設立(東京)
賞歴 1997年(社)日本ディスプレイデザイン協会ディスプレイデザイン賞'97「IM PRODUCT」、1998年北海道赤レンガ建築賞大賞「相原求一朗テッサン館」



タナピン

梶本 博司 招待デザイナー

近頃の住宅では内装壁面が石膏ボードなどに置き換わり、ネジで棚を吊ったりすることができなくなってインテリアの制約になりつつある。神棚とまではいかないまでもお札を祀ったりカードや写真、CDなどを壁にさりげなく飾りたい人は多いと思う。タナピンはアルミ押し出し材にプッシュピンで構成された最少限かつ最小の棚。小さいけれど壁が大いに生き返る。



1955年兵庫県生まれ
1991年からフリーのプロダクトデザイナー
賞歴 瀬戸内家具コンペグランプリ、あかりのオブジェ展グランプリ

パルモ(パフュームキャンドルスタンド)

水 ともこ 招待デザイナー

パルモはイタリア語で手のひらの意味。私の考える「モノ」とは、その存在が生活環境に影響を与えるものだと思う。「パルモ」は今、最も注目を浴びている五感をデザインに取り入れたプロジェクトの一つである。特に、スムーズでやさしい形で触感を、香りのキャンドルを使うことで嗅覚もデザインの要素とした。そして、手のひらに収まる大きさで、安心と豊かさの生活環境がどこへでも移動できる。



1957年東京都生まれ
1995年～現在 studio Ex D di Mizu 代表
賞歴 1980年国際ジュネーブ市賞(スイス)時計部門入賞、1995年国際シカゴグッドデザイン賞(アメリカ)プロダクトデザイン部門入賞



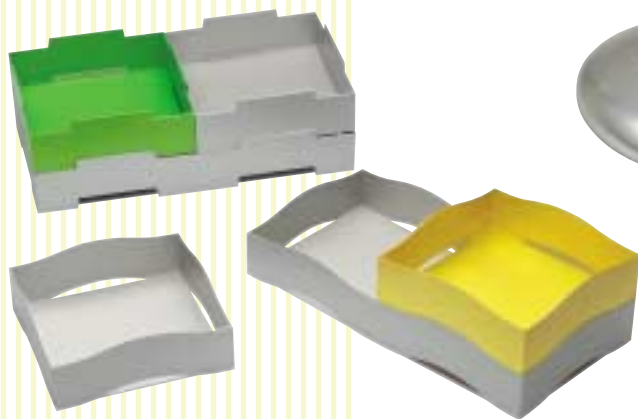
KASANE HAKO

村澤 一晃 招待デザイナー

必要性ではなく、そこにあるだけで良しとする存在がある。いつ使うわけでもないが、あることに価値があるものが存在する。文化を体現し美を表す。日本の器にある形の系譜。日本の道具にある用の系譜。この箱はそれらに共通する意識をデザインしている。重ねる。連ねる。アルミという素材の伝統の形。そこに新しい表情が生まれる。綿々と続く文化の現代の形として。



1965年東京都生まれ
ICSカレッジオブアーツ卒業。'94年ムラサワデザイン開設
賞歴 1999年システムシェルフ「GAKU」、リビングデザインプロダクト1999受賞、2001年「TRESPA FURNIURE」シリーズ、グッドデザイン賞受賞



erose

中林 鉄太郎 招待デザイナー

富山県の産業を代表する素材であるアルミとガラス。それぞれの素材に2種類のひし形をモチーフにしたフラワーベースをデザインした。コンセプトは「Pices of the earth(大地の断片)」。起伏のある大地を切りとったかのようなフォルムで、生活の様々なシーンに「草花」を取り込んでくれることだろう。



1965年東京都生まれ
1997年Tetsutaro Design設立
現在に至る
URL <http://www.tn-design.com>
賞歴 2001年ノ・トPC用冷却台 INTERCOOLER GTX Gマ・ク受賞



Chap Chap

上林 壮一郎 招待デザイナー

傘から垂れた滴のような傘立て。滴の既視感に金属の輝きと金属が内包する液体性を重ねる。イメージの中で成立する現象を実際の物質で表現したかった。はじけた小さな滴は靴ブラシ。



1967年東京都生まれ
2000年拠点を東京に移す。現在スタジオアルキメデス代表。
賞歴 1997年第10回コイズミ国際学生照明デザインコンペで銀賞受賞



Watch clock

小泉 誠 招待デザイナー

腕時計が貴重品だった時代はもうふた昔も前のことです。今ではファッションの一部となり洋服感覚でいくつも所有しています。そんな腕時計を仕舞っておくのはもったいない話です。このケースは腕時計を保管すると共にWatchをClockに変身させる小道具です。身体から空間へと場所をかえてコロコロ、ユラユラと時を刻みます。



1960年東京都生まれ
デザイナーの原兆英・原成光両氏に師事した後、1990年コイズミスタジオ設立。生活用品から、家具・空間・建築に至るまで生活に関わる全てのデザインを手掛ける。

VISIBLE FUNCTION?

安島 諭・本田 智子 招待デザイナー

枯れた技術は進化することもなく過去の物となり、既存の手法で飾りを施し目新しくしたところでそれはただの浪費であり無意味である。デザインとは、人々が諦め忘れてしまった事柄に光をあてるものでなくてはならない。技術の進化は機能部分を小さくし、デザインはいずれ視覚的、肉体的インターフェースのみとなる。大きさは中身と関係がなくなり、ユーザビリティがそれを決めるだろう。今どの局を聞いているのか、どのような音量で聞いているのか、それによって形が変化する。数字や記号ではなく、形が認識の手助けとなる。



安島 諭 1987年金沢美術工芸大学卒業。ナカミチ、北岡デザイン事務所を経て、1991年satoshi yasushima design studio設立。
1998年THINGS/THINGSSTYLE.COMを設立。

本田 智子 1987年武蔵野美術大学卒業。デザインスタジオTAD、エムアンドエムデザイン事務所を経て、1998年THINGS/THINGSSTYLE.COMを設立。
賞歴 1998年Tokyo Designer's Competition, KDS Award, 2000年Kainan Design Competition, Gold Prize



CAR TRAY

アイアングレイ 招待デザイナー

子供から大人まで、楽しい気持ちになる不思議な乗り物、“クルマ”をモチーフにしたマルチトレー。部屋やオフィスでの乱雑になりがちな身の回りの小物を整理でき、気軽にどこにでも持ち運びができる。



浅井 毅(右)
1968年大阪府生まれ
1997年アイアングレイ結成、現在に至る
吉田 美紀子(左)
1970年神奈川県生まれ
1997年アイアングレイ結成、現在に至る

Wall clock

山口 諭 招待デザイナー

そこに固定され、針だけが動く壁掛け時計。もっと自由な、動きのある壁掛け時計をイメージ。人の移動や、そよ風によれる。いままでの壁掛け時計よりもちょっと自由な時計です。



