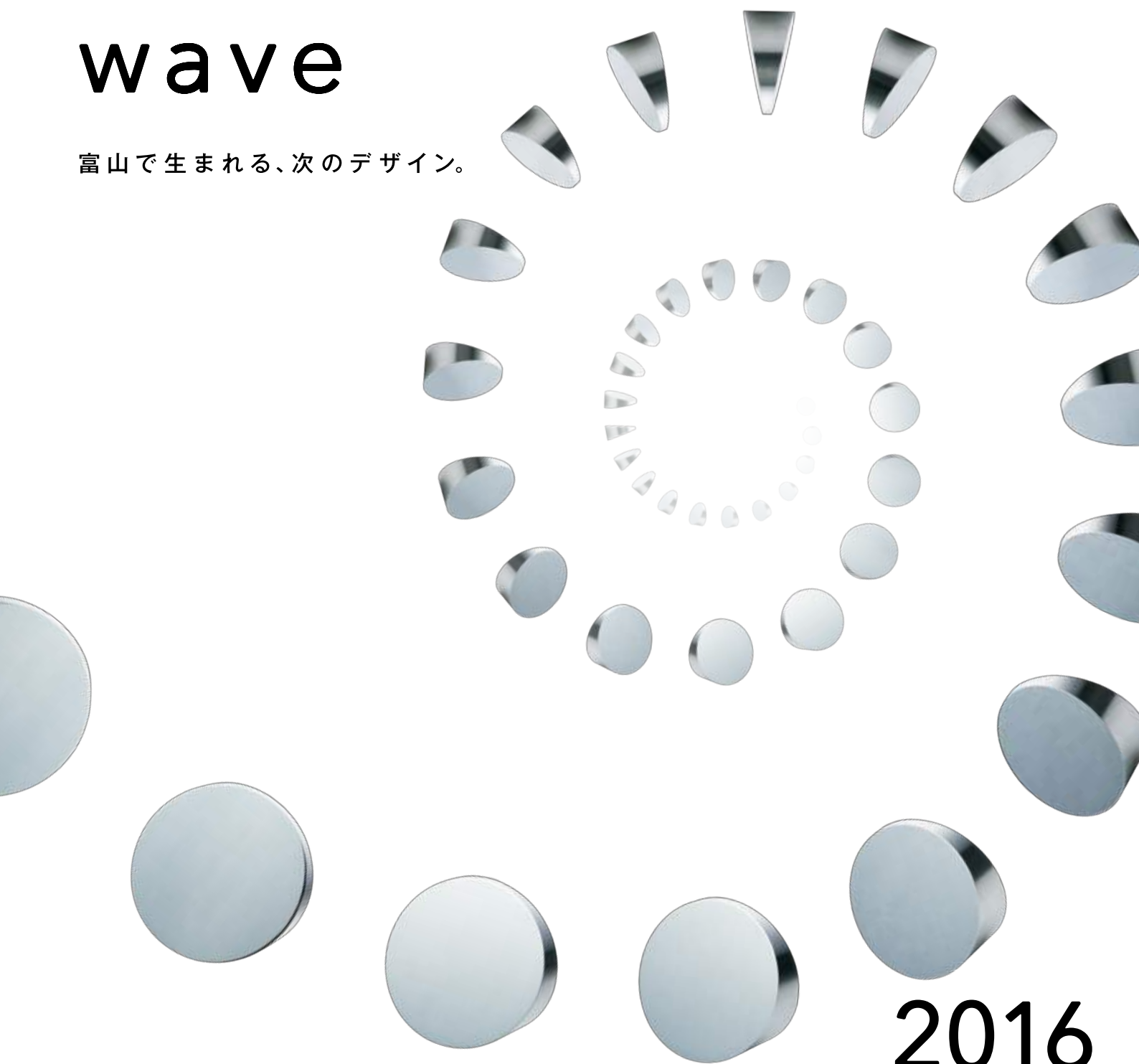


# toyama design wave

富山で生まれる、次のデザイン。



2016



# toyama design wave

**CONTENTS**

- 03 デザインコンペティション  
富山デザインコンペティション2016  
「欲しい! 共感するプロダクト」
- 11 ワークショップ  
富山マテリアルワークショップ  
「富山の食を彩る」
- 15 商品化プロジェクト  
Dish FUNGI/YUKINO OTANI  
お守りホイッスル/catie/Sasa
- 17 企画展  
インテリアデザインにおける  
布と紙の新しい挑戦
- 21 デザインセミナー  
世界に向きあうデザインの共感力  
講師/安積 伸 川上 典李子
- 25 イベント  
富山県内のデザイン関連イベント  
工芸都市高岡2016クラフト展  
高岡クラフト市場街(いちばまち)  
金屋町楽市inさまのこ  
富山デザインフェア2016  
第56回富山県デザイン展

※敬称略

# 2016

## 富山から世界へ発信する デザインムーブメント

近年、人々の価値観やライフスタイルが多様化し、ものづくりには、高い機能性や低コストであることに加え、生活に潤いやぬくもりを与える優れたデザインであることが求められるようになってきています。

このため、富山県では、デザインの振興に早くから着目し、富山県総合デザインセンターを中心に、デザイン性に優れた商品の共同開発や販路開拓の支援、デザイン人材の育成など、幅広い取り組みを進めてまいりました。

なかでも、このデザインウエーブ事業は、「富山から世界へ発信するデザインムーブメント」として平成2年に開始し、今回で27回目を迎えました。優秀な作品の商品化を支援する「富山デザインコンペティション」を核とし、ワークショップ、展示会など、多彩な企画を実施しており、平成21年には産業活性化を目的としたデザ

インイベントとして、グッドデザイン賞を受賞するなど、全国的にも高い評価をいただいています。

今回の「富山デザインコンペティション」では、「欲しい! 共感するプロダクト」をテーマに、必要なものやサービスが容易に手に入るなか、新たな視点から生活を見直すことで生み出される「本当に欲しい」と共感できる作品を募集し、県内外から252点の応募をいただきました。10月には公開審査会を行い、この中から「とやまデザイン賞」等を決定したところです。

このデザインウエーブが、ご参加いただいた皆様にとって、デザインの新たな方向性を見出すきっかけになるとともに、デザインの振興、ひいては産業の発展に大きく貢献することを心から期待しています。

デザインウエーブ開催委員会 会長 富山県知事 石井 隆一



テーマ

# 欲しい! 共感するプロダクト

必要なものやサービスが容易に手に入るいま、「本当に欲しい」と感じる瞬間はありますか? 消費者は、作り手の新たな視点や着想力、深いこだわりで共感したとき「本当に欲しい」と感じるのではないのでしょうか。新たなアイデアや素材・技術から生活を再考し、デザインで喜びや感動を与え、「欲しい!」という衝動にかられるようなプロダクトを募集しました。



# TOYAMA DESIGN COMPETITION 2016

## 富山デザインコンペティション2016

今回で23回目を迎える、「富山デザインコンペティション」。全国で初めて「商品化」を支援するコンペとしてスタートし、これまで40点以上の商品を世に送り出し、その中からいくつものヒット商品が生まれてきました。

応募作品252点の中から選定された12作品のプレゼンテーションと2次審査が10月1日、富山第一ホテルで開催され、会場は多くの来場者で賑わいました。

〔審査評価基準〕

- 独創性 斬新で、デザイナーの個性が反映されたものであるか。
- 市場ニーズ 今の時代に適合し、市場が求めているものであるか。
- 美的価値 造形として美しいものであるか。
- 商品化の可能性 製造方法が現実的なものであるか。

〔審査員〕

- 安積 伸 プロダクトデザイナー／法政大学教授
- 川上 典季子 デザインジャーナリスト
- 鈴木 マサル テキスタイルデザイナー／東京造形大学教授

### SCHEDULE

5月16日~7月22日 応募登録、作品シート受付(応募作品252点)

#### 7月28日 1次審査

応募された作品シートの中から、1次審査通過作品12点を決定。  
審査結果は8月1日にウェブサイトにより発表。  
1次審査通過者には、2次審査で提出してもらう模型の制作に5万円を支援。

#### 10月1日 2次審査・授賞式・意見交換会

2次審査に進んだ12組のデザイナーによる模型を使ったプレゼンテーションが行われ、コンセプトの伝わりやすさ、アイデアの実現性、商品としての完成度などを審査。  
質疑応答では、審査員がさまざまな角度からデザイナーに質問や意見を投げかけた。  
公開審査で各賞を決定し、その後授賞式が行われた。  
参加したデザイナー、審査員、企業のトップや商品開発担当者との意見交換会を開催。



#### 10月3日~10日 富山デザインウェーブ2016展での展示

富山デザインウェーブ展示会で、2次審査を受けた12作品を展示紹介。

#### 10月~ 商品化支援

商品化に向けて企業とのコラボレーションや販売開拓を支援。



とやまデザイン賞



Slanting mirror

Slanting mirrorはステンレスの円柱を斜めにカットして切り口を鏡面に磨き上げた置き型の鏡です。円柱を斜めに切ることで新たな位置に重心が生まれ、安定して置くことができます。また、鏡面に磨かれた円が空間に浮いているような感じを与え、まわりの景色を映し出して空間に新たな彩を与えてくれます。



