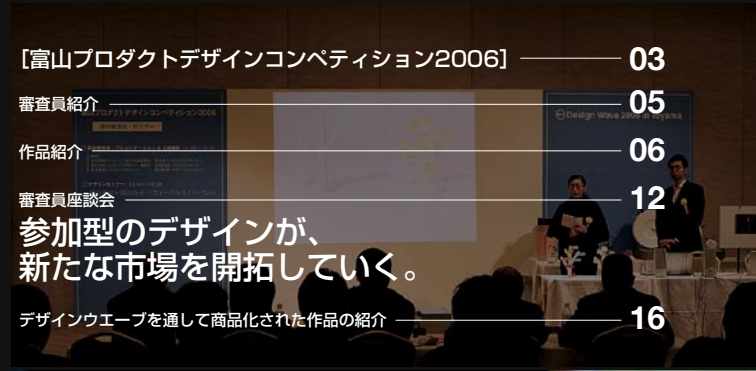




[ごあいさつ] 01



[富山プロダクトデザインコンペティション2006] 03

審査員紹介 05

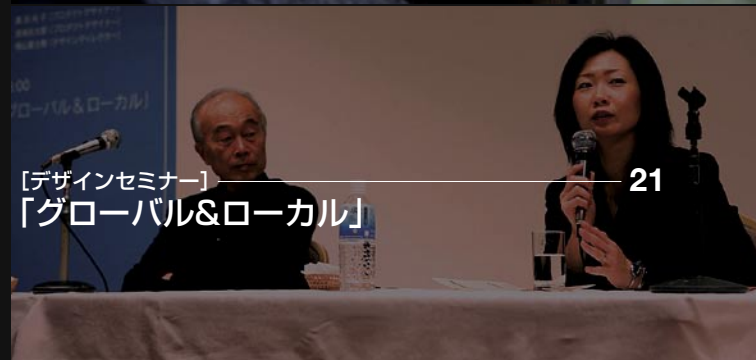
作品紹介 06

審査員座談会 12

参加型のデザインが、  
新たな市場を開拓していく。  
デザインウェブを通して商品化された作品の紹介 16



[ワークショップ] 17  
ガラスとアルミのプロダクト



[デザインセミナー] 21  
「グローバル&ローカル」



[企画展] 25  
「ニッポンデザイン界のマスターたち展」

デザイン界のマスターたち展」として、日本を代表するデザイナーやプロデューサーたちの魅力あふれる新作を展示・紹介しました。そしてデザインセミナーには、ミラノで活躍するプロダクトデザイナーで「富山・ミラノデザイン交流倶楽部」ミラノ支部長を務める蓮池慎郎さんをお招きし、グローバルに展開しているデザインワークについてお話しいただきました。こうした数々の取り組みが富山県におけるデザイン振興に新たなウェブを生み出していくこと、さらには県内産業の振興に貢献できることを心から期待いたします。

# TOYAMA PRODUCT DESIGN COMPETITION 2006

富山プロダクトデザインコンペティション 2006

## 2006年課題テーマ／ホスピタリティのあるオフィス用品

ITの進歩によってオフィスのワークスタイルは合理化の方向に進んでいます。便利なデジタル機器に囲まれ、効率的に仕事を進めることができる反面、様々なストレスを抱えがちです。今、求められているのは働く人の心や場の雰囲気や和ませるようなアナログ的な存在。「ホスピタリティ」とは思いやり、もてなし、他人へのやさしさ…。毎日の仕事で活用でき、その空間も和ませてくれるようなオフィス用品を募集しました。



新しいものづくりに向けて、毎年開催している「富山プロダクトデザインコンペティション」は今回、13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との接点をつくり、「とやまブランド」の創出を目指しています。またメーカーに所属するインハウスデザイナー、フリーランスデザイナー、美術系大学の学生たちの創造性を誘発し、開発から流通にいたるまで商品開発のプロセスにトータルに関わってもらうことなどが目的となっています。そのため審査では、デザインの美しさや機能性、斬新なアイデアの提案力のほか、地場の技術や素材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議論されます。今回の課題は「ホスピタリティのあるオフィス用品」。相手を思いやる気持ち、あるいはおもてなしの心といった、人の感性に関わる難しいテーマであり、かつ、私たち日本人が非常に大切にしている情緒です。そん

なテーマに対し、今回は全国から281件のエントリーがあり、161点の作品パネルが届きました。作品パネルによる1次審査を経て、模型による2次審査では、具体的かつ完成度の高いデザイン提案が集まりました。そしてデザインウェブ初日。公開形式で行われた最終審査会では、2次審査通過者10名によるプレゼンテーションを実施。作品パネルで十分に表現し切れなかったコンセプトやターゲット、素材の選び方、製造方法などの詳細部分について、デザイナー本人の言葉でアピールしてもらい、審査員との質疑応答にも十分な時間を費やしました。その結果、瀧ひろみさんの作品が審査員全員の得票を集めて「とやまデザイン賞」に決定。続いて得票数の高い順に「準とやまデザイン賞」が2点、さらに「審査員特別賞」が1点選ばれました。今回は感性や情緒を表現するという繊細なテーマであり、審査員の捉え方、判断基準

も様々…。審査を終えた後の受賞パーティでは、テーマと作品について審査員それぞれの講評がありました。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検討する段階に入っています。今後もデザイナー、地場産業、県内企業と一体になって、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。



## スケジュール

### 【応募登録】

6月19日(月)～8月10日(木)

ウェブサイトの登録フォーム、または申込書の郵送、FAXで受付。



### 【作品パネル受付】

6月19日(月)～8月25日(金)

作品タイトル、コンセプト、全体図をレイアウトしたA3サイズのパネル1枚を提出してもらいます。今回は161点の作品が寄せられました。



### 【第1次審査】

9月7日(木)

応募作品の中から第1次審査通過作品14点を選出。審査通過者の氏名と作品タイトルをウェブサイトで発表。第2次審査用のモデルを製作してもらいます。その際、モデル製作支援として3万円を補助。



### 【モデル提出締切】

10月23日(月)

第1次審査通過者14名から模型を、さらに過去のコンペ実績などから選出した招待デザイナー9名からパネルと模型を提出してもらいます。



### 【第2次審査】

10月26日(木)

第1次審査通過作品14点と招待デザイナー作品10点、計24点について審査員による投票審査。得票数の多い順に10点を第3次審査(最終審査)対象作品として選出。



### 【第3次審査】

11月22日(水)

デザインウェブ開催初日、第2次審査通過者10名による公開プレゼンテーションを実施。審査員との質疑応答などを経て投票審査。とやまデザイン賞1点、準とやまデザイン賞2点、審査員特別賞1点を選出。その後、授賞式と交流パーティを開催。第1次審査通過作品、招待デザイナー作品は11月27日(月)まで富山県民会館1階ロビーで展示。



### 【商品化検討・報告書発行】

12月～

商品化に向けてデザインセンターとデザイナー、県内企業が具体的な検討をスタート。改良を加えたモックアップ作成、コスト算出、価格設定、流通開拓などを行います。同時に報告書を作成し、応募デザイナーやデザイン関係者、県内外のメーカーなどに送付。



ナイブな部分を  
しっかり形に  
落とし込んだ作品が多く  
レベルの高さを実感した。

**名児耶 秀美**  
デザインプロデューサー

東京都生まれ。武蔵野美術大学造形学部卒業、(株)高島屋宣伝部入社。1984年(株)マーナ入社、企画室長。商品開発・プロデュース・マーケティング戦略に携わる。2002年「h-concept」設立、代表取締役。生活者とデザイナーが楽しめるものづくりを目指し若手デザイナーとのコラボレーションを推進。デザイナーブランド「+d」を発信、世界販売にも着手。海外ではMoMA、グッゲンハイム、コンランショップ、国内ではフランフラン、ソニープラザ、東急ハンズなどで展開中。



形だけでなく  
時代の背景にあるテーマを  
いかにデザインに  
反映できるか。

**蓮池 禎郎**  
プロダクトデザイナー

東京芸術大学インダストリアルデザイン科卒業後、セイコー(株)に入社。1963年渡伊、様々な分野のデザインに携り、68年「Makio Hasuike Design」を設立。家電製品やインテリア小物、バッグなど幅広いジャンルのデザインを手掛け82年には自身のショップも展開。30年以上にわたりイタリア国内外でプロジェクトを成功させ、世界的な賞も数多く受賞。現在はデザインワークと平行してミラノ工科大学インダストリアルデザイン学部にて後進の指導にもあたる。



単体として見るのではなく、  
それがあるとオフィスが  
どうなるか、実際どのよう  
に心地よくなるか  
という視点で選んだ。

**宮城 壮太郎**  
プロダクトデザイナー

東京都生まれ。千葉大学工学部工業意匠学科卒業。(株)浜野商品研究所入社、環境計画部ディレクターとして地域計画、商業施設企画、建築計画などに従事。インテリアデザイン、商品企画、プロダクトデザインにも携わる。1988年退社後、宮城デザイン事務所設立。98年～2005年、千葉大学工学部デザイン工学科非常勤講師。04年～湘南工科大学工学部機械デザイン工学科非常勤講師。Gマーク商品選定審査委員、日本デザインコンサルタント協会会員など。



場を創り出すことに対し、  
それぞれが明確な解答を  
出している。

**橋本 夕紀夫**  
インテリアデザイナー・建築家

愛知県生まれ。愛知県立芸術大学デザイン学科卒業。1986～96年スーパーポテトに在籍。97年橋本夕紀夫デザインスタジオ設立。現在、女子美術短期大学講師、愛知県立芸術大学非常勤講師。ナショナルライティングデザインコンテスト優秀賞、JCD優秀賞、空間デザインコンペティション銀賞、タカシマヤ美術賞、IESNA(北米照明学会) AWARD OF EXCELLENCE など受賞。代表作に「水響亭」(銀座)「過門香」(銀座一丁目)、「BEAMS HOUSE」(丸の内)など。



デザインの  
クオリティだけでなく  
感覚に訴えるものを選んだ。

**廣田 尚子**  
プロダクトデザイナー

東京都生まれ。東京芸術大学デザイン科卒業。(株)GKインダストリアルデザインを経て1997年「ヒロタデザインスタジオ」設立。ファッションアクセサリをプロダクトデザインの領域に取り込んだオリジナルブランド「NAOCCA」ブランドを設立。そのバッグはMoMAでも販売されている。カテゴリーにとらわれない幅広いデザインを展開中。



**桐山 登士樹**  
デザインディレクター



**クサ**

風を感じると生き生きと揺れながら紙を押さえるペーパーウェイト。起き上がりこぼしの仕組みにより、軽やかに、緩やかに揺れます。自然を身近に感じられない生活、紙やパソコンに埋もれた仕事の中で、思わず窓を開けたくなるような形をイメージしました。たくさん並べると机の上に小さな草原ができたようにみえます。



