



Design Wave 2002
in Toyama





Design Wave 2002 in Toyama





C O N T E N T S



富山県総合デザインセンターでは、企業のデザイン開発力の向上やデザイナーの育成などに積極的に取り組んでいます。毎年、秋に開催している「デザインウエーブ」は、その中枢を担うデザインイベント。“富山から世界に発信するデザインムーブメント”をキャッチフレーズに、「富山プロダクトデザインコンペティション」をはじめ、デザイン関連の展示会・セミナー・ワークショップなど、さまざまな企画を実施しています。



今年度は新たに、ミラノデザイン交流事業（日本貿易振興会JETROの地域間産業交流支援事業を活用）の一環として、イタリア・ミラノ在住デザイナーを対象とした「富山・ミラノデザインコンペティション」も開催。入賞作品については、当センターでデザインモデルを試作した後、県内企業での商品化に向けた取り組みを進めていく予定です。



デザインは、21世紀のものづくりを拓く重要な鍵。これからも富山から全国、そして世界に向けて、デザインの大きな波を起こしていきたいと思います。どうぞ皆様方のいっそうのご支援・ご協力をよろしくお願い申し上げます。



デザインウエーブ開催委員会



Toyama Product Design Competition 2002

富山プロダクトデザインコンペティション 2002

2002年課題テーマ



課題1

私(個)の空間を際立たせるプロダクト



課題2

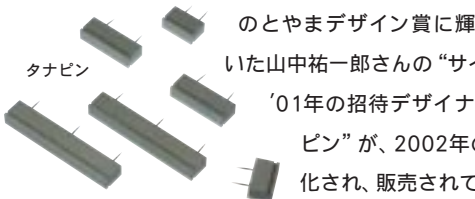
75㎡(22.7坪)のマンションの間取り



県内企業と全国のデザイナーとの接点をつくり、とやまブランドの創出を目指す『富山プロダクトデザインコンペティション』の審査会が2002年の7月から8月にわたって行われました。開催9回目を迎え、今年度は全国のデザイナーや学生から342点(昨年の約1.7倍)の応募登録がありました。ホームページに掲載した応募要項のダウンロードは約4,000件にもおよび、他のコンペとは一線を画した「商品化をめざすコンペ」として広く認知されている側面が明確となったようです。また、これまでにコンペ出身のとやまブランドが数多く誕生。最近の事例では、'99年



サイドコンセントタップ



タナビン

のとやまデザイン賞に輝いた山中祐一郎さんの「サイドコンセントタップ」と'01年の招待デザイナー梶本博司さんの「タナビン」が、2002年の夏に無印良品から商品化され、販売されています。

しかし一方では、プロダクトデザインだけの提案から「売れる商品」を生み出すこと、そして地場産業への波及効果を高めることへの限界

に危惧の念を抱いているのも事実です。元々、富山県の地場産業のデザイン振興や商品開発の促進を期待して始めたコンペだけに、当センターではこの問題点を重要視。地元のリソース(建材、伝統産業の銅器・漆器など)を最大限に活用できる空間そのものに視点を移し、住まい方や居住空間を含めた新しいシステムの提案を模索し始めています。

その実験的な試みとして、今年度のコンペではプロダクトに加え、建築をテーマにした課題を新たに設定。審査には、建築やインテリア、流通などの現場に精通した審査員5名を迎え、デザインの美しさや機能性はもちろん、地場の技術を使った製法や価格、市場の開拓、流通システムなどさまざまな視点から協議。とやまデザイン賞4点を選出しました。



現在、この4点をはじめ、最終審査まで残った作品について商品化の可能性を再検討中。デザイナーと地場企業、当センターが一体となり、コストや安全性、流通経路の開拓などの具体的な取り組みを進めています。

Schedule

2002. 4

課題テーマ決定

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。

5

応募要項発送、メディア告知

スケジュール決定後、応募要項を作成。過去実施コンペ応募者、メーカーデザイン部、美術系大学などに発送。同時に、雑誌やホームページで募集を告知。

6

7

7/10 締切 応募登録

応募者の登録を受付。今年度は342点。

8

9

10

11

12

2003. 1

2

報告書発行

コンペをはじめ、デザインウエーブで実施したイベントの報告書を制作、発送。

7/19 締切 パネル作品提出

作品の完成予想図とコンセプトを示したパネルの提出を受付。

8/23 締切 模型作品提出

第一次審査通過者から模型の提出を、招待デザイナー9組10名からはパネルと模型の提出を、それぞれ受付。

プロトタイプモデル作成

入賞、および第一次審査通過の作品の内、4点のプロトタイプを当センターで作成。

商品化検討

商品開発研究会参加企業やデザイナーとともに、商品化に向け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。)

7/23-24

第一次審査会

黒崎氏、佐藤氏、清水氏、谷内田氏、黒木所長の5名が投票審査。22点が通過。結果はホームページで発表するとともに、e-mailで通過者へ通知。

8/27

第二次審査会

黒崎氏、佐藤氏、清水氏、谷内田氏、黒木所長の5名で投票審査。得票数の多い上位4点を商品化ノミネート作品として「とやまデザイン賞」に選定。5点目の作品については票が分かれたため、商品化の可能性などを再度議論した末、該当無し。今回に限り、各審査員の推薦による4点を「審査員特別賞」に選出した。

10/10-14

東京デザイナーズブロック2002へ出展

東京・原宿のYAMAHAギャラリー「EX'REALM」にて、入賞、および第一次審査通過(招待デザイナーを含む)の作品を展示。

11/5-17

作品の公開・展示

【富山国際会議場】「デザインウエーブ2002イン富山」にて、入賞、および第一次審査通過(招待デザイナーを含む)の作品を展示。会期初日には受賞者を招き、表彰式や交流会を開催。



生活の中にどれほどの意味があるのか、そこを突いてくるモノが欲しい。



Teruo Kurusaki

黒崎輝男

(株)IDÉE代表取締役

富山のコンペ、東京デザイナーズブロック、Gマークの3つの審査と、イデーの経営を通して今のデザインや、世の中の動きを見えます。そこで感じるのは、20世紀後半までのいわゆる安くて、良く売れて、ファッションブルなデザインはもう行き詰まってしまって、もう少し楽になって引いてみようかという状況です。昨年のコンペでは「ユーモアのあるデザインがほしい」ということを言いましたが、今年はもう一歩「いっちゃってる」感じ。5年前だったら絶対に目に止まらなかったモノが今年は心に響いてきています。これは一体、何なんだろうと思うと、人が生活していくうえで、そのモノがどれほどの意味があるのかということ。例えばエクスペリエンスデザインとか、スタイリングの美しさ以上の何か欲しいという状況が見受けられます。今、自分らしい生活を取り戻したい、自分のライフスタイルをつかみたいと思っている人たちが増えているんですね。今年、選ばれた作品は、そういう意味で時代を映し出していると思います。

新しい時代の流通を射程に入れ、商品化とは何かを考えたい。



Kozo Sato

佐藤康三

(株)コーゾーデザインスタジオ代表取締役

審査会場に並んだ作品を審査する時、私たちはその作品が置かれた環境をかなり深く想定して選ばなければならない、だから非常に疲れます。例えばブタの形をした“CABIPET”。最初は「やめようか」と言ってたんですが「モックアップで見てみよう」ということになって、実際に手で触れて使う形になった時に「選んでおいてよかった」と納得したんです。最近ではみなさんプレゼンテーションがすごく上手。これは逆に言えば絵でだまされてしまうということなので、審査する時は、かなりしつこく、慎重に見ています。もう一つ感じたのは、私自身もそうですが、生活を楽しくするという気運がすごく高まっているということです。これまでは企業のポリシーに沿ったデザインが主流でしたが、最近は極めて個人的な生活の美意識の中から出てきたデザインが評価されています。みんなが欲しいものじゃない、つまり大量生産品じゃないということです。そういう意味では、今後はいかに小ロットで面白いチャンネルを作り出していくかが大事。販売計画や流通をきちんと射程に入れたモノづくりが、応募デザイナーはもちろん、このコンペの審査基準にも求められてきていると思います。

くろさきてるお ● 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。

さとうこうぞう ● 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)コーゾーデザインスタジオ設立。1991年KOZO PROJECTがニューヨークのクーパー・ヒューイット美術館パーマネントコレクションに選定。

今、デザインに求められているのは、よりよい居心地を創り出すこと。



Fumio Shinjima

建築にもプロダクトデザインの手法を取り入れていきたい。



Akio Yachida

21世紀のデザインには、新しい暮らしの提案が必要。



Yasuo Kuroki

清水文夫

(株) 清水文夫アーキテクト代表取締役

ポストモダンへの時代の流れは無数の“私”の表現を生み、後にそれは消費と表層の記号のゲームとなり、結局、順列組み合わせの可能性を使い尽くしたあげく、意味論的な空間を招いて幾何学的なモダンへと帰結しました。そして時が流れ、またデザインのゲームが飽和へと向かいつつある現在、繰り返される消費の波という現実を把握した上で、多様な価値観の中から独自のアイデアを表現することが要求されています。それは、人間を幸福にし生活の仕方を発見すること。よりよい居心地を創出すことです。

今回のコンペでは、時代を読みとった遊び心や、ファンタジーのある楽しい夢を表現した案に高得点のものが多かったですね。新たな機能を発見するようなアイデアや、テクノロジーとエンターテインメント性をテーマに新しい出会いを求める案もありましたが、少しインパクトが弱かった。住宅は空間に新奇性が欠けていたようです。プロダクト性のある住宅の装置と空間性を、より明確に打ち出した作品が欲しかったと思います。

谷内田章夫

谷内田章夫／ワークショップ

プロダクト作品については私は専門外なので、空間の中にそれが置かれた状況を想定しながら審査しました。他の審査員とは視点が変わってくるだろうと思っていたのですが、実際に票を入れてみると意外にも感覚的に近かったですね。“Shine Clock”は、個の空間を際立たせるという点で上手に表現していたと思います。マンション作品の方は、みなさん、かなり現実的な提案を出してこられたと感じましたが、私の視点としてはもっとコンセプト的な部分を大切にしたいと思って新しい提案を引き上げるように審査しました。ヨーロッパでは建築家がプロダクトのデザインをするのが当然ですが、日本では工業化はいけないものという感覚があって関わりが少ない。でも私自身はプロダクトデザインの研究室にいたこともあるので、プロトタイプを作って実験し、検証するというプロセスはいいことだと考えています。建築も造りっぱなしでなく、モニタリングしながら、社会に還元できるところまでもっていかたいと思っています。