馬淵 晃

日本大学海洋建築工学科修士課程修了後、設計事務所を経て2011年AKIRA MABUCHI DESIGNとして独立。グラフィック、インテリア、日用品の企画、デザイン、ディレクションなど、ものごとを伝えるために様々な視点をもって活動しています。富山デザインコンペティション2015黒木靖夫特別賞受賞。

準とやまデザイン賞



お守りホイッスル

地震大国の日本では、いつ地震が起きても不思議ではありません。日ごろから備えておくことが大切です。お守りホイッスルはいざという時に居場所を伝えるためのホイッスルです。本当に欲しいものは、大切な人たちの変わらない笑顔。大切な人たちにこのホイッスルを贈ることで、安全や無事を願う、あなたの気持ちをストレートに伝えることができます。これを使う日がきませんように。そして、どうか何があっても助かりますように。



柏木 玲子

1984年埼玉県生まれ。2008年日本電信電話株式会社入社。15年専門学校桑沢デザイン研究所デザイン専攻科入学。「もっとほっとできる今日を、もっとワクワクできる明日を」をテーマに活動中。

黒木靖夫 特別賞



catie

富山の鑄物、その生まれる現場をはじめて見せてもらったとき、深いこだわりやそこから生み出される道具の美しさに心から感動しました。「身につける」という行為は、よりダイレクトに「素材や技術から受ける感動」を生活の中で感じることができる方法の一つではないでしょうか。このcatieは富山の金属ならではの表情の美しさを身につけることで楽しめるプロダクトです。これを身につければ、キラキラした蝶がハレの場をより華やかに彩ってくれることは間違いなしです。また、富山の技術やこだわりを表現する一つのキャンバスとしても広がっていくことを期待しています。



orada's

東北出身のデザイナーによるユニット。金沢美術工芸大学在学中の2015年から活動を開始し、人が持つ想像力をテーマにデザインを行う。orada's(おらだづ)は東北地方の方言に由来する。SDA Award 2016、JID AWARD 2016等受賞。

2次審査対象作品

1 茶づつ

左右対称文字を利用した茶づつ。内蓋に「茶」の文字の半分を切りとった取っ手を付け、その取っ手が、つややかな漆に反射し、存在しないはずの文字を浮かび上がらせます。鏡から「茶」の文字を取り出す様に取っ手を引っ張り上げ、本物の茶を取り出します。どこにでもある茶筒が、遊び心により新たに生まれ変わりました。「茶」の取っ手を左右対称になる「富山」や、「高岡」などにし、銅や、錫などのマテリアルで小さなキャニスターにする事も可能です。



PePe Lab

PePe Lab(ペペラボ)は、デザイン&アートを創造するラボラトリーです。ペペとは、イタリア語でコンショウを意味します。“ひとつつまみのスパイスを、アートワークやデザインに”をコンセプトに2016年より東京をベースに本格活動。



2 Leaf Knife

植物の葉をモチーフにしたペーパーナイフです。子供のころに植物の葉っぱや落ち葉を刃物にみだてて、遊んだ記憶があると思います。先の尖った葉っぱは、刃物の形と似ているため、小さな子供でも「モノを切る機能」を感じられる形状になっています。モノを切れなかった葉っぱを、紙を切るペーパーナイフにすることで、葉っぱを刃物にみだてた体験や感覚を人々と共感できるプロダクトになると考えています。



maru sun kaku 門脇 太一

2005年京都精華大学卒業、10年桑沢デザイン研究所スペースデザインクラス卒業。デザイン事務所を経て、12年にmaru sun kakuとして活動をはじめ。生活雑貨品、家具、空間デザイン、グラフィックデザインを中心に、企画・ディレクションなどのプロジェクト全般に関わる業務を手がけています。

3 Sasa

自然が発生させる大海原の波や漣の形体。表面をキラキラと眩しい太陽が当たり、そして潮風の香り。常に流動的に動く自然を日常の生活に用いる方法はないのかと提案したのがSasaである。Sasaは複数のくほみを要した多様性ある盛器。水面のように常に形や用途が変化できることをイメージし、食品等の盛り付け、日ごろ使うアクセサリーや小物置きなど個々の用途に合わせて使うことができる。単体としては不規則な形状でありながらタイル状に縦横に並べることで無限の表現もできる。



24° Studio

24° Studioは平川富実雄とマリナ・トブノハにより設立されたデザインスタジオ。建築やプロダクト等で空間との関係性を再認識し新たな価値観を見いだせるデザインを提案する。南カリフォルニア建築大学(SCI-Arc)修了後ニューヨーク・ロサンゼルス建築設計事務所を経て、現在は神戸市を拠点に活動している。共に京都精華大学デザイン学部建築学科非常勤講師。



4 The Banana Hanger

まず、着目したのが食材の美しさです。バナナ、タマネギ、ジャガイモなど自然が生み出す固有の形体、色彩があります。バナナは吊るして保存すると日持ちがすることが知られています。できるかぎりシンプルにバナナハンガーを設計すると、このような食卓のオブジェになりました。機能と美観をそなえた「共感するオブジェ」といえないでしょうか。視覚が味覚をいっそう引き立てるアイテムです。



工藤 成樹

1990年金沢美術工芸大学産業美術学科工業デザイン専攻卒。公園施設メーカーなど数社でデザイン、設計を担当。その後、木工関連の会社で基礎的な木工技術を習得。99年「木工房プロペラハウス」設立。2016年「STUDIO TEN(スタジオテン)」に屋号を改め、産業デザイン事務所として再出発。全国「木のクラフトコンペ」大賞、九州デザインコンペティショングランプリ、富山プロダクトデザインコンペティション1996デザイン賞などを受賞。



5 SHRINK

ケースとしての機能の在り方を追求した新しいカタチのメガネケース。折りたたむことで長さが半分以下になり持ち運びが簡単になる上に、メガネ置きとしても使うことができるようになる。SHRINKシリーズとして、メガネケースに加え様々なケースを展開することでブランド強化を図る。まず自分自身が本当に欲しいと思うようなメガネケースをデザインすれば、結果的に多くの人にも欲しいと共感してもらえると考えた。



三島 大世

東京都生まれ。英国のUCA芸術大学プロダクトデザイン学部在籍。全方位型デザイナーになるために全てのモノに好奇心を向けている。機能的かつユニークなデザインを追求し、自由な思考でプロダクトデザインを中心に活動。国内外のコンペティションにて多数受賞。



6 Stand & timer

これまで蚊取り線香の火を消すための道具という物はほとんど存在しなかった。「Stand & timer」は線香用のスタンドと、自動消火器具(タイマー)がセットでデザインされた金属製のプロダクトである。タイマーは酸素を遮断して火を消す原理で、使わない時はスタンドに挿しておくことで置き場に戸惑わない機能性を加えた。ありそうで無かったモノに出あうことによって、人々に共感してもらえるようなプロダクトを目指した。



本井 康敬

兵庫県生まれ。神戸芸術工科大学でプロダクトデザインや建築を学ぶ。1997年卒業。建築設計事務所勤務後、フリーランスとして活動。

7 もっと身近なおもちつき

お餅つきは、昔から親交を深める道具として用いられてきました。子供の頃にしてお餅つきは、餅米がお餅になる過程や協力しながら作る事が面白かったことを覚えています。しかし、作るのには手間がかかりすぎるのが現状です。お餅つきをもっと気軽にしたいと考えました。共働きの家庭が多く、親子でのコミュニケーション不足が問題になっています。親子のコミュニケーションの活性化となる現代の生活に馴染む小型のお餅つき道具です。



村下 詩織

1993年福岡県生まれ。2016年九州産業大学芸術学部デザイン学科プロダクトコース卒業。在学中、地域活性化を目標とした帯のデザインが商品化され、「新作博多織展」にて福岡県知事賞受賞。将来的に、地域に根付いたものづくりをしていきたいと考えている。

8 hahaco

作品のコンセプトは「気持ちを伝えるお弁当箱」です。お弁当では、親は健康を考えおかずを作り、子供はそれを食べることでお互いが「食事」を通じてコミュニケーションをとっています。そこでどんなおかずでも見栄えがかわいくなるお弁当を提案します。このお弁当箱で、親子のコミュニケーションを高めたいと思います。



ヤマダ 山口 小絵子

1994年千葉県生まれ。多摩美術大学生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻に在籍。



9 grip glass

grip glassはバットの曲線・手触りをそのまま活かしたグラスです。富山の匠によって生み出される木製バットは美しい曲線を持ち、木の質感も相まって思わず触れてみたくなる工芸品の一つです。長い年月をかけて培われたバットの製造技術を使用することにより、高品質で手にしっかりとフィットするグラスをデザインしました。