**瀧ひろみ Hiromi TAKI**  
静岡県生まれ。嵯峨美術短期大学美術学科陶芸コース卒業。多摩美術大学造形表現学部デザイン学科卒業。2004年より「switch design」をスタート。



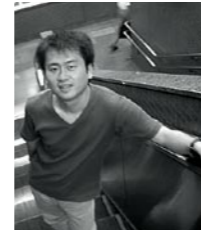
- 言葉で言い表せない魅力を感じる作品(名児耶)
- 課題に対して明確な回答を出している作品(橋本)
- 感性や情緒をうまく表現している(蓮池)
- デザインの完成度が高い。商品化されたら私のデスクにもほしい(廣田)
- 今後どう展開していくのか興味がある(桐山)

【準とやまデザイン賞】



**Drop**

仕事に夢中になってデスクに置いたマグカップを倒してしまふ。こぼした飲み物で書類はピチャピチャ。忙しい時に限ってこんなことになるなんて…。こぼれた飲み物は名誉を回復するべく、進化して便利なクリップホルダーに生まれ変わりました。さあ、カリカリした気持ちを落ち着けて仕事を再開しましょう。そしてDropに目が留まったらちょっと休憩しましょう。



**渋谷哲男 Tetsuo SHIBUYA**  
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、個人的にもプロダクトを中心にデザイン活動中。

- シリコン成形は難しい。磁石とシリコンの相性が悪いので再考が必要(名児耶)
- オフィスのを和ませる存在感。小さなものだけど場をつくっている(橋本)
- 喫に表情をもたせたところがうまい(蓮池)
- もっと用途が広がるといい(宮城)

【審査員特別賞】



**UZU**

プラスチックシートを螺旋状に巻いたシンプルなゴミ箱。ゴミ一歩手前の書類を整理するのに役立ちます。必要な書類か、捨てるか、判断に苦しんだ時、ゴミ箱横のポケットに一時的に挿して保管しておきます。



**南政宏 Masahiro MINAMI**  
大阪府生まれ。滋賀県立大学大学院環境科学研究科環境計画学専攻修士課程修了。2005年より滋賀県立大学人間文化学部生活文化学科生活デザイン専攻にて専任助手。TOYAMAデザイン・ラボ富山県総合デザインセンター賞。IFDA国際家具デザインコンペティション旭川2005入選。Nissen Design Award 2006最優秀賞など。

- 書類を一時的にストックできる考え方が素晴らしい。私はほしい(橋本)
- もう少し工夫すれば、このアイデアが生きてくるのでは?(蓮池)
- オフィスでの曖昧な気持ちをうまく処理したアイデアは面白い。しかし製造や販売を考慮すると問題がある(廣田)

【準とやまデザイン賞】



**white clock**

壁掛け時計はオフィス空間でみんなが何気なく目にするもの。そこにペンで伝言やスケジュールを書き込むことができ、情報をシェアしたり、コミュニケーションを円滑にしたりします。デジタルが多い空間の中でアナログ的な存在です。大きいサイズは大人数に対応、小さいものは個人使用に対応します。もちろん、オフィスだけでなく家庭でも使えます。



**行徳達之 Tatsuyuki GYOTOKU**  
愛知県生まれ。千葉大学大学院自然科学研究科デザイン科学専攻修士課程修了。同年スズキ㈱入社、二輪デザイン担当。  
**金築尚絵 Naoe KANETSUKI**  
東京都生まれ。千葉大学大学院自然科学研究科デザイン科学専攻修士課程修了。同年トヨタ自動車㈱入社、企画・外形デザイン担当。

- 斬新なアイデアではないが、提案としてよくまとまっている(名児耶)
- 書くスペースがもう少しあった方がいいのでは(桐山)

【第1次審査通過作品】  
【招待デザイナー作品】

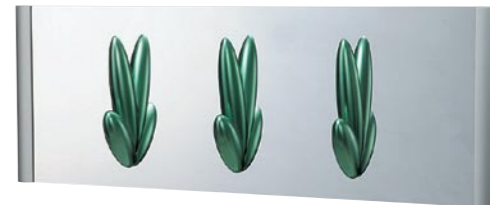


**Floating Flower Base**

グラスに生けてある一輪の花。でもよく見るとまるで湯飲みの中に茶柱が立つように水中に浮いている。今日はいいことがあるかもしれない…。グラスの3分の2までは透明なシリコン。そこに試験管を仕込み、水を注ぐと境界線が消えてしまう現象を利用しています。グラスの中でふんわりと浮かぶ花を見て、少しの間、仕事の手を休めてもらいたいです。



**小林和生 Kazuo KOBAYASHI**  
愛知県生まれ。浜松職業能力開発短期大学産業デザイン科卒業。現在、㈱ブルースデザイン勤務。伝統工芸からカーデザインまで、プロダクトデザインを中心に活動中。



**Floating Green**

白く殺風景なオフィス空間を和ませてくれる観葉植物がテーマ。フック機能をもった葉が優しいおもてなしを演出します。安全なアクリルミラーを使用。商談やプレゼンテーション前のミラーチェックもさりげなくできます。



**【招待デザイナー】**  
**澄川伸一 Shinichi SUMIKAWA**  
東京都生まれ。千葉大学工学部工業意匠学科卒業後、ソニー㈱入社。オーディオやテレビのデザインに携わる。1987年渡米。ソニーアメリカデザインセンター勤務。北米向けウォークマンのデザインを手がける。帰国後、2年間のソニー勤務を経て独立し、92年澄川伸一デザイン事務所設立。主な作品に「TOTOスーパーエクセレントバス」「AQUARIUMシリーズ」など。グッドデザイン賞ほか数々の賞を受賞。



はりねずみ36色

オフィス机に癒しや優しさを演出してくれる色鉛筆です。はりねずみのお腹には鉛筆削りも忍ばせます。オブジェとしても楽しめますが、色鉛筆の減り具合によって全体の形が変わっていく楽しさもあります。また、普通にペン立てとしても使えます。



PEN TUBE

いつも引き出しの隅に転がっている鉛筆削り。使う時に限ってなかなか見つからなかったり…。この鉛筆削りはペン立てに差しておけます。探す手間が省け、デスクワークが少し楽になるかもしれません。



tree

ポストイットを貼る木。思いついたらポストイットに書いてtreeに貼る、用が済めば剥がす。木の葉のように茂ったり、枯葉のようになかったり…。使う人が変われば、また別のtreeが育っていきます。



そらはえるえんぴつたて

球と球の間にできる星型の隙間を利用したペン立てです。隙間に筆記具を差し込む時の感覚、ささやかなユーモア、球の配列による審美性、鏡面による多様な表情…。それぞれが呼応し、オフィス空間のストレスフルな環境を緩和してくれます。



アカリ ノ アリカ

火の灯りは普段、見慣れた場所を心地よい緊張と静寂の思考空間へと変化させてくれます。このキャンドルスタンドは底の部分がくりぬいてあり、ライターやマッチ、予備キャンドルをしまっておくことができます。ガラスのかたまり感、レンズ効果、フロスト加工による光の乱反射によって内部が空洞になっていることを感じません。



Let's talk business

商談は心理的な戦い。その商談の場に必ずあるアイテム「カップ」をデザイン。商談の進行をコーヒーの減り具合に見立てました。商談の要所、要所に大きな心理的影響を与え、その方さえ左右しえるカップです。カップという身近でアナログな存在が、オフィスにおいて新たな、そして重要なコミュニケーションツールとなります。



**長谷川 滋之**  
Shigeyuki HASEGAWA  
岐阜県生まれ。ワシントン州立大学インテリアデザイン科卒業。2000年メサナ・オーローク・アーキテクト インターナショナル (ニューヨーク)。01年ミタムラ・カンパニー(株)Scandinavian Collection事業部。04年広沢商事(株)Scandinavian Collection事業部。05年S.Hasegawa Design Office設立。99年全米木製家具デザインコンテストファイナリスト。IFDA国際家具コンペティション旭川2005入賞など。



**高木 健太** 造形研究会「虎の穴」  
Kenta TAKAKI  
熊本県生まれ。福岡デザイン専門学校環境デザイン科2年在学中。造形研究会「虎の穴」所属。



**NIIMI**  
新見 拓也 / 長崎県生まれ。武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科卒業。2002年渡伊、デザイン事務所 studio Ex. D di mizu 水とも子氏に師事。武蔵野美術大学助手・デザイナー。  
新見 祐紀 / 神奈川県生まれ。武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科卒業。2001年渡伊、フィレンツェとミラノにて家具修復を学ぶ。家具修復家・デザイナー。



**【招待デザイナー】**  
高橋 聡 Satoru TAKAHASHI  
桑沢デザイン研究所デザイン専攻科、獨協大学外国語学部卒業。デザイン・設計事務所等を経て、1999年にSO-DESIGN設立。2004、05ミラノサローネサテライト出展。出展作品のballoon lampがDR00G DESIGNより発売。医療機器からベビー用品までプロダクトデザインを中心に活動。現在、東京デザイン専門学校非常勤講師。



**【招待デザイナー】**  
大治 得典 Masanori OJI  
広島県生まれ。広島工業大学環境デザイン学科卒業。1999年広島でデザイン事務所「msg.」を設立。2004年に拠点を東京に移しフリーで活動。03年JIDAダイソン主催ダイソンデザインアワード優秀賞受賞。ココロ主催ココロデザインアワード2003、2004優秀賞受賞。



**【招待デザイナー】**  
flask(フラスコ)  
佐藤 隆一、松本 直子のプロダクトデザインユニット。2000年「flask」結成。同年、人の気配や存在の余韻を表現した温度で色が変わるイスとテーブル「36℃」でHAPPENING最優秀賞受賞。東京、NY、ロンドン、パリなどのエキシビションでプロダクトを発表。人々の感情やアクションに注目したデザインをコンセプトに活動中。



凹BOCO brush,put,hold

仕事をしていると、その合間、合間に様々なノイズが立ち上がります。そんな机上の作業をスムーズに、快適にする小道具として、ゴミを払ったり、クリップを仕舞ったり、書類を抑えたりと様々な用途に使えます。主張するのではなく、さりげなく寄り添うイメージ。使う人がそれぞれ好きな使い方を発見してもらえたらと思います。



**五十嵐 広威** Hiroi IGARASHI  
東京都生まれ。多摩美術大学美術学部立体デザイン専攻卒業。富山プロダクトデザインコンペティション2004準とやまデザイン賞受賞



40°

姿勢を変えず、両手を離して使えるシンプルな拡大鏡。平らで薄いフレメルレンズを採用したプラスチック製の一体構造なので軽くて丈夫。40度で傾いており、卓上に置いた状態で覗けます。卓面に沈みかかったようなフォルムは、見たいものに入り込むイメージを形にしたものです。



