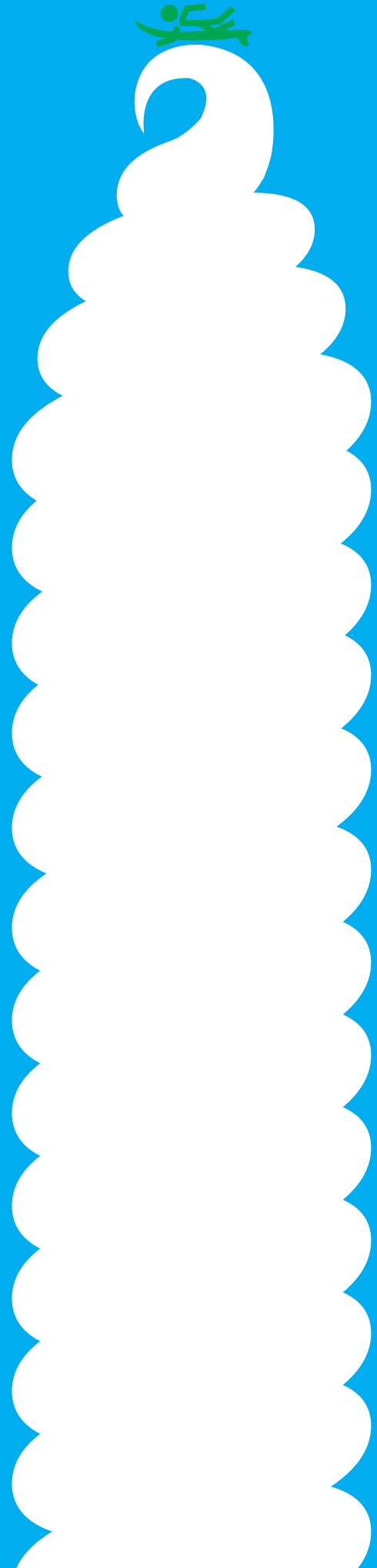


2003 in Toyama



 Design Wave 2003
in Toyama

Design Wave 2003 in Toyama





Design Wave 2003 in Toyama

CONTENTS

富山プロダクトデザインコンペティション2003	3	
ワークショップ	11	
イタリアデザインの地層 二大企業の戦略展	15	
デザインセミナー 「イタリアカッペリーニ社 その成長の背景」	17	
デザインセミナー 「今の時代に求められるデザイン」	19	
世田谷の集合住宅 ARCHITECT'S APARTMENT展	21	
「デザインウェーブ2003-イン富山」東京展	25	
デザインツアー	27	

TOYAMA PRODUCT DESIGN COMPETITION 2003

富山プロダクトデザインコンペティション2003

〔2003年課題テーマ〕

課題1 プレゼントグッズ(あげても、もらってもうれしいグッズ)

課題2 マンションの収納

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」は今年、10回目を迎えました。商品化を前提としたこのコンペは、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目指すこと、またメーカーのインハウスデザイナーの創造性を誘発し、開発から流通までのプロセスにトータルに関わってもらうことなどの目的があり、単に美しさや機能性だけでなく、地場の技術を活用した製法や、コスト、市場性、流通システムなど様々な観点から審査します。今年度は全国のデザイナーや学生から457点ものエントリーがあり、全国に広く認知されたコンペであることが実証されました。しかし一方では、売れる商品を生み出すことの難しさ、販路開拓の難しさなどを実感していることも事実。こうした問題をふまえ、富山県総合デザインセンターでは県内企業で組織する「商品開発研究会」を発足し、商品開発や市場開拓を学ぶ勉強会を実施したり、新しいシステム構築を模索したりしな

〔審査員紹介〕

関 康子 yasuko seki

㈱トライプラス 代表取締役

東京都生まれ。デザイン雑誌「AXIS」編集長を経て、1996年米国Lewis & Clark College留学。1997年からフリーランスのエディター、ライターとして活動。一方ではユニバーサルファッション協会に参加、現在理事。2001年、「子どもにもっと良いデザイン」を目的とした企画会社、トライプラスを設立。著書に『ユニバーサルファッション宣言』、『世界のおもちゃ100選』など。

西山 浩平 kohei nishiyama

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」というインターネット上で工業製品の商品開発・受注生産を行うデザインビジネスを展開。

佐藤 康三 kozo sato

㈱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。ミラノ、ロドルフォ・ボネットスタジオを経て1983年、㈱コーソーデザインスタジオ設立。1987年よりグッドデザイン賞選定委員。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ナントコレクションに選定。2002年、富山県高岡市にコーソーファクトリーを開設。

黒崎 輝男 teruo kurosaki

㈱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。ヨーロッパのアンティーク家具輸入業を経て、1982年、㈱IDÉEを設立。世界各国のデザイナーとのコラボレーションによる商品開発を展開。「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 outlet。2003年、Rethink、Reconsiderをテーマにした「R PROJECT」を発足。

近藤 康夫 yasuo kondo

近藤康夫デザイン事務所 代表

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・公共建築などの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り、2003年、自らデザインした家具のメーカー「AB Design」を設立。著書に「インテリアスペースデザインニング」「YASUO KONDO AB Design」など。

黒木 靖夫 yasuo kuroki

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。ソニーにてデザイン開発に携わり、ウォークマンなどヒット商品を生み出す。1990年、ソニー企業(株)代表取締役。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年より富山県総合デザインセンター所長。



審査風景

がら、開発から流通までトータルなデザインマネジメント力の強化に取り組んでいます。今年度の課題はプレゼントグッズとマンションの収納。モノがあふれる今の時代に「あげても、もらってもうれしいグッズ」を提案するというデザイン力と、ライフスタイルの多様化に対応したマンション収納のあり方が求められました。今年度の審査は予想以上に厳しいものとなりました。プレゼントグッズに関しては、元々私的なものでありながら、社会に望まれているデザイン、時代にインパクトを与える側面をもつデザインを選出しなければならないという二面性が浮き彫りになったためです。審査員からは「難しい審査だが、贈る側のメッセージ性が重くないものを選んだ(関氏)」、「プレゼントの良し悪しは人間関係が絡むので選定基準が難しい(近藤氏)」、「価格、目的などをもう少し詳細に設定するべきだった(黒木氏)」、「パロデ

ィやどこかで見たデザインが多かった(佐藤氏)」といった声があり、難しい選考となりましたが、最終的には2点がとやまデザイン賞に決定。三浦秀彦氏の拡大鏡グラス、寺田尚樹氏の球根ホルダーとも、富山の地場産業を反映した提案で、デザインによる産業化が期待できるものとなりました。一方、マンション収納に関しては、「ユニークな作品はあったものの、期待したほど新しい提案は見られなかった(近藤氏)」、「設置される場合も含めた提案が見えず、プロダクトとして存在するには難しかった(西山氏)」といった講評がありました。事務局ではこうした審査結果について、今後の活動に生かしていきたいと考えています。現在は入賞作品をはじめ、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しています。今後はさらにデザイナーと地場産業とが一体となり、コスト計算や安全性の確保、流通経路の開拓などを進め、とやまブランドの創出に向けて取り組んでいきたいと考えています。

schedule

4月

〔課題テーマを決定〕

商品開発研究会参加企業とともに課題を検討。応募条件や素材などを決定。

5月～7月

〔応募要項を発送、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、県内外の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。

7月4日締切

〔応募登録〕

応募者の登録を受付。今年度は457点。

7月14日締切

〔一次審査パネル作品提出〕

作品の完成予想図とコンセプトを表現したパネルの提出を受付。

7月16日

〔一次審査会〕

審査員による投票審査。15点が通過。結果は通過者にメールで通知するとともにホームページで発表。

8月19日締切

〔模型作品提出〕

一次審査通過者15組から模型の提出を、招待デザイナー10組からパネルと模型の提出を受付。

8月22日

〔二次審査会〕

一次審査通過作品15点と招待デザイナー出品作品10点について審査員による投票審査。得票数の多い上位2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。このほか商品化奨励賞を4点選出。

9月

〔プロトタイプモデル作成〕

入賞作品のプロトタイプを当デザインセンターで製作。

10月9日～26日

〔東京展に出席〕

東京・三軒茶屋「生活工房」にて、入賞および一次審査通過作品(招待デザイナーを含む)の作品を展示。

11月5日～16日

〔作品の公開・展示〕

「デザインウエーブ2003イン富山」の会場にて、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。初日には表彰式と交流会を開催。

11月～

〔商品化検討〕

商品化に向けてデザインセンター、県内企業、デザイナーと具体的な検討をスタート。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開拓を行う。

2004年2月

〔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展覧会、ワークショップなどの報告書を制作、発行。



Tabletop Magnifier



Tabletop Magnifier [課題1]

これは、上下対称のコップ (Glass) の底面にレンズをはめ込んだ卓上用の拡大鏡 (Glass) です。レンズを通り抜ける光 / 意識の流れと形態から砂時計 (Glass) も連想させます。コップという機能を持ち、日常の些細な対象を何気なく観察するための道具です。偶然的発見を誘発し、身近な空間の密度を再確認することを通して、「モノ」を超えて新たな意識を引き出すことを提案としています。



三浦 秀彦 ●招待デザイナー
1966年岩手県生まれ。千葉大学工学部工業意匠学科卒 / 大学院修了。'92-'97ヤマハ株式会社。'97-'99英国ロイヤル・カレッジオブアート。'00クラウドデザイン設立。

BULB PLANTER [課題1]

プレゼントにはやはり「お花」がいちばんかもしれないと考えました。そして「お花」を球根のかたちでプレゼントすれば、ゆっくり相手に気持ちを伝え続けることができます。あげたあとでも「あのお花咲いたかな?」とか、もらった人も「お花咲いたから連絡しなきゃ」なんて楽しみが長続きするプレゼントグッズを考えてみました。本製品は樹脂板の折り方を変えることによって球根のラッピングがそのままプランターになり、メッセージを書き込むことによってオリジナルなプレゼントになります。



寺田 尚樹 ●招待デザイナー
1989年明治大学工学部建築学科卒業。'89-'92Palfy and Associates Australia。'92Archadd Italia。'94ロンドンAAスクール卒業。'95-'98個人で活動。'99-'02K/O Design Studio。現在teradadesign主幹、明治大学非常勤講師。



peppermill saltmill



peppermill saltmill [課題1]

蛇口からは水が出てくるものですがそれ以外のものが出てきたらどうでしょうか
思わず栓をひねってみたくなる
ペッパーミルとソルトミルです



伊能 一三
1970年千葉県生まれ。東京芸術大学大学院美術研究科漆芸専攻修了。現在、金沢卯辰山工芸工房にて研修中。



"TUBE" shaped door stopper



"TUBE" shaped door stopper [課題1]

「身近な生活の中にユーモアを兼ね備えた解決策がある」をコンセプトにデザインしたドアストッパー。毎日の生活で何度も目にし、手にとるラミネートチューブが実はドアストッパーに最適な形であることに気づきました。使わない時はいつものチューブのように生活の中に溶け込みます。