カトリーナデザイン

風当将文(武蔵野美術大学卒)、米田浩介(法政大学卒)によるデザインユニット。インハウステイナラーとして従事する傍ら活動中。



## コンペを振り返って

テーマの選定から一般公開の2次審査までを担った3人の審査員と富山県総合デザインセンター所長に、今年の応募作品や審査方法、今後のコンペティションに期待することなどを伺いました。

## 多様な問題意識、新しい価値観を、幅広い領域で提示。



## 安積 伸

プロダクトデザイナー／法政大学教授

## ■プロフィール

京都市立芸術大学卒業後、NECデザインセンター勤務を経て、1994年英国王立美術大学修士課程修了。その後ロンドンを拠点とし95年よりデザインユニット[AZUMI]として活動。2005年に個人事務所「a studio」設立。T-fal(仏)やIapalma(伊)など多くの国際的企業でプロダクトデザインに携わる。FX国際デザイン賞「プロダクトオブザイヤー」(英)をはじめ国内外で数多くの賞を受賞。審査員としてもIF賞(独)などに参加。「LEM」ツールがV&A博物館(英)のパーマネントコレクションに選ばれるなど、各地の美術館に作品が収蔵されている。16年より日本に拠点を移し、法政大学デザイン工学部システムデザイン学科教授に就任。

審査は、多様な問題意識、新しい価値観の提示、そして幅広いデザイン領域に、審査員の想像力・共感性が大いに試される事となりました。最終候補作品は作者の年齢層も幅広く、それぞれの世代の持つ感性やリアルな息遣いに触れ、心を動かされる瞬間が何度もありました。グランプリを決める際、意義ある議論が出来たことも収穫でした。

とやまデザイン賞の「Slanting mirror」は、デザインにおける価値観を根本的に考察する姿勢と作者の真摯で切実な思いを美しく存在感のある器物として提示していました。

準とやまデザイン賞の「お守りホイッスル」は、社会への広がりや市場での展開力を感じさせつつ、音色の機能と美しさまで配慮された完成度の高い作品でした。

異なった方向性を持つデザインに優劣をつけるのはそもそも困難な事ですが、このコンペティションが多様な提案の受け皿になったことが何より素晴らしいと感じています。

全体としてはポジティブな創造力の熱を感じましたが、ユニークなアイデアを提案しながらもデザインとして消化不良だった作品も多く見られたのが少々残念な事でした。「欲しい」と感じさせるプロダクトとして結実させるためには、やはり一歩踏み込んだ洗練が必要なのだと改めて感じます。

このコンペティションを通して、新たな魅力のあるプロダクトが一つでも多く世に生まれることを願っております。

## 多くの良質な提案に審査も難航、レベルの高いコンペ。



## 鈴木 マサル

テキスタイルデザイナー／東京造形大学教授

## ■プロフィール

多摩美術大学卒業後、栗辻博デザイン室に勤務。独立後、2005年からファブリックブランドOTTAIPNUを主催。自身のブランド以外にも、マリメッコ、カンパール、アルフレックスジャパンなど多くのブランドから作品を発表。14年、青山のスパイラルガーデンで個展「鈴木マサル展」を開催。15年、北日本新聞の紙面を柄でラッピングする企画「富山もよう」のデザインで第35回新聞広告賞、新聞社企画部門を受賞。16年のミラノサローネに出展したアイシン精機のブースのインスタレーションでMilano Design Award 2016、ベストエンゲージメント賞を受賞。現在、有限会社フンビアット取締役。東京造形大学教授。

とても難しい審査でした。もしもコンペの場に集まったものが多種多様な分野のものであっても、考え方が同じ方向を向いているものであったら優劣をつけるだけなので、審査はある意味楽です。今回は色々な方向を向いた提案が集まった事で、審査の基準をどこに持ってくるのが難しく、我々には難儀な審査となりました。それだけ良質な提案が多かったという事でもある訳ですが。

黒木靖夫特別賞の「catie」、実は1次審査では一番気になっていた提案で、富山の加工技術を異分野に展開する可能性を感じていました。でも2次審査でのプロトタイプは手堅くまとめてしまい、残念ながら飛躍の可能性を示すまでには至りませんでした。

最後まで大賞を争った準とやまデザイン賞の「お守りホイッスル」。プレゼンも含め、しっかりと文脈を持った素晴らしい提案だったと思います。ただ外見の形状、質感がもうひとつ内容に伴っていないように感じました。シリアスなものだからこそ、ユーザーが持つ喜びの様なものをデザインを通じて表現すべきではないでしょうか。

とやまデザイン賞の「Slanting mirror」は素っ気ないほど単純な仕組みで成り立っているものでしたが、コンセプト、素材、形状など、全ての要素が合致した魅力的かつ、熱量のこもった提案であったと思います。

選外となったものの中にも「The Banana Hanger」など、商品化が期待出来る提案が多々あるレベルの高いコンペでした。より多くの提案が商品化となる事を期待しております。

## プロダクトデザインの可能性を、改めて熟考する機会に。



## 川上 典李子

デザインジャーナリスト

## ■プロフィール

「AXIS」編集部を経て1994年に独立、企業やデザイナーの取材を行っている。主な著書に「リアライジング・デザイン」(TOTO 出版)、共著に「ウラからのぞけばオモテが見える」(佐藤オオキ氏との共著、日経BP)、編書に「天童木工」(美術出版社)など。国際交流基金主催「WA:現代日本のデザインと調和の精神」(2008年~11年6か国で開催)、「現代日本のデザイン100選」(14年~)などデザイン展のキュレーションにも携わる。「第1回ロンドン・デザイン・ビエンナーレ2016」日本公式展示アドバイザー・コミッティー、キュレトリアル・アドバイザー。桑沢デザイン研究所非常勤講師、長岡造形大学非常勤講師、首都大学東京大学院特別講師。21\_21 DESIGN SIGHTアソシエイト・ディレクター。

審査では、プロダクトデザインの魅力や可能性を、私自身改めて深く考え続けることになりました。本コンペティションが誕生した背景も大切に、説得力を備える提案を選出したいと考えた1次審査では、2次審査に期待できる作品を幅広く選出できたと思います。

2次審査で上位に残ったのは「お守りホイッスル」「Slanting mirror」「catie」。とりわけ「とやまデザイン賞」と「準とやまデザイン賞」を決定する議論で白熱しました。「お守りホイッスル」はリサーチも丁寧になされ、音の検討もしっかりとされていました。想いが込められたプレゼンテーションも見事でした。「Slanting mirror」は商品化された際の価格に関する疑問が拭ききれなかったものの、製造方法における画期的な提案にひかれました。既に多くのものが存在するミラーにあえて挑んだ勇気も評価したかった点です。そして美しさという説得力もあります。

双方の魅力に悩みましたが、「心に響くもの」であると同時にものづくりの現状に一石を投じられる発想かどうかも考えつつ、「とやまデザイン賞」を判断しました。詰めてくなくてはならない点はあるでしょうが、現状を前進させるだけの情熱をもって商品化を実現してくれることを期待しての選出です。

惜しくも上位入賞作品にはならなかったものの、コンセプトや技術面の双方で優れた提案にも複数出会うことができました。心に響くプロダクトに真摯に向き合った提案の数々が今後企業との十分なやりとりを経て商品に結実し、販売されることで、プロダクトデザインの可能性を改めて熟考する重要な機会を、多くの人々にもたらしてくれるはずです。入賞作品から広がる動きも引き続き注目したいと思っています。

## デザインコンペを振り返って



## 大矢 寿雄

富山県総合デザインセンター所長

近年、モノからコト、ストーリー性が問われ、デザインの領域が広がってきた感があり、本来のモノの魅力・存在が曖昧な傾向になりつつあります。そこで今年は改めて原点に戻り、心に響き、感情に訴えるデザインとは何か、今一度考えるということで、テーマを「欲しい!共感するプロダクト」とした結果、審査委員を大いに悩ませたレベルの高い作品が多く集まったように思います。

●とやまデザイン賞「Slanting mirror」は、ステンレスの円柱素材を生かし単純に斜めにカット鏡面仕上げにしたシンプルな作品。存在感があり、見た目にも美しく、久しぶりに骨のある作品でした。ただ今後商品化を考えた場合、この作品の魅力はステンレスですが、他の素材での検討も必要だと思います。

●準とやまデザイン賞「お守りホイッスル」は、安全祈願のお守りとホイッスルによって身を守るという一体化の発想が面白い。このコンセプトは大切な人達の幸せを願うもの、それが「本当に欲しいモノ!」としてデザインされた素直な作品。今後は素材や色の検討を含め、商品化され全国の神社で手にとってもらえるよう工夫されることを期待します。

●黒木靖夫特別賞「catie」は、富山の金属素材を生かし、ファッションアイテムの蝶ネクタイとして表現した作品。いろいろな金属表面処理による美しさのバリエーションも考えられ、富山の鑄物のアクセサリという新しい分野への挑戦として期待できる作品です。