**【招待デザイナー】**  
清水 慶太 Keita SHIMIZU  
東京都生まれ。東京芸術大学美術学部デザイン科を卒業後、2000年同大学院美術研究科修士課程修了。03年よりミラノでの活動を開始し、06年活動の主軸を横浜に移転。

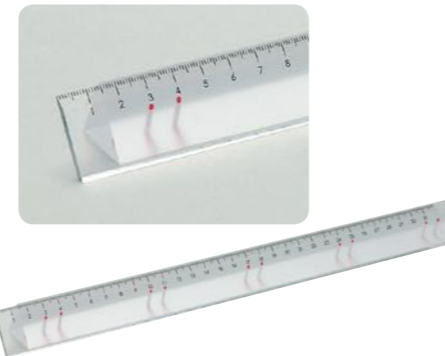


The most beautiful hanger in the world

寒い季節、自分のコートやジャケットがこんな美しいハンガーに掛けられたら、誰もが温かいホスピタリティを感じます。何も掛かっていない状態でも、そのままオブジェとして存在でき、無機的になりがちなオフィス空間に安らぎのエッセンスを醸し出します。

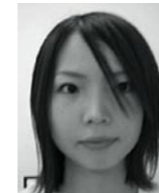


**【招待デザイナー】**  
澁川 伸一 Shinichi SUMIKAWA  
P.08にて紹介



YOGI

使わないとき、カレンダーとして飾れる定規。定規の目盛りが日付に変わる。赤印は休みの日。スライドさせることで今月のカレンダーになります。ワークスペースをスマートに、楽しく、魅力的な空間にしてくれます。



**増田 藍** Ai MASUDA  
徳島県生まれ。現在、京都工芸繊維大学デザイン経営工学科に在学中。デザインマネジメント、プロダクトデザインを主に学んでいる。

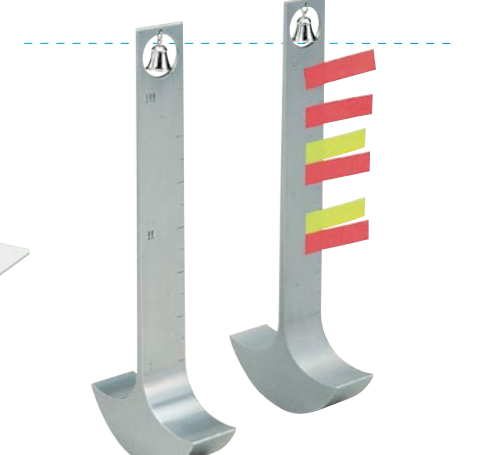


PAPER BLOCK

シュレッダーの紙くずを集めてつくったペーパーブロックです。ブックエンドやディスプレイ台、ペーパーウェイトなど、いろいろな用途に使えます。



**【招待デザイナー】**  
夏目 知道 Tomomichi NATSUME  
愛知県生まれ。愛知県立芸術大学美術学部卒業。1989年近藤康夫デザイン事務所入所。99年ナツメモトミチ設立。



chiring

ひとつおわた。「ちりーん」。ゆれて、きれいな音で応えてくれる付箋紙の満席飾。ひとつひとつの波を乗り越えて、あらたな陸へたどりつく。「ちりーん」と鳴らすと、きもちがいい。



**【招待デザイナー】**  
磯野 梨影 Rie ISONO  
武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科卒業後、ソニーデザインセンターに入社。ビーンズウォークマンなどをデザイン。1995年退社後、PSD Associates (英) でSwatch Telecom社製品を手がける。97年帰国し、出産育児のため休止。2000年よりPear Design Studioとして活動再開。

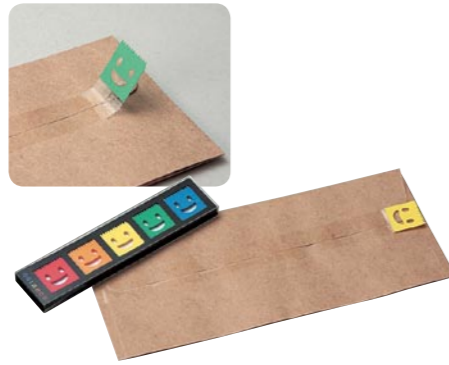


**COMMUNICATION BOARD**

デジタル化が進むオフィスの中で、アナログな存在のホワイトボードは、人と人をつなぐメッセンジャーの役割も果たします。オフィスツールとしてはもちろん、ちょっとしたふれあいの場としても使えます。



**【招待デザイナー】**  
**芦田秀一 Hidekazu ASHIDA**  
 大阪府生まれ。東京造形大学卒業。2005年、ASHIDA DESIGNを設立。1998年リビングデザインセンター第1回雑貨デザインコンペ入賞、01年第1回デザイントープビジネスバッグコンペ優秀賞、02年リビングデザインセンター第7回リビングデザインコンペ準グランプリ、05年第1回セキスイプロダクトデザインコンペグランプリなど。



**SORRISO**

大切な相手に手紙や書類を送るとき、距離を越えて温かみのある接点を持ちたい。そんなコミュニケーションツールとしてのテープタグです。イメージはSORRISO (微笑み)。ユーモアと思いやりでつながります。



**高橋浩主 Koshu TAKAHASHI**  
 ディスプレーデザイン、建築パースデザインを経験後、現在眼鏡会社にて眼鏡デザインを行う。一方で鯖江市立インテリジェントデザイン講座修了/福井デザインアカデミー修了。併せてイラストレーション・グラフィックデザイン・3Dモデリング・ムービー・WEBデザイン等を独学し、独自の表現を構築。ものが織り成す人・感情・コミュニケーションの関係をテーマにインダストリアルデザインを展開。現在に至る。



**Shake Hands**

毎日オフィスに届けられる郵便物。その封筒をきれいに開封するのはなかなか難しいもの。そこで封筒の開封位置に手のカタチをしたミシン目をつけました。エンボス加工を施すことで、触れて開封位置を把握することができます。便利だけでなく、相手をほっとさせる工夫です。



**中島あゆみ Ayumi NAKAJIMA**  
 石川県生まれ。現在、金沢美術工芸大学製品デザイン専攻在学中。



**Hanging tray**

いつも見慣れたハンガーと少し違う形…。机の上の小物をちょっと受け止めてくれる壁掛けトレイです。



**宗像友昭 + Design ship TORA**  
**Tomoaki MUNEKATA**  
 鹿児島生まれ。国立都城工業高等専門学校建築学科卒業。福岡デザイン専門学校環境デザイン科研究課程修了。



**drink keeper SANG**

オフィス環境は雑然としています。その散らかった机上で飲み物の転倒や落下を防ぐドリンクキーパーです。容器サイズにあわせてサイズ調整ができ、使っていない時、机の上に転がっていても許せるかたち。容器の水滴もある程度防ぎます。



**牧野史敬 Fumitaka MAKINO**  
 愛知県生まれ。法政大学社会学部社会学科卒業。桑沢デザイン研究所デザイン専攻科プロダクトデザインコース卒業。万有製薬、オーザックデザイン、SESSAを経て現在に至る。



**a drop**

無機質なオフィスに与える一滴の安らぎ…。花瓶のかたちをしていない、水そのもののかたちの花器。オフィスにいろいな花が咲き、自然と心が潤っていきます。



**【招待デザイナー】**  
**渡辺雅志 Masashi WATANABE**  
 新潟県生まれ。東北芸術工科大学生産デザイン学科卒業、同大学大学院修士課程修了。1998～2001年有限会社オークヴィレッジ、01～04年東北芸術工科大学生産デザイン学科助手、04～05年9月高岡短期大学講師。大学統合により現在、富山大学芸術文化学部講師。

**Discussion by judges**

[日時] 2006年11月23日木  
 [会場] 富山第一ホテル3F 蘭の間



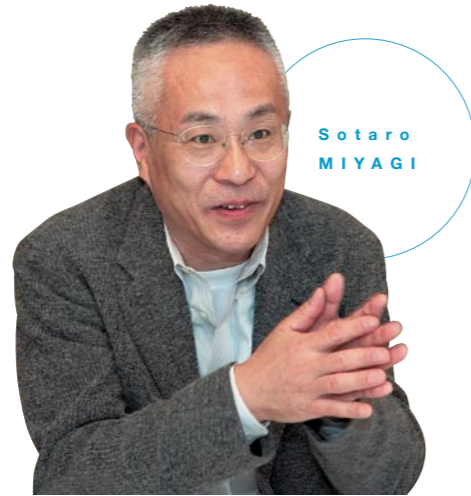
**参加型のデザインが、  
 新たな市場を  
 開拓していく。**



最終審査会の翌日、再び審査員の皆さんにお集まりいただいて座談会を開きました。公開プレゼンテーションと審査会を振り返りながら、ホスピタリティというテーマ性、プレゼンテーションの手法、若手デザイナーへのアドバイスなど、話を進めていくうちに富山プロダクトデザインコンペティションの次なるテーマも次第に見えてきたようです。



Makio  
HASUIKE



Sotaro  
MIYAGI



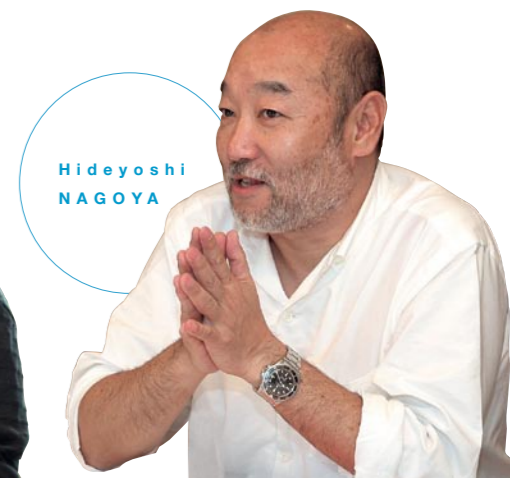
Toshiki  
KIRIYAMA



Naoko  
HIROTA



Yukio  
HASHIMOTO



Hideyoshi  
NAGOYA

## ホスピタリティは、今のオフィスデザインに必要不可欠な要素

**名児耶** ■最近、ものが溢れていますよね。プロダクトデザイナーはものをデザインするのが仕事ですが、今回のコンペのようにものではなく「ホスピタリティ」という即物的な側面からソフトが加わったものをデザイナーがいかに表現していくか、という点においてはすごく面白いテーマだと感じました。

**桐山** ■テーマを解説するのが難しかったのか、応募点数は例年の6割くらいでした。でも、その分よく考えられていて、レベルの高い作品が多かったように思います。

**名児耶** ■宮城さんがデザインする時は、機能を大事にされるでしょう？ホスピタリティという機能を考えるということは新しいと思うんですが、いかがでしょう。

**宮城** ■オフィスの在り方が、モノではなくオフィスの中での行為や人間関係の方が非常に重要になってきているのは間違いありません。僕自身、最近は「もっと楽しくしよう」とか「積極的に仕事をしたいな」と、人に思わせる何か欲しいと思いがちなデザインをしています。だから、今回のテーマも「動く人が、もっと楽しく前向きに仕事ができるようなもの」そんな風に捉えてみました。