黒木靖夫

富山県総合デザインセンター所長

二つの傾向を感じました。一つは、今のデザインには新しい生活の提案が求められているということ。技術や機能に基づいてデザインを起こしていくのではなく、全く新しいサクセスモデルを作り上げることが求められているということです。

二つ目はデザイナーの無名、記名の問題。かつて企業のデザインは一貫性を守ることが大事でした。そのためディレクターの存在があり、インハウスデザイナーをまとめていくということが中心でした。しかし今はもっとデザイナーの個性を前面に出すべき。見たらずく、誰がデザインしたのか解るというのが、これまでの日本には少なかったんです。ほとんどがインハウスデザイナーでしたから。そういう意味では、デザインはほとんど外注でフリーのデザイナーに依頼するイタリア方式を学んだ方がいい。これまでの考え方は一度ご破算にして、新しい組織でデザイン開発をしていった方が日本のデザインは良くなっていくと思います。

しみずふみお●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。

やちだあきお●1951年新潟県生まれ。1975年横浜国立大学工学部建築学科卒業。1978年東京大学大学院修士課程修了。同年、北山巨・木下道郎とともにワークショップ共同主宰。1995年谷内田章夫／ワークショップ設立。東京理科大学理工学部非常勤講師。

くろきやすお●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(株)代表取締役社長。1993年(株)黒木靖夫事務所設立。富山県工業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。

 **flashbulb**

何かが閃いた様子を視覚的に表す時、頭上に光った電球を描くことがあります。それは瞬間的に、ある考えが脳裏をかすめるという電氣的な効果から生まれた共通認識。この“flashbulb”は、誰もが無意識に記憶する電球の回転動作をそのまま鉛筆削りの使用動作に置き換え、削る行為と削った後に生まれる“閃き”の要素を形にした鉛筆削りです。



馬場威彰

1972年東京都生まれ
1997年多摩美術大学美術学部プロダクトデザイン専攻卒業
〔賞歴〕第13回グラフィックアート『ひとつぼ展』入選、第6回リッピングデザイン賞入選、第9回アイリスオーヤマ生活デザインコンテスト優秀賞、第6回札幌国際デザイン賞入選、第3回雑誌デザインコンペ特別賞、第10回アイリスオーヤマ生活デザインコンテスト佳作、DESIGNTOPE The 2nd Design Competition グランプリ・ユーザー賞受賞

審査員総評

- ・形状に目新しさはないが、良い清潔感をもっている。
- ・削りくずの見せ方がいい。また使いたくなる美しさがある。
- ・化粧品のアイペンシル削りとしても使えそう。



【素材】アルミニウム（口金部）、ガラス（ハルブ球）

 **DRIP-DROP**

“DRIP-DROP”のフォルムは、鍾乳石が何万年もかけて伸びる時間性、そして水滴や乳房に含まれるミルクのような人間の根源的な潤いのイメージをはらんでいます。微量の自然の恩恵で生命が十分生きていけるように光を必要最低限に管理し、必要に応じて欲しい量だけ光を取り出すことができます。これは吊り下げペンダントとしての計画ですが、天井直付け式でサイズの大きなタイプも考えています。



今村竜太

1979年滋賀県生まれ
2002年成安造形大学住環境デザインクラス卒業
現在、同大学研究生として在籍中
〔賞歴〕国際眼鏡コンペOPUS DESIGN AWARD入選（'01年）

審査員総評

- ・形状と明るさがアナログ的に変化するというアイデアが魅力。
- ・アルミの素材感が十分に生かされ、時代にマッチしている。
- ・もう少しウエイトを重くして、楽に紐が引っ張れるように改善すべき。



【素材】アルミニウム、ジョーゼット



CABIPET

“CABIPET”は、ペットをモチーフにラインナップされるキャビネット（飾り棚）の提案です。棚としての機能に可愛いモチーフをプラスして、キャラクター商品的な愛着を持たせています。軽くて高品質なダンボール素材は空間の中で特異にはならず、自然な主張を好むファニチャーとして、そのアイデンティティを発揮。モチーフデザインを増やしてシリーズ化することや、内部レイアウトのイージーオーダーも可能です。



【素材】米国トライウォール社製強化ダンボール



Tamagawa Factory Cardbord style. We create your happy life.

2001年春より、ダンボール工場の(有)タマガワファクトリーをデザインしていこう！と活動開始。ロゴやパンフレット、インターネットをデザイン。現在は個々に照明や椅子などを制作。

- ⑤ 若林昇
1975年神奈川県生まれ
多摩美術大学デザイン学科卒業
現在、お菓子販売メーカー勤務
- ⑥ 高田俊也
1974年神奈川県生まれ
神戸芸術工科大学プロダクトデザイン学科卒業
現在、照明器具メーカー勤務
- ⑦ 白鳥浩平
1974年神奈川県生まれ
京都精華大学芸術学部デザイン学科卒業
現在、広告製作プロダクション勤務

審査員総評

- ・素材と今の空間の中に楽しさをくれる。
- ・原寸大のフタの大きさという点が、ペット的な感覚でいい。
- ・アイボのような可愛らしさが面白い。



水のようなプラン

水の中のような浮遊感のある部屋ができれば良いと思います。部屋は普通、リビング・寝室・書斎などその性格で満たされます。間仕切りとは、その性格を止める堰（せき）のようなものだと思います。私たちの提案は、間仕切りによってプランが流動的に変化します。その間仕切りは、光は通るけれども視線は通らないような、閉じているけれども開いているような、堅いけれども曖昧なような、流動的で浮遊感を生み出す境界として考えたいと思っています。



安田朋子・堀直樹・吉田レオ

- 安田朋子
1972年富山県生まれ
2001年より共同設計
- 堀直樹
1971年岐阜県生まれ
2001年より共同設計
- 吉田レオ
1971年長野県生まれ
2001年より共同設計

審査員総評

- ・新しい概念をもった提案。
- ・日本のと現代的、両方の住まい方を上手くミックスさせている。
- ・徹底的に作り込んだ成果がデザインに表れている。

黒崎輝男賞

 baffaro stride stool

ただ単に座るための椅子ではなく、そのものがあるだけで部屋の空気が変わるような、なでたり、ブラッシングをしてあげたり、ほおずりしたり、ついつかまってしまうツールです。



プロダクトチーム シーズー

2002年、(株)ジェネレーション・エックスの新部門として社内に発足。従来の業務を活かした個性的なデザインを提案していくクリエイティブチームとして活動。

- Ⓜ 大國雅弘
1971年兵庫県生まれ
1997年装飾塗装造形会社(株)ジェネレーション・エックス設立
2002年同社内にプロダクトチーム シーズーを発足
- Ⓜ 的埜晶子
1972年大阪府生まれ
1997年より(株)ジェネレーション・エックス勤務
- Ⓜ 大野千佳子
1971年福岡県生まれ
1999年より(株)ジェネレーション・エックス勤務

審査員総評

- ・思わず蹴飛ばしたくなるくらい可愛い。一生つきあえそう。
- ・もう少し丸く作れば、さらに最高。
- ・これからの家具デザインを変える可能性を秘めている。



【素材】発泡スチロール、ウレタンフォーム、フェイクファー、マツ

佐藤康三賞

 invader

人口増加と住居空間の減少が進む中、床を有効利用できる多機能家具のデザインを目指しました。このインベイダーユニットはそれぞれが棚や机、椅子として使用できます。素材に100%リサイクルのポリエチレンを用い、制作をローテーションモールドイング(回転成型)で行うことによって、販売コストを下げることができ、また環境にもやさしいプロダクトとなっています。



Bahbak Hashemi

1979年英国・バーミンガム生まれ
2000年シドニー大学土木工学科卒業
現在、シドニー工科大学インダストリアルデザイン科在籍、
家具デザイン専攻
九州芸術工科大学に留学中

審査員総評

- ・遊び心があり、多用途に使えるところがいい。
- ・できるだけローコストで作りたい。



【素材】ポリエチレン



【素材】アルミニウム、ポリカーボネイト、ゴム

清水文夫賞

peace piece

お香を楽しむための器具をひとまとめにしました。使い方は簡単で、コーンタイプ・スティックタイプを問わず楽しむことができます。また使用時に限らず、美しく一体化した各パーツとケース内に収納されたお香がインテリアを演出する小道具にもなります。構造はシンプルで、材質も入手・加工しやすいものを用い、今後の商品化の可能性も考慮しました。

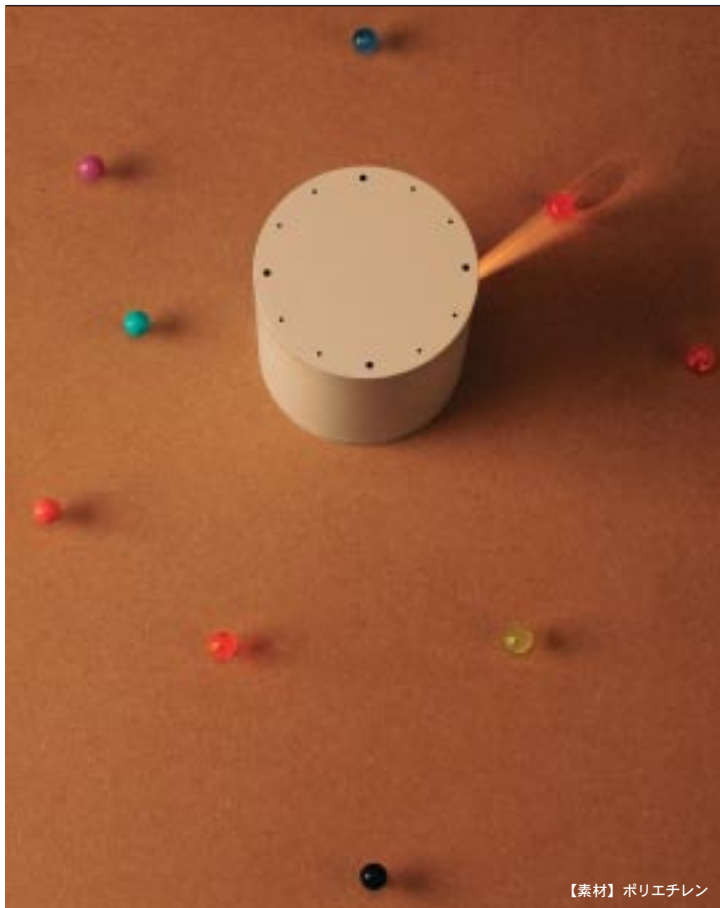


西川学 ●招待デザイナー

1971年大阪府生まれ
1994年神戸芸術工科大学工業デザイン学科卒業
1994年株式会社ユニオン入社
2001年神戸芸術工科大学プロダクトデザイン学科助手
〔賞歴〕PORADA DESIGN AWARDプロ部門最優秀賞、駿府オリジナルグッズコンペ'99入選、ユニバーサルデザインコンテストB賞('00年)など受賞