最後に、惜しくも上位入賞しなかった作品の中にも捨てがたい作品も多くあり、今後に期待します。

# TOYAMA MATERIAL WORKSHOP 2016

## 富山マテリアルワークショップ2016

アドバイザー: 近藤康夫(デザイナー/東京造形大学特任教授)  
技術指導: 富山ガラス工房、富山県総合デザインセンター

「富山マテリアルワークショップ」は、県内外で活躍するデザイナー、クリエイターによる新しい創造力と、素材を知り尽くした県内の職人、作家の技がコラボし、富山の素材を活かした新たなブランドの創出を目指すイベントです。今回は、富山デザインコンペティション2015の入賞者・入選者と、富山大学芸術文化学部学生の計5名が参加。「富山の食を彩る」をテーマに、「ガラス」を素材とする作品づくりに挑みました。



テーマ  
富山の食を彩る

### 準備 STAGE

今年度の参加者は、富山デザインコンペティション2015入賞者・入選者と、富山大学芸術文化学部在籍する学生の中から選抜されました。マテリアルは「ガラス」ひとつに絞り込み、「富山の食を彩る」をテーマに設定。

### 1st STAGE

#### コンセプトワーク [7月2日(土)]

富山県総合デザインセンターに集合した5名のデザイナーは、ワークショップの概要、スケジュールなどの説明を受けた後、アドバイザー・近藤康夫氏とともに富山ガラス工房を見学。野田雄一館長や工房のスタッフから、ガラス素材へのアプローチ方法や作品づくりの勘どころについて説明を受けました。次いで、商品化に必要なパッケージ製作について学ぶため、とうざわ印刷工芸に移動。最新のデジタル印刷機によるデモンストレーションを見学。その後、富山市ガラス美術館を見学しました。



### 2nd STAGE

#### デザインワーク [9月2日(金)~9月4日(日)]

富山ガラス工房に集合し、参加デザイナー1人に対して3人の工房スタッフが付いて作品づくりをスタート。デザイナーはイメージスケッチや図面などを示し、ガラス造形に豊富な経験を持つ工房スタッフと話し合いながら製作を進めました。



### 3rd STAGE

#### プレゼンテーション・講評 [9月4日(日)]

作品完成後、デザイナーが作品のコンセプトや製作意図、製作に当たって苦労した点や反省点などをプレゼンテーション。それぞれの作品に対して、近藤アドバイザーおよび野田富山ガラス工房館長が講評しました。

### 4th STAGE

#### 作品展示・商品化協議 [10月~]

作品は、富山県民会館で開催された「富山デザインウエーブ2016展」(10月3日~10日)で展示。その後、商品化の可能性について協議が行われています。



**近藤 康夫**  
デザイナー  
東京造形大学特任教授

### アドバイザー 講評 >>>

今年はガラスというマテリアル一本に絞って行いました。作品完成後、各人のプレゼンテーションがあり、それに対し我々が講評を行いました。マテリアルを絞ったことで、これまでになかった深い議論ができたように思えます。

また富山の大学でデザインを勉強している若い人たちも加わったこともこれまでと違う点です。外部のデザイナーだけでなく、地元に関係した人も一緒に作品製作に取り組みました。こうした地場と外部の交流の中から、今後新たな何かが生まれてくることに期待したいですね。

参加した人が何を感じてくれたのか、それが大事なことだと思います。若い人たちはプロのデザイナーから多くを学んだでしょうし、プロもまた同じ。そこにこのワークショップの意義があると思っています。



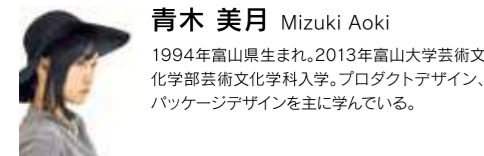
## WORKSHOP 作品紹介

### 染

「染(sen)」は、ガラスが作りだす影を主役にしたグラスです。ガラスから落ちた鮮やかな光の影は机やコースターを染め、食事の場に彩りを添えます。色づいた光の影をより一層引き立てるように、ガラスの大部分にモノトーンの不透明なガラスを用いました。ガラスの色や光が、影の中心に淡く表れる情景は他の素材には作り出せない美しさだと思います。それを強調するようなグラスにしたいと考えデザインしました。



講評/「光の影」は面白い試みだと思う。ただ底に落ちる影は、解説がなければ分かりにくい。側面から見せる方法もあるのではないだろうか。



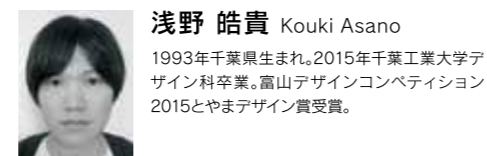
**青木 美月** Mizuki Aoki  
1994年富山県生まれ。2013年富山大学芸術化学部芸術化学科入学。プロダクトデザイン、パッケージデザインを主に学んでいる。



講評/「自然の形」を人の手で作ることに挑んだ。コンセプトと製作プロセスの間にやや食い違ったところもあったが、チャレンジングな試みだった。

### Drop drop

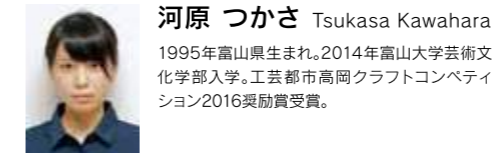
花を生けたり、生き物を飼うとき、容器という人工物がなくなり、水とそれらだけで成り立つものができるのであれば、それはとても純粋で美しく、また生活を豊かにするものになるのではないかと考えました。吹きガラスの製造工程は、空気や重力、また遠心力など自然の力を利用し形作られます。「Drop drop」はそんな吹きガラスの特性を生かし、まるで自然だけが存在するかのような空間を作り出そうという試みから生まれました。



**浅野 皓貴** Kouki Asano  
1993年千葉県生まれ。2015年千葉工業大学デザイン科卒業。富山デザインコンペティション2015とやまデザイン賞受賞。

### pukuplate

水面に浮かぶ泡をモチーフとしたお皿。ガラスを一つひとつ吹いて、くっつけてゆきました。製作の際に、隣り合うガラス同士が、力をはたらかせ合うことで自然にできた歪みや流れから、ガラスのみずみずしい動きを感じ取ることができます。普段とはひと味違う富山の食を演出するためのお皿を目指しました。



**河原 つかさ** Tsukasa Kawahara  
1995年富山県生まれ。2014年富山大学芸術化学部入学。工芸都市高岡クラフトコンペティション2016奨励賞受賞。

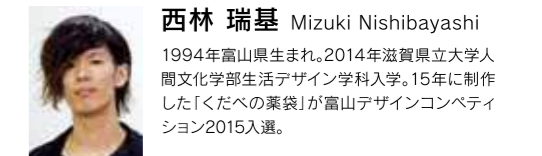
講評/「器とはこういうもの」というイメージを、いい意味で裏切る作品となった。これからはさまざまな展開が考えられるアイデアだ。



講評/飲み口の口当たりもよくできている。今後は対象の日本酒そのものをもっと多面的に考察して、作品に反映してほしい。

### yobimizu

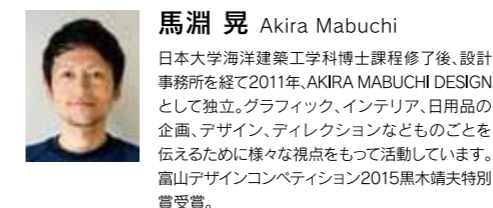
20代女性の約7割の人が「日本酒が好き」「今後飲んでみたい」と思っています。そこで、若い女性が日本酒を飲むための呼び水となる酒器を提案しました。日本酒には美味しく飲むための温度があります。二重構造にすることで手の温もりをお酒に伝えないようにしました。大き目のお猪口はお酒を飲む女性を華奢に見せません。両手をそえて使うことから、お酒を飲むときの所作を女性らしくします。お酒を飲みなれていない人への提案なので、片口徳利は内容量が少なくなるよう調節しました。



**西林 瑞基** Mizuki Nishibayashi  
1994年富山県生まれ。2014年滋賀県立大学人間文化学部生活デザイン学科入学。15年に制作した「くだへの薬袋」が富山デザインコンペティション2015入選。

### Doki Glass

土器をモチーフとしたピアグラスです。実際に富山県で発掘された土器のかたちをもとに、吹きガラスの柔らかな表現を用いてビールを楽しめるシンプルな形状を探り、縄目をのせる、縄目を巻く、縄目を押し付けるなどの工法で装飾を加えました。ビールを注ぐと、ガラスを透過して見える液体の色と装飾を加え厚みをもった箇所とのコントラストが空間全体に彩りを与えてくれます。



**馬淵 晃** Akira Mabuchi  
日本大学海洋建築工学科博士課程修了後、設計事務所を経て2011年、AKIRA MABUCHI DESIGNとして独立。グラフィック、インテリア、日用品の企画、デザイン、ディレクションなどものごとを伝えるために様々な視点をもって活動しています。富山デザインコンペティション2015黒木靖夫特別賞受賞。