**蓮池** ■かつてステーションリーの流通はデパートで、新しいデザインが次々生まれてバイタリティに溢れた時代がありました。それが、アスクルのようにカタログやインターネットを通じて販売する新しい流通機構が

できた途端に、店頭からものが消え文房具店が過去のものになりつつある。そこで「何かやらなければ」と考えた時に、今回の最終審査に残ったようなデザインは、オフィスで安く早く便利に使う以外の、いわゆる自分のセンスで選ぶというもうひとつの生き方もしれません。ホスピタリティというテーマにも、ひとつの可能性を感じました。

**名児耶** ■そういえば、橋本さんも審査会で「オフィスの場を変えるのは、小さなひとつのものでもいい」とおっしゃっていましたがね。  
**橋本** ■僕がものを見る時は単体ではなく、それがどこにあってどんな使い方をする時に何が起きるのか、という風に空間的に捉えています。受賞作品は、そういう環境や人に対しても訴える要素が大きかったと思います。

テーマについて言うと、高度成長期には誰もホスピタリティなんて考えていませんでしたよね。実務をこなして、とにかく機能優先で毎日を過ごせばいい。しかも、手書きの書類を整理するためのファイルやバインダーが存在し、機能を中心にデザインがなされていた。そこへコンピュータが登場し、今まで人間がやっていたことを機械が代行してくれるようになったら、途端に「ただ仕事をこなすだけではダメなんじゃないか」という意識が芽生え始め、「いかに生活を豊かにするか」という目標へ向かっていった。そんな時代の要求をテーマにしたという点で、今回のコンペは本当にいい結果が出たと思います。

## 最近、みんな癒されたいと思っている

**廣田** ■私は、あえて違う視点で考えながら今日の話をしていました。今、日本のオフィスでは、机の上に小さいぬいぐるみやフィギュアを並べたりして自分の空間を作りこんでいる方が多いようです。それは実に日本らしい光景で、外国のオフィスではあまり見られません。確かに、アニメなどは日本の文化として海外へ輸出されるまでになりましたが、私たちが考えるデザインの視点から見ると少し幼稚です。そして、それを好む人々を何とかモダンなデザインの発想で楽しく面白い気分にしてあげられないだろうか、とも思っていたんですね。だからこそ、最終審査に残ったデザイナーの皆さんは、ある一定レベル以上のスマートさでオフィスを美しくしながら、一般の人にもわかりやすい「使ったり置いておく楽しさ」に焦点を当ててくださっていてとても嬉しかったです。

**桐山** ■確かに、机やパソコンの周りにフィギュアを並べている人って多いですね。  
**橋本** ■やはり、ただ仕事をするだけでなくホッとできるものが必要なんでしょう。  
**名児耶** ■そこにデザイナーが介入してこういうものづくりをすると、「あいつは、オフィスにこんなものを置いて…」という個人的な気持ちや、人と人のつながり感に変わっていくんでしょうね。

**桐山** ■僕はそれがホスピタリティだと思っているんだけど…。

**蓮池** ■そう、そういう意味で、幾つかのプロ

ジェクトは周囲との関係性が持てそうな予感があった。自分を慰めるだけじゃない何かがあった、それは確かです。

**宮城** ■最近、男女に関わらず皆「癒されたい」と思っていますよね。だから、デザインによって仕事スムーズにいくようにするための関係性が増せばいいなあと思います。

## デザインの魅力を伝える手法とは？

**名児耶** ■では次に、昨日のプレゼンテーションをご覧になっての感想をお聞かせください。

**桐山** ■名児耶さんは審査会で「上手くない」とおっしゃっていましたが、僕もそう思いました。

**名児耶** ■もっと上手くプレゼンしてくれたら賞を上げられるのになあ、っていう方が何人もいました。

**宮城** ■名児耶さんが上手くないと思うのはどういう点ですか？

**名児耶** ■ものは「売れるか売れないか」じゃなくて「売れるか売れないか」であって、デザイナーもデザインしたものをいかにアピールするかが重要だと思うんです。「いい仕事をしたから分かってよ」というのではなく、デザイナーもしっかりと伝える力を養うべきです。

**蓮池** ■とやまデザイン賞の瀧ひろみさんなどは非常に初々しくて、どちらかというと自分で売り込む人じゃないですね。だけど、今回のプレゼンでは映像を通して自分の考えをきちんとコミュニケーションできてい

ました。故郷の風景を見せながらオフィスの現状までも、正しく伝える技術を持っていたと思います。

**廣田** ■プレゼンって、ノウハウとして若いデザイナーたちに伝えることが難しいですよ。私は最近、「起承転結」という言葉を用いて説明することにしています。「起」はコンセプトを決める段階、そして「承」でリサーチしながら状況を把握し分析する。「転」ではアイデアを組み立てていき、「結」で3つの工程を完結させるためのディテール、色、素材などを細かく選んでいく。

これらがアイデアの段階できちんとストーリー展開できていけば、それ自体を話すだけでドラマチックなプレゼンテーションになるんです。瀧さんがそれを意図したかどうかは別として、すごく明確に伝わってきました。

**宮城** ■僕は逆に、みんな上手いと思いました。テクニックもあるし、起承転結もできていると思いました。問題があるとすればウエイトのかけ方でしょうか。前置きに時間をかけ過ぎて「もっと大事な話を広げてよ」と、じれったく思う場面は幾つかありました。

**廣田** ■「tree」の新見拓也さん新見祐紀さんは一枚の絵を見せただけの古典的なプレゼンでしたが、すごく明解で好感が持てました。エンターテイメントにするだけが進化したプレゼンではないという好例です。

**宮城** ■仕事の場合は、自分がデザインした商品を世に出したいわけですから、クライアントのメンタリティや地位によって説明の仕

方を変えますよね。橋本さんはデザインを先に出してしまう方ですか？

**橋本** ■僕は相手が見えているので、今回のプレゼンほど凝ったことはやりません。トークと簡単なスケッチ程度。まずはクライアントのイメージを引き出したいので、どんなに大きなプロジェクトでもそこから入っていきます。

**蓮池** ■クライアントを参加させるというのはいい手ですね。嫌とは言えなくなるから。

**橋本** ■そう、相手が考えているシチュエーションに持っていくんです。コンペのように不特定多数のオーディエンスがいるような場合でも、参加型のプレゼンテーションにもっていくこともできるんじゃないでしょうか。

**桐山** ■富山の審査は大らかにやっているので、そういう演出もしやすいでしょう。

**廣田** ■場の空気感としては他のコンペに比べると優しい感じ。審査員と和んでプレゼンテーションできる雰囲気になっています。

**桐山** ■いい意味で距離感がなく、いい関係性ができていると思います。落選しても皆さん「勉強になりました」っておっしゃいます。

**蓮池** ■そうそう、「とてもあたたかい審査会でした。」って涙ぐんでいた女性もいましたからね。

**橋本** ■だからこそ、我々審査員はなるべくフラットな目で見ないといけないですよ。審査員の価値観があまりにも固まりすぎていると、本当にいいデザインや次の時代をつくりそうな発想を見逃してしまう危険性があ



りますから。

**桐山** ■このコンペがあまり多くの宣伝をしなくても定着したのは、この審査会のやり方に特徴があるのだと思います。

**デザイン界で、男女ユニットが増えている理由**

**橋本** ■特徴的と言えば、今回は男女のユニットが多かったですね。しかも、その大半が女性の仕切りでした。これが今の世の中の傾向かもしれません。

**桐山** ■デザイン界も女性が非常に増えました。中でも、インダストリアルデザインは一人前になるまでに時間がかかるから、経済観念のある男性たちは別の世界に替わってしまおうのでしょうか？

**廣田** ■いいえ、まだまだ女性は少ないですよ。確かに、インダストリアルデザインはテクニカルな部分だけでなく、人間性としてのビジョンもある程度育たないと成果として評価されにくい業種なので、その間に女性は結婚・子育てがあつたりすると続けにくいのだと思います。社会の歯車に合わない、この世界ではやっていけない。でも、今の女性はとても器用になって、例えば男性とユニットを組むことで社会とのバランスを取り始めたようです。

**蓮池** ■学生の男女比率はどのなの？

**橋本** ■以前に私が美大の講師をした時は、40人中、男性は2人だけでした。

**名児耶** ■今は試験重視の傾向にあるので、頑張っているのは女性の方が多いですね。

**蓮池** ■イタリアでも同様で、建築は5割強、デザインは約6割が女性です。

**廣田** ■だとしたら、この比率がそのままプロに移行して、女性が増えていく社会になってほしいと思います。

**大切なのは、デザイナーが問題意識を持ち続けること**

**名児耶** ■審査会が終わった後に学生が2人、私のもとにやって来てこう言いました。「僕はデザインをどうしたらいいのかわからなくなりました」って。最近の著名なデザイナーは、 unnecessaryなものを省いていくデザインをアピールする人が多くて、学校でも同様に教えられているそうです。でも、今回のコンペでは何か心が加わっていた点が評価されたので、いったい何が正しいのかわからなくなりました。

**桐山** ■「もっと悩みなさい」ですね。

**名児耶** ■僕はたった一言、「両方ともやれよ」と言いました。たくさん足したら引くこともできますから。だからデザインというのは、たくさんアイデアを出した中で一番いいモノを決めることじゃないかな、と思うんです。

**宮城** ■より便利で早いモノとか、場の雰囲気や癒すモノとか、時代に要求されてとりあえず世の中に出してきたけど、それが本

当に世の中の役に立ったのか僕自身にもわかりません。でも実はどっちに転んでもいいんです。大切なのは、デザイナーがずっと問題意識を持ち続けること。それによって、次の時代が変わっていくのだと僕は思っています。最近、ようやく気が付いたんですけどね。

**蓮池** ■イタリアでは、「美の分からない政治家は偉くなれない」と言われます。町を美しくすれば皆が彼の手柄だと分かる、ということに気づかない政治家はダメだということです。

**廣田** ■都市設計なんて、まさにデザインが必要ですよ。

**蓮池** ■イタリア人は、職業でいうとサッカーのコーチかデザイナーのどちらかになりたい民族なんです。皆がデザイナーでありたいから、我々の提案にも好き勝手に意見する。困っちゃうね。

**橋本** ■でも、それほどプライオリティが高いって素晴らしいことじゃないですか。

**廣田** ■日本もそうなるかと素敵ですね。デザインを素人には分からない特別なことだと思わずに、どんどん介入してきてほしいです。

**蓮池** ■そういう風に相手を参加させるというのも、デザインの手法の一つかな。

**桐山** ■さて、来年のテーマはどうでしょうか。審査員が皆で一緒に考えていった方が面白いから、次回までの宿題にしましょう。

**廣田** ■そう、デザインは参加型がいいからね。

『びー』『ぼー』(調味料入れ)	
作品経緯	2003年 ワークショップ作品
デザイナー	田中行
製作	島田 映/富山ガラス工房(富山市)
販売	島田 映/富山ガラス工房(富山市)
価格	クリア 6,825円 フロスト 7,350円