渋谷 哲男
1974年埼玉県生まれ。デザイナー。SP関連のデザイン開発にたずさわりながら、個人的にもデザイン活動中。



"Wardrobe" U

"Wardrobe" U [課題2]

誰もが人生の中で一回は経験するであろう、引っ越しのわずらわしさ。それが家族の住居とか一生涯の住処ではないぞ知らず、長期出張や学生との仮住居 (Uターン族) の場合、できるだけ生活空間の移動が容易にかつ安価に、それなりに数年の間生活ができ、帰って来た時に容易に処分できるものが欲しい。そのような最終までのストーリーが描ける簡易家具。再生紙であるダンボールならではの、本音のエコ家具です。



井上 昭二
1955年愛媛県生まれ。現在、(株)デザインハウスアーク代表取締役。ビジュアルデザイン、トータルデザインを手掛ける。「大阪市厚生年金会館結婚式会場改装」('00)、「大阪市厚生年金会館ロビー・ファサード改装」('01)、「Kanebo International」('01)、「東京ミレナリオ記念切手」('01)等多数を手掛ける。



デ・ス・ミ

デ・ス・ミ [課題2]

このキャビネットはマンションにおいて顕著な室内に突き出た柱や、壁と壁がぶつかってできる角=「出隅」という活用されずに残り残されたスペースに取付いて、和室で言うところの「床柱」のように、空間の支柱のような存在になるとともに、角という心理的にも穏やかでない存在が与える印象を和らげてくれるのではないだろうか。



西村 紀一
1965年東京生まれ。'88多摩美術大学美術学部建築学科卒業。'88~'90AA Schoolにてラウル・フンシヤーデンに学ぶ。'90~'93ラウル・フンシヤーデンに従事。'02~中央工学校インテリア工学科講師。'94~現在に至るまで(株)ユース建築設計事務所において住宅 / 店舗 / 集合住宅等の設計を行なう。

gumper [課題1]

「今」オフィスやホームオフィスに求められているモノは、細分化された機能一辺倒のグッズではなく、曖昧な機能であってもキャラクター性があり、視覚だけでなく、触覚にも訴えかけるようなステーションナリーの存在。そんな「悪い」を感じさせるステーションナリーがあっても良いのではないかと考えた。ゴムの軟質体とテコの原理を応用し物を挟み込む仕組み。この仕組みに単純なマスの形状を与えた。



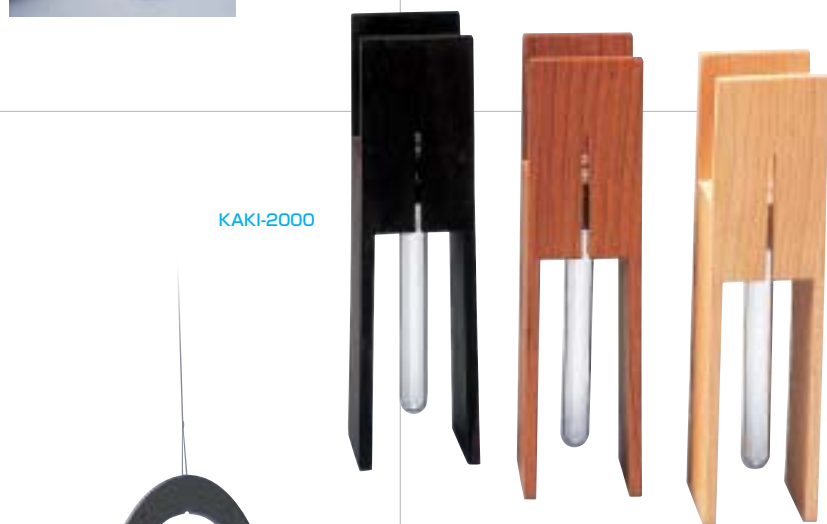
gumper

KAKI-2000 [課題1]

面材でガラス管を包み込むように構成した花器。正面に開けられたスリットからガラス管に生けられた花の茎が覗く姿が美しい。



森田 敏昭
1962年京都府生まれ。'86京都芸術短期大学専攻科建築デザインコース卒業。'86(株)黒川雅之建築設計事務所入社。'91(株)エル・アイ・シー/森田敏昭設計事務所設立。'00札幌私立高等専門学校専任講師就任。



KAKI-2000

RINGNE [課題1]

RINGNE (リンネ)は交差するリングによって月日を表す極めてシンプルな構造の永久カレンダーです。微かな光や風の流れにも表情を変える軽快なフォルムは、空間を演出するオブジェとしても楽しむことができます。さまざまな素材・仕上での製作も可能であり、パリエーション展開も容易です。CDケースを用いたパッケージは遊び心をプラスし、ちょっとしたプレゼントグッズとしても最適です。



西川 学
1971年大阪府生まれ。'94神戸芸術工科大学工業デザイン学科卒業。'99年PORADA DESIGN AWARDプロ部門最優秀賞。'01ユニバーサルデザインコンテストB賞(リングプラグとして製品化)。現在、神戸芸術工科大学プロダクトデザイン学科助手。



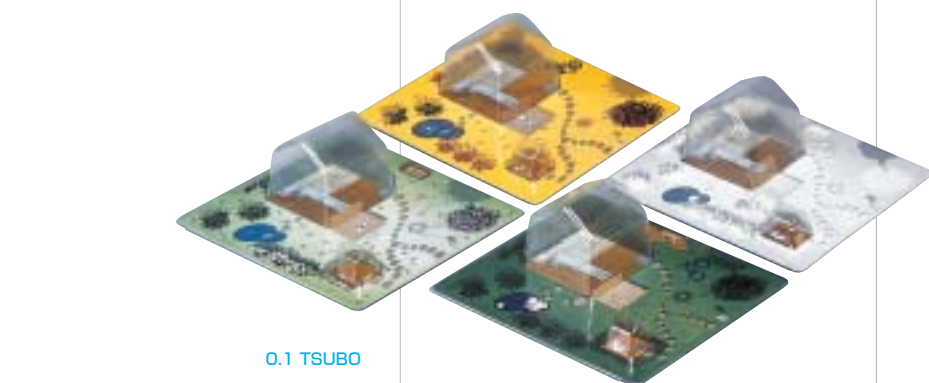
RINGNE

0.1 TSUBO [課題1]

「庭を贈る」「庭もらっちゃった」
不動産は贈り物には不向きですが
でも0.1坪くらいだったら不動産ではありません
18cm角の夢を贈る。壁にでも飾っておきましょう
夢はかなうこともありますから



梶本 博司
1955年兵庫県生まれ。'79多摩美術大学立休デザイン科卒業。'79~'91家電メーカーでデザインに従事。'91梶本デザイン設立、以降プロダクトデザインを中心に活動。



0.1 TSUBO



en-ban

en-ban [課題1]

ギフト市場も視野に入れたキッチンツールとして、デザイン案を製作。ステンレス製(直火、IH対応)の少し大振りのケトルは、実用さと、キッチンでの演出性の両面から、背の低いプロポーションを採用している。底面積の広さは、湯を早く湧かし、直火での使用時にケトル側面から立ち上がる対流の熱によってハンドルが熱くなることを防ぐ。ハーブティーや麦茶等をそのまま冷蔵庫に収納するにも適した本体サイズとし、華美にならないデザインを施した。



中林 鉄太郎
1965年東京都生まれ。'88専門学校桑沢デザイン研究所卒業、黒川雅之建築設計事務所入社。'97テツタロウデザイン設立。'99年~(株)タンデザイン研究所非常勤講師。

FUNCTIONAL SCULPTURE [課題1]



FUNCTIONAL SCULPTURE [課題1]

靴べら、洋服ブラシ、手鏡などの玄関先にあると便利な小道具はインテリアにこだわるほど、どっかに隠してみたくなるものです。でも実際は隠すととても不便で出しっぱなしになってしまうもの。そんな玄関先の道具たちにスポットを当ててデザインを再構築してみました。一見、曲面構成の金属彫刻ですが、実はどれも今までの道具とひけをとらない機能と使いやすさを備えた道具にデザインされています。早速、お客さんを驚かせましょう。



澄川 伸一
1962年東京都生まれ。'84千葉大学工学部工業意匠学科卒業。'84ソニー株式会社入社。'87渡米Sony America Design Center勤務。'92澄川伸一デザイン事務所設立。

LINE LIGHT [課題1]



LINE LIGHT [課題1]

何かを想い、贈る行為は人と人が心でつながるコミュニケーションとして贈る前と贈った後のつながりを表します。この"LINE LIGHT"は、贈る側と貰う側のつながりの要素を、誰もが共通認識として記憶する通信手段を視覚化し、その想いを音と光で伝達する照明器具です。



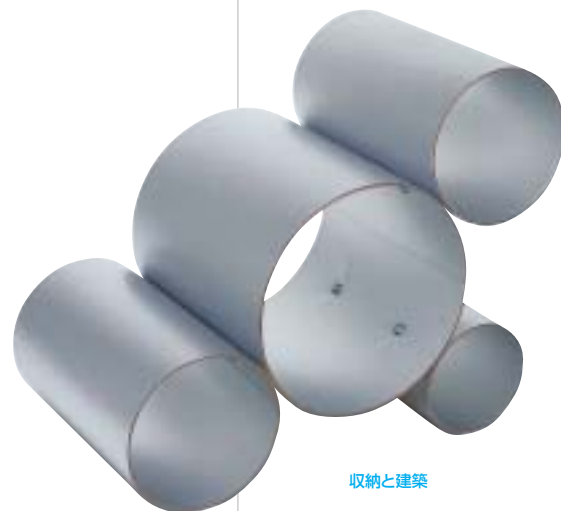
馬場 威彰
1972年東京都生まれ。'97多摩美術大学美術学部プロダクトデザイン専修卒業。'02セルフプロダクション"sno design"始動。

収納と建築 [課題2]

アルミの押出成形材で、重ねたり連続することによりストラクチャーとして成立することが可能なユニットを提案します。アルミの押出成形材は精度が良く、強度があり、軽いので、簡単に部屋のレイアウトを変えることができ、それと同時に収納ができていようなシステムがよいと考えました。このユニットは、最小単位を椅子、ふたつ重ねて机としています。建物全体をこのユニットだけで構成してみたいと考えます。



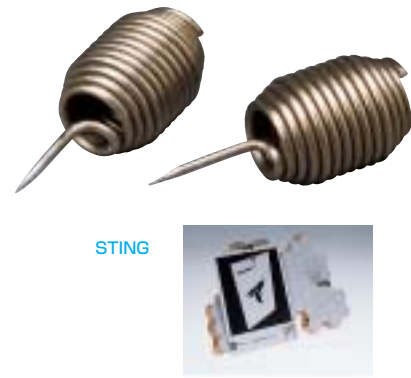
安田 朋子
1972年富山県生まれ。'95横浜国立大学工学部建設学科卒業。'97横浜国立大学大学院工学研究科修了。'97~'98山本理顕設計工場勤務。'99より設計活動を開始。'02~(株)堀直樹+安田朋子建築設計事務所設立共同主宰。