1968年生まれ
1997年as products inc.設立
賞歴 1997年グッドデザイン賞、
1998年雑貨デザインコンペ入賞



ANGELA

金山 元太 招待デザイナー

縦置き of ティッシュペーパーホルダー。どんどん薄くなるティッシュペーパーの外箱に着目して考案した。省スペースになるので、狭い鏡台や洗面台でも便利である。従来のティッシュペーパーの持つ生活感をなくし、新しいイメージをつくり出している。



1964年東京都生まれ
2001年GENTA PRODUCTS設立
賞歴 1994年富山デザインコンペ
デザイン賞、1997年EIMU国際
オフィスデザインコンペ入賞

KEY BOARD LIGHT

相川 繁隆 招待デザイナー

デスクトップパソコン対応型のキーボードを明るくするための照明です。パソコン操作時にキーボードを見ながら入力する人にとって、暗い時に手元を照らしてくれる必需品です。USBポートに接続するだけで白色LEDを点灯させる簡単なシステム。やさしいグッズの提案です。



1952年石川県生まれ
2001年A-PLUS代表
賞歴 1996年かわさき産業デザインコンペ'96・優秀賞、1997年グッドデザイン中小企業庁長官特別賞



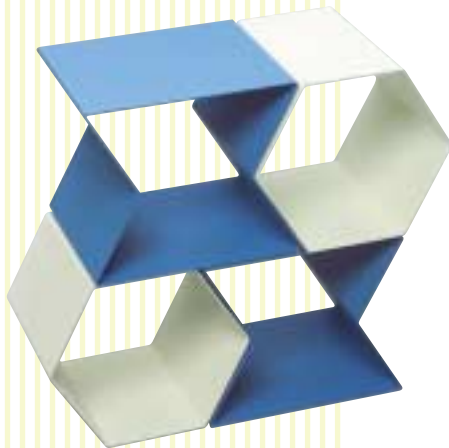
Cosmetics case

高田 晃一

化粧品は毎日つかうものだからひと手間かけずまとめたい。乱雑になりがちな鏡まわりを、スッキリさせるワザあり箱。そんな発想からコスメティックスペースをつくりました。化粧品やアクセサリー等の収納箱としてお使いいただけます。



1973年10月富山県高岡市生まれ
1997年1月～株式会社高田製作所機械部所属
賞歴 2000年デザインウエーブ2000イン富山とやまデザイン賞、2001年富山県デザイン展優秀賞



Hexagon

上野 優

空間を自分なりに彩りたいと思うのは自然なことだと思う。このHexagonは、単独でBOXとして利用したり椅子として使用したり無駄だったスペースを収納にしたりといろいろな使い方ができる。この2つのBOXの自由な組み合わせを楽しんでほしい。



1981年福岡県生まれ
2001年福岡デザイン専門学校環境デザイン科1年在籍
造形研究会虎の穴所属



DROPS

STUDIO I.T.O DESIGN 招待デザイナー

インテリア壁時計。時は人に様々な思いを喚起させてくれる。時間は継続的なものなのに、同時に断続的なものでもある。アナログの時を示す道具なのに、それはデジタルな表情をもっている。通常のアナログ時計は針の後ろにある文字盤に時が刻まれ、肝心の時間は針によって隠される。この"DROPS"はポディーがそのまま文字盤になっていて、肝心の時間のところで時は表れる針によって示される。ポディーはアルミの簡単なへら絞りの旋盤加工で作られ、ユニークな表情をもっている。

プロフィールはP.11に掲載。

WORKSHOP ワークショップ

平成13年8月22日～25日 富山ガラス工房(富山市古沢)、高岡市デザイン・工芸センター(高岡市オフィスパーク)

ガラスとアルミによる プロダクトデザイン

富山県総合デザインセンターでは、平成13年8月22日～25日までの4日間にわたり、ワークショップを実施しました。

今回は、建築家の長大作氏とインテリアデザイナーの近藤康夫氏をゲストアドバイザーに迎え、富山ガラス工房と高岡市デザイン・工芸センターにおいて、県内外から参加した5組9名のデザイナーたちがガラスと、アルミを使った新しいプロダクトを制作しました。参加者たちは、現場スタッフの手を借りながら、普段のデザイン作業では体験することのできない造形作業を通して、ガラスとアルミそれぞれの素材特徴や加工について学びました。

ガラス造形作業

炉の中から真っ赤に溶けたガラスを取り出し、刻々と変化する温度と硬さに対応しながら形づくるガラス造形。参加者たちはガラス工房のスタッフの手ほどきを受けながら、ガラス造形にチャレンジ。なかなか思い通りにならないのがゆさと、偶然からできる造形の美しさに感動しながら作業に取り組みました。



高温に加熱されたガラスはまるで生き物。微妙なタイミングと経験があってこそ思い通りの形に仕上げる



厚く重ねて濡らした新聞紙や金属の棒でガラスの形を整えていく



凹凸などはきれいに研磨して仕上げている



最後にガラスの冷却を待つために保持炉へ入れる。



アルミの溶湯が固まり、砂型を分解した瞬間



素材感やデザイン性を最大限に引き出すため、長大作氏がアドバイス



鑄造の前工程。鑄型を固定し鑄造に備える



砂型につくった穴にアルミ溶湯を流し込む。溶湯は約650度



高岡市デザイン・工芸センターのスタッフの指示を受けながら鑄造を体験



原型のまわりを砂で固め、鑄型をつくる工程

アルミ造形作業

今回、体験したのはアルミのガス型鑄造。デザインスケッチをもとに発泡スチロール、石膏で立体化した原型を砂で包み、炭酸ガスを吹き付けて固めた鑄型を製造。そこに溶けたアルミを流し込み、冷やして型を外し、研磨して仕上げていくという工程でした。参加者は、原型が金属に置き換わっていくまでの工程をつぶさに見て、体験しながら、アルミの可能性を模索しました。

アドバイザー講評

私自身、ガラスも鑄造も、ほとんど知識がなく、今回、大変勉強させていただきました。できあがった作品には、デザイナーの自由な発想や個性がよく表れていると思います。素材と素材、人と人のコラボレーションがいい形で表現されていると思います。

実際に作業を見て、鑄造は本当に手間のかかる作業だと実感しました。矢崎さん・沼尾さんの作品は、ガラスが先に仕上がっていたから、アルミをうまく融合させることができた。苦心した時間が、よい結果になって表れています。塚本さんの作品も、一緒に制作したガラス工房のスタッフにとって新しい刺激になったと思います。

皆さんの制作工程を客観的に見せてもらって、いろんなものが発見できました。今まで図面を描いて、渡して、作ってもらっていたものを今回、全て自分で作ってみて、「知っているつもりだったこと」、「知らないといけないこと」などが実感できたと思います。

三浦さん・佐藤さんの作品は人柄が出ていて、私も使ってみたいと思いました。斎藤さん・浅野さんの作品。私も共鳴しました。このイメージはもっと、もっと膨らませていって欲しいと思います。相川さん・島田さんの作品はまさしく超(長)大作! クラフトの味わいがいい感じで出ていて、訴える力があります。