2003年のワークショップで制作された作品。ユニークな形の持ち手は大変持ちやすく、注ぎやすいデザイン。吹きガラスの手法によって一つ一つ手作りで製作されています。拭きガラスならではの柔らかなライン、フォルムは食卓を和ませてくれます。

『TUBE DOOR STOPPER』(ドアストッパー)	
作品経緯	2003年 第1次審査通過作品
デザイナー	渋谷 哲男
製作	富山ゴーレックス㈱(高岡市)
販売	アッシュコンセプト(南)
価格	630円/1個



2004年の春にアッシュコンセプトから販売され、これまでに10万個以上を売り上げたヒット商品です。コンペ提案時のものと比較してデザイン変更はほとんどありませんでしたが、カラーバリエーションを8色展開とし、ユーザーの選択要素を強調しました。かたちがシンプルで使い方が解りやすく、また使わない時もインテリアとして部屋にマッチするデザインが、消費者にストレートに伝わったことがヒットした理由でしょう。

『アクアリウム #009』(傘立て)	
作品経緯	2005年 とやまデザイン賞
デザイナー	澄川 伸一
製作	桜竹中製作所(高岡市)
販売	桜竹中製作所(高岡市)
価格	16,800円

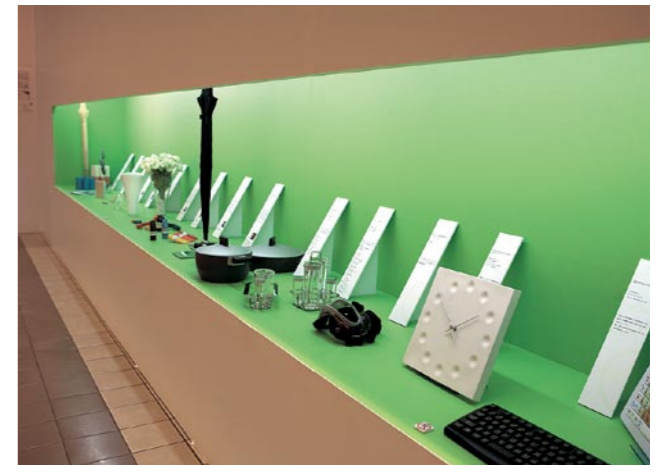


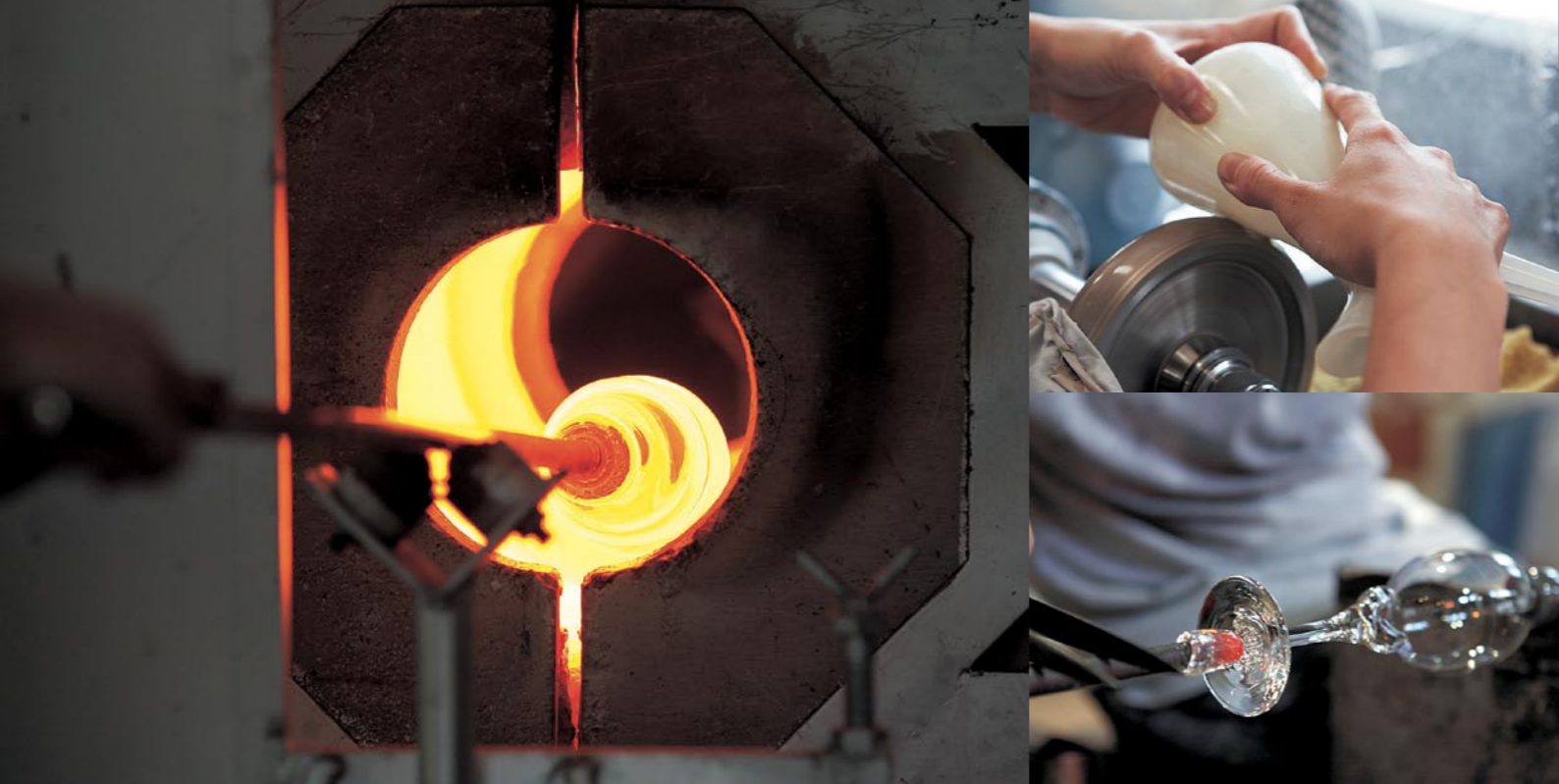
エントランスフロアで使用するインテリアグッズ。ステンレス製のプレート状傘立てで、水に濡れても錆びません。傘立てだけでなく、一輪挿しとしても使用できます。パズルのように様々な形態にレイアウトでき、使う人によって様々な使い方ができます。エントランスフロアにおいて機能性、装飾性に優れた製品は、これまであまり見られませんでした。そんななかでこの作品はデザイナーの発想、空間演出の素晴らしさが高く評価され、商品化されました。

EXHIBITION **【富山から生まれたプロダクト展】**

**富山から生まれたプロダクト、全国へ。**

今回はデザインウエーブ開催期間中、「富山から生まれたプロダクト展」と題し、富山プロダクトデザインコンペティションとワークショップに出品された作品で商品化されたもの、そして富山の工業製品で「富山プロダクト」に選定された商品(性能・品質およびデザイン性に優れたものを富山県が毎年認定)を抜粋して紹介しました。デザイナーが提案した作品を商品化するには、デザインやスペックの変更をはじめ、コスト軽減を図るための素材や製造手段の検討、流通経路の開拓、パッケージデザインやマーケティングなどいくつもの課題があり、なかには途中で中断せざるを得ない場合、予想以上に長い時間を要する場合も…。ここで紹介したものはこうした様々な壁をクリアし、商品化された「とやまブランド」です。当デザインセンターでは、今後もこうした商品化のためのあらゆるプロセスをサポートし、数多くのヒット商品を生み出していきたくと考えています。





【アドバイザー講評】



Y a s u o K O N D O

近藤 康夫 インテリアアーキテクト

『考えること』と『作ること』、つまり『デザインすること』と『製作すること』が分離されているというのが、近代のデザインの始まりとも言えます。3年前からワークショップに参加させていただき、この両者のギャップを少なからず感じていました。しかし、今回はその関係が非常にうまくいったと思います。デザインの意図が伝わり、確固たる技術と融合することのすばらしさと可能性を感じました。

# Work Shop

ガラスとアルミのプロダクト

[期間]2006年8月25日(金)~27日(日) [会場]富山ガラス工房、高岡市デザイン・工芸センター

富山県の主要産業であるアルミニウム、そしてデザイン分野で多用されているガラスを素材としてプロダクトデザインの新たな可能性を探りました。インテリアアーキテクトの近藤康夫氏をアドバイザーに迎え、富山ガラス工房、高岡市デザイン・工芸センターの協力のもとで創作活動に取り組みました。8名の参加デザイナーたちは、普段のデザインワークでは体験できないものづくりの現場で、素材の特徴や可能性を学びながらオリジナル作品を完成させました。



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。参加デザイナーは富山ガラス工房スタッフのサポートやアドバイスを受けながら、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の美しさなどを実感。オレンジ色に溶けたガラスに独自のデザインを吹き込みました。

アルミ造形



今回体験したのは砂型鋳造。まずはデザインスケッチをもとに木材や樹脂で立体化した模型を砂で包み、炭酸ガスを吹き付け、固めて鋳型を作ります。そこに溶かしたアルミを流し込みます。冷めたら型から外し、研磨して仕上げていきます。参加デザイナーは原型が金属に置き換わるまでの過程をつぶさに見ることでアルミの可能性を実感しました。



【ワークショップ作品展】

EXHIBITION

ワークショップで制作した作品をさらにブラッシュアップし展示。

ワークショップで制作された作品は、デザインウエーブ開催期間中、企画展「ニッポンデザイン界のマスターたち展」と共に富山県民会館1階ロビーで発表・展示されました。8名のデザイナーが制作した作品には、斬新な造形のもの、デザイナーならではのユニークな発想が生かされたものも多く、デザイナーたちの素材に対する真摯な取り組みを感じることができました。



G

L

A

S

S



【枝ピンと木の実グラス】

植物は、水で支えられています。その伸びやかな生命力を、ガラスで表現してみたいと思いました。雨風などの自然によって変化する木の生長のプロセスは、温度や重力、遠心力、空気力など様々な条件によって変化するガラスの手技に通じているようで、1つ1つが少しずつ違っていることが、とても自然でいとおしく感じられました。枝の中にある命を支える水を、色とりどりの木の実に注いだら、きっと甘露にちがいないでしょう。



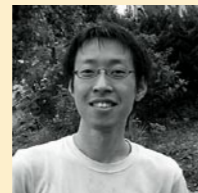
磯野 梨影 Rie ISONO

武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科卒業後、ソニーデザインセンターに入社。ビーンズウォークマンなどをデザイン。1995年同社退社後、PSD Associates (英) でSwatch Telecom社製品を手がける。97年帰国し、出産育児のため休止。2000年よりPear Design Studioとして、活動を再開。



【午後の退屈】

熱されたガラスが竿の先で、トロトロと形を変えていく面白さには魔力があります。ガラスの性質と重力、遠心力などを瞬時に判断して造形するのはワザなんですけど、練られた技はまるでガラス自身が意思を持って形を変えているように感じられます。そんな彼らがニコニコと体をくねらせてキュートに挨拶をしました。