講評/モールドによる模様は接着など問題点もあるが、「縄文」「土器」というコンセプトの面白さと、グラスとしてのバランスの良さに、プロとしての力量を感じた。



## 商品化プロジェクト

デザインウェブ事業では、これまで40点を超える作品が商品化され、いくつものヒット商品が生まれています。新しく商品化された作品、商品化に向けて開発中の作品を紹介します。

2017年3月  
商品化



富山マテリアルワークショップ2015 提案作品

### Dish FUNGI 【ディッシュ ファンギ】

デザイナー/吉田 真也  
製造/(有)四津川製作所(富山県高岡市)  
価格/未定

#### > 「直径60mmの道具」に挑んだワークショップ

「Dish FUNGI」は、「富山マテリアルワークショップ2015」に参加した吉田真也さんの作品。ワークショップでは、真ちゅう、アルミ、錫を材料に、高岡銅器の鑄造技術、表面加工技術を組み合わせ、「直径60mmの道具」というテーマに挑みました。そして出来上がったのが、「一口皿」と名づけた(当時)作品。旬の食材を一口で味わうための最小単位の器でした。高さが異なる不等辺四角形の器で、複数個を「群」として並べることで独特のリズム感が生まれます。食器以外にもジュエリートレイなどとして使用することを想定しての作品化でした。

#### > 四津川製作所と共同でブラッシュアップ

この作品に注目したのが、銅器製造元の四津川製作所(高岡市)でした。同社は高岡銅器の伝統を継ぐ銅製香炉の製造の他に、近年ではライフスタイルブランド「kisen」を立ち上げ、若手デザイナーと伝統職人のコラボレーションで、テーブルウェアを中心としたさまざまな商品を開発しています。

吉田さんは、同社のテーブルウェアについての知見や、全国的にも名を知られるイタリア料理シェフの意見も取り入れながら、2016年のほぼ1年間をかけて作品のブラッシュアップに取り組みました。

#### > 2017年2月 展示会デビュー

2016年12月現在、幾度にもおよび試作を経て商品としての姿が明確になってきました。用途もアミューズ用の食器に絞り込みました。アミューズとは、コース料理に先立って出される、いわば



日本の「先付け」のようなもの。

素材は食器として取り扱いやすいアルミを採用。3種類の高さのものに、それぞれ異なる表面加工を施し、9種類程度のバリエーションを持つシリーズとして商品化を進めています。2017年2月には、日本最大の見本市「Gift Show LIFE×DESIGN」に出席。その後3月から、四津川製作所「kisen」ブランドとして全国の百貨店などの売場で販売をはじめの予定です。

#### 商品化のポイント

ワークショップでは、テーマに従い「直径60mm」で製作されましたが、商品化のプロセスではほぼ2倍の大きさとなりました。シェフの意見を取り入れ、食器としての機能や取り扱いにも配慮した結果、軽量のアルミを採用。鑄込んだアルミの上には、鏡面仕上げやパイプレーション仕上げを施し、さらに純金メッキなどの表面加工も加えることで、金属の様々な肌合いを楽しめる商品となっています。料理を盛り付けた高低差のある皿を、オーバーラップさせて配することで、テーブル上にダイナミックかつ高級な演出をもたらすツールとして使われることをねらっています。

テスト  
マーケティング  
実施中



富山デザインコンペティション2015 2次審査対象作品

### YUKINO OTANI 【雪の大谷】

デザイナー/大日方 春奈  
製造/(株)トミプラ(富山県富山市)  
試用場所/立山高原ホテル

#### > 立山・雪の大谷の情景を商品化

「YUKINO OTANI」は、「地域の魅力を伝えるスーベニア」をテーマに行われた「富山デザインコンペティション2015」の2次審査対象作品のひとつ。透明なアクリル素材のケースに入ったティッシュの断面が、あたかも立山黒部アルペンルートの雪の壁の情景を彷彿とさせる、アイデア溢れる作品です。

商品化にあたっては、まずテストマーケティングを行い、限定販売のかたちで作品の露出を高め、定番商品として商品化に繋げていく、というステップを踏むことにしました。

そこで、立山近辺のホテルで実際にサンプル品を試用していただき、デザインや使い勝手についてのテストマーケティングを実施。ホテルおよびお客様から得られた意見をもとに改良を進めています。

#### 商品化のポイント

テストサンプルをホテルで使用した結果、ケースの軽量化やテーブルに置いたときのキズ対策の必要性が指摘されました。また低背タイプの箱入りティッシュの中味を移し替えて使いたいとの要望から、ケースの低背化とサイズ変更、それに伴う表面イラストのリデザインを行いました。イラストは室内のインテリアとのマッチングに配慮し、①青、②茶、③手描き風のものの3種類を作成。さらにお好みの場所にイラストを貼れるよう切り抜きシールにしたタイプも作成、検討を進めています。

商品化  
試作・検討中

富山デザインコンペティション2016  
準とやまデザイン賞受賞作品

### 「お守りホイッスル」

デザイナー/柏木 玲子



富山デザインコンペティション2016  
黒木靖夫特別賞受賞作品

### 「catie」

デザイナー/orada's



富山デザインコンペティション2016  
2次審査対象作品

### 「Sasa」

デザイナー/24° studio



## 企画展

インテリアデザインにおける  
布と紙の新しい挑戦

期間：2016年10月3日(月)～10月10日(月・祝) / 会場：富山県民会館 1Fロビー

壁紙やカーテン、シェードやカーペット、アートワークなど、これまで布と紙が、インテリアエレメントとしてインテリア空間で果たしてきた役割は大きく、人間が活動する空間をより快適なものにしてきました。また、簡単に日常化してしまうインテリアの風景を、新鮮なものに一転する力を、布と紙は持っています。近年は新しいデザインと技術の発掘によって、本来フラットであったはずの布と紙が立体化し空間自体を生み出したり、布と紙が持っていたそれぞれの機能と役割が入れ替わったりと、より大きな発展の可能性を秘めています。この企画展は、「富山デザインウェブ2016展」の中で「デザインコンペティション」「ワークショップ」作品の展示と合わせて開催されました。「布」の須藤玲子さんと、「紙」の川原隆邦さんという二人のフロントランナーによるインテリアにおけるそれぞれの可能性を展示しました。また、合わせて、「視点の転換」「思考の転換」によって新しく生み出されている国内外の布／紙製品を展示、紹介しました。

## 和紙畳 石畳みに見立てた和紙畳

会場の柱と同じ素材(立山杉)で作られています。植物が持つ独特の存在感が、新しい空間を作り、和紙の表現方法や可能性を広げます。  
[www.birudan.net](http://www.birudan.net)



川原 隆邦 Takakuni Kawahara  
畳谷和紙職人



## たなばた TANABATA

素材：ポリエステル100%  
使われている技術：Hand pleating, Heat-cut, ORIGAMI pleats

NUNOの代表作「折り紙ブリーツ」のひとつです。「たなばた」は、折り畳んだ布地の折山にあわせて、一本一本丁寧にヒートカット(熱で布地を切る)し、動きのあるブリーツ柄をつくっています。  
[www.nuno.com](http://www.nuno.com)



須藤 玲子 Reiko Sudo  
テキスタイルデザイナー／東京造形大学教授

須藤 玲子  
川原 隆邦

## 協力

株式会社アルフレックス ジャパン  
カモ井加工紙株式会社  
Kvadrat Japan  
Suzusan Co, Ltd.  
Studio Samira Boon  
谷口・青谷和紙株式会社  
株式会社松井機業  
滝澤ヘニア株式会社  
HAY JAPAN  
三芝硝材株式会社  
STONE CUSHION Yuki Sugiyama

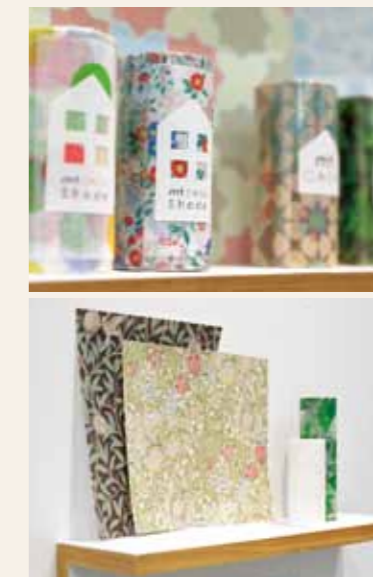
## 1 mt CASA

インテリア専用マスキングテープ

メーカー：カモ井加工紙株式会社  
素材：和紙  
デザイン年：2012年

発売からわずか1年間で、世界を席巻したマスキングテープブランド“mt”。工業用品のマスキングテープを作っていたカモ井加工紙株式会社が、3人の女性と出会ったことで、新しく開発した20色のテープがその始まりでした。視点をかえ、新しいマーケットに向けて大きく舵を切ったことで大成功した一例です。