今、デザインには領域の問題があって、どう融合するか、どうコラボレーションするかが求められています。今回はそういう問題をうまく捉えることができたように思います。意外と面白いことができるものだな、そんな感想がもてました。私もガラス工房に行つて実際に体験したいと思っています。



長 大作 建築家

1921年旧満州生まれ。1945年東京美術学校(現東京芸術大学)建築科卒業。1947年坂倉準三建築研究所入所。1972年長大作建築設計室を開設。1989年-1992年愛知県立芸術大学美術学部デザイン科客員教授。(1993年から非常勤講師)1960年発表の「低座椅子」は、1964年にGマークに選定されヒット商品となっている。



近藤 康夫 インテリア・アーキテクト

1950年東京生まれ。1973年東京造形大学造形学部デザイン学科室内建築専攻修了。ブティック・オフィス・ショールーム・物販店・飲食店・住宅・公共空間等、インテリアデザインをメインに手掛ける。また、建築、インテリアプロダクトの商品化にも携わる。著書「インテリアスペースデザインング」出版。



相川 繁隆



島田 あこ

相川 繁隆
1952年石川県生まれ
2001年A-PLUS代表
1996年かわさき産業デザインコンペ'96・優秀賞
1997年グッドデザイン中小企業庁長官特別賞

島田 あこ
1961年富山県生まれ
1984年金沢美術工芸大学工芸デザイン科卒業
1997年高岡クラフトコンペ入選

相川 ガラスとアルミ。硬く、無機質になりがちな素材なので、逆に有機的な造形をめざしました。ガラスはリサイクルの視点から板ガラスを使い、重力による自然なゆがみ、くぼみを生かしました。アルミは軽量感を生かした3次元的な曲面を創出。計算しない、自由な形態を表現したいと思いながら作業を進めました。島田 制作を通して実感したのは、段取りもデザインの一部だということ。特にガラスは、瞬間の作業がそのまま形になって残るという点で、「どううまく段取りをするか」ということが非常に重要だと思いました。

WORKSHOP / ワークショップ ガラスとアルミによるプロダクトデザイン

5組のデザイナーによる、ガラスとアルミのコラボレーション



斉藤 大介



浅野 めぐみ

斉藤 大介
1979年栃木県生まれ
1999年山形エクセレントデザインセレクション2000エクセレントデザイン賞受賞
2000年東北芸術工科大学生産デザイン学科卒業
2001年同大学研究生

浅野 めぐみ
1976年名古屋市長生まれ
2000年福山女学園大学生活科学部卒業
Liv設計工房入所
2001年GIFUあかりフェスタ2001入選

斉藤 個人で応募してパートナーが決まり、参加するまで、デザインについてメールでやりとりしながらアイデアをまとめ上げました。最終的に決まったコンセプトは“星を飲むような器”。ガラスの透明感とアルミの反射力を生かし、コップの中に小さな宇宙を創り上げました。底から光を当てて、そこにできた星をすくって飲むようなイメージ。ガラスを吹き、造形と戦いながら感じたのは、デザインは図面を描くことだけじゃない、ということでした。浅野 ホームページでワークショップの情報を得て応募。初めての鋳造体験で、モノづくりの大変さ、苦労が実感できました。斉藤さんと一緒に制作して、彼の思想に大変、影響を受けました。今までの生活体験にはなかった貴重な4日間でした。



佐藤 あつし



三浦 英夫

佐藤 あつし
1976年長野県飯田市生まれ
東京デザイナー学院プロダクトデザイン科卒業後、プログラミングのバイトを機にフリーランス。現在セツ・モードセミナーに通いながらwebを中心にデザイン活動を進めている。

三浦 英夫
1953年東京生まれ
京都工芸繊維大学意匠工芸学科卒業。
1979年～1985年ミラノMario Belliniデザインオフィス勤務
帰国後フリーランス。

佐藤 始めは作ってもらうという気持ちで参加。実際は、自分で体験しながらゼロからモノを作り出す体験をさせていただき、大変、勉強になりました。ここまで創り上げることができて感謝していますが、本当はもう少し、遊び心が表現できたらよかったかなと思っています。

三浦 日頃からお酒を楽しむ空間をテーマにデザインすることが多く、今回も日々の生活の中で使えるもの、毎日家族で使えるものを基本に、ビールと日本酒、どちらにも使える器をデザインしました。実際に吹きガラスを体験して、ガラス工房の野田さんのペースの早さに驚かされながら、どんどん絞り出されていきました。やればできる! 野田さんに感謝しています。



矢崎 はるか



沼尾 かおり

矢崎 はるか・沼尾 かおり
矢崎はるか+沼尾かおりによるユニット"ICHIJIKU"は『九印』『IDÉE WORKSTATION』『ニヒル牛』などで活動をはじめています。今後も、ICHIJIKUグッズをいろいろな形で展開していきます。

矢崎 最初のスケッチを形にしていく工程で、このままでは長すぎて割れてしまうとか、重すぎて使えないとか、いろんな問題が発生して、アドバイスをいただきながらデザイン変更をしていきました。素材について全然理解が足りなかったことを痛感。最終的には、何とか作品らしきものになりましたが、この体験はとても大きな体験でした。

沼尾 紙の上でスケッチしながらポリウレームの対比などを考えていたのですが、実際にやってみるとうまくいかず、素材を知ることの大切さ、奥の深さを実感しました。「今まで、どれだけ知らなかったかを知ることができた」。これが最大の収穫です。



塚本 カナエ

塚本 カナエ
1994年～1995年フィンランド国立ヘルシンキ芸術大学セラミック&ガラス科大学院
1995年～1997年英国ロイヤルカレッジオブアート(RCA)セラミックス&ガラス科大学院コース卒業
1999年Kanae Design Labo設立
2001年プライベートブランド"formen(フォルメン)"設立

塚本 一人で参加しました。何とかなと思ってきましたが、実際は大勢の方に協力していただき感謝しています。2つで1つのユニットという照明器具を作りました。木にフルーツが実っているような雰囲気。作りながら、ガラスからは重力による造形の面白さが、アルミからは素材の曖昧さ、やわらかさを感じることができました。反省点はたくさんありますが、とても楽しい体験でした。



ステファノ・ジョバンノーニのデザイン・スーパーマーケット展

平成13年11月13日～30日 富山県産業高度化センター1F展示室

ポップでユーモア溢れるデザインを次々と生み出すイタリア人デザイナー、
stefanogiovannoni
ステファノ・ジョバンノーニ氏の「今日までの経験とデザインの視点と模索」