梅田 泰輔 Daisuke UMEDA

愛知県生まれ。愛知教育大学で鋳造冶金を学ぶ。2005年株式会社入社。鋳物場で汗する日々。

M

E

T

A

L



【90°-shoehorn-】

テンションがかかっているときの身体は美しい。あるダンスの舞台を観ていて感じた。動きの中で時間が止まったかのような瞬間。最大限に伸ばされ、捻りの加わった四肢。その瞬間が眼底に焼き付いた。それに共通するものが日常の中にもある。モノを使う行為の中にも。日常の中の行為の一つ、靴べらを使う行為の中にもそれを見た。動きのプロセスのなかにあるそれを身体の外に封じこめることにより、瞬間の美しさをモノへ封入することを目指した。またそれは身体に起こる捻りを外に取り出すことにより、身体的負担を減らすことにも繋がる。今回の制作に際し沢山の御尽力を賜りました皆様へ厚く御礼申し上げます。



五十嵐 広威 Hiroi IGARASHI

東京都生まれ。多摩美術大学美術学部立体デザイン専攻卒業。富山プロダクトデザインコンペティション2004準とやまデザイン賞受賞。



【CRESCENT MOON】

情熱的な太陽よりも、神秘的でクールに光る月が好きです。アルミの光り方ってこっちだと思います。そのアルミで、三日月の形を基本に高さの異なる器を制作しました。組み合わせることで使い手の自由な配置を楽しめるようになっています。



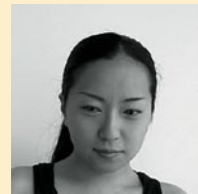
小島 有香子 Yukako KOJIMA

千葉県生まれ。多摩美術大学立体デザイン専攻クラフト(ガラス)卒業。2006年富山ガラス造形研究所研究科卒業。05年Glass Art Society国際学生展 in Adelaide (AUSTRALIA) 奨励賞、第45回富山県デザイン展グランプリ、06年第3回現代ガラス展 in 山陽小野田審査員賞。



【PS.1 -リング-】(右) 【PS.2 -だえん-】(左)

ガラスのテーブルウェアの中で、そういえば持っていない、と思った脚付きのグラス。日常生活にもう少しだけ馴染んでくれるよう、カタチに「おまけ」をつけたら新しい2つのグラスができました。わっかに指を入れて持ってもよし、冷蔵庫の中に倒れて冷やすもよし。



小野 里奈 Rina ONO

宮城県生まれ。建築設計事務所勤務、KONSTFAK (スウェーデン) 留学などを経て東北芸術工科大学修士課程修了。現在、同大学プロダクトデザイン学科助手。富山プロダクトデザインコンペティション2004とやまデザイン賞受賞など。



【plus one】

モノをデザインする上で、素材の特性を知ることと加工の技術を理解することはとても大事なポイントだと思う。普段のデザインワークにおいても素材に触れながら進めていくスタイルが好きだ。今回のワークショップでは、素材と技術の探求を通し、新しいカタチを作り上げることが大きなテーマであった。高温で溶かされたガラスは柔らかくそうに見えるが指先の感覚が伴わない。その指先感覚を何とか捉えてみたい…。そんな素朴な興味のもとに作品の制作を行った。"plus one"は自作した道具を用い、ガラス素材を感じ、サポートしていただいた工房スタッフとともに作り上げたFlower vaseです。



内藤 裕孝 Hirotaka NAITO

神奈川県生まれ。北海道東海大学大学院芸術学研究所生活デザイン専攻修士課程修了。1995年高岡短期大学産業造形学科助手。99年～2000年文部省在外研究員としてCarl Malmsten School (スウェーデン) に研究留学。05年富山大学芸術文化学部助手。



【hana-7ring/花七輪】

アルミを鋳込む時に発生する「バリ」も個性ある表現の一部として制作しました。花七輪で鍋敷きとして使います。

【hana-3ring/花三輪】

アルミを鋳込む時に必要な「湯道」を作品の一部「茎」として見立てました。花三輪は飲み取ってコースターとして使います。



夏目 知道 Tomomichi NATSUME

愛知県生まれ。愛知県立芸術大学美術学部卒業。1989年近藤康夫デザイン事務所入所。99年ナツメトモミチ設立。



【祝の花器】

従姉妹の結婚を記念して作った作品。基本的な彼女の要望は「低い器・重い器・大きくない器」であった。私自身で心掛けたことは「あくまで花が主役である」ということ。花を活けて花が生きる器にするため、器のみで完結しないように注意する。制作後、実際花を活けたり置いたりして検討した上で、仕上を変にいらぬ事にした。メタリックなのに土臭い・光っているのに邪魔にならない・花に寄り添い引き立てる。従姉妹の幸せを願いつつ…



西村 智恵子 Chieko NISHIMURA

富山県生まれ。東洋美術学校造形デザイン課プロダクトデザイン学科卒業。1986年(株)ダイチ 都市アート事業部入社。91年(株)SAP勤務を経て、95年(株)ヤマシタ (当時山下ステン工業) に入社。営業部開発設計部門所属。金属素材を中心としたプロダクト製品・建築金物・建具・景観備品などあらゆるジャンルの営業～企画デザイン・設計に携わる。

# 蓮池 楨郎 × 廣田 尚子

## DESIGN SEMINAR

デザインセミナー

# 「グローバル & ローカル」

【日時】2006年11月22日(木) 【会場】富山第一ホテル3階 白鳳 【コーディネーター】桐山登士樹

デザイナーとして数多くのヒット商品を生み出すと共に、  
デザインから製造・販売までを行う自社ブランドを立ち上げた  
企業家でもある蓮池さんと廣田さん。  
海外での活動と並行して、日本の地場産業とのコラボレーションにも関わるなど、  
「グローバル&ローカル」という2つのフィールドで活躍されています。  
デザインセミナーでは、そんなお二人のプロジェクトを通して、  
富山から世界へ発信するものづくりのヒントを探ります。



### 2つのフィールドで活動する2人

**桐山** ■この会場の中には、来年のミラノサローネやロンドンの100パーセントデザインなどといった世界のさまざまなマーケットに自分のデザインを出展して評価をもらいたいと考えている方がたくさんいらっしゃると思います。蓮池さんは、イタリア・ミラノで活動してもう40年ほど経ちましたか？

**蓮池** ■日本をたったのが1963年ですから、もう43年ですね。

**桐山** ■その間、蓮池さんは日本を振り返らずに仕事をしてきた。これはもう大変なことで、蓮池さんが素晴らしいデザインと経営のセンスの持ち主である証といえるでしょう。と同時に、今回、富山のプラスチックメーカーであるリッチェルの「DESUS (デサス)」というブランドのクリエイティブディレクターも務められました。そういう意味で、ローカルとグローバルの両局面を踏まえながら、非常に自由自在にデザインを実践されている方です。

一方、廣田さんは大手デザイン会社のGKテックですとプロダクトデザインに携わってこられて、10年前に独立されました。廣田さんにお会いすると決まって思い出すが、ミラノサローネに出展していたバッグをアレキサンドロ・メンディーニがべた褒めしていたシーンです。日本にこんなすごいデザイナーがいるんだ、と驚いたのを覚えています。その後、海外のブランドメーカーからオファーを受けながら、ご自身でバッグのデザイン・販売までをこなし、コンランショップで販売されるまでになりました。また、それ以外のローカルのデザイン活動もなさっているの、今日はお二人にそういっ



た2つの局面でどんなことを考え、どんな風に活動されているのかということをお話いただきたいと思います。

### 感性のグローバル化

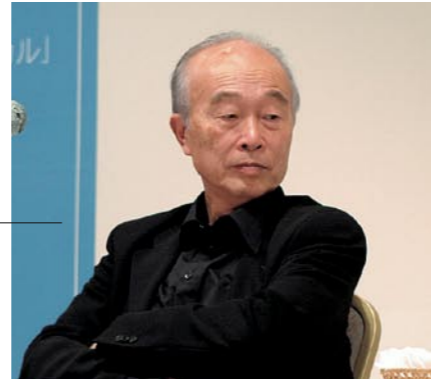
**廣田** ■日本にいますと、ヨーロッパを中心に考えれば非常に遠い国で、「極東日本のデザインはまだまだだ」と思っている方が多いかもしれませんが、でも逆に、独特な生活の佇まいやしきたりがあって、その部分を今まで海外に向けて発信する手段がなかったと思うんです。その手段が実はデザインで、日本では普通の感覚やしきたりという部分を丁寧に形にしていけることで、実は感性のグローバル化ができるのではないかと考えています。というのも、私が一番最初にデザインしたバッグが、そういう発想から生まれたものなんですね。海外の女性は仕事を終わると一旦帰宅して、夜のスタイルに着替えてから遊びに出掛けるという生活があります。だから、バッグや洋服などをTPOに合わせて変えるという楽しみ方ができるわけです。でも、日本は通勤時間が長いのでそういうわけにはいきません。そこで、オフィスの装いのまま華やかなオフの時間でも使えるスタイリッシュなバッグがつかないだろうかと考えたんです。それが、意外にも海外で高く評価されました。

**桐山** ■いま廣田さんがおっしゃった「感性のグローバル化」というものが、蓮池さんの中にもあったのではないかと推測するのですが、いかがでしょう。

**蓮池** ■簡単なようで非常に難しいことですね。でも、自分が未だに

## M A K I O H A S U I K E

プロフィールはP.05にて紹介



株式会社リッチェルが立ち上げた新ブランド「DESUS」の一環として、蓮池氏がデザインを手掛け商品化に至ったテーブルウェアシリーズ「CONO」(左右/2005年)とその第二弾「POSA」(下/2006年)。



ミラノで仕事ができているということは、ひとつの実証ではないかと思えます。それは必ずしも自分がグローバルな人間であるということではありません。ただ、私は日本を売り物にしたことが一度もないんです。自分自身が「欲しいな」、「いいな」と思えるものをつくる、それだけです。では、なぜ私はミラノへ行ったのか？ 自分に対する自信があったというよりは、自分に対する不安、物足りなさを感じていたので、自分の可能性を試してみたかったからなんです。

### 自分のデザインに共感してくれる人を求めて

**桐山**■今の話を聞いて、廣田さんは自分の可能性についてどのように考えていますか？

**廣田**■先ほど桐山さんにご紹介いただいたバッグ。これは形もさることながら、素材も普通の皮などは使わずにダイビングウエアの素材を使いました。しかも、バッグ屋さんではなくダイビングウエアの製造工場、普段とは異なる製法で無理を言ってつくってもらいました。当時としては突飛なデザインだったので、同僚たちの反応はいまいちでしたが、「どこかで私のデザインに共感してくれる人がいるんじゃないか」ということを試してみたいという遊び心も含めてコンペに出展したと記憶しています。それが高い評価を受けてからは、自分がいいと思ったものはどんどん露出していこうという外向きの意識に変わっていきました。