和紙で作られた日本独自のマスキングテープは、外国製のものに比べて薄いのにも強度があり、粘着力にすぐれ、きれいにはがれのり残りしないのが特徴。このマスキングテープをインテリア空間でも愉しめるように幅広く開発したものが、「壁に、窓に、家具に、貼ってはかせる」。“mt CASA”です。  
[www.masking-tape.jp](http://www.masking-tape.jp)



1

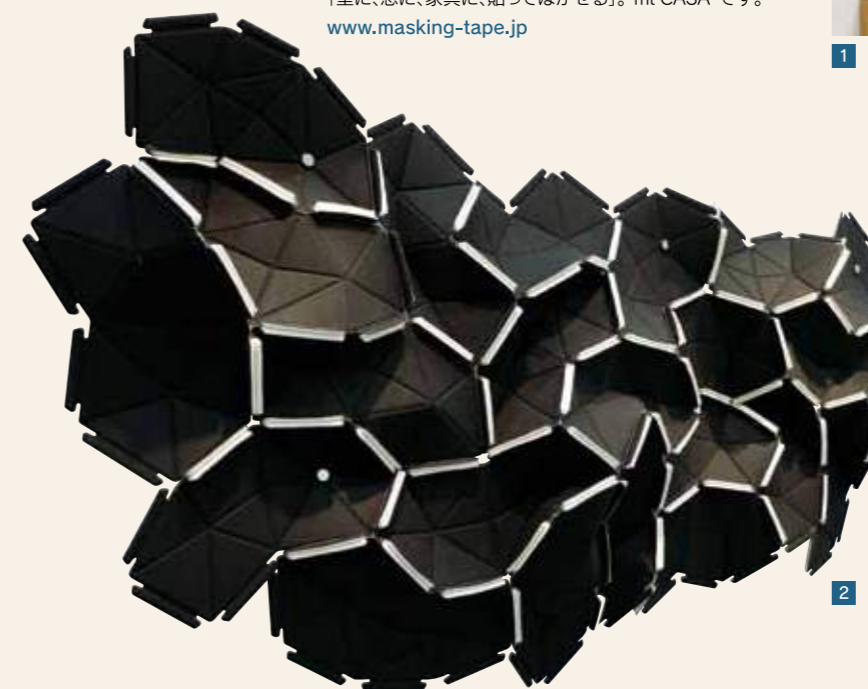
## 2 Clouds クラウドズ

テキスタイル・タイル

メーカー：Kvadrat クヴァドラ社(デンマーク)  
デザイナー：Ronan and Erwan Bouroullec  
(ロナン&エルワン・ブルレック)  
素材：ウール100%のファブリック

デンマークのファブリックメーカーが開発した、パーツを組み合わせることで自立も可能なテキスタイル・タイル。パーツに付けられたラインに沿って折ったり、畳んだりしながらパーツをつなげていだけで、自由にかつ無限に拡大することができ、空間自体を作り出すことができます。本来2次元であったテキスタイルが、クヴァドラ社とフランスのデザイナー、ロナン&エルワン・ブルレックのコラボレーションによって、革新的で洗練された3次元タイル・コンセプトへと昇華されています。クラウドズは、シカゴ美術館の常設コレクションにも選ばれています。  
[kvadrat.jp](http://kvadrat.jp)

2





## 城端しけ絹の

## 3 シェードスタイル 4 タペストリー

メーカー：株式会社松井機業(富山県)  
素材：シェードスタイル:城端しけ絹 タペストリー:城端しけ絹、楮

シェードスタイル/古くから富山県内外の人々に親しまれてきた南砺市城端のしけ絹。しけ絹とは、2頭の蚕が作る一つの繭玉からできる糸(玉糸)を、ヨコ糸に使用して織り上げたものです。玉糸は2頭の蚕が吐いた糸が複雑に絡み合いながらできるため、人の手では表現できない独特の節のある糸になります。その玉糸を織ることで、世界にまたとない「しけ模様」が現れるのが、しけ絹の特徴です。城端しけ絹を使用した松井機業のシェードスタイルは、「しけ模様」を活かし、空間を落ち着いた雰囲気演出します。天然素材のため、吸湿性が高く静電気を防ぎ、また繭の特性で紫外線を70%カットします。また燃えにくいことも特徴の一つです。

タペストリー/小川の水しぶきをイメージしたタペストリー。横糸に和紙の原料である、五箇山で育てられた楮を織りこみました。桑科の植物である楮と、同じく桑を食すお蚕さんが、布の上で共生しています。

[www.shikesilk.com](http://www.shikesilk.com)

## 5 FOLD FIELDS

メーカー：STUDIO SAMIRA BOON(オランダ/日本)  
デザイナー：Samira Boon(サミラ・ブーン)  
素材：麻(abaca)、ウール(モヘア)、ゴム

オランダと日本で活動するプロダクトと3Dテキスタイルを手掛けるデザイナー/サミラ・ブーンによる実験的なテキスタイル。

日本の折り紙をインスピレーションソースに研究された、テキスタイルストラクチャー(布構造)シリーズの一点。数学的な観点からの立体折り紙の研究を元に作られたストラクチャーは、デジタルデータで編まれるテキスタイルと手作業での折りを組み合わせられて作られました。大きな凹凸の部分から小さな凹凸、そしてフラットになっている部分まで、縫い合わせることも無く、ハードな質感からソフトな質感へと一枚の布でグラデーションになっています。エンボス加工やブリーチ加工などを一切使わず、織り機へのプログラミングだけでこの立体に仕上がっています。

素材を折ることで得られる強度や自立性、変形性、運搬時に折り畳める利便性は、宇宙工学や医用生体工学などの分野でも注目を集めており、FOLD FIELDは今後、プロダクトや建築分野での活用が期待されています。

[samiraboon.com/ja](http://samiraboon.com/ja)



## Suzusan Luminaires

6 ペンダントランプ SHIZUKU/KESSHO  
7 フロアランプ SHIZUKU

デザイン：Suzusan e.K.(ドイツ)  
製造：Suzusan Co., Ltd.(愛知県)  
デザイナー：村瀬弘行  
素材：ポリエステル100%  
デザイン年：SHIZUKU 2012年、KESSHO 2015年

ドイツと有松から展開する、伝統的工芸品「有松・鳴海絞り」のブランド「suzusan」の照明器具。洗練されたフォルムとテキスタイルの独特の凹凸が、他には見られないユニークな存在感を生み出しています。この照明器具は、伝統的な技法を用いながら、現代のライフスタイルに合うようにシンプルにデザインされています。「suzusan」は、「有松・鳴海絞り」の加工を家業にする家に生まれ、ドイツで活動するデザイナーの村瀬弘行氏が2008年に設立したブランド。ヨーロッパのコンセプトと日本の技術を上手く融合することで成功し、国内外で高い評価を受けています。明確なビジョンとビジネスモデル、柔軟な思考で、失われつつある「有松・鳴海絞り」の活性化を目指しています。

[www.suzusan.com](http://www.suzusan.com)

## 8 semi-wrinkle washi

照明器具 ①ペンダント/②テーブルスタンド

メーカー：谷口・青谷和紙株式会社(鳥取県)  
デザイナー：nendo  
素材：和紙  
デザイン年：2014年

立体漉きの技法を持つ谷口・青谷和紙と、人気デザイナーnendoとのコラボレーションから生まれた和紙の照明器具。谷口・青谷和紙株式会社は、伝統的工芸品である因州和紙の産地・鳥取県青谷町で、伝統の技を受け継いでいるメーカーです。独自に開発した、和紙を立体的に漉いて形にする世界初の「立体漉き」の技術を持っています。この照明器具の、継ぎ目の無い美しくプレーンな球形は、その技術を用いて作られており、また和紙の特性を活かすため、上部にだけシワ加工を施したデザインがユニークな存在感を際立たせています。

[www.aoyawashi.co.jp](http://www.aoyawashi.co.jp)

9 PW stool  
10 wall shelf cap

メーカー：PLYWOOD laboratory  
滝澤ベニア株式会社(北海道)  
デザイナー：DRILL DESIGN(ドリルデザイン)  
デザイン年：PW stool:2009年  
wall shelf cap:2016年  
素材：Paper-Wood  
色のついた再生紙をはさみこんだ合板

1936年創業の合板メーカー滝澤ベニアとデザイナーのDRILL DESIGN、FULLSWINGが共同で開発した「Paper-Wood」を使用した「スツールとシェルフ」。「Paper-Wood」は、カラフルな再生紙と北海道産の木材を貼り合わせ、小口断面に今までにないデザイン性を持たせた新しい合板です。どこでカットしても木口には材料自体の構造によるストライプ模様が同じように現れ、塗装など後加工では得られない独特の表情と質感を持っています。木材と違い、簡単に色を付けられる紙の特性を利用することで、今までの合板が持つイメージを変え、インテリアの可能性を大きく広げた、エポックメイキングな素材です。

[www.plywoodlaboratory.jp](http://www.plywoodlaboratory.jp)