に焦点をあてた展覧会です。イタリアを代表するテーブルウェア関連企

業アレッシ社は、世界の有能な建築家・デザイナーを起用して製品開発

design supermarket

を行なっていることで知られています。そのアレッシ社を飛躍的に業績

拡大させた要因のひとつがステファノ氏がデザインし、大ヒットした一連

の商品群です。また、イタリアのベンチャー企業マジス社もステファノ氏

のデザインによって、同様に躍進しています。高度化し混迷するマーケ

ットをどのように透視するか、この問いに的確に応えているのがステフ

ァノのデザインであり、魅力なのです。本展では、同時に秘蔵のプロトタ

イプの展示やステファノ氏の幼少時代から今日までのデザインに対する

姿勢や環境、さらには経営者のインタビューや生産工場ロケなどから構

成したビデオ上映など、様々な角度からご紹介いたしました。なお、本展

は「日本におけるイタリア2001」の公式展覧会として開催されました。



1. Benny Brush 2001 / Alessi 2. Girotondo 1989 / Alessi 3. Cico 2000 / Alessi 4. Mego 1997 / Magis 5. Magicbunny 1998 / Alessi

stefano giovannoni



ステファノ・ジョバンノーニ

1954年ラ・スペツツィア市に生まれる。1978年フィレンツェ大学建築学部卒業。現在ミラノにおいて活動を行なう。1979年よりフィレンツェ大学建築学部、ドムス・アカデミー、レッジョ・エミリア市のプロジェクト・ユニバーシティにおいて教鞭を取るほか、研究活動も行なっている。インダストリアル・デザイン、インテリア・デザインおよび建築と多岐にわたって活動を行なっている。主なクライアントは、アレッシ、フロス、マジス、セイコー、ヘリット、アスブルカンド、カンキョー、サーブ他。1991年にパリのボンビドー・センターにおいて開催された「Les Capitales du nouveau design」展のイタリア・パビリオンの会場設計を行なった。イタリアの内外の建築設計コンクールに数多く参加、入賞している。主なものに1980年新建築住宅設計競技(1位受賞)、1980年サンタ・クローチェ・スル・アルノ村広場設計競技(1位受賞)、1985年新建築競技設計競技(2位受賞)1989年アクイラ市カステルディサングロ村中心部修復計画競技(アンドレア・ブランジ、レモ・プーティと共同参加、1位受賞)がある。デザインの分野においても同様であり、主なものにフランクフルトのアンビエンテ・フェアのデザイン・プラス賞(1994年、1996年)、インダストリー・フォーラム・デザイン・ハノーバー賞(1999年)がある。1996年と1998年にコンパッソ・ドーロを受賞。ボンビドー・センターおよびMOMAに作品がパーマネント・コレクションとして収蔵されている。

db Tokyo Designers Block 2001

東京デザイナーズブロック2001へ デザインウエーブ2001・ワークショップ作品を出展

2001年10月10日から14日の4日間、東京がデザインで溢れました。
ロンドン、ミラノから始まったこのデザインイベントをぜひ東京でもやってみようと思われたのが昨年。
今年で2回目の開催となります。
今年は、東京の青山、原宿、渋谷、代官山、西麻布の街中の広場やギャラリー、
カフェ、ブティックを舞台に、世界のデザイナー174人が
思いよりの形で作品を発表。
その中で今回、私たちはデザインウエーブ2001またワークショップの作品を発表しました。
富山から東京、そして世界へ。
私たちのデザインの波は大きく広がっていきます。

TOYAMA

TOKYO





富山プロダクトデザインコンペティションの優秀作品とワークショップ作品は、渋谷区神宮前にある「EX'REALM」の地下ギャラリーに展示発表されました。

初日は都内を襲った豪雨が、訪れる人の足に影響を与えましたが、翌日からは学生やデザイナーを中心に多くの来場者が訪れ、斬新なアイデアに関心を示す人、作品を手にとって素材や製法を観察する人なども見られました。

12日には出展デザイナーや関係者が集まっのドリンクパーティーが開かれ、デザインで東京と富山を結んだイベントは盛況のうちに幕を閉じました。

参加者

大塚則幸、川上元美、近藤康夫、橋本夕紀夫
加賀武見、相川繁隆 / 島田あこ
浅野めぐみ / 斉藤大介、佐藤敦 / 三浦英夫
塚本カナエ、沼尾かおり / 矢崎はるか
浅野泰弘、大友学、片山タカオ、蒲生孝志
高田晃一、Design Ship虎、中村哲也
西川学、野崎達、HIPS CURBE LAB





EX REALM

「DESIGN WAVE IN TOKYO」として、富山で生まれたプロダクトが展示発表されました。



VIS harajuku

広告制作、雑誌編集などを経て'95年からショップデザインに取り組む津村将勝氏が、自ら手がけ、この9月にオープンした「原宿VIS」で、システム家具を用いた1畳分の展示を行いました。