**蓮池**■デザイナーは欲張り、上手いってのもやめずに次々と試してみたいかなるんですね。私も会社を立ち上げた時は、お金のほか

らないケースやファイルからつくり始めました。自分で使いたいものをデザインしようと思ってつくったら、デザイナーや建築家、ジャーナリストたちが飛びついてくれました。それから同じような市場で売れるものをつくってほしいという要求があって、それに応え続けて今日に至ります。

### デザイナーが企業家になる難しさ

**桐山**■蓮池さんは淡々と話されますが、実際は大変だったのではないのでしょうか？

**蓮池**■そりゃあ、大変でしたよ。なにしろ、デザインをしているだけでは分からないことがたくさんありますから。私の場合、好きなことはつくること。しかも、いろんなことに挑戦したい。それが自分の人生であり使命だと信じているものですから、それをほったらかしにして製造・販売をするなんて考えられないんです。ということで、当時、私の人生のパートナーにすべて任せて自分はプロジェクトに専念しました。それでも、他の会社の仕事をしながら自分で製造・販売していることが人に知れたらどうなるのかと心配でね。当時は製造・販売をしているデザイナーなんていなかったからひた隠しにして。クライアントに知れた時は厳しく批判され、経営者のジェラシーというものを痛切に感じました。

**桐山**■興味深い話ですね。イタリアの企業は、デザイナーと経営者がタッグを組んでもものづくりをしていくのが常という中で、いつの間にか蓮池さんはデザイナーであり経営者になってしまった。これ

## N A O K O H I R O T A

プロフィールはP.05にて紹介



廣田氏オリジナルブランド「NAOKA」の「Vitamin Bag」(下/2000年)と「bodybags」(右/1999年)。「Double Zip」(左)は、1997年ミラノサローネで発表された。



は当時のイタリアでは、さぞかし大変だったことでしょう。廣田さんも苦労されたんでしょう？

**廣田**■デザイナー同士だけでやっている、どうしても製品の企画の段階、あるいは工場での生産の場面、あるいは、生産後にどのように流通にのせて、どのように店頭で並べるのか、というところはノータッチになってしまいます。会社員時代は、デザインの部分だけしか知らない自分にストレスさえ感じていました。だから、マーケティングに直接触れるような機会を求めてセルフプロデュースを始めたのです。実際に、メーカーと交渉すると、生産コスト、流通コストなどの問題が重くのしかかってきて、デザインする際も非常に自分にシビアになりました。具体的には、パリで発表して海外の百貨店やセレクトショップからオーダーをとってきて、日本で生産した製品を海外へ送って販売していたわけですが、営業というのもひとつのプロフェッショナルリティと才能が必要だと感じました。それに、日本製のモノをフランスやロンドンに送る際の運賃が非常に高いんですね。生産や流通の方法を変えることで、同じバリューで海外の人と日本の人が同じセンスを共有することができるのか、ということを考えるいい機会になりました。

### 売れるものとやりたくないもの

**桐山**■蓮池さんは実力主義で非常にシビアなミラノで、確実に商品化できた理由はどこにあったのでしょうか。

**蓮池**■それは私が優秀だったから、と言いたいところですが理由は

はっきりとは言えません。でも私が、日本人ならではのサービス精神と問題集積、分析という一連の意識を持っていたことがひとつ。そしてプロジェクトを行う上で非常に有効でありプロとして当然の条件ですが、その意識を理解しながらも、それを超越する作業がデザインの上で大事です。この二つの兼ね合いが大変難しいのですが、それを繰り返したことが商品化とブランド作りにつながったのではないのでしょうか。

**廣田**■蓮池さんは、潜在的に近い欲望をきちっと分析してデザインとして生活のスタイルや形や色やスケール感などに落としこめる人だと思っそうですね。自分だけではなく、人の心になんとなく潜んでいる欲望を引き出して形にできる、すごい力をお持ちなのではないのでしょうか。

**蓮池**■非常にいいことを言っていただきましたが、実際にはデザイナーは経験を積むうちに売れるものがある程度分かってくるんですね。でも、やりたくないものもたくさんあって、自分はそれをやりません。「こういう風なものも売れるからそれをつくってほしい」と言われる仕事は受けません。まず話を試してみ、実際に受ける仕事は半分くらい。毎回何かの試みをやろうとする会社の仕事だけをお引き受けしています。

それは自分に対しても同様で、今までの繰り返しはしたくないと思っています。だから常に土壇場まで試行錯誤を繰り返して…、クライアントにとっては良心的だけど自分たちにとっては非常に不経済なオフィス。けれども、それ以外にできない自分であるという納得もせざるを得ません。



# EXHIBITION ニッポンデザイン界のマスターたち展

【期間】2006年11月22日(水)～11月27日(月) 【会場】富山県民会館1Fロビー  
 【特別協力】朝日新聞社 【協力】アジア太平洋トレードセンター、大阪デザイン振興プラザ、hstyle.com 原宿本店



日本のデザインは世界トップレベルを保持しています。世界に通用する企業がこれだけ揃っている国はなく、その事業を支えているのが優秀なデザイナーであり、彼らに生み出されたデザインの力です。  
 今回の「ニッポンデザイン界のマスターたち展」は、朝日新聞社が今、最も注目を集めているデザイナーたちの仕事を一冊の本にまとめ、2005年秋に刊行した「AERA DESIGN ニッポンのデザイナー100人」に掲載されたデザイナーの中から55人の最新作の実物をはじめ、模型や写真、映像などを

一堂に集め、展示したものです。扱ったデザインのカテゴリーは「建築」「プロダクト」「グラフィック」「インテリア」「デザインプロデュース」の5ジャンル。展示された作品には流行を作り出したヒット商品やロングセラー商品、数々の賞を受賞した著名建築、人気雑誌のグラビア、コマースシャルなど、各分野で活躍するトップデザイナーの仕事を総覧できる展覧会となりました。本誌では、この展覧会で展示された数々の作品の中から、一部をピックアップしてご紹介します。



## Architecture

建築

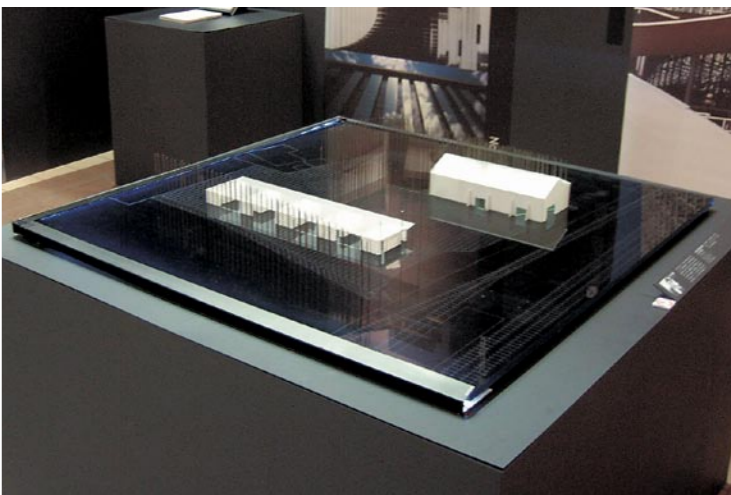
【参加建築家】アトリエ・ワン 塚本由晴+貝島桃代、阿部仁史+阿部仁史 アトリエ、小川晋一、岸和朗、北川原温、北山恒、隈研吾、妹島和世 SANAA、高橋晶子+高橋寛、園紀彦、千葉学、手塚貴晴+手塚由比、納谷学+納谷新、西沢立衛、古谷誠章、みかんぐみ、谷内田卓夫



**アトリエ・ワン 塚本由晴+貝島桃代**  
 ツカモト ヨシハル/神奈川県生まれ。東京工業大学工学部建築学科卒業後、パリ建築大学ベルビル校で学ぶ。1992年貝島桃代とアトリエ・ワン設立。94年東京工業大学大学院博士課程修了。現在、同大学大学院助教授。  
 カイジマ モモヨ/東京都生まれ。日本女子大学住居学科卒業、スイス連邦工科大学奨学生として留学。1992年塚本由晴とアトリエ・ワン設立。2000年東京工業大学大学院博士課程修了。現在、筑波大学芸術学系講師、ETHZ客員教授。

### 「ミニハウス イン ムンヘン」

【用途】住宅+住宅地 【マテリアル】ステンボード、紙  
 ドイツ工作連盟結成100年を記念して、ムンヘン市内、オリンピックパークに隣接する敷地に計画される集合住宅のコンペティションへの提案。要求されたプログラム約400戸の建物を、2階から4階の低層棟と8階のタワーの112棟の建物の分棟にすることで、居住空間と同様のスケールを持つオープンスペースを多数つくり、日本の住宅地に見られるような創発的な空間を目指した。



**隈 研吾 クマケンゴ**  
 神奈川県生まれ。東京大学建築学科大学院修了後、コロンビア大学客員研究員を経て、1990年隈研吾建築都市設計事務所設立。自然と技術と人間との新しい関係を切り開く建築を提案。2001年から慶應義塾大学理工学部教授を務める。

### 「高根沢町宝積寺駅前 ちよっ蔵広場」

【用途】集会場、展示場 【マテリアル】アクリル 【製造元】クマデザインワークス 【施工】高根沢町長高橋克法 【竣工】2006年3月 【所在地】栃木県塩谷郡高根沢町  
 大谷石を積んで作った古い石蔵を保存し、それを杖としながらコミュニティのアクティビティのリードとなるような新しい広場を創造する計画。



**高橋晶子+高橋寛 ワークステーション**  
 タカハシ アキコ/静岡県生まれ。京都大学工学部建築学科卒業後、東京工業大学大学院修士課程修了後、篠原一男アトリエ勤務。1988年、高橋寛とともにワークステーションを設立。2004年から武蔵野美術大学教授を務める。  
 タカハシ ヒロシ/東京都生まれ。東京工業大学修士課程修了。1985-89年東京工業大学建築学科助手。88年に高橋晶子とともにワークステーションを設立。関東学院大学、武蔵野大学、東京電機大学非常勤講師。

### 「野毛山動物園 ふれあいコーナー」

【用途】動物園内施設 【施工】横浜市 【所在地】横浜市 photo by 新建築社



「軽く柔かい場」子どもが小動物と遊べるふれあいコーナーです。散策感覚の来園者が多いので、楽しさと軽さを感じられるように心がけました。大小の円を組み合わせたリングがふわりと浮いたデザイン。床に描かれたグラフィックやベンチ、ウッドデッキはアルミバンチングメタルの日除けの影や柱とからみあい、子どもと動物が遊ぶ場所となる小さな場所をあちこちに作り出します。



**西沢立衛 ニシザワ リュウエ**  
 東京都生まれ。横浜国立大学大学院修士課程修了後、妹島和世建築設計事務所にて勤務。1995年、妹島和世と共にSANAA設立。97年西沢立衛建築設計事務所設立。現在は、横浜国立大学大学院助教授、デュッセルドルフ工科大学の客員教授を務める。