## 11 STONE CUSHION

メーカー：STONE CUSHION(日本)  
デザイナー：Yuki Suigiyama  
デザイン年：2015年

なんの変哲もない、石ころたち。でもよく見ると、同じものはひとつとしてありません。それは、人間の手では生み出せない、才能ゆたかな地球が長い歴史とともに作り上げた、小さなアートピース。クッションは、デザイナーが旅先で拾い集めた石をモチーフに、テキスタイルから仕立てました。固そうにみえて、柔らかい、重そうにみえて、ふわりと軽い。思いこみも軽々と裏切る、世にも不思議なクッションです。それぞれにタグをつけ、石の産地と種類、ストーリーを彷彿とさせるタイトルを配しました。集めると、博物館のコレクションのようになります。

[stonecushion.com](http://stonecushion.com)

## 12 PAPER CARPET

ペーパーカーペット

メーカー：HAY(デンマーク)  
デザイナー：Scholten & Bijnings (シオルテン&バーイングス)  
素材：紙繊維100%、裏面のみラバーコーティング(滑り止め)  
サイズ：W80×L200cm

「紙でカーペットを作ることができるのか?」紙の繊維を丁寧に織り込んで作られた、鮮やかな色彩と涼やかな佇まいを持つカーペットです。PAPER CARPETは、日本でも人気のある、オランダのデザイナー・シオルテン&バーイングスとデンマークのメーカーHAYのコラボレーションから生まれました。シオルテン&バーイングスが得意とする色彩のパッチワークのようなストライプのデザインと、素材の持つ爽やかな質感が、他のラグにはない軽やかな魅力を生み出しています。

[hay.dk/m](http://hay.dk/m)

[www.facebook.com/hayjapan](http://www.facebook.com/hayjapan)

## 13 一人掛けソファ「MARENCO」と「OTTAIPNU」のファブリック

メーカー：アルフレックスジャパン  
デザイナー：ソファ:マリオ・マレンコ カバーリング:鈴木マサル  
コラボレーション年：2014年

往年の名作ソファ「MARENCO」。1971年にデザインされて以来、長年に渡りクッションを重ねたようなコロコとしたフォルムとシンプルなファブリックのカバーリングが多くの人に愛されてきました。そんな「MARENCO」の姿に慣れた人々を驚かせたのが、2014年に行われた「MARENCO」とテキスタイルデザイナー鈴木マサル氏のコラボレーション。

鈴木氏のカラフルでチャアフルなファブリックに包まれた、この「MARENCO」の一人掛けソファは、これまでとは違うユーモラスかつダイナミックな表情を見せています。テキスタイルデザインの力によって名作に新しい魅力を付加する、アルフレックスジャパンの試みは、「テキスタイルと家具の新しい関係性」を予感させ、高い評価を得ています。

[www.arflex.co.jp](http://www.arflex.co.jp)





# 世界に向きあおう

# デザインの共感力

## DESIGN

## SEMINAR

### デザインセミナー

日時:2016年10月2日(日)  
会場:富山県民会館 611号室



講師  
**安積 伸**  
プロダクトデザイナー  
法政大学教授



講師  
**川上 典李子**  
デザインジャーナリスト

モデレーター **桐山 登士樹**

1994年RCAを修了後、Magis、Iapalmaなど国際的な企業と協働してきた安積伸氏に、さまざまな人たちと向き合い実践してきた20年の活動をお話いただきました。講演後には、川上典李子氏、桐山登士樹との質疑応答も行われました。

安積氏のお話はRCAで学んだことから始まり、代表作となったLEM Stool (Iapalma社)、Trace (Desalto社)、Nara (Fredericia Furniture社)のチェアデザインからテーブルウェア、ハンディメガホン、壁時計のデザインプロセスにまで及びました。

### インディペンデントであること

私自身はもともとインダストリアルデザインに軸足を置いています。グラフィックをやることもあれば、生活機器や空間デザインなど多様な領域に活動の幅を広げていきたいと思っています。

私のようにインディペンデントで活動する人間は、いろんなノウハウを自分の中に蓄積することができます。自分の中に多様な引き出しを持つことで、例えば電子機器をデザインするときに家具をデザインする方法論でやればどうなるかというような、新しいアプローチが可能になります。ひとつのテーマが与えられたら、それをいろんな方法で突き崩しながら、また自分でも楽しみながら、新しいものを作っていきたいと思っています。

### “Working as an international player”

日本を出てイギリスに移ったとき、国際的に動ける人間になりたいと思っていました。プロダクトデザインは、建築やグラフィックデザインに比べ独自のポジションにあります。建築なら「土地」、グラフィックだったら「言語」というローカルの縛りがあるので、他国のデザイナーが仕事をするには若干の障壁があります。しかしプロダクトにはそうした縛りはありません。日本のデザイナーであっても世界に出て行けますし、世界のデザイナーもローカルの市場にどんどん参入してきます。ですからプロダクトデザイナーとして仕事をしていくということは、必然的にグローバルな舞台で活動していくことを宿命づけられているのだと考えてきました。

桐山/安積さんのデザインには、モノや素材に対する謙虚さと挑戦を感じる。LEM Stoolは、デザイナーの手でビジネスを創り、ひとつの企業の未来をつくるものとなった。デザインにはそういう力があることを示してくれた仕事だと思う。

### ダニエル・ヴァイルと欧州のデザインから学んだ言葉

If you want to be an International player, Be Original!  
オリジナルであれ。

Your idea is predictable!  
君のアイデアは予測可能だ。

You are missing the Creative Opportunity!  
創造の機会をみすみすみ逃している。

Challenge to the History,  
歴史を知り、歴史に挑め。

Think about the Context,  
過去～現在～未来の文脈、前後関係を考えよ。

Life and Living,  
生活を軸にデザインを考えよ。

What can we share?  
文化や差異を超え、人間として何を共有できるか?

### RCAで学んだもの

これまで25年間、様々な国の企業と仕事をしてきましたが、よく今まで生き延びてこられたなというのが正直な感想です。振り返ってみると、英国王立美術大学(RCA)で学んだことの大きさに気付かされます。そこでの教育で得た知見によって、サバイバルできたんじゃないかと思っています。RCA教授のダニエル・ヴァイル(彼は80年代イギリスのポストモダニズムを代表するデザイナーでもあるのですが)からは実に多くのことを学びました。彼は、私のクリエイティブ・スタンダード、つまり「これを満たさなければお前はインターナショナル・プレイヤーになれない」という高いハードルを設定してくれたような気がしています。

RCAを修了し、プロダクトデザイナーへの道を踏み出そうとしていたとき、彼に言われたのは「オリジナリティで勝負しろ」ということでした。やっていけるのかどうか不安な気持ちを抱いていた私に、「君がこれから10年間、他の誰も出せないような答えを出し続けることができれば、そこに君の居場所はある」と彼は言ったのです。なにをもって「オリジナリティ」とするかには色々な考えがあるでしょうが、一歩でも半歩でも前進し続ける意志の大切さ、必要性を教わりました。

また授業の中では、「お前のアイデアは予測可能だ」とよく言われました。予測不可能なデザインをしる、ということですから。他にも彼からはさまざまな言葉をもらいました。今も仕事をするときにはこれらの言葉を思い出しますし、学生たちにも伝えていかなくてはならないものだと思います。



LEM Stool

## lapalma社との出会い

ロンドンですつと仕事をしてきたのですが、私自身はイギリスやロンドンのデザイナーとしての意識はあまりなく、それよりも「ヨーロッパのデザイナー」であると思ってきました。私がインディペンデントのデザイナーとして活動をはじめたばかりの頃にEUがスタートし(1993年)、国境の壁を越えた巨大な市場が誕生しました。その当時の作品に、イタリアlapalma社と製品化したLEM Stoolがあります。当時のイタリアの会社は、広くユーロ圏さらにはグローバル市場で通用する製品づくりを目指し、海外のデザイナーを積極的に登用しながら新しい視点でのものづくりを志向していました。そうした潮流の中でlapalma社と出会ったのです。イギリスの文化も知っているし、もちろん日本の文化も知っている人間として登用されたのだと思います。

イタリアの家具業界は、ハイエンドの製品を比較的安価に作り、世界の流通に乗せるルートを持っているので、ひとつ石を投げると、ヨーロッパから世界へその波紋がぱっと広がっていきます。LEM Stoolを通じて、そのことを身をもって体験できました。

## “Challenge to the History”

ダニエル・ヴァイルが“Challenge to the History”と言ったように、家具をデザインすることは歴史の壁と闘うことでもあります。家具には古くからの歴史があり、デザイナーにとっては厳しくてつらい、しかしとても修行になるデザイン領域です。それまでイスをデザインすることについて私は「イームズやヤコブセンなど、世の中には優れたイスがすでにあるのに、なぜ新たにデザインしなければならないのか」と感じていました。そうした中でlapalma社と仕事をする機会

が生まれ、そこで依頼されたのがバースツールでした。その時思ったのは「イスはすでに成熟した世界だが、バースツールはまだ深掘りされていない領域。まだ何かできるのではないか」ということでした。同社は当時まだ小さな会社でしたが、面白いエンジニアリングの技術を持っている魅力的な会社で、自分の中でむくむくとモチベーションが頭をもたげてきたのです。