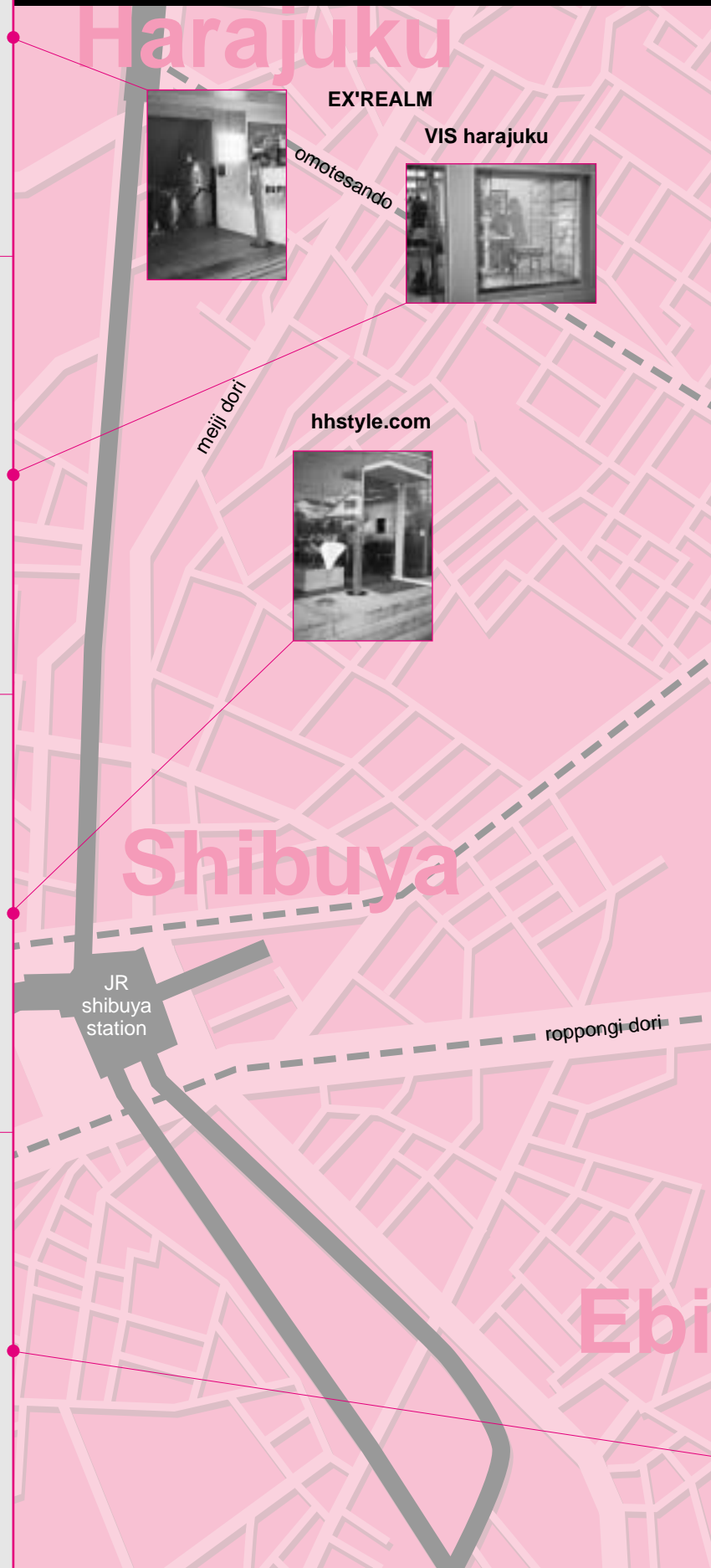
hhstyle.com

今年のミラノ・サローネで注目を集めたカッペリーニ社の新作の中から、パトリック・ノルゲとエミリオ・プッチのコラボレーションによるアームチェア、ソファを展示。「PUCCIが東京にやってきた!」と話題になりました。



THE HANEZAWA GARDEN

10月11日東京デザイナーズブロックのオフィシャルガーデンパーティーが「羽澤ガーデン」で開催されました。当日は今回、注目の出展のひとつ「House as Furniture」(最小限でリーズナブルでポータブルな家)が展示されていました。



東京の青山、原宿、渋谷、代官山、西麻布の広いエリアを会場に展開された今回の「東京デザイナーズブロック」。地図を片手にデザイン作品を見てまわる若者の姿も数多く見かけられました。ここでは、ほんの一部しかご紹介できませんが、興味を持った方は、ぜひ来年現地で体感されることをおすすめします。



spiral



IDÉEからの商品化を目的とした「IDÉE Design Competition 2001」。今年のテーマは「互換性」で、39カ国から1,357点もの作品が集まり、第1次審査通過作品が展示されました。最終審査は、ウェブサイトと来場者の投票によって行われました。

IDÉE SHOP



「House as Furniture」をはじめ、国内外を問わず数多くのデザイナーの作品が展示・販売されていました。

TIME&STYLE GALLERIA



岩崎一郎氏のシンプルなデザイン「telephone810」をはじめ、今回の展示ではカラフルなシリーズとして「telephone610」や「audio201」が発表されていました。

IDÉE SHOP Pacific



日本のインテリアデザイン史に残る作品を数多く発表している長大作氏。ここでは氏の代表作「低座椅子」をはじめ、「和」と「洋」の調和を実現した椅子が展示されていました。

THE HANEZAWA GARDEN



今の時代に求められるデザイン

～時代の空気を内包したユーモア～



新しい状況が見えた東京デザイナーズブロック

桐山 では、今年度のプロダクトコンペをふまえて、今後のデザインについてお話を進めていきたいと思います。本日はコンペの受賞デザイナーの方もいらっしゃっていますので、後からご意見もうかがいたいと思います。

さて、今年度のコンペ作品は、10月に東京で開催された「東京デザイナーズブロック」に出展しました。これは原宿・青山・渋谷などたくさんのショップやギャラリーを会場にして、国内外デザイナーの出品やコンペ、パーティなどで賑わったイベントです。富山の作品も原宿のEX'REALM（エクスレルム）で発表し、多くの方々に観ていただきました。このイベントを通して、しばらく混沌としていたデザインに活気が戻ってきたと感じた人も多かったと思います。私もお手伝いさせていただいたのですが、これをプロデュースしたのが黒崎さんです。いかがでしたか。

黒崎 このイベントの目的は、デザインをコンセプトにして、デザインを囲む東京という都市の状況をつくってみようということでした。今までデザインというと、とかくデザイン業界の人だけのものでしたが、今回は映像、ファッション、アートなども全部巻き込んで、ライフスタイルをテーマに提案しました。トータルで60万人もが流れたといわれ、特に若い人たちの熱が感じられました。最近の若い人たちは、デザインに対する意識が高く、自分の生活の中にデザインを取り込むのがうまい。センスも良くなっていますね。日本全体としては不況なのですが、若い人たちは随分元気だし、趣味も深まっている。そういう新しい状況を垣間見ることができたと思います。

桐山 今、エクスペリエンス（経験）という言葉が時代のキーワードになっていますが、みなさんがいろんな機会を通してデザインに触れ、体験することをもっと広げていきたいと思います。佐藤さん、

清水さんも今回の東京デザイナーズブロックに足を運ばれたそうですが、お二人ともイタリアにいた経験をふまえて、このような日本のデザイン環境をどう捉えられましたか？

「デザイン」でなく「ライフスタイル」という概念

佐藤 確かに今までは、ファッション業界、映像業界、音楽業界、それぞれが内輪で集まってナアナアになっていることが多かった。それが今回の東京デザイナーズブロックは、いろんなジャンルのデザイナーがいろんな形で絡まっていたのが面白かったです。個人的には学生のパワーが凄いと思いましたね。僕自身が学生だった頃は、デザインという一種の憧れの世界で、自分のライフスタイルまでは降りてきていなかった。でも今の学生たちは、今のデザイン環境を自分のライフスタイルとして取り込んでいる。先日、地下鉄に乗ったら学生が高価なデザイナーズチェアを買って、嬉しそうにしているのを見て、頑張ってるんだなと思いましたけど、そんなふうには今は、デザインという概念でなく、ライフスタイルという概念がビビッドに出てきている。そういう大きなうねりを感じます。今、不況で時間に余裕が出てきたから、みんながカフェでゆっくりしたり、身近なライフスタイルに関心が出てきたりしているんだと思う。そう思うと不況もそんなに悪くないなと。僕自身はつらいんだけどね（笑）

清水 私も出かけてみて、ミラノのような状況が日本にも出てきたんだと思いました。イタリアのミラノサローネでは、いいモノが出ると、例えばドリアデの社長がいきなり来てすぐに商品化してくれるという、デザイナーとのダイレクトな商品開発があるのですが、今、日本でも時代のキーワードをつかんでセルフプロダクションしたものを発表して、メーカーと直接コミュニケーションしていくという土壌が出てきている。例えばステファノ・ジョバンノーニは若い時、



黒崎輝男	佐藤康三
清水文夫	西山浩平
司会進行 / 桐山登土樹	

土産物屋にあるようなバッジを自分でデザインして作っては売っていた時代があるんです。彼は「自分で作って発信するのは面白い、ダイレクトに発信すればついてくる人がいるはず」ということを信じていたんですが、みんなからは馬鹿にされて不遇の時代が長かったんですね。でも彼はちゃんと時代を読んでいて、人を気持ちよく、楽しくする手法を身につけていたから、こうやってBreak Throughした。今、日本にもそういう土壤ができてきて、素敵な時代に入ってきたなと思います。

