Design
Seminar

デザイン分野の
スペシャリストを招いた
講習会

蓮池槇郎のイタリア52年間
時代を、デザインを読む

［期日］2015年11月17日（火）
［会場］富山県産業高度化センター 2F会議室

ミラノ在住52年になる蓮池槇郎氏は、これまでチョコレートからエンジンまで、2000点もの商品をデザインした世界のトップデザイナーとして知られています。また、自らバッグの専門会社「MHWAY」を立ち上げた起業家の顔も併せ持っています。今回、黒部にルーツを持つことから、人一倍富山県に愛着を持つ同氏に、お話を伺う機会をいただきました。

蓮池 槇郎（はすいけ・まきお） デザイナー

1962年東京芸術大学卒業。セイコーにてデザイナーとしての第一歩を踏み出し、64年開催の東京オリンピックのための時計（20種）のデザインを手掛ける。63年よりイタリアにて様々な分野のデザインに携わり、68年イタリア国内でも初期のインダストリアルデザイン事務所の1つとして数えられるMakio Hasuike Designを開設。82年バッグとアクセサリーの製造会社であるMHWAY創設。インダストリアルのみならず、グラフィック、パッケージ、ショップ、展覧会といった幅広い領域のデザインを手掛け、以降30年以上にわたってイタリア国内外を問わず様々なプロジェクトを成功に導いてきた。これまでに数多くの作品がコンパッソ・ドーロ賞、デザイン・プラス、BIO賞等を受賞しており、いくつかの作品が、ニューヨーク近代美術館、エッセン工業美術館、ミラノデザインミュージアムの永久収蔵品となっている。

私のデザイン活動

私は幼少期と少年期に、合計2年間ほど黒部市に住んでいたことがあります。その時ふれあった富山の自然は、その後の私に大きな影響を与えたように思います。その後世界一周のつもりで外遊し、最初に着いた国がイタリアで、そこで働きはじめ今日に至ります。

私にとってデザインの仕事は、依頼主や生産現場などいろんな条件、制約のもとでやるもの。現実の複雑さに巻き込まれながらも、狙ったところから外れていかないようにコントロールしていくのがデザイナーの仕事ではないかと思っています。ところが今、そうしたデザインの概念が変わりつつあるように思います。

Individualなデザイン

サローネには毎年約30万人の人が海外から訪れるなど、ミラノはデザインの中心地と言われるようになってきました。家具や照明器具などが有名ですが、その実情は次のようなものです。ミラノ郊外には4～5人程度で家具を作る何百という工場が集積している地域がある。家具は比較的簡単に手作りでできるので、デザイナーは案を持って行きプロトタイプを作ってもらってサローネに出展する。その中から雑誌に取り上げられるような作品が現れる―つまりデザインというものは一人で作り、個人のブランドとして世に出る。そんなindividualなデザイン環境となっています。サローネにはこうした若いデザイナーのためにサテリテ（Sattelite＝衛星）というブースがあって、自分でデザインし作って持って来る。そんなデザイン・製作スタイルが若者たちの仕事の主流となっています。1980年代にポストモダンのムーヴメントが起きた時、デザイナーたちは「大量生産には興味ない」「プラスチックは使いたくない」と唱えました。そして今、手づくりや小規模な製造業者を使って最後まで自分の意を通そうとするデザイナーたちが現れてきました。

デザイナーの過剰―カオスの力

もうひとつの現状として、デザインおよびデザイナーの概念はインダストリアルやファッション、グラフィック分野だけではなく、ヘアーやフード、ケーキ、タトゥーなど多様な分野に広がりつつあります。

その背景にあるのは、イタリアにおけるデザイナーの過剰という状況です。例えばミラノのポリテクニコ（理工科大学）だけで1,500人がデザイン部門に入学するなど、ミラノだけでも毎年2万人を超える大量のデザイナーが輩出され「イタリア人総デザイナー」の様相を呈しています。一種のカオス的な状況が生まれ、前衛やトレンド、理論よりも現実のほうがはるか先を走っているような状況が生まれています。多様な価値観や方法が混在し、しかしそれらは大きなエネルギーとなって「次」を生み出しています。

完成というものがない、それがデザイン

このような状況が良いか悪いかは問題ではありません。混沌の中からは、確かに「次」は生みだされており、そのエネルギーこそ一番大事なものだと私は思っています。

デザイナーの仕事とは「次への刺激」の創出であり、その意味で「完成というものがない」のがデザイナーの仕事ではないかと思います。

今ヨーロッパは、パリの銃撃事件、シリアなどからの難民、若者の失業など様々な大きな問題に直面しています。その中でデザインが美や享楽的なこと、繊細な事柄だけを追及するようなもので果たしていいのだろうかと考えざるを得ない現実もあります。

以上、イタリアとミラノの状況をお話ししました。今日はこのまま尻切れトンボの状態で終わりたいと思います。というのはデザインというのはそういうものであると思うからです。