審査員総評

- ・シンプルな構造で、キレイなお香の色も楽しむことができる。
- ・パッケージ自体をインテリアにしようというアイデアがいい。
- ・インテリア感を上手く出している。



【素材】ポリエチレン

谷内田章夫賞

Shine clock

静かな夜。光と影が織りなすラインが時間を刻む。ピンの位置は1時、2時…12時だけでなく、あなたにとって大切な時間の位置に留めてください。あなたの遊び心が空間と時間を演出します。12時・3時・6時・9時には、赤色の光が空間を優雅に彩ります。



Design ship 虎

- ㊦ 中嶋尚孝
1961年熊本県生まれ
2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科主任
- ㊦ 鷗狩安隆
1979年鹿児島県生まれ
2002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

審査員総評

- ・もっとパーソナルな表現ができる作品。その可能性がとてもある。
- ・暗がりアナログ的な時間の認識ができるところがいい。
- ・自分で作れるという点が面白い。
- ・今回の課題にぴったり合っている。



梅田弘樹

1966年生まれ
 千葉大学工学部工業意匠学科卒業、同大学院修了
 1991~'97年キャノン株式会社デザインセンター勤務
 1998~'00年ヘルシンキ芸術デザイン大学
 2000年studio UME設立 (ヘルシンキ)
 (賞歴) ライティングオブジェコンペ'94岐阜入選、グッドデザイン賞、iF賞 ('95年)、日本クラフト展入選 ('96年)、European Lighting Design Competition入選 ('00年)

BAHMIAN

通路とデスクを仕切る位置に置かれた書棚“BAHMIAN”に、愛着のあるジャケットをかける。—その瞬間、「私」の記憶を宿した人型とBAHMIANのフレーム構造の相乗効果によって、その場限りの「私の空間」が現出します。素通しの枠に過ぎないこの境界は、そのつもりになれば相互に見通せるはかない壁ですが、内側(=私自身)と外側(=周囲の人々)双方の心の奥底へ、私の空間の存在を穏やかに、それでありながら効果的に訴えかけるのです。

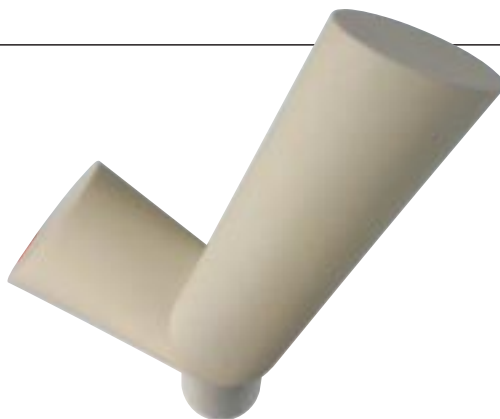


トロイカ

2001年よりtrojkaとしてロンドンにて活動開始。以降、ミラノサローネにて作品発表、富山プロダクトデザインコンペ01入賞。

④ 丹呉由紀子 横浜市生まれ
 武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科卒業
 Royal College of Art家具デザイン科大学院修了
 1998年よりRon Arad Associates勤務
 (賞歴) Ernest Race Award for Creativity and Innovation, Worshipful Company of Furniture Vita Foam Prize受賞

④ 鶴丸祐子 東京都生まれ
 武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科卒業
 Royal College of Artプロダクトデザイン科大学院修了
 2000年Helen Hamlyn Research Centre、Bergne Design for Manufacture勤務
 2000年よりRon Arad Associates勤務
 (賞歴) Kokuyo Design Award、Italian Moulding Design Awards受賞



【素材】アルミニウムシート、セラミック

クロニカル

ヒトは、さまざまな理由で時計を見る。会社に遅れないように、昼休み前に、そして終電を逃さないように。社会の時の流れに身をおき、行動するためのツールがいわゆる時計です。プライベートに時を過ごす空間には、過ぎてゆく時間を楽しめるツールが似合います。“クロニカル”はそのモノのカタチによって時を伝えるオブジェクト。2つの形体は時の経過によって表情を変え、そこで過ごす人の時の伴走者となるのです。

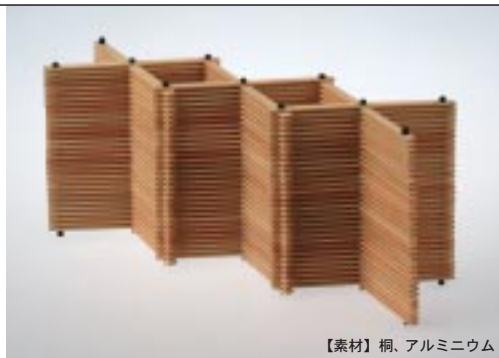


山中祐一郎

1972年栃木県生まれ
 1994年東京造形大卒業、AAスクール留学(ロンドン)
 1996年内藤廣建築設計事務所勤務
 1999年S.O.Y.建築環境研究所(新宿)設立
 (賞歴) とやまデザイン賞受賞

EFOs (Elastic Folding Screen)

日本古来からある几帳や屏風、衝立、簾のように移動可能な準身体的な道具。直接的な視線を遮っても、光、風、音をほのかに伝える曖昧な「しきり」。この独特な性質を現代の生活空間に持ち込むために、単純な機構で多様なシチュエーションに対応できるよう、伸縮自在であることをポイントとしました。手元を隠す程度のローパーティションから、天井に届くほどのハイパーティション、ディスプレイ棚やベンチ、照明など、応用範囲は広い。



【素材】桐、アルミニウム

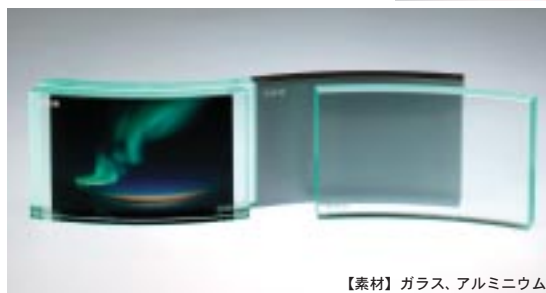


澄川伸一

1962年東京都生まれ
 千葉大学工学部工業意匠学科卒業
 1984年ソニー株式会社入社
 1987~'91年ソニーアメリカ勤務
 1992年澄川伸一デザイン事務所設立
 JIDA正会員、拓大非常勤、二級建築士
 (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、札幌国際デザインコンペ入選、オゾン雑貨デザインコンペデザイン優秀賞、Gマーク受賞など受賞多数

DNA

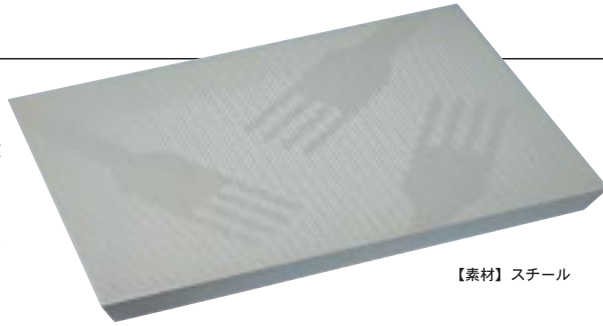
展開性に富む、アーチ状に自立する形状の写真立て用素材ブロックです。配列パターンの変化=機能の変化として、最小限の造形要素の中に、前後の同じRの設定、接円方向の端面カットなど、展開性のための造形処理が実はさりげなく施してあります。この工夫によって、ユーザーの配列パターンと見立ての発展性がより期待できます。私空間をお気に入りの写真で区切ったり、ペン立てにしたりとさまざまなことが可能です。飽きることのない、私空間を表現する産地のプロダクトです。



【素材】ガラス、アルミニウム

Full Up

お皿をデザインしました。穴を空けるという作業で、グリッド上に並ぶ穴に大小を施すことにより、お皿に新たな表情を持たせました。フォークをモチーフとし、大勢でお皿をつつく楽しげなシーンをイメージしています。



【素材】 スチール



藤原 敬介

1968年東京都生まれ
武蔵野美術大学インテリアデザイン科卒業
1992~'00年(株)スタジオ80在籍
2001年より藤原敬介デザイン事務所主宰
〔賞歴〕JCD(日本商環境設計家協会)デザイン賞'01優秀賞、富山プロダクトデザインコンペ'01デザイン賞など受賞



【素材】 ABS樹脂

parasite

ゴミ箱の位置というのは難しい。空間の中で自立たないように奥へやると使い難く、手前に置くにもちょうど良い場所は他の家具などにすでに占拠されています。“パラサイト”は家具の脚に寄生することで、ゴミ箱の存在そのものに光を当てています。



梶本 博司

1955年兵庫県生まれ
多摩美術大学立休デザイン科卒業後、家電メーカーでプロダクトデザイン
1991年梶本デザインとしてフリー活動を開始
2001年デザイナーのプラットフォーム「ポリサイト」参加

Floated Light

灯籠流しを見ていてふと寓話「オフィーリア」を思い出しました。水に浮かべるキャンドルホルダーがあればと思ったことが発端です。お風呂に浮かべたり、庭の池に浮かべたり、ポウルに水を張って浮かべたりすることができます。温泉などに浮かべても雰囲気を楽しめます。また、食卓の水に見立てて流れる花のようにディスプレイすることも。灯りがほんのりと透ける素材を使用し、暖かみのある光に彩られた流れる花です。



【素材】 PET樹脂



塚本 カナエ

香川県生まれ
金沢美術工芸大学卒業後、三菱電機(株)、デザイン総研広島(株)勤務
フィンランド国立芸術工科大学大学院、イギリス王立芸術大学院修士課程修了
ダーティントンクリスタルLtd、クィーンズベリー・ハント・レヴィンデザイン事務所勤務
1999年Kanae Design Labo設立
現在、日本大学芸術学部非常勤講師を勤める
〔賞歴〕英国王立芸術振興協会コンペティション最優秀賞、英国王立芸術振興協会トラベルアワード、東京ドームテーブルウェアコンテスト優秀賞など受賞