イデオロギーを語ることより、時代を読むことが重要

桐山 今回のコンペでも黒崎さんが発言されていましたが、デザイン開発には今の時代の感覚をきちんと捉えないと駄目だということです。ステファノ・ジョバンノも「大事なことはイデオロギーではなく、時代やマーケットを考えること」と言っていましたが、これは外れていないと思います。彼の作品は一見、ウケ狙いのキャラクター商品に見られがちですが、実際、アレッシの売上げの40%近く、マジス社にいたっては70%が彼のデザイン商品。彼の時代を見る眼は確かなんですね。

では、一次審査に参加された高田さん、いかがでしたか。

高田 昔、街の活性化をしようという話があった時、パブリックゾーン、グレイゾーン、パーソナルゾーンという分類をしていましたが、東京デザイナーズブロックを見て、これからはグレイゾーンの確立が大切だと実感しました。ライフスタイルを接点として、それが広がって文化になっていく。こうしたことがデザインのベースとなって新しいモノやスキルが生まれていくのは、楽しいことだと思います。こうした意味でも、富山のコンペも「ライフスタイルを楽しむ土壤を広げる」というデザインの役割をもっと追求していけ

ばいいと思います。あまり、地場産業の活性化に固執しなくてもいいと思う。デザインの土壤がレベルアップすれば、それは地場産業の活性化につながっていくと思いますから。

桐山 一次審査は一般からの応募だったのですが、新しい美意識を捉えた作品が少なくてちょっと困りました。でも二次で招待デザイナーの作品が加わって、安心しました。事務局はもっと参加意欲を高めるしかけを考えなくてはならないと思いました。

黒崎 一次は全体としてパワーが低かったですね。多分、招待デザイナーは自分の世界観を持っているし、コンペの意味、そして時代が求めるものをきちんと捉えていたんだと思います。そしてこれは、コンペの運営方法の改善という問題にもつながってくるものだと思いますが、コンペの後、どう流通にのせていくか、どう売っていくか、もっと生活者や若い人たちの意見を生かしてデザインビジネスを考えていくことも必要だと思います。例えば東京デザイナーズブロックでは学生のボランティアと一緒に「フーディング」、すなわち料理をどう出すか、見せるかということもデザインとして考えました。そういうトータルでデザインを考えていくことが、今後、要求されると思います。

桐山 そうですね。可能性のある作品には、感覚的な部分でアドバイスをするとよくなるというものが多い。そういうバックアップやシステムも必要だと思います。

情緒にヒットさせること、その手法

佐藤 この間、Gマークの審査をしたんですが、そのジャンルに「新領域」というのがありました。デザインを、モノをとりまく環境として捉える審査基準です。例えばコップのデザインもこれだけでは意味がなく、テーブルなどのインテリアがあるから価値が出てくる。でも日本では長い間、モノのデザインだけを取り出してデザイナーという



職業を成り立たせていた。それが今、デザインの領域が広がってきたから、Gマークも新領域という審査基準が出てきたわけです。今年には仙台のメディアテークが賞をとって、その理由は「そこを利用する人たちに提供した“場”が素晴らしい」というものでした。これはデザインという言葉の意味が生活とか、環境まで広がっているということ。全部リンクさせて考えなきゃいけないということですね。

あと、こうした今の時代のデザイン開発で必要なのは、自分のアイデンティティをもう一度、きちんと問い直さなければならないということ。ステファノ・ジョバンノーニの商品は確かにキッチンだけど、彼の名前があるから売れているし、価値もある。もしあれが匿名だったら、くだらないコピー商品がいっぱい出てきてしまいますね。東京デザイナーズブロックも、黒崎さんがやったからパワーがあった。これが電通主催だったら、とたんにしらけてしまうわけ。時代は今、情報を掘り下げようとしているんです。だから自分のポジションを明確にすることが重要なんです。

桐山 西山さん、いかがですか。

西山 私は普段、ホームページで「欲しいけど売っていないモノのニーズを集めて、収益の出るロット数になったらメーカーに作ってもらう」というサービスをしています。先ほどの佐藤さんの記名、匿名の話になりますが、僕のサイトには620名ほどの人が登録しているんですが、ほとんどが家電メーカーのデザイナーや商品開発担当の人です。彼らの不満は「誰のためにデザインしているのか解らない」ということ。普段やっているのは上司が喜ぶデザイン、あるいは量販店が喜ぶデザインなのかと…。でもこれは違うんじゃないかと。家電や自動車などのデザインはパーツがものすごく多くて、誰が決めているのか解らなくなるんですね。「なんとなく」の合議制というか、コンセンサスで決めている。ポジショニングを明確にすることは大切だと思います。もし、社内での評価が低くても、外に

評価してくれる人がいれば、ちゃんと売れるかもしれない。名前を出して自己主張することを考えてデザインすることは大切なことです。

清水 私は、東京のオゾンがやっている雑貨コンペの審査をさせてもらっています。これは「マーナー」というプラスチックメーカーが主催しているんですが、そこが出すテーマはとっても情緒的なんです。例えば「元気になるキッチン」とか。そうするとコンセプトチュアルなものは出品されてこなくて、ファンタジーとかコミックとか、いろんな情緒に訴えるものが出てくる。そこがいい。そんななかでヤモリのフックが商品化され、100万個も売れました。ジョバンノーニもやっぱり情緒にヒットすることを考えている、これは大事だと思います。そしてもう一つ大事なのはプロデュース能力。マイナーをいかにbreak throughさせるかは、仕掛けだと思います。ファッションや時代感をうまく共鳴させて、ドンと市場に出していく。そういう方法論はとても大事。そういう意味ではこのコンペの仕掛けも、メーカーと組む、プロデューサーと組むなどいろんな方法があると思います。

時代の雰囲気を読み上げたデザイン

桐山 では、今回のコンペについて復讐してみたいと思います。今日、出席いただいている入賞デザイナーに意見を伺ってみたいと思います。まず「ゆらゆらCLOCK」の中嶋さん。

中嶋 今回はデザイン専門学校のサークル活動として応募しました。大川のコンペに出そうと取り組んでいた途中、このコンペを知って十数点応募しました。力を入れて頑張ったものより、ふっと出来上がったものが入賞したという感じです。

黒崎 この作品に関しては、あんまり深く考えなくて、今の時代の雰囲気をフワッと吸い上げている感じがいいと思いました。色をもうすこし工夫したら売れると思いますね。



桐山 では浅野さん、レタースケールについて。

浅野 富山のコンペはこれまで4回応募して3回、賞をいただいています。今回はあんまり論理的には考えていなかったんですが、夢で見たものを、目が覚めた時に形にしたというか。だからどれだけいい夢を見るかが大事、という感じですね。

西山 浅野さんはコンペ荒らしという噂を聞いています。浅野さんの作品は今回、初めて見たんですが、プレゼンテーションがとても上手。コンペというのは、いかにその気にさせるかがコツだと思うのですが、浅野さんのはパネルの表現が非常にわかりやすく、明解。こういうことはとても大事だと思います。