そこでバースツールの歴史を調べてみると、そのひな型、タイポロジー (typology: 類型) は3種類しかないことが分かりました。それ以外の新しい構造を提案できれば、まったく新しいものを生み出すことができると思いました。

## 機能性を視覚化する

LEM Stoolは「使いやすいものには力がある」という信念をもとにデザインされています。それは私がNEC時代にコンピュータ機器のデザインで学んだものです。突出した使いやすさがあれば、永く生活の中に残り続けるものとなる。

ではバースツールの機能性とは何か。高いところに昇り、降りる。その昇り降りしやすいさと、安定性。それを満たすために押さえておかななくてはならないのが、フットレストとシートの関係。それをベストのところで固定し、視覚化し形にしたのがこのデザインです。

機能性をストレートに表現する「機能性の視覚化」は、私のデザインにとって、とても重要なテーマです。

## 製造技術と対話する

LEM Stoolを製造する技術は、非常に難易度の高いものです。3cm×1cmの金属チューブを縦に曲げるには、尋常ならざる技術を要します。しかし縦に曲げるデザインをただの思い

つきでしたわけではありません。lapalma社が金属加工を得意とする会社であることを知っていましたし、工場の現場を実際に見て加工技術の水準を判断した上で少し高めめのタスクを設定し、「もうちょっと頑張ったらここまでできる」、そのようなデザインを考えたのです。

LEM Stoolは1999年にデザインし、2000年から販売が始まりました。私がデザインしたものの中で最も売れた製品です。知らない街に行ったとき、そこでこのバースツールに出会うことがあります。言語や文化も違う人たちが使っており、空間の中で生かされている。自分の作ったものが世界中の人びとに受け入れられることは、プロダクトデザインならではの素晴らしいことだと、改めて思います。

先ほど歴史の話をしてきましたが、このスタイルのツールはこの製品以前にはありません。それを考えると私は、家具の歴史の中に新しいスタイル=タイポロジーを加えるという、針の穴を通すようなことができたのかもしれない。そういう意味で、自分の中で達成感のある仕事でした。

## 富山企業とのプロジェクト

富山の企業とのプロジェクトでは、タカタレムノスとのEdge Clockがあります。先日お亡くなりになった高田社長から壁時計の依頼を受けた時、同社はすでに川崎和男さんや渡辺力さんの手による素晴らしいデザインの製品を出されていた。私は、この方たちとは別の新しい何か、新しい価値観を提示しなければならないという強迫観念めいたものを抱きながら、デザインに取り掛かりました。

まず工場を訪れ、そこで極めて精度の高い鋳物技術があることに驚かされました。イギリスにいたころ何度か鋳物工場を訪れましたが、そこで見てきたものとはまったく異なるレベルの技術があったのです。その素晴らしい技術の上に、もう

ちょっと無理なお題を投げかけてみたらどうかな…と思ってデザインしたのが、この時計です。

時計の外周部分と、時刻を示すインデックスが、ものすごく細く深く垂直に立ち上がっているのが特徴です。こういうものを製造するのはとても難しいことは百も承知でデザインしました。コントロールしようとしてもきれいな鋳物製品のアジワイ、ゆるさのようなもの、そしてザラツとした質感も大切にしようと思えました。その結果、コンクリートの壁にかけても、負けない質感の製品となりました。

2001年に発売されたこの時計は2015年「JIDAデザインミュージアムセレクション」に選定されたほか、2016年には日本デザインコミッティーが開催した「伝統の未来」展にも出展されました。

## デザイナーとして日本の文化にどう向き合うか

「海外でデザイナーとして仕事をするとき、日本人であることや日本の文化とどう向き合っていますか?」という質問を講演会などでよくいただきます。それには自分なりに明確な答えがあります。

外国人にとって日本のイメージは、たとえば浮世絵から秋葉原・アニメなどにつながるキッチュなものや、ZENなどに象徴されるミニマリスティックなものが広く知られています。こうした表層的な差異を強調してデザインすることは、ある意味分かりやすく、商品化しやすいことかもしれませんが、私はやりたくはない。そうではなく、他の国々の人たちと共有・共感できるものは何かを探し出していきたい。表面的な差異を喜ばれるのではなく、同じ人間として深い部分で心に響く何かを見つけ出し、それをデザインしていきたい。それはダニエル・ヴァイルの“What can we share?”という問いかけに繋がるものだと思います。



Edge Clock

川上/デザインと社会の関係がより広がっている時代だからこそ、デザイン本来の力がしっかり示されることが重要。安積さんには、常に前進しようとするエネルギーを感じる。時代の変化と真摯に向き合いながら、デザインと技術と素材が一体となることで、何を描けるようになるのかを考え続けている。

安積/デザインと技術の拮抗が、インダストリアルデザインの面白さ。クライアントの会社の技術をピックアップし、それを一歩進めることで、他者が真似できない特徴あるものづくりができる。産業のある地域は、デザイナーにとっての宝庫である。

# EVENT

富山から発信するクリエイティブの新しい波

## 富山県内のデザイン関連イベント

「富山デザインウエーブ2016展」の開催に前後して、富山県内では、富山市・高岡市を中心に、デザインに関するさまざまなイベントが開催されました。

時代をリードするデザインや、伝統に根ざしつつ現代のライフスタイルとのマッチングを志向するクラフトなどの作品に触れようと、県内外から多くの人々が集いました。

### 工芸都市高岡2016クラフト展

会期:9月22日(木・祝)~26日(月)

場所:大和高岡店4F催事場

今年で30回目を迎えた全国公募「高岡クラフトコンペティション」の入選・入賞作品約500点を一同に展示、予約販売するイベント。クラフト作品との出会いを求め、多くの来場者が会場を訪れました。グランプリには望月未来氏×高岡漆器(株)のお盆「QUILT」、佐々木伸佳氏のガラスのオーナメント「硝子石」が選ばれました。



### 高岡クラフト市場街(いちばまち)

会期:9月22日(木・祝)~26日(月)

場所:駅ビル/駅地下・御旅屋通り・山町筋・金屋町など  
高岡市中心市街地 約30か所

「クラフト」、「街並み」、「食」、「体験」の相乗効果による、高岡のまちとひとの魅力を満喫できる多彩な催しが行われました。



### 金屋町楽市inさまのこ

会期:9月24日(土)~25日(日)

場所:高岡市金屋町 石畳通り周辺

「暮らしの光2016」をテーマに、高岡鑄物発祥の地、千本格子(さまのこ)と石畳の景観が残る金屋町一帯を使って、工芸作品の展示・販売やお茶会などが行われました。



### 富山デザインフェア2016

会期:10月7日(金)~10日(月・祝)

場所:富山市民プラザ、デザインサロン富山

開催20周年を迎えた今年は、パッケージデザインや広告、ポスター、ディスプレイなど、県内外の商業デザインジャンルの優秀作品の展示や、アートディレクターの鎌田順也氏のデザインセミナーのほか、若手デザイナーを対象とした一日限りの特別講座「デザインスクール」が実施されました。



### 第56回富山県デザイン展

会期:11月21日(月)~23日(水・祝)

場所:富山市民プラザ2Fギャラリー、ふれんどる

今年で56回目の開催となる県内公募展の草分けイベント。建築・環境、インテリア・ディスプレイ、グラフィック、工業デザイン、クラフト・ファッション、デジタルコンテンツなど多彩なジャンルの作品が展示されました。田子學氏、谷尻誠氏、原田祐馬氏を招いての審査会で、「高岡伝統産業青年会のアートディレクション」を提案した羽田純氏が最高賞である富山県知事賞を受賞されました。





富山で生まれる、次のデザイン。

## toyama design wave

- 発行日 2017年2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  
TEL.0766-62-0510 FAX.0766-63-6830  
ホームページ <http://dw.toyamadesign.jp/>
- 主催 デザインウエーブ開催委員会
- 共催 (株)富山県産業高度化センター  
(一財)富山県産業創造センター、(公社)富山県デザイン協会
- 後援 経済産業省中部経済産業局、(公財)日本デザイン振興会、  
(公社)日本インダストリアルデザイナー協会、  
(公財)富山県新世紀産業機構、  
(独法)日本貿易振興機構 富山貿易情報センター、  
北日本新聞社、富山新聞社、読売新聞北陸支社、  
中日新聞富山支局、日本経済新聞社富山支局、日刊工業新聞社、  
朝日新聞富山総局、毎日新聞富山支局、**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、  
(一社)富山県アルミ産業協会、富山県プラスチック工業会、  
富山・ミラノデザイン交流倶楽部、高岡商工会議所
- 監修 大矢寿雄
- 編集・構成 仁木久司／大和松雄／窪英明／堂本拓哉／吉田絵美／  
平野尊治／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 加藤嘉一郎
- デザイン 水巻さゆり
- ライター 中谷裕也
- 撮影 本田万里／道林伸一
- 印刷・製本 とうざわ印刷工業(株)