収納と建築



SOAP



STING



非常口さん (mr.EXIT)

SOAP [課題1]

作品の楽しさを共感してもらえたら嬉しいです。言葉で説明しなくても伝わる楽しいものになるように心掛けました。手を洗ったり、体を洗うとせっけんに空いた穴に膜が張ります。そこに優しく息を吹くと、ぼわんとシャボン玉ができます。



酒井 真之

1978年神奈川県生まれ。多摩美術大学プロダクトデザイン科卒業。現在、メーカーでデザイナーとして働きながらデザインチームD-RANGEとしても活動中。賞歴:デザインプロダクト革命コンペ優秀作品賞。

STING [課題1]

この"STING"は写真等に穴や傷をつけず固定できるピンです。従来のようにピンとクリップ等を併用して固定する手間が省け、もちろん普通のピンとしても使用できます。デザインする上では、線が連続して面をつくる3DCGでのモデリングをヒントに、ステンレス線のみを用いてシンプルで使いやすく、丈夫なピンの形状を成形しました。



竹川 塁

成安造形大学卒業後、店舗設計デザインSiesta(シエスタ)を経てatelier ASHE(アトリエアッシュ)でスタッフ兼フリーランスで活動中。24才。

非常口さん (mr.EXIT) [課題1]

ドアに飛び込んでいくよく見慣れた非常口のピクトグラム。立体になったピクトグラムは私たちのためにドアを開け放しにしてくれる。



装 相 俊

1976年ソウル生まれ。現在、福岡デザイン専門学校環境デザイン科2年。



spin a top



tetra



Schedule-Ring

spin a top [課題1]

ドレッシング使用時には「まぜる」行為が生じる。現状としてその行為を意識せずにつくられた容器がありふれているため、皆が無造作に容器を振る。そこで「まぜる」行為をデザインした。容器をコマの形に近づけ「まわす」行為を連想させ、「まわす」事によりドレッシングを「まぜる」。「まわす(まぜる)」行為が容器の形から容易につなかり、かつコマをまわす楽しさを含ませた。



池田 直樹

1978年東京都生まれ。'01東京農業大学農学部造園科卒業。'03桑沢デザイン研究所スペースデザイン専攻卒業。現在、飲食店プロデュース会社勤務。

tetra [課題1]

テトラはコンクリートでできたウェイト(重し)です。生活の様々な場面ですっきりとたたずみます。

WHITE



桑野 陽平

1980年山梨県生まれ。多摩美術大学4年在籍中。



高橋 孝治

1980年大分県生まれ。多摩美術大学4年在籍中。

Schedule-Ring [課題1]

予定を管理する為のメモホルダーです。365か所に切れ目を入れたポリエチレンフォームと日付の書かれたアルミのリングにより構成されています。使い方は、今日の位置に金属製のカードを差し込み、予定のメモカードをその日付の書いてある溝に差し込みます。金属製のカードとメモカードの間隔で視覚的に時間の長さがわかるようにデザインしました。金属製のカードを今日の位置に移動するたびにカードの重みでリングが動きます。



秋田 直繁

1980年兵庫県生まれ。'03年九州芸術工科大学芸術工学部工業設計学科卒業。現在、同大学研究生として在籍中。



Jersey



steps-pot

Jersey [課題1]

日常をそと支えるものが好き。派手じゃないけどしっかり者で、ずっと一緒でも飽きなくて、でもけっこう愛嬌もある。つついー生を共にしちゃうような、そんなものもいい。カサタテスツール「Jersey」は住まいの玄関周りをほどほどに便利・快適にします。劇的には変わりません。ほどほどです。



加賀谷 哲朗

1978年東京都生まれ。東京理科大学大学院建築学専攻課程修了。'03年桑原聡建築研究所勤務。第15回コイズミ国際学生照明デザインコンペ銅賞受賞(協働)

steps-pot [課題1]

マンションの玄関は、「狭い」というイメージがあります。しかし玄関は、外と中をつなぐスペースで何かと置く物があり、狭い空間をさらに狭くさせています。そこで、限られた空間を少しでもスッキリと使えるように、スリッパをマットに埋め込みスリッパの収納(置き場)を無くした玄関マットを提案しました。スリッパ使用時はマットに足跡が残り、来客や家族に対し自分の存在を伝えるメッセージとなります。



鈴木 奈々瀬

1984年北海道生まれ。東北芸術工科大学生産デザイン学科2年。根室高等学校卒業。今までのコンペ受賞は、エンタテイメントパッケージアワード2002プロダクト部門優秀賞。



U Style



SCREEN



触感

U Style [課題2]

"U Style"は、U型を基本モジュールとしたユニット型簡易パーティション。壁を作る事で収納スペースを確保する機能を持ちながら、自体が収納として活用できる。基本モジュールをシンプルなデザインとしユニット化することで、マンションの狭い搬入口や高層部への運搬問題を解決し、製作・流通コストの削減も考慮しました。組合せ次第で多様なバリエーションが生まれ、変化するライフスタイルにも対応が可能です。



山本 敏

1972年石川県生まれ。'92高岡短期大学産業工芸学科木材工芸専攻卒業。設計事務所等を経てフリーとして活動開始。'02年k&m associates.設立。[賞歴]高岡クラフトコンペ('01)入選

SCREEN [課題2]

「マンションの収納」、「仕切りなおし」がコンセプトです。私達は、箱であるマンション室内に、生活をおさめています。仕切ることから始められたら、箱の中は自分に近づきます。例えば、会社で使う引出しのように。仕切りとなるSCREENのパネルは、軽いX形のフレームがカタチをつくります。フレームの弾性が、カタチを保持し、パネル寸法の自由をつくります。面になるシートを選び、切出し、フレームとあわせて、自分の仕切りをつくり出します。軽く自由な自分の「視」。固定しない空間は「今」を大切に出来ます。



小柳 純

1969年福井県生まれ。SSID11期修了生。

触感 [課題2]

触覚とは生物学的である。リアクションを示す素材は生物に類似する感覚をくれる。今回素材に選んだ磁石は強さがものによって違う。意図したところで引かれたり、意図しなかったところで引かれたりする。不安定な規則性。調和が壊れる瞬間に生命的なものが生み出される。感動とはそのような瞬間なのかもしれない。



尾花 智子

1979年茨城県生まれ。青山学院女子短期大学英文科卒。現在、東京デザイナー学院プロダクトデザイン科ファニチャーデザイン専攻在学中。賞歴、東京/大阪デザイナーズウィーク2002プロ展一般公募入選/同スウェディッシュスタイル賞('02)

ガラスとメタルの プロダクト

2003年8月21～23日の3日間にわたり、ワークショップを実施しました。今回はインテリアアーキテクトの近藤康夫氏、プロダクトデザイナーの佐藤康三氏をアドバイザーに迎え、県内外から参加した8名のデザイナーたちがガラスとアルミを使ったプロダクト制作に取り組みました。参加者たちは富山ガラス工房、高岡市デザイン・工芸センターの現場スタッフの手を借りながら、普段のデザインワークでは体験できない造形作業を通し、素材の特徴や可能性について学びました。

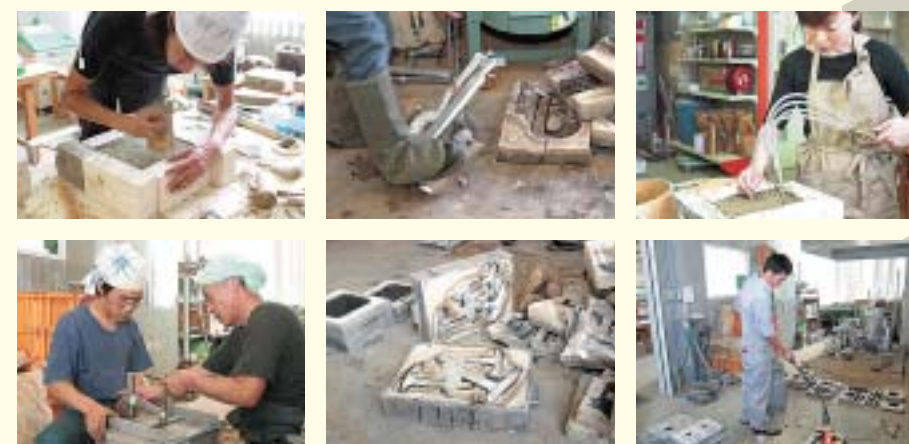
ガラス造形

ガラス造形は炉の中で溶けたガラスを取り出し、刻々と変化する温度、硬度と戦いながら形を作り上げていく作業です。参加者たちは富山ガラス工房のスタッフのアドバイスを受けながら初めてのガラス造形に挑戦。瞬時に変化するガラスを操る難しさ、偶然から生まれる造形的美しさなどを実感しながら、ガラスの素材感に独自のデザインを吹き込みました。



アルミ造形

今回のワークショップで実施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石膏や発泡スチロール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。そこに溶かしたアルミを流し込み、冷まして型を外し、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るまでの過程を体験し、アルミという素材がもつ可能性を模索しました。



【アドバイザー講評】



佐藤 康三 kozo sato
プロダクトデザイナー

今回は7Aというアルミを使い、参加者に鑄造の現場も体験していただきました。アルミがもつ色味をうまく引き出すには少し時間が足りなかったかもしれません。期待通りだったり、予想外のハプニングもあったと思いますが、それもすべて経験。勉強になったと思います。今回、制作したプロダクトは単体で成り立つものではなく、それがどういう空間に置かれるか、どういう空間の中で引き立つのかということが大事。その辺は想定して作ったのだと思いますので、提案の手法も考えていただきたいと思います。



近藤 康夫 yasuo kondo
インテリアアーキテクト

アドバイザーとして参加させていただくのは今回で3回目になります。参加者と一緒にガラスの制作工程をつぶさに見ることができ、個人的にも有意義な時間を過ごすことができました。参加者の皆さんは、実際に自分の手を動かして制作したことで、今まで知っているつもりだったこと、知らなかったことなどが再認識できたと思います。今回は面白いものができましたね。ガラス工房のスタッフのクラフトマンシップと参加者のデザインがいい形でジョイントでき、造形にうまく生かされたと思います。

ガラスとメタルのプロダクト

8名のデザイナーが創り出したガラスとメタルの新しい造形。



「ぴー」・「ぼー」 少し手の不自由な人でも使える調味料入れ

手の動きに不自由がある人も使える調味料入れを考えました。持ち手の部分と本体の間に手を差し込むことで、力を入れずに持て、本体を傾けることが出来ます。加齢による身体的機能の衰えは避けられません。そんな時も美しいデザインのテーブルウェアで、豊かな生活を演出できたらという思いがありました。全体の形状としては吹きガラスの製造過程の「やわらかさ」と「瞬間」に出来る上がる自然な曲線を造形に取り入れたいと思いました。スタッフの適切なアドバイスがあったおかげで自然なラインが表現できたと思います。