【素材】 紙

机の上の小さな茶室

日常のペットボトル茶道を求めて

最近ではオフィスなどでお茶を飲む時に、ペットボトルや缶などで簡単に済ませてしまうのが一般的ではないでしょうか。“机の上の小さな茶室”は、茶室形の箱の中に納めることで、単なるペットボトルが茶道の意味を帯びてくるマルチボックスです。防滴加工された厚紙を簡単に組み立てて、コースターや小物入れとしてさまざまに利用できます。積み上げや折り畳みもできて、場所を取りません。



浅野 泰弘

1953年埼玉県生まれ
1979年(株)浅野デザイン研究所を設立
1988年ドムスアカデミー修士課程修了
現在、デザイナーのプラットフォーム「ポリサイト」でも活動中。
〔賞歴〕富山プロダクトデザインコンペ'97グランプリ、とやまデザイン賞('00・'01年)など受賞



清水哲夫

1974年東京都生まれ
1999年工学院大学工学部機械工学科卒業
2002年新しいコンセプトのテーブル「essencia/エッセンシア」をデザイン



酒井篤志

1974年東京都生まれ
1997年桑沢デザイン研究所インテリア住宅研究科卒業
1997年近藤康夫デザイン事務所入所
2002年フリーランスとして東京にて活動開始。新しいコンセプトのテーブル「essencia/エッセンシア」をデザイン



essencia

このテーブルの最大の特長は香ること。香りは姿よりも鮮明にイメージを描き出させる効果があります。透明なアクリルのトップ、プラスチックのトレイ、ステンレスのレッグ、これらのパーツを重ね合わせるだけのシンプルな構造で、組み立てには工具を必要としません。あとはトレイにポプリを敷きつめればテーブルは完成。最小限のパーツがもたらす軽快感は香りのイメージを最大限に表現しています。



【素材】ポプリ、ステンレス、プラスチック、アクリル



Design ship 虎

左から、
工藤古史郎 1982年熊本県生まれ
2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科2年
〔賞歴〕SOFUチェアードesignコンペティション'02 in 山形佳作
阿部秀明 1983年福岡県生まれ
2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科2年
的場亮輔 1981年大分県生まれ
2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科2年
〔賞歴〕SOFUチェアードesignコンペティション'02 in 山形佳作
中嶋尚孝 1961年熊本県生まれ
2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科主任



“いたっ!!”

ドアに足を挟みませんように。右足と左足があります。



平井康之

1961年大阪府生まれ
京都市立芸術大学、ロイヤル・カレッジ・オブ・アート卒業
現在、九州芸術工科大学にてインテリア空間とエレメントデザインを教育・研究中
〔賞歴〕レッドドット賞など



入江洋介

1978年福岡県生まれ
九州芸術工科大学卒業
現在、同大学院在籍中

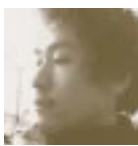


Water-Light

さりげない日常の行為を際立たせるプロダクトが欲しい。照明器具のスイッチは機能的すぎて物足りない。蛇口から流れ出る水のように、光の一滴一滴を大切に味わいたい。夜、目が覚めた時、グラスに注いだ水やワインを美しく眺めたい。そんな気持ちから生まれた“Water-Light”。好きなグラスがシェードとなり、無限の組み合わせの光がサイドテーブルに広がります。



【素材】スチール、20Wハロゲン球



大友学

1978年埼玉県生まれ
パンタンデザイン研究所インテリアプロダクト学科卒業
現在、フリーで活動中
〔賞歴〕富山プロダクトデザインコンペ'00・'01入選



GUM HOOK

堅そうだけどやわらかいゴムのフック。「かける」という行為をそのまま視覚化したようなシンプルで分かりやすいデザインで考えました。同色でまとめてスッキリと、イエロー・グリーンと組み合わせればリズムを楽しんでください。かけたものを引っ張ると“ブルン”と外れます。

【素材】着色ウレタンゴム

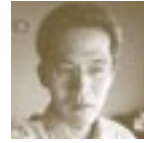


CUP & SAUCER

波形に切り取られた足元の隙間から、カップ底裏面に塗られた色がソーサーに反射してほのかに洩れ出し、カップを持ち上げる一瞬、ソーサーを淡く染めます。形も色もシンプルですが、単純な回転体の一部を切り取ることによる見え方の変化、そして半ば慣習のようになってしまったカップ&ソーサーという組み合わせの必然性に対する新しい提案を意図しました。



【素材】白磁



山本章

1963年東京都生まれ
千葉大学工学部工業意匠学科卒業
Qデザイナーズを経てトリノ工科大学STUDIO G.RAIMONDI、浅原重明のアシスタントなどの後、帰国現在、フリーランス
【賞歴】ITALIA'S CUPグループ入賞、第1回シャチハタデザインコンペティション入賞



Naked Net

座り心地はトランポリンのような感覚で、座る人の心まで弾ませ重心に戻れる、そんな椅子“Naked Net”を提案します。主な素材として、ほど良い肌触りで弾力性や耐水性、耐久性に優れた大自然からの贈り物であるコルクを使用。コルクはカーボンファイバー入りで、補助的に剛性と弾力性をサポートします。



【素材】コルク、カーボンファイバー



岡田拓也

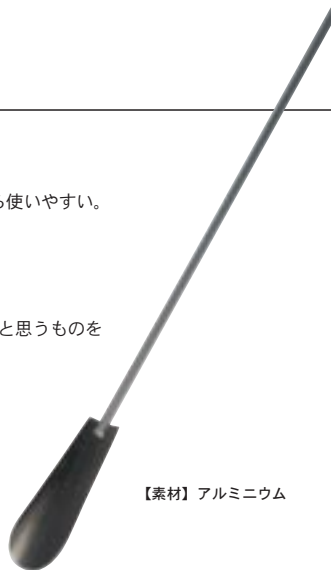
1976年香川県生まれ
現在、宇都宮大学大学院建築材料研究室に所属
【賞歴】卒業設計JIA栃木クラブ優秀賞、第1回リフォーム&リニューアル設計アイデアコンテスト佳作



Long Spatula

出掛ける前の大切な時間、長いから使いやすい。靴を履く人のお手伝い。

- ・永く長く使ってほしい／田村。
- ・玄関前の小さな喜び／神田。
- ・「こんなのがあったらいいなあ」と思うものを作りました／倉田。



【素材】アルミニウム



田村彰悟・神田猛史・倉田裕矢

田村彰悟
1982年徳島県生まれ
2000年より岡山県立大学デザイン学部在籍

神田猛史
1981年熊本県生まれ
2000年より岡山県立大学デザイン学部在籍

倉田裕矢
1981年滋賀県生まれ
2000年より岡山県立大学デザイン学部在籍



r.a.f 〈rise and Fall〉

エントランスでお客様を迎える照明には、シンプルでメタリックな素材で構成された中に、コート掛けや帽子掛けとしての機能が隠されています。装飾性を抑えたその存在は、しなやかに光を反射しながら空間を演出します。上部のパイプを下げることでフックの機能が現れます。



【素材】ステンレス



Design ship 虎

左から、
中庭日出海 1981年長崎県生まれ

上野優 1982年福岡県生まれ
2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科2年

宋雅美 1982年福岡県生まれ
2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科2年

中嶋尚孝 1961年熊本県生まれ
2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科主任



Design ship 虎

左から、
 中嶋尚孝 1961年熊本県生まれ
 2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科主任
 田中歩美 1982年福岡県生まれ
 2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科2年
 〔賞歴〕 SOFUチェアデザインコンペティション'02 in 山形佳作
 江口陽子 1981年福岡県生まれ
 2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科2年
 田中隆文 1982年福岡県生まれ
 2002年福岡デザイン専門学校環境デザイン科2年

葉ッピー

無造作に部屋を這うコードにちょっとした遊びごころ。



松本崇

1979年北海道生まれ
 2000年札幌市立高等専門学校
 インダストリアルデザイン学科卒業
 2002年同校専攻科修了
 現在、印刷会社に勤務



eclipse

空間を際立たせる照明の提案

照明は空間の大きさや形態、目的によって、さまざまにカタチを変えて用いられ、時には空間を演出する大きな役割を果たすものとなります。“eclipse (エクリプス)”は「日食」をテーマに、その神秘的な情景、その光を個の空間において再現することを目的としています。また、市販の円形蛍光管を用いることで、商品化へのリアリティを追求しました。



井谷育世

1986年建築専門学校卒業
 1986～89年岡野設計事務所勤務
 1989年ヤマギワ株式会社勤務
 1996年インテリア部に転属

ウォーム

台座から伸びるワイヤーを芯材にもつウォーム(虫)のようなパーツの群。これを自由に曲げることによって、その1個は個性をもちます。そして、その「個」をつなぎ合わせ、組み合わせ、「個性」は増殖していくのです。



感じる家

風を感じる……風通しの良い開口部
 四季を感じる……間口いっぱいの大きな窓
 優しさを感じる…フルフラット床
 変化を感じる……可変オープンワンルーム



佐野光

1982年北海道生まれ
 現在、札幌市立高等専門学校
 インダストリアルデザイン学科在学中



I/O

居住空間内を仕切る一筆書きで描かれたガラス面は、スラブ面にとられることなく折り重なり、空間を切り取ることで外部空間を取り込みながら内部空間を溶かし合い、部屋と部屋、個と個を緩やかに繋いでゆく。



松浦琢

1978年大阪府生まれ
 九州芸術工科大学卒業
 現在、九州芸術工科大学大学院所属



長尾憲吉

1980年福岡県生まれ
 九州芸術工科大学卒業
 現在、九州芸術工科大学大学院所属

double H-75m²×5.0m-

日本の不動産市場における集合住宅の付加価値は、面積(平面)至上と言えなくもありません。ここでは、同一面積のプランでありながら、異なる体積(立体)として解釈した場合の可能性を提案します。まず、有効天井高が2倍の箱形空間をしつらえ、ストラクチャーとインフィルを別に扱うことにより、後の所有者自らの必要に応じて木架構で床面積を自由に増床することが可能になります。



長谷川聡

1973年東京都生まれ
 1996年日本大学理工学部建築学科卒業
 1996~98年渡辺明設計事務所勤務
 1998年フルプロダクトデザインスタジオ設立
 2001年デザインヴォイス設立参加
 [賞歴] BUFF国際建築デザインコンペ佳作('97年)、日新工業建築設計競技佳作('99年)、かわさき産業デザインコンペ'99KSP賞、(社)造形美術協会デザインコンペ(社)日本DIY協会賞、オーパスデザインアワード'01国際デザインコンペ入選