### 「森山邸」

【用途】専用住宅+賃貸住宅 【所在地】東京都  
 東京都内に建つ「森山邸」。賃貸住宅とオーナー住宅の計画。建物ボリュームが巨大化しないように、各住戸は分けられて敷地の中に別々に配置される。大きく天井が高い家、三階建ての家、正方形の平屋など、様々なタイプの家がばらばらと並び、どの住宅も専用庭を持ち、屋外にも広がる生活を楽しむことができる。

展示写真/鈴木愛子撮影

# Product

プロダクト

【参加デザイナー】

秋田道夫、安次富 隆、安積 伸、安積朋子、伊藤 節+伊藤志信、岩崎一郎、graf、小泉 誠、菰田和世、佐藤オオキ、酒井俊彦、清水文夫、澁川伸一、塚本カナエ、廣田尚子、松井龍哉、宮城社太郎



安積朋子 アツミ トモコ

広島県生まれ。京都市立芸術大学デザイン科環境デザイン科卒業後、設計事務所勤務を経て、1992年渡英。95年RCA(英国王立美術大学) 家具デザイン科大学院修了。同年安積伸と共にロンドンでデザインスタジオAZUMI設立。2005年t.n.a.Design Studioを設立。05年秋よりRCA講師。

## 「Donkey 3」

【用途】リビングルームの小さな収納兼コーヒーテーブル 【マテリアル】成型合板、MDF  
【製造元/販売元】Isokon Plus(イギリス)・hhstyle.com原宿本店



イギリスの老舗の家具会社Isokon社に依頼され2003年にデザインした。それぞれの時代のアイコンとなっているPenguin Donkey(1936 by Egon Riss)、Donkey 2(1963 by Ernest Race)という先行のデザインに対するオマージュとしての3代目。CDやDVDなどメディアに適した収納とコーヒーテーブルとしての天板を設け、ハンドルを付けて移動を簡単にした。また、Isokon社の洗練された製造技術と職人技をデザインにどう反映させるかという点についても考慮した。

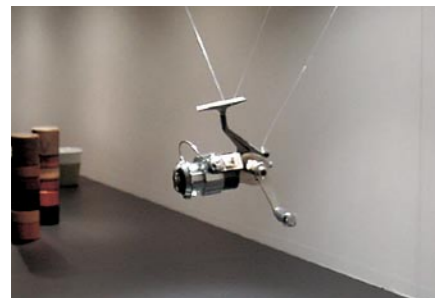


岩崎一郎 イワサキ イチロウ

東京都生まれ。ソニー(株)デザインセンター勤務の後、渡伊。1995年にイワサキデザインスタジオ設立。情報機器からテーブルウェアなどの日用品や家具まで、プロダクト全般のデザインを手掛けている。

## 「OPUS-1」

【用途】スピニングリール 【マテリアル】アルミニウム合金、チタン合金、ジェラルミン 【製造元/販売元】有限会社エバーグリーン 【発売】2006年6月



国内パーツを95%強使用し、高い技術を持った職人と共に少数でじっくり取り組んだ製品。一つ一つのパーツについて、その機能に立ち返り、形状、材質、製造方法などを見直していくという、地道な、そして当たり前前の作業を丹念に行うことで形を導きだした。

# Design Produce

デザインプロデュース

【参加プロデューサー】タナカノリユキ、ナガオカケンメイ、名児耶秀美、面出 薫



ナガオカケンメイ

北海道生まれ。日本デザインセンター原デザイン研究所を経て、1997年ドローイングアンドマニキュアル設立。2000年デザインリサイクルストア「D&DEPARTMENT PROJECT」を発足。



graf グラフ

1993年デコラティブモードナンバースリーというユニット名で設立し、98年大阪の南堀江にショールーム「graf」をオープン。「暮らしのための構造」を考えながら、空間、家具、照明、グラフィック、プロダクト、のデザインからアート、食に至るまで活動は多岐にわたる。大阪を拠点にロンドン、東京にもオフィスを持つ。

## 「Plankton chair」

【用途】椅子 【マテリアル】木 【製造元/販売元】graf grafの代表的作品の一つ。99年にデザイン発表。長く使われる椅子になるよう、生産面、コスト面もふまえた上で実用性を追求したデザイン。

## 「SUNAO」

【素材】ステンレス 【製造】燕振興工業株式会社 すこし小ぶりなのは、日本人の手に合うように、また、食卓でお箸と並ぶことを考えた結果。各アイテムそれぞれの機能が十分に発揮できるような工夫から生まれたかたちです。日本の今の食生活に合うカトラリーです。

## 「三角箸」

【素材】マラス 【製造】フナイワークス 持ち手が三角の三角箸。四角や丸にはない独特な使い心地とフィット感があり、使うほど手が馴染みを覚えてきます。すべりにくく、豆のように小さな食べ物も掴みやすいように、箸先は四角く細く仕上げられています。

## 「OWN glass」

【素材】セミクリスタル 【製造】木村硝子株式会社 電球吹き職人により一つ一つ丁寧に吹き上げられる宙吹き技術による薄さと軽さが特徴のグラス。この手法から生み出されるグラスの口の厚みは約0.9ミリ。この繊細な薄さによって、口当たりもよく飲み物の味をよりストレートに感じられます。

## 「OWN cup」

【素材】磁器 【製造】fukufuku OWN glassと同じデザインのcupは、同じデザインの条件をあたえ、素材自身もつ表現力にウエイトを置いて、どんな素材にも当てはまるデザインはできるだろうか?という実験的発想から生まれました。食卓でも映える独特の白さです。

## 「スタッキング灰皿」

【素材】磁器 【製造】白山陶器株式会社 白山陶器のものづくりに対する姿勢やモノに表現されるその思考に共感し、grafデザイン、白山陶器製造のプロダクトがうまれました。

## 「RE-DROP or RE-USE」

【用途】スーツケース 【製造元】エース株式会社、他 【販売元】エース株式会社、他/D&DEPARTMENTにてリユース品として販売 【発売予定日】2006年6月より再販売 この商品は廃棄所から救い出したそんなデザイン製品です。そこにひとつのメッセージをデザインしました。新しいデザインを、新しいパッケージデザインで販売するように、捨てられていたゴミに新しいメッセージをつけています。使えるゴミを生活の中に引き戻すデザイン。このスーツケースは、ラゲジメーカー「ACE」の協力のもと、不要なスーツケースの回収現場から引取ったもので、ゴミとして処分されるものの中から使えるものに新しいデザインを施し、D&DEPARTMENT PROJECTの売り場に戻すためのデザインです。

# Interior

インテリア

【参加デザイナー】

アシハラヒロコ、飯島直樹、五十嵐久枝、近藤康夫、辻村久信、橋本夕紀夫、間宮吉彦、米谷ひろし、吉岡徳仁



近藤康夫 コンドウ ヤスオ

東京都生まれ。東京造形大学造形学部デザイン学科室内建築専攻卒業後、三輪正弘環境造形研究所、クラマタデザイン事務所勤務を経て、1981年近藤康夫デザイン事務所を設立。2003年にはエービーデザイン設立。2006年度より九州大学大学院芸術工学研究院教授。

## 「有田HOUEN-KY・Tシリーズ」

【用途】器 【マテリアル】磁器 【製造元/販売元】株式会社キハラ

400年の歴史を誇る有田と8名のデザイナーが手を結ぶ「D hand A」プロジェクト。このプロジェクトから新しく生まれたブランド名が「有田HOUEN」だ。フォルムデザイナーとして参加し、すべて「二重構造」となっている器のシリーズをデザインした。肉厚でどっしりした印象をうけるが、ボディの中は空洞で手にとってみると意外に軽い。型作りならではの特徴を生かし、内と外の形状が異なる器を実現した。



吉岡徳仁 ヨシオカ トクジン

デザイナー。倉俣史朗氏、三宅一氏のもとでデザインを学んだ後2000年吉岡 徳仁デザイン事務所設立。家具やプロダクト、展示会の空間インスタレーションなどとデザイン領域は幅広い。作品が世界の主要美術館に永久保存されている。

## 「Honey-pop」

【マテリアル】紙 【製造元/販売元】吉岡徳仁デザイン事務所 「Honey-pop」は1cmの薄さに積層されたグラシン紙を特定のラインでカットし広げることによって二重構造の物体に変容し、座ることによって体の形に添って成形され、椅子としてのフォルムが固定される。座り手のお尻の形そのものが、それぞれの椅子のデザインとして成型されるという新しいアイデア。

# Art Direction

アートディレクション

【参加アートディレクター】

青木憲恵、秋田 寛、粟辻デザイン、佐藤 卓、野田 屈、服部一成、藤本やすし

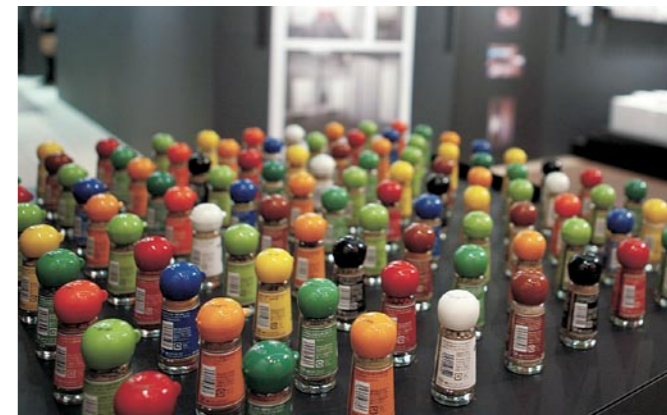


秋田 寛 アキタ カン

兵庫県生まれ。東京造形大学ビジュアルデザイン科卒業。田中一光デザイン室を経て、1991年アキタ・デザイン・カン設立。数々の受賞歴をもつ。現在、東京造形大学教授。

## Communication

【サイズ】B1 【素材】インクジェット 人と人、人とモノ、モノとモノ、さまざまな関係がある。相手の内側に入り込んだり、自分の中に入り込まれたり、インタラクティブな関係は緊張感があって楽しい。



佐藤 卓 サトウ タク

東京都生まれ。東京芸術大学大学院修了後、電通を経て、1984年佐藤卓デザイン事務所設立。「ニッカ・ピュアモルト」の商品開発や「ロッテ・ミントガムシリーズ」「明治おいしい牛乳」の商品デザインをはじめ、NHK教育テレビ「にほんごであそぼ」の企画兼アートディレクションも務める。

## 「SPICE&HERBシリーズ」

【マテリアル】ガラスボトル+プラスチックキャップ 【製造元/販売元】エスビー食品株式会社 【発表年】2006年3月 S&Bの商品群の中で、中心に位置するブランドです。従来の商品をリニューアルする仕事でした。今まで販売されていた「丸いキャップ」の印象を残しながらデザインを進化させたものです。

**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](mailto:mail@horaisha.co.jp)