田中 行

1969年京都府生まれ。'91武蔵野美術大学造形学部建築学科卒業。'91-'96株式会社80/内田繁氏に師事。'96フリーランス活動。'97渡仏、マルチヌ・ブダン事務所。その後、ヨーロッパ・アフリカ遊学。'99林英雄建築設計室。'00-'01スタジオヴォイド+フリーランス活動。'01建築+デザイン事務所イッスン設立。



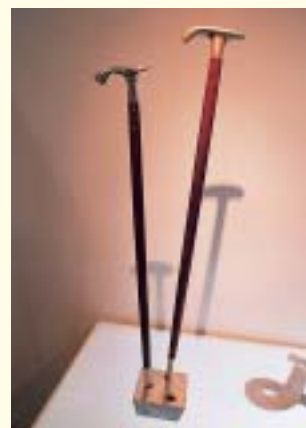
「Trivet」

現場スタッフの方に完成度の高いモックアップを作ってくださいました。左右対称のパーツを組み合わせることで鍋敷きとして使いますが、単体で机に置いておもしろい造形を目指しました。1回目の鋳造では型の隅々まで湯が流れなくて失敗。再度作り直してやっとうまくいきました。失敗の連続でしたが、その都度、スタッフの皆さんが支えてくださいました。とても有意義な3日間になりました。



田川 理恵

三重県生まれ。愛知県立芸術大学大学院美術研究科デザイン専攻修了。'01UGAデザインプランニング勤務。愛知産業大学造形学部産業デザイン科ティーチングアシスタント勤務。デザインフォーラム1999銅賞受賞、JID賞学生賞部門賞受賞('00)第4回SOFUフェアデザインコンペティションin山形第2部銀賞受賞('01)



Walking Stay [AI]

立っているときや歩くときの支えとなる杖は、人によっては生活に不可欠な道具のひとつです。機能面における充実はもちろんのこと、愛着をもって身近に置いておきたいような、そしてそれを手に出かけたいようなアイテムとして考えていたアイデアを導入しました。アルミによる鋳造は、液状のアルミを型に流し形づくるという、普段携わっている木工による、組み合わせていく造形作業とは異なったプロセスを踏んでいきます。未経験だった切り口からの制作ということで、新鮮な体験でした。仕上げにはサンドブラストとパフによる、異なった素材感を試しています。



望月 勤

1975年東京都生まれ。自由学園最高学部、国立高岡短期大学産業工芸学科、同専攻科を修了。株式会社コーソーデザインスタジオを経て、現在木工を中心とした造形活動を展開中。高岡市在住。



Candy

冷たく固いと思われがちガラスですが、やさしく、やわらかいと感じられる造形を目指しました。宙吹き技法の伸びやかなラインと、散りばめたキャンディのように縁につけた色粒を通してやわらかな光を放ちます。思っていたよりスムーズに形にすることができました。今後はパーツを組み合わせて、色、形のバリエーションを展開していきたいと思っています。



毛利 夏絵

東京都生まれ。'88女子美術短期大学造形科生活デザイン卒業。佐々木硝子(株)、榎木村硝子店を経て'99独立。'91日本クラフト展入選〜'92、'93、'01、'02。'91高岡クラフトコンペ入選〜'92、'94、'97。'94New Glass Review 15入選・米・コーニング美術館。'99デザインフォーラム入選。日本デザインコミッティー。'00〜日本大学芸術学部デザイン学科講師。



色の記憶 (ガラスに色を閉じ込める、時間を閉じ込める。)

“透ける”というガラスの最大のメリットを生かしたデザインを考えてみました。ガラスのボトムの間に薄く色を加えることで、ガラスの世界(リズムや時間を演出できないか)と思えました。熱をもった赤いガラスが記憶を残し、もとの姿へと戻る。その一瞬の中で生まれるガラス製品には一言では言い表せない魅力がありました。頭で考えていたデザイン通りにはいきませんが、反面、予期しなかった形に出会えたり…。今後、何かに展開していける予感が出て、満足しています。



下尾 和彦

1972年兵庫県生まれ。'92高岡短期大学産業工芸学科木材工芸専攻卒業。岐阜県高山市の家具工房に入社。'97キャビネットメーカーシモンズ設立。賞歴:'98、'01高岡クラフト展グランプリ。'00高岡クラフト展審査員賞。'03高岡クラフト展奨励賞。



couple

coupleはシーンに合わせて異なった光を楽しむことができるオイルランプです。シェードには上下で異なる仕上げを施してあり、逆さにセットすれば、簡単に光の表情を変えることができます。吹きガラスが持つ柔らかなフォルムの中に機能的な楽しさをプラスしました。これまで吹きガラスの技法を知らず、実際に体験して当初考えていた形状を作るのはとても困難だということがわかりました。スタッフの方には随分苦労を強いてしまいましたが、最終的にいいものを作り出すことができ満足しています。



西川 学

1971年大阪府生まれ。'94神戸芸術工科大学工業デザイン学科卒業。'99PORADA DESIGN AWARDプロ部門最優秀賞。'01ユニバーサルデザインコンテストB賞(リングラックとして製品化)現在、神戸芸術工科大学プロダクトデザイン学科助手。



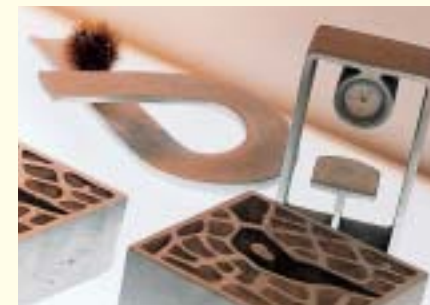
from bamboo

自然が創り出した美しい造形、無限に広がるデザインの可能性を作品の中にも取り入れてみたいと思いました。"from bamboo"は、竹林をひなかに眺めるうちに、私の中に予期せぬ竹の姿が見い出されたことから始まりました。元来、人は自然のあらゆる恵みを得て生活してきました。道具も同様です。改めて造形の根幹になる「自然」を見つめ、自然が創り出す造形と、自然の中の人との関係を知るから生まれたのが、このtable wearシリーズです。鋳造工程では、抜き勾配の加減などに苦労しましたが、スタッフの皆さんの協力のおかげで完成させることができました。



望月 重宏

1977年京都府生まれ。'02発注デザイン研究所スペースデザイン科卒業。'02〜漆芸作家望月重延氏に師事。'03株式会社コーソーデザインスタジオ入社。



マップフラワーベース (杉並区善福寺池周辺) ハイウェイトレー タイムテーブル

マップフラワーベースは我が家の近所の6000分の1のスケールの地図を形にしました。テーブル上で触れる小さくて大きな世界は、眺めるだけだった風景が目前に存在するという心休まる小空間です。タイムテーブルは、自分の腕時計を置くためのテーブルを内包した時計です。鋳造はすこく手間暇のかかる作業だと実感し、とても3日間では無理なのではと思いましたが、なんとか形にすることができました。



梶本 博司

1955年兵庫県生まれ。'79多摩美術大学立体デザイン科卒業。'79〜'91家電メーカーでデザインに従事。'91梶本デザイン設立、以降プロダクトデザインを中心に活動。

二大企業の戦略展

—カルテル・カッペリーニ、二大企業の戦略—



デザインとテクノロジーの融合 家具デザインのインダストリアル化

プラスチック家具に対する価値観をデザインを以て一変したカルテルは、1949年創業者ジュリオ・カステリの手によって誕生した。創業当初より、デザインとテクノロジーの融合と家具デザインのインダストリアル化をカルテルのフィロソフィーとして掲げ、そのフィロソフィーは現社長のクラウド・ルティ氏にも引き継がれている。創業者カステリは、創業当初から外部のデザイナーとのコラボレーションを積極的に進めた。カルテル初の商品となった乗用車の屋根用ゴム製ベルト(1950)は建築家ロベルト・メンギによるデザインである。同時に新素材の開発に力を注ぎ、プラスチックを使用したキッチン小物など家庭用品の製造を始め、時代が進むにつれて段階的に大きな家具まで手掛けるようになっていった。1970年代には、ジョエ・コロンボ、アッキレ・カステリオーニ、アンナ・カステリ・フェリエリ等、著名デザイナーとのコラボレーションで製品の大量生産、工業化に成功し、家具業界に現在知られているカルテルという存在を確立。反して1980年代は、職人的に一つ一つを丁寧に作っていくというムーブメントがデザイン界に起こり、それまで作り上げてきた工業生産、大量生産という部分と戦う時代となった。現社長のルティ氏は、混沌としていた1988年に社長に就任。すぐさまカルテルの歴史の分析にとりかかり、結果として創始者カステリの掲げたフィロソフィー、すなわちデザインとテクノロジーの融合、家具デザインのインダストリアル化に立ち戻る。その後の新生カルテルの快進撃は展示作品に見てとれる。

デザイナーとのコラボレーション

カルテルにとってデザイナーとのコラボレーションとは、プラスチックという素材にパーソナリティとクオリティを与えることに他ならない。この考えに賛同したデザイナー、フィリップ・スタルクは1988年に当時のテクノロジーの先を行く技術でDr.グロブ(展示作品)を手掛け、世界的な大成功をお

さめた。またこの椅子の成功により、消費者がプラスチックに対して持っていた安価な素材というイメージを払拭することができ、まさにカルテルのフィロソフィーを体現したものであるといえよう。以降スタルクとカルテルの関係は続き、両者が持つフォルムとマテリアルに対する飽くなき追求心によって、多くの不可能を可能にし、その成果を作品として生み出している。カルテルは、スタルク以外にもアントニオ・チッテリオやヴィコ・マジストレッティ、ロン・アラッドなど既に世



Jolly-small table / ジョリー
Paolo Rizzatto / パオロ・リザット

Kartell



Dr. Glob-Stacking chair /
Dr.グロブ
Philippe Starck /
フィリップ・スタルク

LOUIS GHOST-Armchair / ルイ ゴースト
Philippe Starck / フィリップ・スタルク

界的に名声を得ているデザイナーや建築家とのコラボレーションを多く行い、デザインの歴史に残るようなものを次々と生産している。またデザイナー達とは、個々のプロジェクトのために共働するのではなく、定期的に会って全体プロジェクトと一緒にすすめていくという姿勢がカルテルのコラボレーションの特徴となっている。

過去にカルテルが手掛けてきた製品に恥じないクオリティを保ちながら、明確な目標を持ってカルテルとデザイナーとのコラボレーションは続けられている。

マーケティング戦略

大量生産される工業製品であっても、工業製品ならではのコストとクオリティが見合ったものを作り出せる事がカルテルの実績であり強みである。その上でカルテルはマーケティング戦略として、以下3つのポイントを挙げている。



Classical Seats-Stacking chair / クラシカルシート
Joe Colombo / ジョエ・コロンボ

1. 長期間売れるものを作る。つまり結果的に大量に売れるものを作る。
 2. 素材開発や大量生産の為にインフラへのある程度の先行投資を行う。
 3. トレンディな要素を含むデザインをする。すなわちショーウィンドウで消費者の目を奪えるような商品を提供する。
- この3つは一見相反するようだが、同じお皿にのるものであるとルティ氏は言う。