桐山 ではタナビンの梶本さん、どうぞ。

梶本 これは以前から考えていたアイデアで、自分の部屋にもあったらいいなと思って作ってみました。結構、自信作で入賞できるかなと思っていたんですが。

桐山 最終審査まで残っていたんですが、壁から落ちて踏んだら危ないんじゃないかというPLの視点でちょっと問題があったんです。

高田 うちの会社で実際に試作品を作りました。ぜひ商品化したいと思っていますが、PL法は、企業にとって結構怖いものなんです。ネーミングを含めて、少し検討すればいいと思います。

いろいろな視点からユーモアを提案する

桐山 中村さんの作品についてはどうですか？

中村 生活を彩る小さなシェルフです。ミニマムで、機能的にもしっかりしていて、そこにちょっとしたユーモアが加えられたらいいと思って作りました。

佐藤 最初から票が入っていた作品です。解りやすくてフォルムもきれい。ただ問題なのは施工法。日本の住宅の壁材はプラスターボー

ドが多く使用され重量を支えるものが少ないですから。今後はモジュール化も検討していく必要がありますが、素材はアルミに限らず、PP材などでもいいかと思います。

桐山 では安島さん、お願いします。これはラジオでしたね。

安島 これは一つ一つがチューニングやボリュームになっていて、ひねって動かして調節するというものです。回路も中に入っています。

西山 アクリルで着色してあるんですね。裏面から白塗装してあるのが面白い。きれいだと思いましたので僕は投票しました。デザイナーの顔が見えるし、買い手もたくさんいると思う。ただ商品化の際、金型のコスト面で問題があるでしょう。

黒崎 こういうラジオってなかなかないですよ。自由な感じでフット出てきたのがよかった。富山にはモックアップ工場があるのだから、ぜひここで立ち上げて欲しいと思います。

桐山 中林さんはいかがですか。

中林 今回は花器を提案しました。モックアップは最初、アルミで想定していたんですが、イギリスにデンブ粉をインクジェットで出力する手法があると聞いて、やってみました。鋳物で作るならマスターとしても使えるものです。

桐山 ありがとうございます。最後に黒崎さん。

黒崎 今の時代、ヒューマニズムというのは、いろいろな価値観を認め合うことだと思います。これだから売れるという確実な条件がなくなっているんです。だからいろんな視点から考えることが求められていると思います。そんな中で、ちょっと違った新しい価値観を提案していけたらいい。曖昧な部分を含みながらもユーモアのあるもの。今回の入賞作品には、みんなユーモアが感じられましたね。

桐山 我々デザインセンターとしては、そういうものを生み出す場づくりを含めて、皆さんがもっと楽しくなるようなものを開発していきたいと思っています。ありがとうございました。

技とマテリアル

見学ツアー

今回の県内視察は、金属の鑄造技術やプラスチック成形、金属の曲げ技術などを見学しました。

参加したデザイナーたちは、普段目にする事の少ない製造現場を訪れ、素材の特徴や自分の手掛けるデザインの技術的な可能性などを熱心に質問していました。

また見学の後は、企業とデザイナーとの討論会があり、企業が望むデザイン、デザイナーのあり方について意見を交わしました。

スケジュール

9:40 ~ 10:20	株式会社高田製作所 鑄造
10:40 ~ 11:20	株式会社日本成工 プラスチック成形
12:00 ~ 13:00	昼食
13:30 ~ 14:10	株式会社ヤマシタ 金属成形加工等
15:00 ~ 16:45	富山産業展示館会議室2F(テクノホール)討論会「製造現場×デザイナー」
17:00	解散

株式会社高田製作所



銅器製造会社として高いシェアを誇る高田製作所では、砂型を利用した鑄造を見学。金型よりも低コストで少ロットにも対応できるため、その工程について見学者たちの質問が集中しました。鑄造は、自動造型機と手ごめを製品によって使い分けながら対応していました。



「製造現場×デザイナー」

討論会

討論会では、見学ツアーの感想や、日頃感じている疑問点、企業側からデザイナーへの要望、デザインセンターの取り組みについて話し合いが行われました。

デザインセンターでは、コンペの応募作品の中で優秀なものの商品化や企業の商品開発を支援しており、現在商品化を予定しているものがいくつかあります。ここでは、実際モノづくりを進めての感想などを聞かせていただけますか。

野崎(デザイナー) イタリアのサローネに出品してみても、商談を持ちかけられるなど手ごたえは感じています。コストに見合うだけの魅力的なデザインを提供することが大切だと実感しました。

中林(デザイナー) 「コストから逆に何ができるのか」という発想でモノづくりを進めてきました。その中で使う人のことも考慮しながらパソコンのパッケージングにまとめ、今年「インタークーラーGTX」でGマークがとれました。

浅野(デザイナー) 私は追い詰められないと新しいことを考えられないタチで、いつもアイデアを夢に見るのを待っているのですが(笑)。昨年のコンペに出品した傘立てについても、何とか形にしたいと思っています。今は「ゴミ袋にもなるサポーターズベスト」を開発していますが、サッカーの応援だけでなく、ゴミ回収ボランティア活動にも貢献できた

株式会社日本成工



日本成工では、OA機器やユニットバス用品をはじめとした真空成形によるプラスチック成形加工を行なっています。ここでは、熱で軟らかくなったプラスチックを装置の下から空気を抜いて成形する真空成形の様子を見学。PPをはじめとした様々なプラスチック素材の複雑な凹凸加工や穴あけの技術について説明を受けました。

株式会社ヤマシタ



ステンレスをはじめとして様々な素材から建物に附随する都市空間づくりをしているヤマシタでは、ステンレス板には圧延工程で生じる方向があり、加工の際もそれに従って切断するため約7割が廃材となることや、樹脂加工によって錆びにくく耐久性も上がることを学びました。見学者の興味が高かった表面加工技術では、接合部分までも美しい鏡面加工を施す技術に感嘆しました。

らと思っています。

デザイナーと製造現場の「すれ違い」のようなものを感じられることはありますか。

西村(ヤマシタ) 企業側としては、デザインはコストを考えた現実味のあるものをお願いしたいと思います。そしてお互い良いものを作るためにコミュニケーションを取りながら歩み寄ればいいのではないのでしょうか?今日は見学にいらした方々が、製造課程で出た破片に注目しているのを見て、着眼点の面白さを感じました。

高田(高田製作所) メーカーは高いものを売りたいので、コストを上げてもらっても結構ですよ。ただ売れるかどうかが問題です。安ければ良いというものではありませんね。

梶本(デザイナー) 私は大手家電メーカーから世に出るデザインと、自分が考えるデザインとのギャップを感じます。それは市場の差だと思うのですが、すべてのメーカーがマスマーケットを狙っても駄目。よりハイエンドだったりコアなマーケットを狙っても良いのではないのでしょうか?