通り庭のある集合住宅

単に間取りだけを考えるのではなく、間取りから景観やコミュニティ、そして「都市」を創りたいと考えました。無味乾燥な通路を歩くより、賑わいのある小径を歩きたい。この思いを通路に沿って大きな開口を持つSOHOや店舗の為のスペースで表現しました。各戸に建物を2層の高さで貫通する中庭的スペースを設け、プライバシーを確保。庭を通路へ解放することで、立ち寄り寄られたり関係を持てるようにプランニングしました。



宮原輝夫

1966年東京都生まれ
 1990~98年(株)竹中工務店勤務
 1999年宮原建築設計室設立
 現在、群馬大学工学部非常勤講師

ワークショップ

WORKSHOP

2002年8月29日～31日 富山ガラス工房、高岡市デザイン・工芸センター

富山県総合デザインセンターでは、2002年8月29～31日の3日間にわたりワークショップを実施しました。これは、著名デザイナーを講師に迎え指名デザイナーとともにモノづくりを体験し、プロダクトとしての素材の可能性を探ることを目的に毎年行っているものです。

今回の講師は、前回に引き続き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。「ガラスとメタルによるプロダクトデザイン」をテーマに、県内外から参加した7組10名のデザイナーたちがガラスとメタルを使ったプロダクト制作に挑戦しました。

参加者はまず、制作現場となる富山ガラス工房と高岡市デザイン・工芸センターを訪れ、事前に考えたデザイン案をもとに、完成までの一連の工程を入念にチェック。その後、現場スタッフの指導や講師のアドバイスを受けながら、吹きガラスと鑄物の制作に取り組みました。



三つ子の一輪挿し“三子欠片”で鑄造に初チャレンジした中嶋和也さん(デザイナー/砺波市)は、「シンプルなデザインなので簡単に作れるだろうと高をくっていましたが、まったくの間違い。原型づくりが、こんなに手間のかかる作業だとは思いませんでした」と、鑄造の大変さを実感。一方、同作品のガラス制作を担当した黒田昌吾さん(漆工芸家/高岡市)は、「ガラスは、作るたびに表情が変化するから面白い。瞬間の美しさを楽しみました」と、とても満足そう。また、今回2度目の参加という浅野めぐみさん(建築家/名古屋市)は、「他のデザイナーや現場スタッフの発想は豊かで面白く、前回同様、とても有意義なコラボレーション体験ができました。素材の特性や加工方法はもちろんですが、見え方の美しさというデザインの面で学ぶことも数多くありました」と感想を話していました。

完成した作品は、同年10月の東京デザイナーズブロック(本誌25・26頁参照)、そして11月のデザインウエーブ2002イン富山(本誌1・2頁参照)において、展示発表されました。

アドバイザー 講評

夏のワークショップということもあってか、今回は水と光をテーマにした作品が多かったように思います。特に佐藤敦さんと三浦英夫さんの“我が家の金魚鉢”は、アイデアもさることながら、実際に水を入れることで効果に変化する点が面白かったですね。また、造形家の富山省三さんと油絵画家の藤井武さんのチームが楽しそうに作業をしている姿が実に清々しく、とても印象的でした。お二人とも普段の仕事とは違う体験ができて良い刺激だったのではないのでしょうか。

かくいう私も鑄造やガラスは別世界なので、驚いたり感心したりの充実した3日間を過ごすことができました。完成した作品は、どれも造形的にキレイです。皆さん、今回の体験を次の仕事に生かせるといいですね。

WORKSHOP ADOVISER

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～'92年愛知県立芸術大学美術学部デザイン科客員教授('93年から非常勤講師)。'60年発表の「低座椅子」は、'64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・公共空間など、インテリアデザインをメインに手がける。また、建築やインテリアプロダクトの商品化にも従事。[著書]インテリアスペースデザインニング

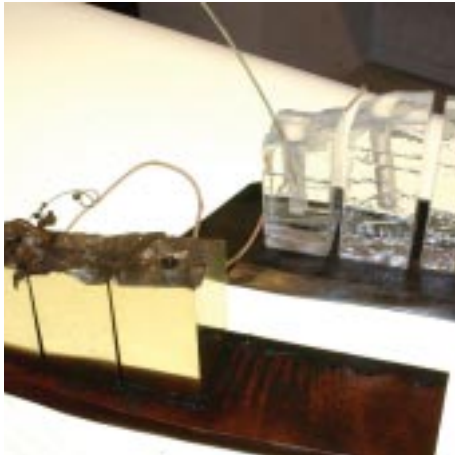


ワークショップに参加させていただくのは、今年で2年目になります。夏、仕事が忙しい中で、この富山のワークショップに参加することは、私にとっても非常に楽しい時間でした。

大半の方が前年と同じメンバーで、制作を担当されているデザインセンターやガラス工房の方も含めて2度目ということもあるのか、前年よりも、スムーズにものができているように感じました。創るものがはっきりしていて、デザインの質も全体的に良くなっていると思います。

通常のデザインの作業と違って、良い意味で「詩的なイメージ」の作品が多く、五感に訴える力が強く出ています。

このようなワークショップが、この場に留まらず、もっと大きな力になっていくと大変面白いと思います。



中嶋和也・黒田昌吾

三子欠片 素材/真鍮、ガラス、木

一つの欠片が3つに分かれ、それぞれが一輪挿しとなっています。金属とガラスで制作し、共通の木製台には漆を塗りました。金属が醸し出す重厚さと、ガラスから生まれる軽快さの2組の三つ子の表情を楽しんでいただけます。和に溶け込む情緒的な風合いで、おもてなしの空間を演出します。金属制作は砂型铸造で、原型から正確な作業を要することに苦労しました。ガラス制作は瞬間にあらわれる魅力ある形を楽しみました。



■中嶋和也(左)

1969年富山県生まれ
1991年金沢デザイン専門学校卒業
現在、有限会社スクラムアートワークス代表取締役、専門学校エッセテクノカレッジ非常勤講師
賞歴 石川県デザイン展最優秀賞・奨励賞('91)、富山県デザイン展入賞('94以後入賞4)、国民文化祭国際ポスター展WATER&LIFE文部大臣奨励賞('96)、TOYAMA ADC準グランプリ('97以後入賞2)、朝日現代クラフト入選('01)、グッドデザイン賞('01)

■黒田昌吾(右)

1963年富山県生まれ
富山大学経済学部卒業
賞歴 富山県デザイン展大賞('90以後入賞5)、高岡クラフト展金賞('92以後入賞5、審査員賞2)、朝日現代クラフト展入選('94)、ヒアマガランカイ3審査員特別賞('00)、高岡市伝統工芸産業優秀技術者表彰('02)



三浦英夫・佐藤敦

我が家の金魚鉢 素材/ガラス、アルミニウム

クライアントの意向とは無縁の自由な世界。あまり経験できない時間なので、私たちにとっては貴重です。ガラスと金属という自然素材が好きなので、できるだけデザイン臭さを感じさせないよう心がけました。



■三浦英夫(左)

1953年東京都生まれ
京都工芸繊維大学・意匠工芸学修士課程中退
1979年MarioBelliniデザインオフィス(ミラノ)勤務
1985年帰国、フリーランスデザイナーとして活動開始
現在、日本企業依頼によるデザイン業務のみ

■佐藤敦(右)

1976年長野県生まれ
東京デザイナー学院プロダクトデザイン科卒業後、フリーランスデザイナーとして活動開始



富山省三・藤井武

まどろみのニンフ 素材/ブロンズ、ガラス

この作品は外からの光を当てても面白く、ブロンズとガラスの透明な光のコントラストが効果があったのではと思います/富山。

初めに想定したのはランプシェードでしたが、最終的に壁面に飾る形にしました。金属を流し込む湯口は切断せずに利用して、造形上の面白さを優先しました。今回の体験は、素材の従来のイメージを払拭し、新たな認識へと私を誘ってくれました/藤井。



■富山省三(左)

1940年富山県生まれ
個展 文芸春秋画廊('83東京)、富山県民会館('84富山)、秋山画廊('87東京)、下山芸術の森発光所美術館('95富山県)など多数
グループ展 現代日本美術展('81東京都美術館)、現代美術選抜展('82文化庁)、吉原治良賞展('85大阪府立現代ギャラリー)、'86とやまの作家展、木の造形旭川大賞展('96北海道立旭川美術館)、こころの原風景展('01富山県立近代美術館)など多数

■藤井武(右)

1952年富山県生まれ
1983年文化庁芸術家国内研修員
現在、春陽会会員・日本美術連盟会員
個展 ギャラリーバルト、立川画廊、ギャラリーNOW(富山)、ギャラリー惣、新宿三越ギャラリー(東京)
グループ展 現代美術選抜展('94文化庁)、東アジア友好美術展('99富山県立近代美術館)、安田火災美術財団選抜奨励展('01東郷青児美術館)
賞歴 北日本新聞美術賞('89)、第72回春陽展中川一政賞('95)



浅野めぐみ

FLOW 素材/ガラス、アルミニウム

水の流れを見つめたい。そんな想いからできた手洗いです。水は天井からしずくとなって降り注ぎ、つもり、あふれてゆく。天からやってきた水は地へとかえてゆく。

ガラスを3層重ねて、天井からワイヤーで吊ったものです。ガラスの間にはパイプを噛ませて、それぞれを浮かばせて見せます。ガラスを受けるのはアルミで、水を流すことによって、天から地へ一本の水の道ができます。職人さんの技術とアイデアをもって、できあがった作品です。感謝の気持ちでいっぱいです。



■浅野めぐみ

1976年愛知県生まれ
2000年福山女学園生活科学部卒業
2001年Liv設計工房入所
賞歴 GIFUあかりフェスタ'01入選



佐藤徹

WDL 素材/ガラス、アルミニウム

「色の付いた水を変換することによって、明かりの表情を手軽に変化させることができる」というコンセプトの照明です。光源を囲むガラスには水だけでなくさまざまなものを入れることができますが、水を使うことによって照明としてだけでなく「照明+フラワーベース」、「照明+水槽」などの用途にも使えます。ワークショップでは、ガラスパーツの作成で富山ガラス工房のスタッフと話し合いながら実験的に挑戦した作業がとても楽しく、そして為になりました。



■佐藤徹

1968年新潟県生まれ
1991~'99年三菱電機デザイン研究所
1998年2級建築士免許取得
1999年より日本大学芸術学部デザイン学科助手として就任
賞歴 デザイン名古屋コンペグランプリ、デザインウエーブ富山最優秀賞('94)、川崎製鉄デザインコンペ優秀賞('97)、旭川国際家具コンペ入選('02)