世界中に広がる流通網

カルテルの世界的な成功の背景には、世界中に張り巡らされた商品流通網が大変良く機能していることがあげられる。製品は世界中の直営店やデパートもしくは家具店の一部で取り扱われている。直営であるカルテルショップは来年末までに世界100店舗に増える予定であり、販売網は現段階で世界中に約4000カ所持っている。工業生産化された家具は、カルテルが独自に切り開いた流通によって消費者の手元に届いている。

カルテルミュージアム

1999年カルテルは創立50周年を記念して、カルテルミュージアムを設立した。設立当初のコレクション数は約500点。現在もその数は増え続け、さらに写真や図版などのアーカイブ部門も新しく設けられた。学校単位の見学者が多く訪れ、またセミナーを定期的に開催するなど教育活動も活発である。企業博物館として、カルテルの歴史を後生へ伝える努力するカルテルミュージアム。将来に向けてより広い博物館も計画中である。

「カルテル」=「ブランド」

2003年カルテルは、ミラノサローネ(国際家具見本市)において新たな世界観を打ち出した。この展示において、カルテルは販売のターゲットの幅を広げる事を目的とした。「カルテル」は今「ブランド名」になりつつある。世界中のカルテルショップは、プティックというイメージで作られ、必要だからプラスチック製品を買うというのではなく、通りがかりの人が「カルテル」から何かをキャッチし、そのインスピレーションによって製品を購入するというイメージが大事にされている。

毎年4月、イタリアミラノで開催される国際家具見本市「ミラノサローネ」の熱狂的な盛り上がりは、イタリアの家具デザインが今も変わらず世界の潮流を牽引していることを明確に表しています。そのイタリア家具業界をリードするカルテル社、カッペリーニ社は、デザインをマーケティングの最重要要素とし、デザインを戦略的に活用して成功を収めている二大企業です。しかしそのあり方は非常に対照的であり、それぞれ独自の哲学と戦略によって現在の地位を確立しています。

100%新しいデザイン

コンテンポラリー家具デザインの寵児として、世界中の注目を集める社長のジュリオ・カッペリーニ氏。その彼が手腕を発揮している会社がデザイン家具メーカーのカッペリーニである。1946年に小物中心のメーカーとしてスタートしたカッペリーニは、イタリアの代表的な経営スタイルであるファミリー経営であり、10年前から家具の分野に本格的に取り組みはじめ、その評価は著しく高い。ジュリオ・カッペリーニ氏は編集者、建築家、新しい才能を見つけ出すスカウトマン、そして実業家でもある。彼の持つ「世界に共通する住まいと住まい方〜様々な文化の統合〜」という先見性によって全てのプロジェクト、デザイナーとのコラボレーション、戦略などがすすめられている。

カッペリーニは常に100%新しいデザインを求め、collezione、MONDO、sistemi、progetto Oggetto、unitという5つのブランドで製品を展開している。そのプロジェクトは、ジュリオ・カッペリーニ氏の好奇心、新しいデザイン現象の受容、コスモポリタニズムへの傾向などをベースに選別され、新しい表現を試みることへの情熱によって生まれている。またプロジェクトは、単一つの家具を作るのではなく、より大きなランドスケープとコンテキストを以て、徐々に住まいや住まい方を作り上げていくものである。

コンテンポラリー=今を生きること

カッペリーニのプロジェクトはコンテンポラリーをキーワードに明確で印象に残るコンセプトを作ることから始まる。それは現代の生活で何が足りないのかを知り、世界のデザインの傾向を意識しながら、今何が生まれる必要があるのかを考えることである。ジュリオ・カッペリーニ氏は一つのプロジェクトを一つの箱に例え、自分の役割をその中の一人一人を赤い糸で繋いでいく事であると述べている。そして赤い糸を繋げる為には「コンテンポラリー=今を生きる」事が最も重要だと考え、それが彼のフィロソフィーとなっている。



Low-Pad / ローパッド
Jasper Morrison / ジャスパー・モリソン

現在、カッペリーニは約60カ国に家具を供給しており、インターナショナルデザインといえるものを生み出しているが、そのデザインは様々な文化が持つ独自性や歴史の上に成り立っており、成り立つべきものだと考えている。コンテンポラリーとは、その文化の中で生きることであり、時間と共に変化していく中に生きることであるが、その一方で伝統や歴史の上にしか成り立たないものである。それゆえカッペリーニが生み出すインターナショナルデザインのコンテンポラリーは、その内包する意味とは反する面を同時に持つのである。

デザイナーとのコラボレーション

カッペリーニの想像力に満ちたプロジェクトのデザインを担当するのは、外部の才能のある若手デザイナー

cappellini



Orgone Table / オルゴンテーブル
Marc Newson / マーク・ニューソン

Thinking Man's Chair / シンキングマンズチェア
Jasper Morrison / ジャスパー・モリソン

である。ジュリオ・カッペリーニ氏は新しい才能を発掘する有能なスカウトマンで、若いデザイナーがカッペリーニの仕事を契機に世界的に著名なデザイナーに成長する例も多い。デザイナーのジャスパー・モリソンもその中の一人である。モリソンとのコラボレーションについて、ジュリオ・カッペリーニ氏は、「ジャスパー・モリソンと仕事をしていた僕も学んだことが多くある。例えば「言葉の静けさ」ということ。一つのデザインが世界へ出ていくが、デザインそのものが言葉を発することはない。しかし語らないからこそ、聞こえる人には聞こえるし、聞こえない人には聞こえない。このことはとても大事なことだと教えられた。また今までやってきた過去に育てられてきたという思いもあるから、私はとても良い経験を重ねてきたと考えている。」と語っている。カッペリーニはモリソン以外にもマーク・ニューソン、マルセル・ワンダース、ロナン&エルワン・ブルレック等、

現在著名になっているデザイナーと早い時期からコラボレーションし、エネルギーを注ぎ込んで生み出している。コラボレーションは人と人との関



Revolving Cabinet /
リボルビングキャビネット
Shiro Kuramata /
倉俣史朗



MONDO 3301 /
モンド3301
Paul Smith /
ポール・スミス

係で仕事成り立つものである。それに費やすエネルギーは膨大であるが、人と人との繋がりをとても大切にデザインしているという自負がカッペリーニにはある。カッペリーニがデザイナーに一番求める事は、逆境に耐える力を持っているという事だ。プロ意識を持ち、質の高いものを作るデザイナーを彼らは求めている。

ミラノサローネはショータイム

カッペリーニは、そのデザインが100%新しいものである事と人との繋がりをとても大切にデザインしている事をもっと広く知ってもらいたいと考えている。それゆえプレゼンテーションには特に力を入れ、新たな挑戦や今までにない表現方法をどんどん取り入れて展開している。その姿勢は多くのジャーナリストやバイヤーを魅了し、毎年行われるミラノサローネ(国際家具見本市)でのパーティには約2万人もの人々が訪れる。年間を通して世界中で多くのプレゼンテーションが行われるが、特にミラノサローネにおけるプレゼンテーションはカッペリーニにとって一年に一度のショータイムなのである。

発展したがゆえの課題

この10年間、カッペリーニは若手デザイナーのプロデュースと固定概念にとらわれない新しい家具デザインによって、デザイン界全体の活性化に大きく貢献した。その貢献と比例して、カッペリーニ自体も大きな発展を遂げた。しかし発展したがゆえに難しい課題を背負う事となった。例えばそれはリーダーシップを取っている企業ゆえに、さらに良いものを求められる難しさであり、またカッペリーニのアイデンティティと世界のマーケットのニーズの均衡をいかに保つかという問題である。これらは今後の課題であるが、その柔軟な姿勢と自由な思想で乗り越えていくであろう。



Mobil-Container and shelf with castors / モービル
Antonio Citterio & Glen Oliver Low / アントニオ・チッテリオ&グレン・オリバー・ロウ

イタリア カッペリーニ社 その成長の背景

イタリアの家具デザイン界を牽引する存在のカッペリーニ社。感度の高いデザイナーを次々と起用し、市場に投入する大胆なデザイン戦略は非常に冒険的で魅力的です。今回は同社のデザイン戦略と、それを可能にしている背景について、マネージングディレクターのマルコ・ジラ氏にお話をいただきました。



マルコ・ジラ Marco Gila
カッペリーニ社マネージングディレクター
工場長、研究開発部門担当部長、
デザインマネージメントコーディネーター兼任

1967年イタリア生まれ。'86~'92トリノ工科大学で機械工学を専攻。経済学、経営管理学のマスターを取得。'92エンジニア資格を取得。'94~'01FIAT Spa勤務。'01カッペリーニ社常務取締役就任、複数の役職を兼任。



有能な人材がたくさん乗った電車のような会社

カッペリーニ社は家族経営でスタートした小さな会社でした。しかし家具だけでなく新しい生活様式や新しい刺激を提案することで、現在は世界のデザインの潮流を生み出す企業に成長しています。これほど成功した理由には、社長の人格、有能なスタッフといった要素のほかにラッキーな3つの偶然が重なったことがあげられます。1つは当社が家具メーカーの集積地であるペリアンツァ地方にあったこと。2つ目は産業やデザインが活発化した70年代後半に息子のジュリオ・カッペリーニが入社したこと。3つ目はジュリオの大学の同級生だったロドルフ・ゴルドーニ、ピエロ・ルッソーニという二人のデザイナーとの出会いがあったことです。

カッペリーニ社はジュリオがロドルフ、ピエロという二人の外部デザイナーと組んだことが原点となり、以来、積極的に外部デザイナーとコラボレーションしていきました。当時、一点物しか作らなかった倉俣史朗を一生懸命に説得して「リボルビングキャビネット」を商品化。また、当時はまだ無名だったジャスパー・モリソンを起用し「シンキングマンズチェア」も商品化しました。この二人の出会いは当社の成長基盤となっています。

このように、当社の最大の魅力は様々な人が一つのプロジェクトに関わって開発していることです。一つの電車の中にいろんな有能な乗客が乗っているようなもの。それぞれがもつ能力は異なりますが、世界のトレンドを把握しつつ、同時に歴史や文化、伝統を尊重して

いくという共通認識のもとでコラボレーションを進めていることが大きな特徴といえるでしょう。

企業ブランドを構築するためのデザインマネジメント

当社はこれまで夢やアート、創造性を重要視してやってきましたが、次の段階として今、もっと現実的な問題に向き合っていく時代を迎えています。企業である限り、収益を出さなければなりません。その戦略として私たちは競争力のあるデザイン、収益力のあるデザインの開発をさらに推し進めていくこと、そしてもう一つはマネジメントを重視することを課題としています。単にデザインが優れているだけでなく、現代は会社のアイデンティティを示すブランド力が必要。このブランド力を構築していくのがマネジメント力です。