西村 でも、コアなマーケットを狙うと小ロット生産になって、ランニングコストを消化するのが大変ですよ。

梶本 ITがその解決策と言われていたのですが、あまり解決されていないようです。ただ、今韓国では型を安くつくって、ロットは200個でも

いいというようなアプローチが凄いです。

中林 それに対応するためには、ライン作業ではなく、キャノンのレーザープリンタの組み立て作業のように、ドラムのようなセットを組んでパーツを組み立てる方式が必要だと思います。会社の規模とマーケットのマッチングも必要ですね。その辺のバランスの見極めが難しいと思います。

片山(デザイナー) 商品化を目指す上で、プロトタイプ段階でモノの可能性やアイデアを盛り込めるところがあると良いと思います。デザインセンターにそういう機能があると良いですね。

デザイナーとのコラボレーションについてはどうお考えですか?

谷(日本成工) これまでは開発部門とのやり取りが多かったのですが、OEMだけでなく、デザイナーの方々とのコラボレーションや様々な提案を取り入れていく体制を整えていかなくてはいけないと考えています。また、簡単な試作ならば、金型を起さなくても、当社は木型で対応できますので、コスト的にも安くなると思います。

今後とも、このデザインセンターを上手に活用して下さい。本日はありがとうございました。

協賛広告

AIDEX

洗練された、
コミュニケーション空間の演出。



営業内容

●ディスプレイ

文化施設・博物館・展示館
博覧会・展示会・イベント
式典

●商業施設

環境デザイン・建築設計
CI・VI・プランニング
複合商業施設・SC・専門店

●サイン

サインシステム
ネオンシステム
大型カラー画像システム

●コミュニケーション

広告・宣伝計画
開発計画、コンベンション
コンピュータソフトウェア開発

株式会社宝来社

本 社 富山市南中央町3-28 〒939-8232 TEL076-429-1900(代) FAX076-429-6151
(株)宝来社石川 金沢市湊2-77 〒920-0211 TEL076-239-0011(代) FAX076-239-0511
(株)宝来社福井 福井市西開発3-719 〒910-0843 TEL0776-54-7801(代) FAX0776-53-3620
営 業 所 東京 一級建築士事務所登録/富山・福井

URL <http://www.horaisha.co.jp> E-mail mail@horaisha.co.jp


発想の芽。



いつも理想を追い求めること、ちがう視点を忘れないこと。新しい発想が、新しい価値創造の鍵となります。私たちYKKは、積み重ねてきた知恵と技術にくわえて、しなやかな発想の芽を大切に実らせることで、新時代にふさわしい高性能な商品をおとどけてまいります。

 **YKK株式会社**

黒部事業所 〒938-8601 富山県黒部市吉田200 TEL: (0765)54-8000


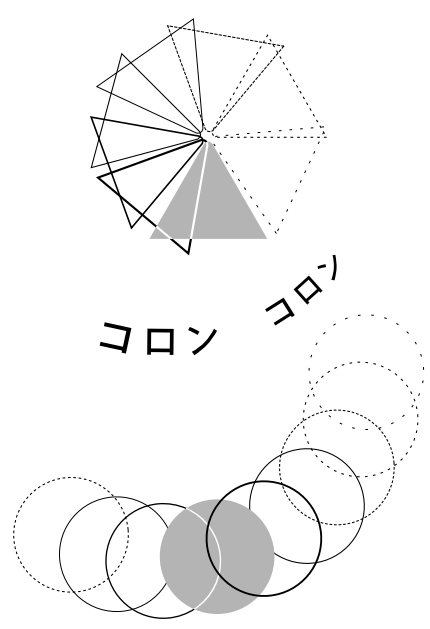


simple,
basic,
and
humor.

www.lemnos.jp

Lemnos

時計・インテリア雑貨・時計部品・建築金物・給排水機材
 広範に関するお問い合わせは、takata@lemnos.jp までお願いいたします。

2001年度グッドデザイン賞選定商品
 デスククロック「コロンⅡ」

株式会社 **竹中製作所**

本社・展示場
 高岡銅器展示館
 長慶寺事業所

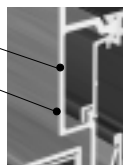
富山県高岡市美幸町2-1-16 tel. 0766-22-0566
 富山県高岡市戸出栄町53-1 tel. 0766-63-5556
 富山県高岡市長慶寺987 tel. 0766-23-7201

New 素敵・快適生活サッシ。

アルミと樹脂を一体化した「アベックス70」は、独自の構造で高い断熱性を実現した快適サッシです。新しい快適と素敵の基準を満たす性能とインテリア性。これからの暮らしのための「Good」がいっぱいのサッシです。

天然木のもつ素材感を再現したAPEX-Wood

ベース樹脂
木粉層



「アベックス70」は、樹脂に木粉を配合した新素材「APEX-Wood」を室内側に採用。表層部分に木粉を密集させることにより、いっそう天然木に近い質感を再現しました。また、木粉入りの表層樹脂と木粉を配合しないベース樹脂との「デュアルマテリアル構造（表層木粉入り）」が安定した品質を実現しています。



引違い窓(テラス)

非塩ビ系ABS樹脂採用。

「アベックス70」は、人体に悪影響をおよぼすダイオキシンを発生しない「ABS樹脂」を採用し、環境や人に配慮しています。

アルミ樹脂一体サッシ

新登場

アベックス70

立山アルミニウム工業株式会社 本社 / 〒933-8602 富山県高岡市早川550番地(総務部) TEL (0766) 20-3121 <http://www.tateyama.co.jp>

マルチメディアの進化とともに

印刷メディアで培った
ノウハウを核として
マルチメディアの進化とともに
新しい提案型企業に
生まれ変わります。



印刷・紙器
富山スガキ株式会社
〒939-1855 富山県富山三番の二
電話 〇七六四一九一三五(代)

富山から世界に発信するデザインムーブメント
デザインウエーブ2001イン富山

発行日

2002年2月28日発行

編集・発行

デザインウエーブ開催委員会

事務局

富山県総合デザインセンター
〒939-1119 富山県高岡市オフィスパーク5番地
TEL0766-62-0510 FAX0766-63-6830
ホームページ <http://dc5.suncenter.co.jp/>

主催

デザインウエーブ開催委員会
(富山県、富山市、高岡市、(財)富山県新世紀産業機構、富山県総合デザインセンター)

共催

(社)富山県デザイン協会、(財)富山県産業創造センター、(株)富山県産業高度化センター

後援

経済産業省中部経済産業局、(財)日本産業デザイン振興会、
(財)富山コンベンションビューロー、北日本新聞社、富山新聞社、読売新聞社、
日本経済新聞社、日刊工業新聞社、朝日新聞社、毎日新聞社、中日新聞社、
産経新聞社、NHK富山放送局、北日本放送、富山テレビ、
チューリップテレビ、エフエムとやま

監修

黒木 靖夫

編集・構成

鈴木 敬一 / 吉田 良広 / 江洲 義幸 / 林 千歳 / 窪 英明 / 住岡 淳司 / 玄 千賀子

デザインディレクター

桐山 登土樹

アートディレクター

川淵 満

デザイナー

河越 康彦 / 芝崎 曜子

ライター

長谷 あづさ / 寺崎 康子

カメラマン

宮新 彰仁

印刷・製本

富山スガキ(株)

©2002

Printed in Japan