斎藤大介

耳の食事 素材/アルミニウム、ガラス、他

最も難しかったのは、生き物のような素材のガラスをどうイメージするか。形を明確にイメージできなかった前段階と、完成形がだいぶ変わってしまいました。ともかく、生の素材に触れる良い機会となりました。今回の作品は音です。透明のガラスの中に閉じ込められた音を食する。耳に美味しい食事。そういったイメージを大切にしました。



■斎藤大介

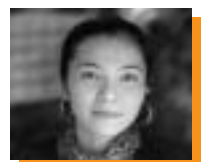
1979年栃木県生まれ
2000年東北芸術工科大学生産デザイン学科卒業
賞歴 山形エクセレントデザインセレクション'00エクセレントデザイン賞



塚本カナエ

プレパレート 素材/ガラス

フラワーアレンジメントの学校とのコラボレーション用にさまざまな方向、方法で生けられそうな容器を目指しました。2つの容器は互いなしには存在しない。水は双方を行き来し、互いの関係性を強めています。外側のシリンダーは中の有機的な形状を支えるため、また双方の形状のコントラストを作る為のものですが、2つを合わせたときに、それは理科の実験で使ったプレパレートのように感じたので、このタイトルをつけました。



■塚本カナエ

香川県生まれ
金沢美術工芸大学卒業後、三菱電機(株)、デザイン総研広島(株)勤務。フィンランド国立芸術工科大学大学院、イギリス王立芸術大学院修士課程修了。ダーティンククリスタルLtd.、クィーンズベリー・ハント・レヴィンデザイン事務所勤務。1999年Kanae Design Labo設立。現在、日本大学芸術学部非常勤講師を勤める。
賞歴 英国王立芸術振興協会コンペティション最優秀賞など

MAKIO HASUIKE

DESIGN EXHIBITION FROM MILANO

探検、
探求と
展開

LORAZIONE...

正確さ、
最新さ、
提案性

明白
簡潔
効果

Evi

METICO

MAKIO HASUIKE DES
5つのキーワード

私は新しい仕事と向き合う度に、自分の
「コンセプト」を再度思い起こす事を要し、自分
で「再構成」しようと思ふ。これは「再
編のペーシツクを得意とするのだが、ま
り、自分の感じることや望み、決して
いくことを要することに基づいている。
デザイン的にも、個人的にも、その時
あるのなら、デザインコンセプトの再編
までどのように私の仕事を提示・説明し
やすくするのがベストな結果。5つのキ
ーワードは、毎度プロジェクトの
がらみの中で定着する際に、繰り返し出て
きて私のデザインコンセプトを再確認す
るためのキーワードに基づいて構築し

蓮池慎郎のデザイン展

MAKIO HASUIKE

DESIGN EXHIBITION FROM MILANO

2002年11月5日～17日 富山国際会議場

蓮池慎郎さんは、ミラノを拠点に30年以上活躍しているデザイナー。

イタリア社会にしっかりと根を下ろし、数百点におよぶヒット商品、

ロングライフ商品を生み出すと共に「MH WAY」ブランドを立ち上げ、

成功した企業家でもあります。

今回は蓮池さんの作品展と講演会を開催。デザインが、単に産業の一部ではなく、

人間の本質的な欲求と創造によって生み出され、

多くの人々と関わりをもつものであることを再確認する機会となりました。

PROF I L E

はずいけまきお

蓮池 慎郎

1962年東京芸術大学卒業。セイコー
に入社、東京オリンピックのための時計
デザインなどを手掛ける。'63年、渡伊。
様々なデザインに携わり'68年独立。
以来、インダストリアル、グラフィック、
ショップなど幅広い領域のデザイン活
動を行う。'82年、デザインから製造、
販売までを行う 自社ブランド「MH
Way」を創設。多くのヒット商品やデ
ザイン賞受賞作品、美術館の永久収
蔵品を生み出す。並行してミラノ工科大
学で後進の指導にもあたっている。



MAKIO HASUIKE

DESIGN EXHIBITION FROM MILANO



METICOLOSITA...Esattezza
正確さ、技術とモラルにおける最新さ、提案性。



ESPLORAZIONE...Contaminazione
探索、探検、探求と展開。



EVIDENZA, CHIAREZZA...Concisione
明白さ、明瞭さ、簡潔さ。



IMPLICITO...Sottinteso
含蓄のある、暗示、ほのめかし。



LEGGEREZZA...Liberta
軽さ、軽快さ、自由さ。

蓮池楨郎デザインの足跡



イタリアの個人的なデザインに惹かれた

イタリアに渡ったのは1963年でした。当時はアメリカのダイナミックな商業デザインと、ドイツの合理的、機能的なデザインという2つの大きな流れがありました。一方でイタリアは、デザイナーといえばほとんどが建築家で、自分が美しいと感じるものを創出していました。その非常に個人的なデザインに魅力を感じたというのが、イタリアに惹かれ、選んだ理由の一つです。

また当時、ミラノには世界中からデザイナーが集まっていて、いろんな意見をぶつけ合い、認め合うという国際的な土壌がありました。メーカーサイドにも、いいデザインを理解する土壌が育っていた。何年か働いてみて、こうした魅力を実感するようになり、'68年に自分のオフィスを立ち上げました。外国人としては初めてでしたが、幸運にも仕事が来て、現在にいたっています。

私は同時期にライバル他社と仕事をするのは良くないと思い、業種の違うクライアントと付き合いようにしてきました。それが結果的に家具、家電、鞆、お菓子など、いろんなジャンルのデザインを手掛けることになったわけですが、おかげでいろんなことを学ぶことができました。クライアントは大量生産の企業もあれば、少量多品種の企業もある。ある時は独自性を、またある時はサービス中心のやり方を提案する必要

があり、その手法はそれぞれ異なります。企業と対話しながら詰めていくのですが、その中で今まで気づかなかったことに気づいたり、新しいものを発見したりすることがある。この対話はとても重要です。人間関係をきちんと構築する、これはさまざまな企業と付き合いの中で実感したことです。

市場を知るために立ち上げた自社ブランド

そうやって仕事をしていくうち、デザインというものが企業の成長の中でどれほど比重が高いのか、また商品が市場に出るまでどのような行程をたどるのが知りたくなって、'82年に自分でモノを作って販売することを始めました。最初は折り紙のような鞆を作ってヒットしたので会社にし、経営は妻に任せました。しかしバリエーションを増やしていくなかでは、どうしても数百、数千の量で作らなければならないという問題に直面。イタリアでは納品してからお金が入るまで90~120日かかるので資金繰りが大変でしたが、こうして2本柱でやってきたことは、安定収入にもつながりましたし、精神的な強さを育むことにもつながったと思います。

最近では以前よりもターゲットが狭くなってきていると思います。自分が本当に作りたいものを作って、その商品が自分と同じようなセンスの人に愛されればいいと思うと、ターゲットは

狭くなる。当然なことだし、デザイナーとして大事なことです。誰にでも、みんなに愛されたという企業は発展しないと思いますから。

デザイナーの地位向上に努めていきたい

私がいつも思うのは、チャンスはいつでも必ずあるということ。いつでも、どこにいてもできるということ。イタリアにはソットサスやカスティリオーニなど、高齢で頑張っている先輩がいるので「私もまだまだ大丈夫」と元気づけられるんですが、そういう楽観視は大事だと思っています。本当は大変かもしれない、でも「いつでも大丈夫、全然遅くない」と思った方がいいと思います。

確かにデザインは難しい仕事だと思います。企業の歴史を踏まえ、将来を予見して解決策を提案していかなければならないので、責任も大きいし、大変です。しかしデザインは企業にとって大きな可能性、そしてエネルギーをもっています。ですから一つの事業の中で、デザイナーはもっと高いポジションを得てもいいはずです。今、私は学生の教育にも携わっているのですが、そうした意味からも、もっとデザイナーの地位向上やデザインマネジメントの教育に取り組んでいきたいと思っています。

※カスティリオーニ氏は2002年12月2日永逝。

富山・ミラノデザインコンペティション

当デザインセンターでは、今年度より「ミラノのデザイン」と「富山のモノづくり技術」の2つのリソースを融合し、富山から新しいコラボレーション商品を生み出すための交流事業をスタートさせました。平成14年度はジェトロ富山の協力を得て、イタリア先進企業視察を実施すると共に、蓮池楨郎さん紹介によるイタリア在住デザイナー11組の指名コンペを行いました。応募作品20点はデザインウエーブ期間中にパネル展示。うち3点を入賞作品として選出、平成15年春までに試作品を制作し、県内企業での商品化に向けた取り組みを行っていく予定です。



「今の時代に求められるデザイン」

パネラー／黒崎輝男・佐藤康三・谷内田章夫・蓮池禎郎・黒木靖夫 進行／桐山登士樹

生活を楽しみたいという気運の高まり

黒崎 先ほど蓮池さんの講演の中で、イタリアではいいモノを生み出すためにメーカーとデザイナーの対話を大事にしているという話がありましたが、私自身もそう。このコンペに携わることで今、何が売れるのか、世の中はどう変わってきているのか、そうした動きを何とか吸収してやろうと思って審査しています。そんな中で、今年はこれまでの形態だけのデザインとは違うモノが選ばれていました。もう世の中、モノが余り過ぎて一度、原点に戻らなきゃという時代になっているんですが、それでも欲しいと思わせる何か。その部分にグッと刺さってくるものでないと駄目だということです。この秋、東京デザイナーズブロックでは都内150ヶ所ぐらいでジャンルを越えたさまざまなデザインイベントや展示をやって、一種の社会現象と



いえるほど物凄い数の人が集まりました。今、自分のライフスタイルを取り戻したいと思っている人が増えているんです。

佐藤 確かに生活を楽しもうという気運は高まってきていると思います。各自がそれぞれで生活意識を高めていこうというところに今、やっと来たんだと思います。ただちょっと気になるのは最近「デザイン家電」というものが出ていますが、あれはちょっとカッコよすぎるね。炊飯器がそんなにカッコよくて親戚にでも見せるの？って感じ。今の時代としてはもうちょっと気の抜けたデザインがいい。個人的な美意識の中から出てきたデザインが評価される時代、みんな好き好きでいいんです。でもそうなると今までの流通では対応できなくなってくる。たぶん新しい流通スタイル