私はマネージングディレクターとして入社しましたが、ずっと夢ばかり見ていた人の足を地につけることは難しい仕事でした。家族経営の会社は創造的な良さがありますが、企業として成長するには、家族的な長所を生かしながらも企業としてのストラクチャーを導入していかなければならない。ですから時にはデザイナーに「これは無理だ」と言わなければならない時もありました。でも可能性があればなんとか実現したい。そのバランス調整には苦労しました。

例えばロン・アラッドがデザインした椅子は、シンプルに見えますが技術的には難易度の高いものでした。時間はかかりましたが、デザインと同時に積極的な技術開発に取り組み、結果として勝ち残り

る商品を作ることができました。また、ポール・スミスはファッション界のデザイナーですが「全てのものにインスピレーションを見出せる」という彼の言葉どおり、遊び心をもって斬新な作品を提案してくれました。そういう意味では、当社が選ぶデザイナーは度重なる実験や試作をいとわず、辛抱強く立ち会ってくれる人だと思います。今は本当に競争の激しい時代ですが、企業とデザイナー、技術者が三位一体となり、常に情熱と忍耐をもって仕事を続けていくことこそ成功の鍵なのです。

今、何が生まれる必要があるのか

当社がデザインのプロジェクトを進める上で基本となっているのは、自分の選択眼を信じること。意志を持つこと。そしてハートで話し合いを続けることです。

様々な会社は、次に市場が何を欲しているのかをマーケティング会社に依頼して探していますが、当社はマーケティングを外に依頼することはしません。大事なものは「今、何が求められているのか」ではなく「今、何が生まれる必要があるのか」だと思います。当社はそれを自分たちで発掘し、無名のデザイナーたちと一緒に作り出していきたいと思っています。そうした多くのデザイナーの力を一つひとつ赤い糸でつないでいくのが社長や私の仕事です。それには今、生きているということの重要性。今というコンテンポラリーがないといいコラボレーションは成り立たないと確信しています。

今の時代に 求められる デザイン

今年度のコンペに携わった審査員によるデザインセミナーを開催しました。デザイナーの役割、マーケットの現状、そしてこれから求められるデザインについてディスカッションしていただきました。

【パネラー】 佐藤 康三、関 康子、西山 浩平、黒崎 輝男、近藤 康夫、黒木 靖夫
【進行】 桐山 登士樹



欲望の部分に価値を見出さなければならない

桐山●デザインウエーブのコンペは10回を数えました。今年度は様々な論議があり、この形態を今後どうしていくかを考えているところですが、これまで応募して頂いたデザイナーは数千人におよび大きな情報ストックとなっています。この人的資源を富山の産業にどう生かし、次のステップを切り開いていくか、プロデュース力の強化がさらに必要だと実感しています。そんな中で今、求められるデザインは何なのか、皆さんからご意見を頂きたいと思います。

近藤●デザイナーはこれからを考えなければならない時期にきています。デザインが広範囲に渡り、形と機能だけのデザインはとっくに終わっている中、今後はデザイナーがデザインによってどういう付加価値をつけていけるか。それを実現するにはどうしたらいいか、そういう提案ができなければ消費されていってしまうでしょう。私

D E S I G N S E M I N A R



事で恐縮ですが、私は最近、自分がデザインする家具のメーカーになりました。それも一つの方法だと思っています。

佐藤●モノがあふれ、もう欲しいモノがない感じを受ける時代です。しかし、新しい時代に対応した「何か」を作り出していくのは人間の人間たる行為です。その「何か」の原石になるのがデザインだと思います。テクノロジーの発展は必要ですが、今日ではそれ以上に人間の欲望をどう捉えていくかを考えないといけません。先日、東京デザイナーズブロックで思想家・ボードリアールの講演があり、彼が70年代に語った人間の欲望の「質の差」にこそ価値を見出す社会、について改めて今日的視点からの話となった。日本は同時代ひたすら大量生産・大量消費の道を邁進してきたわけですが、今やっとそれぞれの「質」を語る時代になっています。何が夢なのか、何がビジョンなのかということをもっと語るべき時になって来ているのです。

黒崎●今、デザイナーは苦労しているけど当然ですね。私自身、デザイナーに期待する半面、なんて馬鹿なんだろうと思うことが多い。これまで経済のことも考えないでチャホヤされてたのが間違っていたんです。デザインの局面というのは狂気とか、偏見とかスレスレのところにあるわけ。そういう気概がないとだめなんです。もっとアートとか、生活とか、ファッションとか、食べ物とか、いろんなファクターをトータルで捉えて一つのビジョンを持たないと……。

正しい方法論を見出せば、モノは売れる

関●私自身、最近ではデザインする行為よりも、使い手としてどう使うか

に関心があります。この秋、マルセイユにあるコルビジエの集合住宅を見る機会があったのですが、ホテルがあり、ワンフロアがショッピングアーケードになっていてショップやオフィス、ギャラリーなどが入った一種のコミュニティができていました。コルビジエはそれを50年以上前に創り出しているんです。感心したのはそこに住んでいる人たちが、コルビジエが50年以上前につくったルールを現在にも生かし、上手く使いこなしているということでした。プロダクトデザインについても、使い手がこれからどう使いこなしていくかが大切なんだと思います。

桐山●マンション建築では今、建築家とデザイナーが共有空間をどう使うかについて一緒に話し合うようになっていて、いい時代になってきていると思います。西山さんの方から提案はありますか？

西山●日本人の家には、必要なものがないと思われるぐらいモノがあふれているのが実態です。それでもユーザー自身も気がついていないニーズは、確実に存在しています。先日空気清浄機を開発したのですが、半年で1万人のユーザーを獲得しました。これは2億円の売上に相当します。最初は1万台の限定だったのですが、希望者を募ったところ約40万人が集まったので、追加での販売を検討しています。商品開発の方法を見直すことで、ユーザーに喜ばれるモノは作れるはずですよ。

気概をもつこと、情熱をもつこと

黒木●今年の春、韓国のサムスンに呼ばれたんです。あそこはどのブランドイメージが弱い。それは売し上げばかりを考えているからな

んです。SONYでは売上のことは一度も考えなかった。作りたいものを作っただけ。要するにそこには情熱があったんですね。モノが売れることより、やはり気概、情熱がないとだめなんです。そういう情熱をもって今までは全く違う方向、全く違う考え方でやっていくことで、何か新しい波が生まれるんじゃないかと思うんです。

近藤●倉俣さんもずっと、自分自身がいいと思ったモノを作って、それが世の中に対してどうかということをやっていました。彼はアーティストではなく、あくまでもデザイナーとして自分に何ができるかを模索していましたが、私も黒崎さんに受注してもらおうのではなく、提案していく側にならないといけません。

黒崎●デザイナーはもっと社会のことを考えてデザインをしないといけないんです。SONYはビジネスデザインをしていたからこそ、ああいうブランド力がついた。そういう意味で今、デザイン界自体がリストラクションされてる時代。もっと考え直して、ひっくり返して考えてみるといいものが見つかる。例えば古いものも新しいというひっくり返した考え方。そうやって革命できればいいと思って、最近私は「Rプロジェクト」という会社を立ち上げたんです。

佐藤●21世紀をどう切り開いていくか、それには生活の質を見直さないといけないんです。戦後、私たちは利便性を追求し、金銭的に豊かになったけれど精神は荒廃してしまっただけ。今は人間にとって何が大切な事なのかを改めて問い直す時代なのです。それには日本人として誇りを持って、その中に情熱を見出ししていくことが大事です。

黒崎●日本にはそういうものがあつたんです。そういうはっきりしたビジョンがデザインの中に反映していけばいいですね。

世田谷の集合住宅

ARCHITECT'S APARTMENT展

2003.11/5wed - 16sun 富山県産業高度化センター展示室

監修／植田実(住まいの図書館出版局・編集長)

参加建築家／石橋利彦+徳川宜子、松永安光、早川邦彦、森俊偉、坂茂、
世田谷区+市浦都市開発・岩村アトリエ共同企業体、
納賀雄嗣+一色建築設計事務所、古谷誠章、高市忠夫、千葉学、北山恒、

主催／デザインウエーブ開催委員会

協力／世田谷文化生活情報センター・生活工房

古くから東京の住宅地として発展してきた世田谷区。一軒家が多く、静かな農村の風貌を呈していた世田谷区も、現在では戦後の発展の中で80万人を超える人口を抱えるまでになりました。そんな世田谷区内では、都市化の影響のもと、多くの集合住宅が建てられています。もともと一軒家が建っていた土地に建てられた集合住宅や相続税対策の一つとして建てられた集合住宅。都心に住みたい人々が共同で所有することを目的に建てられた集合住宅。より多くの人々が暮らせるように公的に整備された集合住宅。多くの人々の住まう世田谷区だけに、多くの事情で生まれた集合住宅があります。また集合住宅の持つ背景が複雑化すればするほど、その実現には困難が伴います。そのような中、建築家はどのような答えを見つけ、何を試みてきたのでしょうか？また、これから予測される集合住宅の在り方とはどのようなものなのでしょうか？本展では、世田谷区内に建つ集合住宅の中から、住まいの図書館出版局編集長の植田実氏が12軒を選出。11組の建築家が持つそれぞれの「世田谷の集合住宅」に対する考えや試みを紹介し、これからの都市の中の集合住宅の可能性を探ります。

21世紀の住まいの風景

集合住宅は、東京のどこに建っているのか。例えばよく知られている一連の同潤会アパートメント。この関東大震災の復興事業の一環となった鉄筋コンクリート造建築が、計画としても意匠の上でも、本格的な集合住宅の始まりと考えていいと思うが、半数以上が江東、台東、荒川、墨田の、いわば東の下町区に集中している。残りは千代田、港、文京、新宿区に一例ずつ。上の4区の西に隣接しているから、つまりは東京の核心部である。あとは青山、代官山アパートメントが渋谷区にあり、これが一番西向き。同潤会アパートメントに直接、間接的に影響を受けて出現したのは、その意匠を真似た木造モルタルのアパート、あるいは、数は少ないが建築家の手掛けた昭和初期モダニズムの集合住宅である。どちらも上の地域性をさらに濃厚に風景化し、外側の地区へも少しづつ拡がっていった。第二次大戦後の公営、公団アパートは、同潤会アパートとは比較にならないほどの多くの住戸数を生産する必要があった。その規格的な大団地は否応なく街の姿を変えながら、東京全地域に入りこんでいき、广大

うえだ・まこと 1935年東京都生まれ。1960年早稲田大学文学部卒業後、『建築』編集に参加。1967年編集長として『都市住宅』を鹿島出版会より創刊。1977年エー・ディー・イー・エディタールキョー編集部。1984年よりフリーの編集者。現在、住まいの図書館出版局編集長。著書に『真夜中の家-絵本空間論』（住まいの図書館出版局1989）、『アパートメント世界の夢の集合住宅』（平凡社2003）他。編著に『ジャン・ハウス・打放しコンクリート住宅の現在』（グラフィック社2000）、『ケース・スタディ・ハウス・プロトタイプ住宅の設定』（住まいの図書館出版局1997）他多数がある。



展覧会監修 植田実

な西の市郡部ではさらに大々的に展開された。それらニュータウンは集合住宅の街といってもいい。世田谷区は丁度、都心と郊外との中間に位置している。そして、郊外住宅地としての成熟度が高かったからか、こうした集合住宅の大々的な出現という風圧から、結果として逃れていた印象を受ける。だからここ20年程の間に、小規模の集合住宅が既存の住宅街のなかに挿入されるように出現しつつある様相がとても新鮮に、また重要に思えるのである。東京全体から見ても、集合住宅がこれからの住環境形成にどのような役割を果たすかを示唆しているようだ。それらが自立した建築家による設計であるのも当然である。彼等は日本における集合住宅の歴史と意味を考えつづけ、その理解と展望の上で自分なりの答えを出そうとしたにちがいないからだ。例えば超高層マンション群が、地域を経済や利便性によって読みかえつつあるような現在、昔からの住宅に寄り添うかたちでの、こうした新しい世田谷の集合住宅を起点として、21世紀の住まいの風景を探ってみたいのである。

GOUTOKUJI

01

豪徳寺の切妻 [1987]

石橋利彦+徳川宜子／石橋徳川建築設計所
<http://www.it-arch.co.jp>

従来の収益型住宅の持つマイナスイメージを払拭し、近隣環境を生かしてプログラムされた家主と住まう集合住宅。



写真:村井 修

いかにも世田谷らしい、道も家も緑も入り組んで、親しげに密実な一画、それも微妙に高低差のあるT字形の辻の突き当たりに、切妻屋根と弧を描く壁が、挨拶するように姿を現す。北面、西面のどちらにも2連の切妻屋根が見えるという楽しいつくり方で、弧状の壁は、オーナー住戸の玄関を半ば包み込んでいると同時に、左手の奥まで真直ぐに伸びて、その途中に貸室棟の入口を隠している。分離と一体化、近き遠さの巧妙な構成。

KAMIYOGA

03

用賀Aフラット [1993]

早川邦彦／早川邦彦建築研究室
<http://www.010.upp.so-net.ne.jp/K-HAYAKAWA/>

8戸の住宅と共有の小ホールで構成されたアーティストやデザイナーのための漂流型賃貸集合住宅。



道路面に面して、どこか途方もないスケール感と形態が立ち現れる。それは、建築というより機械の一部のような、あるいは船舶か飛行船のようなものを、今までにない視点から見ると満ちた。そのスケールと形はどこにも帰因できないのに、こうした場所へあこがれはたしかに、ずっと以前からあったのだと思ってしまう。中に入れば、その不思議な印象は、今度は生活として肉づけされながら、まだ夢の高揚感を保ちつづける。

DAIDA

02

代田の集合住宅 [1989]

松永安光／近代建築研究所
<http://www.m-arch.org/>

通風や採光の確保と、環境への配慮から提案された低層高密度住宅。



写真:堀内 広治

建築は遠くからやってくる。才気あふれる建築家は、とことん理詰めで、低層高密度住宅の形を算出したかのように設計要旨は読めるのだが、都市の砂漠を行く隊商が設営した一夜を過ごす天幕のような、この現れ方はなんだろう。造形主義的な発想などからもっとも隔たった優雅な形は、生真面目な理論への劣いであるかのように、速い場所や時と呼応する。私たちが住みたいと願うのは、そのような距離の只中である。

NOZAWA

04

コーナーズ [1993]

森俊偉／森俊偉+ARCO建築・計画事務所

地に住まい、空に住まう。都心居住へのこだわりが生み出す、風と視線が通り抜ける集合住宅。



写真:平賀 茂

白いタイルに包まれた建物は、緑に恵まれた住宅地の一角に何気なく建っている。しかし、一度足をとめて眺めると、建物全体に張りめぐらされた繊細な仕掛けがにわかに眼に迫ってくる。タイルの壁の表情、パンチング加工されたアルミのひさしや照明のタワー、そして見えない高みに誘いこむような階段。都市のイメージが凝縮され純化されて、寡黙なラビンスのように閉じ、さらには奥で開いてゆく気配がある。

05 羽根木の森 [1997]

坂茂 / 坂茂建築設計
http://www.dnp.co.jp/millennium/SB/VAN.html

森のような土地に残された27本の大木。
これらの木を一本も切らずに、
コストを抑えながら建てられた集合住宅。



この一帯の緑の深さは、東京の区内とは信じられないくらいだ。いや、緑が深いというのはあまい表現で、大木が建築のことも知らぬ顔で密生しているといってもいい。建築家はひそかに編んだ幾何学グリッドの網をたずさえて、慎重のうえに慎重を期して、この大木群に近づいた。建築が自然を捕らえたのか、自然が建築を組み伏したのか、結果が判然としないままに、緑を通した光は一段と輝きながら高く抜ける空と、明暗に彩られた地面をつくり出す。

06 世田谷区深沢環境共生住宅 [1997]

世田谷区+市浦都市開発・岩村アトリエ共同企業体
http://www.ichiura.co.jp/main.htm
http://www.iwamura-at.com/

温かい人間関係と
豊かな居住環境を引き継ぎながら、
新たに生まれた環境共生住宅。



写真:内木 政治

庭のかたちがこの一画を埋めている。例えばまず土や石、それから水、そして立木や灌木や花があって、それらを写しとるようにパーゴラや円い窓が現れ、曲線を描く壁や瓦屋根が薫のように互いに結びついていく様子が見えてくる。住む場所の「昔」と「今」が混在している。当然だ。庭にとっては過去も現在もなく、ただ自然が生きるためのゆっくりとした時間があるだけなのだから。そのような時間がこの場所に育ち、次第に建築を消していく風景。

09 松原アパートメント [1998]

高市忠夫 / 高市都市・建築・デザイン
http://www.axisinc.co.jp/tarc.html

つくば方式によるコーポラティブ住宅東京1号。
都市のストックとなる脱n-LDK型
集合住宅づくり。



写真:高市 忠夫

土地を借りる契約は30年で終るが、60年間は建物に住む権利がある。その建物躯体を100年耐用にすれば、地主と住人の双方が生きる方程式になる。この不動産の土地と建物の寿命と人生の時間と、所有と賃借関係の現実を読み込んだ「つくば方式」は、それを空間に体現した建築があつて初めて、私たちの理解に届く。松原アパートメントの、集合住宅を超えたスケール、スケルトン/インフィルの明快な構成は、住むことの自然、すなわち希望を教えてくれる。

10 Split [2002]

千葉学 / 千葉学建築計画事務所
http://www.chibamanabu.com

「split(分離・分割)」が創り出す
世田谷ならではの風景。
オーナー棟と住宅棟が距離をもった集合住宅。



写真:ナカサンドパートナーズ

Split(分離・分割)を呼び名にしているということは、設計要旨にもあるように、オーナー住戸棟と集合住宅棟とを分けることから始めた建築にちがいない。一見、ふたつの建物には表現の差異がほとんどない、いわば抽象的なヴォリュームなので、この思い切りのいい「分離」は、逆にふたつの棟のあいだに見えないバリアを張りめぐらしたような緊張感をつくり出す。そこに生じた間際は、スリリングともいえる奥行き深さによって、子どもの頃、知らない住宅地に迷い込んだ怖れと興奮を誘い出す。

07 ステージハウス等々力 [1998]

納賀雄嗣+一色建築設計事務所

地下は集合住宅、地上は戸建住宅。
質の高い住環境を求めて誕生した
都市型戸建共同住宅。

写真:富田 治
日経アーキテクチャ
1998年5月10日号掲載

地下は各戸が壁を共有したいいわば集合住宅だが、それをベースとして地上に顔を出した木造棟はそれぞれ完全に分離した戸建て住宅に変容している。つまり、集合住宅と戸建て住宅それぞれの長所をかけた新しい品種ともいえる住居集合の形式である。これで人工地盤による地上レベルは、車の出入りに煩わされぬ歩道と花壇とがつくり出す、落ち着いた小さな街になった。スパニッシュ風に決めた扉や門、その奥に垣間見える明るい家々の屋根はこの界隈にとけこんでいる。

08 BAUMHAUS [1998]

古谷誠章 / NASCA
http://www.studio-nasca.com/

居住者が欲しいモノを好きなように
詰め合わせる、「空箱」のような
賃貸集合住宅。



写真:古谷 誠章

建築家の自宅がある敷地の端(といっても区内ではめずらしい林のなかの極上の環境)に計画された上下階2住戸は、設計要旨のとおり、「からんどう」の箱。だが、このからんどうには、これまでに建築をつくってきた知恵と、自分自身がいろいろなアパートに住んできた体験とがきっちり詰まっている。集合住宅とは同じ住居の反復連続体ではなく、それぞれの生活の個性と多様さを引き出す建築。その原型がここに実現している。

11 下馬の連続住居 [2002]

北山恒 / architecture WORKSHOP
http://www.archws.com/

多様な空間の質と平等な環境条件も持つ、
10戸の店舗付住戸(Shop House)の
集合形式。



写真:Daici Ano

道路に直接開かれている車道やガレージ、あるいはオフィスのドアの並ぶ路地は、普通の住居のスケールや表情とは一味違う。つまり内側に籠もって閉ざしている気配が揮発してしまったあとの建築のように、大きく、静まり返っている。だが、そのように開かれたガレージやドアには、かえって近づきにくい。私領域であることの弾力性の強い空気が、外からの侵入に反発するのだ。これまでの集合住宅にはあまりなかったこの空気が、東京の街の一画として逆に心地よい。

12 下馬の4軒長屋 [2003]

北山恒 / architecture WORKSHOP
http://www.archws.com/

従来の短冊状の長屋とは異なる、
自由で開放的な空間の
仕組みを持つ4軒の長屋。



写真:Daici Ano

同じ設計者による「下馬の連続住居」の右隣に建っている。アプローチの突き当たりに階段、上がったところに4軒の長屋形式の住戸のドアが並んでいる。この旗竿形敷地の奥深さがすでに豊かな表情を見せているのだが、各住戸に入ってみると、地下あるいは2階で間口が倍に広がり、南へ北へと部屋が回転するように移動する。屋上に出てもその運動は止まらない。複数住居がひとまとまりの建築として計画されるビルディングタイプだけに可能な、魔法のような住空間の展開。