ルが出てくるんだと思います。富山のコンペはいかに流通にのせるかが課題なのだから、こうした新しい流通に対しても勉強していかなければならないと思います。

谷内田 今回の応募作品には、未完成かもしれないけれど、個人の生活空間を際立たせるような光が感じられる作品が多かったですね。建築家にとってプロダクトというのは量産品というイメージが強くて別の領域と考える人が多いのですが、私はプロダクト商品のようにモックアップをつくって試行錯誤していくプロセスは大事なことだと思っています。建築は簡単に建て替えられるものではありませんが、そういう実験したり検証したりすることを取り入れていったらいいですよ。私自身は今、いろんなライフスタイルにあった住まい方をモニタリングしてフィードバック



していくということを実践しています。富山のコンペでも、商品化に向けてさまざまなモニタリングをしていく中で富山ならではの新しい動きが出てくるんじゃないでしょうか。

個性を前面に出したデザインが必要

黒木 今のデザインには新しい暮らしの提案が必要です。つまりデバイスに関係なく、全く新しい考え方、新しいサクセスモデルをつくるということです。SONYでは'79年にウォークマンを作りましたが、これは音楽を外で聴くという新しい生活の提案をしたんです。しかし今、ウォークマンを作ることはできません。あの当

時はエコロジーという視点はなかったからです。21世紀のデザインはエコロジーとか資源という問題を考えざるを得ない。ただイタリアのデザインを見ていると、どうもそういう環境のことを考えているとは思えないんですね(笑)。ただ一生懸命、長く愛せるものを作っている、これが結果的に長持ちしてゴミが出ないようになっている。ともかく彼らのような愛着の持てるデザインという考え方は学んでいきたいと思います。あともう一つ、イタリアのデザインのような個性を前面に出したデザイン。日本はインハウスデザインが多いのですが、デザイナーの顔の見えるデザインも今後、取り入れていかなければならないことだと思います。

黒崎 イデーでは社員がデザインしても、外部デザイナーをお願いしても、カタログには誰がデザインしたのか全部名前をのせて

が、いいことだと思います。うちの事務所では、どこまでが誰の処理なのかわからない場合もあるので難しい時もありますが、なるべく名前は出していく方がいいと思っています。あと、先ほど「イタリアのデザインは環境のことを全然考えてない」という黒木さんの意見ですが、まあこの10年ぐらいは大きな課題になっていますので、ちょっとは考えているんですよ(笑)。ただ、モノを作り出すということは、どうしても環境問題に対してネガティブな行為になってしまいますから難しい問題ですね。そういう意味でも長く、愛着のもてるデザインを生み出すことは大事。その商品が生きている長さというのは、プ



ロダクトデザインの価値につながると 생각합니다。使い手と長く同居できること、これはデザイナーの目的の一つです。

黒木 少なくともイタリアは70年代までは重化学工業中心の国だった。それがいいデザイナーが出てきたことで大きく変わったんです。デザイナーの力です。ここは我々も謙虚に学ばねばならないんですよ。

蓮池 イタリアがデザイン大国といわれる背景として、イタリアはいわゆるプロトタイプの本国なんですね。イタリアで出す新製品の数は、ヨーロッパ10数カ国が出す新製品の数とほぼ同じくらい。ということはそれだけたくさん数

の失敗もしているということ。失敗してもどんどん出していくエネルギー、仕組み、勇気。これがイタリアの魅力を作り出しているんです。

佐藤 確かに日本でイタリアブームが始まったのは80年代からのことです。イタリアデザインへの憧れや目標設定というのは、この頃から始まっているんですが、その魅力を大きく捉えるなら、やはり記名性なんですね。やはり記名性って大事なんです。今、富山出身の田中さんがノーベル賞をとって日本人のみんなが、我々も頑張ろうって思うのは、彼がとってもわかりやすいモデルケースだから。そういうモデルケースって今後のデザインにも必要なんだと思いますよ。



います。これからはインハウスとかフリーとかよりも、デザイナー個人と企業の組織がどう組んでクリエイティビティを生み出していくかが大事なのであって、いろんなバリエーションがあってもいいと思うんです。たとえインハウスであっても、買い取りなのか、ロイヤリティなのか、その時々でやっていけばいい。そういう関係がこのコンペでもできていったらいいと思いますよ。

解りやすいモデルケースに期待したい

蓮池 デザイナーの記名性という問題については、デザイナーの責任と誇りがあります。当然リスクも背負わなければなりません



TOKYO DESIGNERS BLOCK 2002

EX'REALM

東京デザイナーズブロック2002で、「富山プロダクトデザインコンペティション2002+ワークショップ作品」発表。

2002年の10月10日から14日まで、青山、原宿、渋谷、恵比寿、目黒、六本木などの広域にわたって開催された東京デザイナーズブロック。その大規模なデザインのストリート・イベントへ、昨年に引き続き、当デザインウェブ開催委員会が出展。富山プロダクトデザインコンペティション2002の優秀作品とワークショップの作品を展示発表しました。

5日間の会期中、会場となった原宿のEX'REALMでは、若者を中心に約1,400人のお客様が来場。作品に手を触れ使い心地を試したり、出展デザイナーからテーマや素材の説明を受けるなど、思い思いにデザインとの対話を楽しんでいました。11日の夜には、出展デザイナーをはじめ、コンペ審査員やワークショップ講師陣など、多くの関係者を招いてドリンクパーティを開催。富山と東京とのデザイン交流を深める有意義なひとときとなりました。

また、今回初の試みとして来場者へのアンケート調査を実施したところ、9割以上の方が良い展覧会だったと回答(Q2)。会場についても「あまり広くない空間に上手く展示がなされていた」「シンプルな会場で作品が生きていた」などの好意的な意見が寄せられました。

中には、「展示位置が少し低くて見づらかった」という指摘もありましたが、総じて高い評価をいただきました。

作品については、コンペでも高い評価を受けた馬場威彰さんの“flashbulb”や今村竜太さんの“DRIP-DROP”が多くの人気を集めました(Q3)。ちなみに、商品化された場合の価格についての回答は、実にバラバラ(Q4)。できるだけ安くアイデアのある商品を購入したい人がいる一方で、高いお金を出して良い商品を購入したい人もいるという、首都圏の特色を垣間見ることができました。

今後も東京デザイナーズブロックへの参加を続け、その評価や意見を“とやまブランド”づくりに生かしていきたいと思えます。

出展者

【富山プロダクトデザインコンペティション2002】

浅野泰弘 今村竜太 入江洋介 梅田弘樹 大園雅弘 大野千佳子
大友学 梶本博司 神田猛史 倉田裕矢 酒井篤志 清水哲夫
白鳥浩平 澄川伸一 高田俊也 田村彰梧 丹呉由紀子 塚本カナエ
鶴丸祐子 Design ship虎(中嶋尚孝) 西川学 Bahbak Hashemi
馬場威彰 平井康之 藤原敬介 堀直樹 松本崇 的埜晶子
安田朋子 山中祐一郎 山本章 吉田レオ 若林昇

【ワークショップ】

浅野めぐみ 黒田昌吾 斉藤大介 佐藤敦 佐藤徹 富山省三
中嶋和也 藤井武 三浦英夫

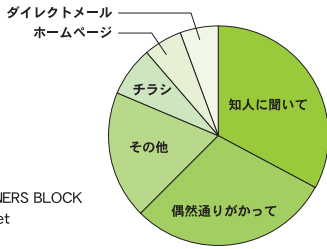


? What is TOKYO DESIGNERS BLOCK ?

TOKYO DESIGNERS BLOCK (以下、TDB) は、毎年10月に催されるデザインのストリート・イベント。メイン会場を持たず、150軒を越すセレクトショップやギャラリー、カフェなど、東京のストリートカルチャーを牽引している空間がそのまま作品の展示会場となる。参加デザイナーは、プロやアマチュアなどの区別は一切無し。今一番元気なデザイナーたちが、世界中から集まる。またジャンルも同様で、家具という枠を飛び越え、映像や音楽、空間までもすべて含めたデザインの世界を提案している。こうして、あらゆる境界線を取り払ったTDBの一般来場者は約50万人。開催3年目を迎え、世界中からメディアやバイヤー、そして企業も押し寄せる大規模イベントに成長した。

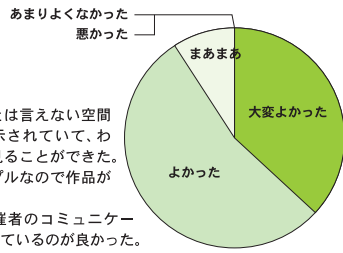
アンケート集計結果 2002年10月10日(木)-10月14日(月)5日間 有効回答数 177名 来場者数 1408名

Q1 この展覧会を何で知りましたか？



- ホームページ**
- ・ TOKYO DESIGNERS BLOCK
 - ・ Japan Design Net
- その他**
- ・ TOKYO DESIGNERS BLOCK公式ガイド&マップ
 - ・ 雑誌記事 (CASA BRUTUS) など

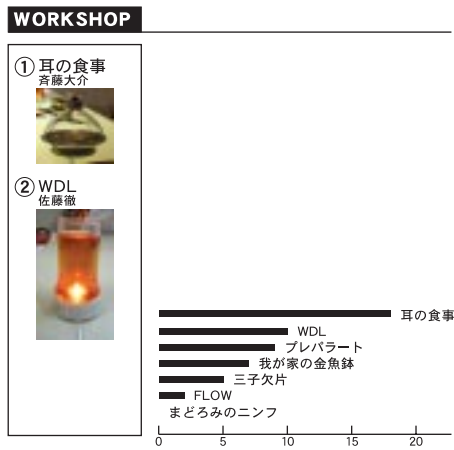
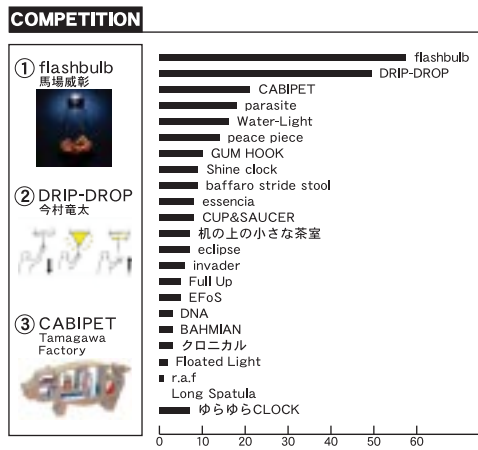
Q2 この展覧会に対するご感想は？



- 会場について**
- ・ あまり広いとは言えない空間に上手く展示されていて、わくわくして見ることができた。
 - ・ 会場がシンプルなので作品が生きていた。
 - ・ 来場者と主催者のコミュニケーションがとれているのが良かった。

- 作品について**
- ・ シンプルで分かりやすいものが多く、実用性もちゃんと考えられていた。
 - ・ 予想しないデザインに出会えた。
 - ・ それぞれのデザイナーが真剣に取り組んでいる姿勢が伝わってきた。

Q3 どの作品が好きですか？



Q4 これらの作品が商品化された場合、いくらなら購入しますか？

作品名	最低価格	最高価格	(平均価格)
flashbulb	¥300	¥8,000	(¥1,570)
DRIP-DROP	¥3,000	¥50,000	(¥16,013)
CABIPET (大)	¥3,000	¥60,000	(¥19,650)
parasite	¥1,000	¥16,000	(¥3,936)
Water-Light	¥2,000	¥30,000	(¥13,988)
peace piece	¥800	¥3,500	(¥1,650)
GUM HOOK	¥1,500	¥120,000	(¥4,575)
Shine clock	¥1,000	¥25,000	(¥6,538)
baffaro stride stool	¥5,000	¥50,000	(¥18,125)
essencia	¥10,000	¥60,000	(¥27,625)

TOKYO DESIGNERS BLOCK 2002

すっかり東京の秋の定番イベントとなった東京デザイナーズブロック。3年目を迎える'02年は、さらに規模を拡大。セレクトショップやカフェなどの一角150カ所以上で、世界中から集まった最新作品が展示されました。ほんの一部ですが、ここにご紹介します。

目印はTDBのフラッグ



「ロンドン・デザイナーズ・ブロック」初上陸。

ロンドンの（毎年9月開催）注目イベント「Designers Block」が直行便で東京へ。家具、照明、グラフィックなど、英国の新鋭デザイナー作品をユニークな構成で紹介。会場は、最新の英国デザインに触れようと集まった若者たちで連日大賑わいだった。



SPIRAL GARDEN



21世紀デザイン

“nobody”発表。

トニーキッチン&リビングが、スタイリスト熊谷隆志氏とのコラボレーション家具を発表。アーツ アンド クラフトの思想から誕生した“nobody”はデザイン力と技術力が見事に融合。インテリア業界はもとよりアパレル関係やプレス、デザイナーなど、多くの熱い視線を浴びていた。



TOYO KITCHEN & LIVING



東京初上陸の未来型サイクルタクシー“VELO TAXI”が、青山エリアを走った。

EX'REALM

富山会場



Omote-sando

Omote-sando Sta.

Meiji dori

Car Street

Aoyama dori

Kotto dori



Send and Return

収納家具と照明のコラボレーション。

インテリアのデコレーションやスタイリングを手がける山下真太郎氏のintewarriorと照明デザイナー萩原奈季氏のillumoとのコラボレーション。山下氏はCD・本などの収納用シェルヴィング・ユニットとパーティションを、萩原氏は照明器具をそれぞれ提案し、シンプルかつ機能的な空間を創り上げていた。



hhstyle.com

ミラノのサローネが日本にやって来た。



「Cappellini Super Studio In Tokyo」と題し、ミラノ・サローネ（同年4月開催）を沸かせたポール・スキスの新作コレクションなど、カッペリーニ作品をずらり展示。店前には、人気建築家クライム・ダイサム アーキテクトの新作“あびる”も登場し、原宿キャットストリートを行き交う人々の注目を集めた。



SKY DOOR ART PLACE AOYAMA

新ツウ生活を提案。

プロダクトデザイナーの佐藤徹・白須慎之・高橋元3氏による、新しいけど特別じゃない「New Ordinary Life Exhibition」。光る椅子やディスプレイ機能付きの照明など、いずれもプラス1ファンクションの効果で表情豊か。それらが融合する空間は自然で気負いがなく、来場者は皆リラックスして“新ツウ生活”を楽しんでいた。



IDÉE SHOP

世界各国のデザインが集結。

ヨナス・リンドヴァルなど、注目のスウェーデン人デザイナーによる展覧会「Swedish Style」ほか、イスラエルやオーストラリアの気鋭デザイナーによるグループ展などを多数開催。Swedish Styleではコンテンポラリーだけでなく、貴重なヴィンテージ・ファニチャーも見る事ができた。



Shibuya Sta.

Meiji dori



① 3m×5mという大規模な砂型を製造するバキュームプロセス。② アルミキャストの原料となるインゴット。③ 鋼の表面を地荒らした後、0.6ミリの鉄粉を溶射するシステム。IHヒーターに対応した鋼を製造。④ フライパンの鑄造工程。同社では金型製造も請け負っている。⑤ プレス加工工場では、さまざまなメッキ加工も行っている。



北陸アルミニウムは、アルミ合金の加工技術をもとに幅広いジャンルの商品を製造しています。ハウスウェア事業部ではアルミキャスト、プレス加工による調理器具の製造を行っています。今年度はIHヒーターの普及に伴い、鍋やフライパンの鉄溶射工場を増設。月産1万個の生産体制を整備しました。一方、シグマ事業部では、モニュメントや外壁、エクステリア製品を製造。国内最大規模のパキュームプロセスがあり、大型製品の金型製造も請け負っています。また、近年はデザイナーと共同でマンションの門扉やインターフォンユニットなどを開発。オリジナル商品の開発にも積極的に取り組んでいます。



建築用からモニュメントまで、さまざまな形状に対応したガラス曲げ技術を確立。

新光硝子工業 (株)

砺波市太田1889-1
☎0763-33-1779

WAZA MATERIAL 技とマテリアル

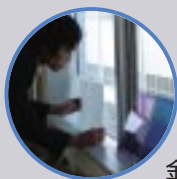
見学ツアー 2002年11月6日

富山県総合デザインセンターではデザインウエーブ期間中、コンペ参加デザイナーを対象に県内企業視察を実施しました。これは富山の優れた技術を知ってもらい、さらには商品開発のコラボレーションへと生かしてもらうことを目的としています。今年度は北陸アルミニウムと新光硝子工業の2社を訪問。40名ほどの参加者が素材の特性や加工技術について学び、企業の技術者や開発担当者との交流を深めました。

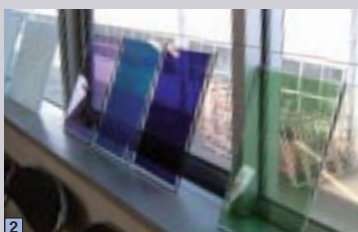
鉄溶射システムやバキュームプロセスなど、時代のニーズに応じた生産体制が完備。

北陸アルミニウム (株)

高岡市笹川2265
☎0766-31-4300



砺波市郊外にある新光硝子工業は、曲げガラスの製造技術で知られる会社。曲げガラスは、金型の上に板ガラスを置き、加熱炉で軟化温度(580℃~620℃)までゆっくりと加熱。金型に沿って曲がった板ガラスを冷やし、歪みや反りを除いて仕上げます。同社ではビルの大型窓や店舗のショーウィンドー、ショーケース、大型モニュメントなどの加工に柔軟に対応しています。このほかには、断熱性や遮音性の高い複層ガラスや、安全性の高い強化ガラス、装飾性を高めたエッチングガラスなどの高付加価値商品も製造。複雑なニーズに対応できる国内有数の技術と設備が整っています。



① 滑らかな曲線や複雑な形状を精巧に再現する技術は国内トップレベル。有名作家のモニュメント製造などの依頼も多い。② 液体樹脂をガラスの間に注入、硬化させて接着させた合わせガラス。カラーバリエーションも豊富。③ 同社では最大3m×9mの加工が可能。国内最大規模を誇る。④ 装飾性を高めたエッチングガラスはまさに芸術作品。

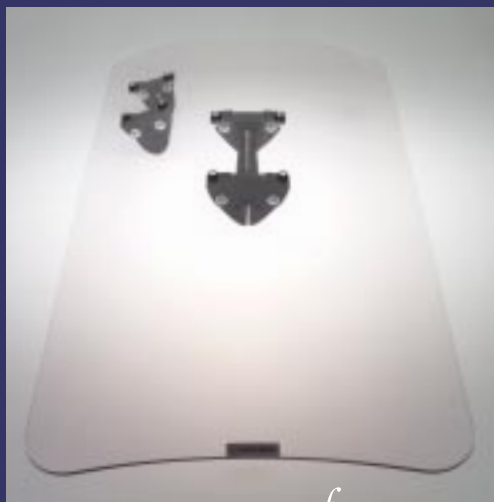


2002年度
グッドデザイン
中小企業庁長官特別賞を
受賞しました！

ポリカーボネート製

透明防護盾

2002年サッカーワールドカップ警備に採用された透明防護盾。女性でも取り扱える手軽な盾として、職場、教育施設をはじめ、あらゆる場面での攻撃・危険から身を守ります。



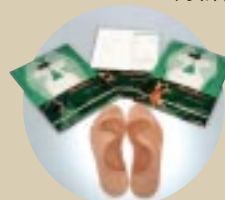
*Good Design Prize of
Small and Medium Enterprises*



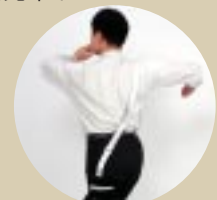
特殊素材を使用して新開発したスポーツ用品

——ファイナルラインシリーズ——

好評発売中！



[インナーソール]



[ダンス用姿勢サポーター]

新素材を用いた商品開発メーカー



有限会社 ナンワ

〒933-0951 富山県高岡市長慶寺35-3
TEL.0766-28-2625 FAX.0766-28-1414

発行日●
2003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
TEL.0766-62-0510 FAX.0766-63-6830
dw@suncenter.co.jp
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]

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
日本貿易振興会富山貿易情報センター
(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、毎日新聞社、中日新聞社、
産経新聞社富山支局、(N)富山放送局、北日本放送、
富山テレビ放送、チューリップテレビ、富山エフエム放送

デザインウエーブ 2002 イン 富山

監修●
黒木靖夫

編集・構成●
鈴木敬一／吉田良広／林千歳／窪英明／住岡淳司／玄千賀子

デザインディレクター●
桐山登士樹

クリエイティブディレクター●
森永理恵

アートディレクター●
田中淳子

デザイナー●
田中淳子／北出幸子

ライター●
長谷あづさ／森永理恵

カメラマン●
金谷智昭／盛谷嘉主輔／林千歳

プロダクション●
相互企画印刷(株)

©2003
Printed in Japan