世田谷で「東京展」を開催

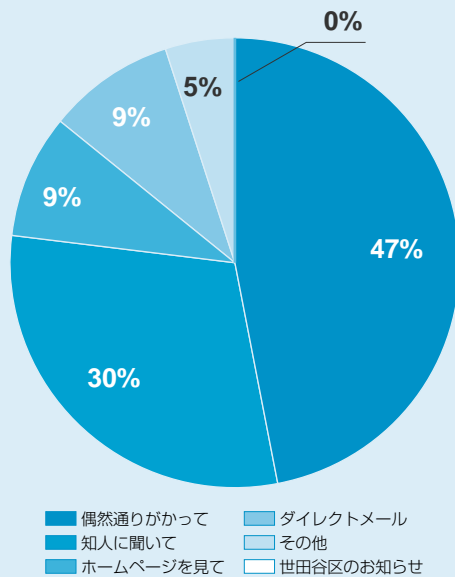
コンペ優秀作品とワークショップ作品を発表

2003年10月9日から26日まで、デザインウエーブ2003イン富山の事業の一環として東京展が開催されました。場所は世田谷区三軒茶屋駅前にある世田谷文化生活情報センター情報プラザギャラリー。富山プロダクトコンペティション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。会場にはデザイナーをはじめ、地元の世田谷区民も訪れ、仲間同士で作品を批評したり、作品のコンセプトを読んだり、素材感を確かめたりする人も見られました。そして13日の夜は出展デザイナーやコンペ審査員などが参加したドリンクパーティを開催。デザイン交流を深めました。

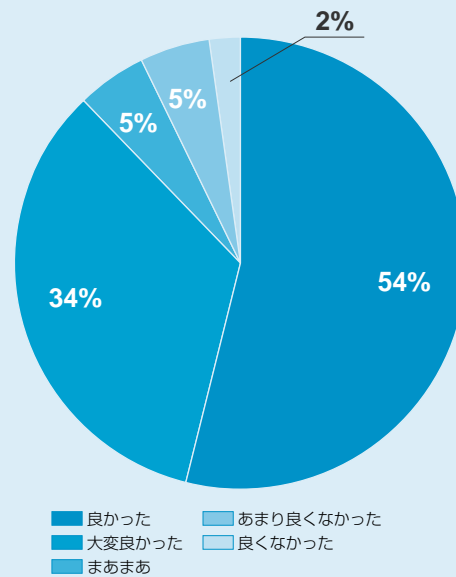


会期中は昨年に引き続き、来場者へのアンケートを実施しました。ここでは様々な意見が得られ、巨大マーケット・東京における反応、可能性を認識する機会となりました。デザインウエーブでは、今後もこうした展示を行っていくことで「とやまブランド」の創出に生かしていきたいと考えています。

Q1. 展覧会を何で知りましたか



Q2. 展覧会に対する感想



【良かったという感想】

- 面白い作品がたくさんあった。
- 普段の生活に直接使えるもので良い。
- 生活が楽しくなりそうな作品です。
- 実用性とデザインが共存している。
- 購入したい作品が多い。
- モックの完成度が高い。
- 創造的で素晴らしい。
- 明確な展示がされている。

【良くなかったという感想】

- 展示に触れなかった。
- 触れないとわからない。
- 作品数が少ない。
- 会場が狭い。
- プレゼントされると困るものがある。
- 選考の基準が明確でない。

東京展開催中、都内では2大デザインイベントが開催!

デザインウエーブ2003東京展が開催された期間中、都内では東京デザイナーズブロックと東京デザイナーズウィークというデザインイベントが開催(10月8日~13日)され、都内各所の会場は国内外から訪れた数多くの来場者で賑わいました。東京デザイナーズブロック(TDB)は、イデーの黒崎氏がプロデューサーとなって'99年から開催しているデザインイベント。デザインをテーマに東京の生活、東京という都市を掘り下げ、再構築していくことを目的としており、青山・原宿を中心に都内200件以上のショップ、カフェ、ギャラリ

ーなどでデザイン展示やシンポジウム、パーティーが繰り広げられます。プロダクトや家具といった領域を超えて映像や音楽、空間も含めたデザイン提案が行われ、4回目となった今年度は海外のデザイナーだけでなく、メディア、バイヤーも押し寄せる大規模なイベントに成長しました。一方、東京デザイナーズウィークは元々、輸入家具協会が新作発表の場として開催していたイベントが拡大・発展し、'97年にNPO法人化。デザイン文化の創造・デザインビジネスの発展・次代デザイナーの育成を目的に、東京だけでなく京都、大阪で

も開催しているデザインイベントです。今年度は公式イベントとして、六本木アークヒルズでは日本を代表するプロデザイナー140名による「テーブル展」、お台場では7000坪の空き地に74のコンテナを設置し、新しいデザイン空間を提案する「CONTAINER EXHIBITION」を開催しました。両イベントの来場者数はのべ50万人以上。この両イベントの影響も受けて、当デザインセンターの東京展にも多くの来場者が訪れました。



TOKYO DESIGNERS BLOCK

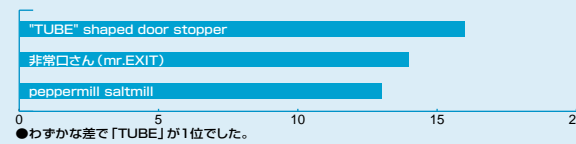
TOKYO DESIGNERS WEEK



上段、東京デザイナーズブロックより。下段、東京デザイナーズウィークより。

Q3. どれが気に入りましたか

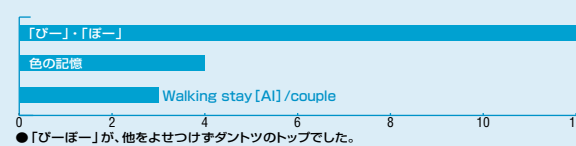
課題1 プレゼントグッズ BEST3



課題2 マンションの収納 BEST3



ワークショップ作品 BEST3



Q4. いくらなら購入しますか

デザイナー名	作品名	安い	高い	平均
三浦秀彦	Tabletop Magnifier	¥1,000	¥5,000	¥2,200
寺田尚樹	BULB PLANTER	¥210	¥600	¥400
梶本博司	O.1 TSUBO	¥500	¥1,500	¥1,120
中林鉄太郎	en-ban	¥4,000	¥20,000	¥9,400
西川学	RINGNE (リンネ)	¥800	¥1,000	¥900
馬場威彰	LINE LIGHT	¥3,000	¥3,000	¥3,000
森田敏昭	gumper	¥300	¥300	¥300
安田朋子	収納と建築	¥3,000	¥3,000	¥3,000
秋田直繁	Schedule-Ring	¥1,500	¥10,000	¥4,600
池田直樹	spin a top	¥700	¥1,500	¥1,200
伊能一三	peppermill saltmill	¥1,200	¥5,000	¥2,400
井上昭二	"Wardrobe" U	¥3,000	¥40,000	¥13,000
尾花智子	触感	¥3,500	¥10,000	¥5,600
加賀谷哲朗	Jersey	¥10,000	¥10,000	¥10,000
桑野陽平+高橋孝治	tetra	¥500	¥3,000	¥1,400
酒井真之	SOAP	¥350	¥800	¥510
渋谷哲男	"TUBE" shaped door stopper	¥400	¥2,000	¥950
西村紀一	デ・ス・ミ	¥5,800	¥100,000	¥32,700
裴相俊	非常口さん (mr.EXIT)	¥500	¥3,000	¥1,690
山本敬	U Style	¥1,500	¥10,000	¥5,750 (1個)



a
**国宝
 瑞龍寺**



瑞龍寺は、高岡で築城し、この街の繁栄に尽力した加賀藩二代藩主利長公の菩提寺として、三代藩主前田利常公が建立した寺。造営には正保年間から、利長公50回忌の寛文3年(1663)までの約20年の歳月を要しました。建立当時は敷地3万6000坪、周囲に塙を巡らし、城郭の佇まいを思わせるものでした。平成に入って大規模な修復工事が行われ、平成9年には山門、仏殿、法堂が国宝に指定。総門、禅堂、大庫裏、回廊、大茶堂が国の重要文化財に指定されており、江戸初期の禅宗寺院建築として高く評価されています。



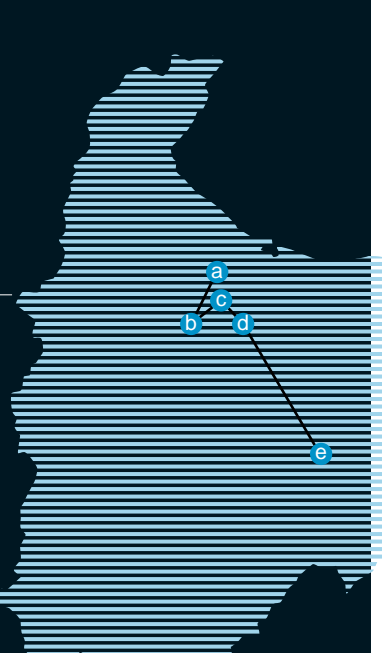
d
**富山
 ガラス工房**

富山市はガラス造形の可能性に注目し、市民と地場産業に根づいたガラスのまちづくりに取り組んでいます。その拠点となる富山ガラス工房では、ガラス造形作家の育成・制作活動、作品展示販売のほか、体験教室なども実施しています。ここでは作家たちの制作風景を見学し、吹きガラスの工程について説明を受けました。



デザインツアー

11月6日、デザインウエーブに参加したデザイナーを対象とした見学・視察ツアーを実施しました。これは県内各地のモノづくりの現場を見学し、技術や素材の可能性を探りながら新たなデザインワークに活用してもらうことが目的。今回は富山ガラス工房や桂樹舎和紙文庫、瑞龍寺、伝統的工芸品全国大会会場などを巡りました。



スケジュール

8:30	高岡を出発
8:40 ~ 9:20	a 国宝瑞龍寺を見学
9:40 ~ 10:10	b デザインウエーブ展示会場見学
10:30 ~ 11:20	c 伝統的工芸品全国大会見学(高岡テクノドーム)
11:35 ~ 12:15	d 富山ガラス工房見学
14:00 ~ 14:50	e 桂樹舎和紙文庫見学
15:20	解散

c
**伝統工芸品
 全国大会**

経済産業大臣の指定を受けた全国各地の伝統的工芸品を一堂に集めた展示販売会。今年度は高岡テクノドームが会場となっていました。会場では、全国の産地で工芸品制作に携わる職人による実演のほか、古くから守られてきた伝統工芸技術にモダンなデザインを融合させ、新しいライフスタイルを提案している作品も見られました。



国内外の紙に関する品々を工芸の視点で収集した展示館。廃校になった学校の校舎を移築した建物の中には、和紙の歴史を紹介するパネルや、世界各地で作られてきた紙の玩具や民芸品、紙の原料となる雁皮・楮・三椏などの展示が見られました。また、隣接する工房では、昔ながらの手漉きで作る八尾和紙の制作風景を見学することができました。

e
**桂樹舎
 和紙文庫**



AIDEX

洗練された、コミュニケーション空間の創出。



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

デザインウエーブ2003イン富山

発行日
2004年3月1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://www.toyamadesign.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、日本貿易振興機構(JETRO) 富山貿易情報センター

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、朝日新聞富山支局、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、富山エフエム放送、(社)高岡アルミニウム懇話会、富山県プラスチック工業会

監修
黒木靖夫

編集・構成
鈴木敬一/吉田良広/松本金治/窪 英明/堂本拓哉/神保絵美/玄千賀子

デザインディレクター
桐山登士樹

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

カメラマン
宮新彰仁/キリサワスタジオ

印刷・製本
富山スガキ(株)

©2004
Printed in Japan