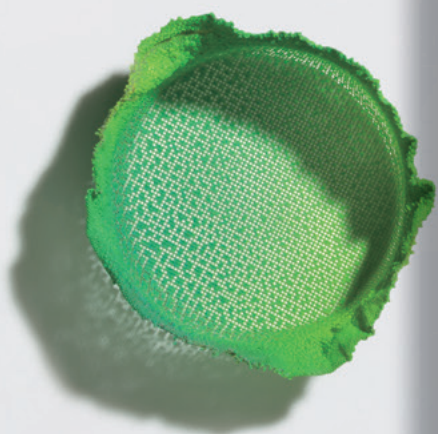
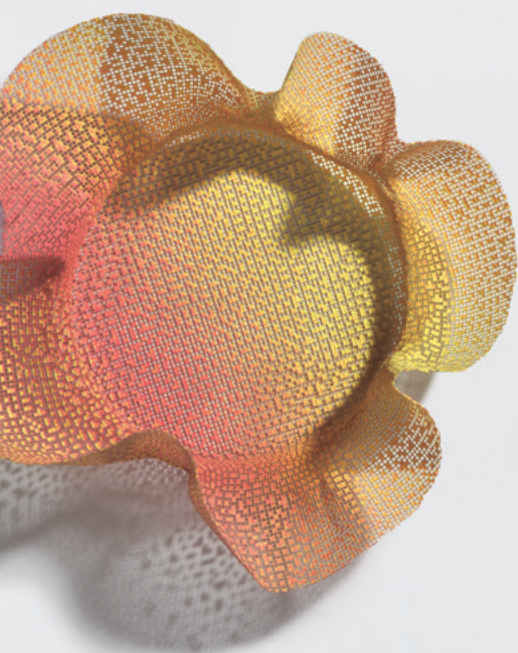
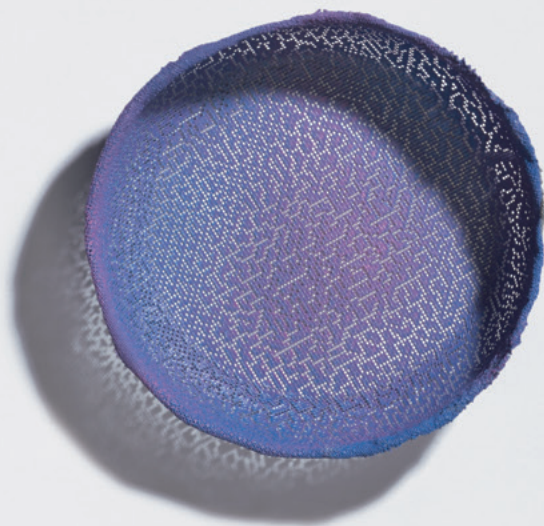




toyama design wave

富山で生まれる、次のデザイン。



2019

toyama design wave

富山で生まれる、次のデザイン。

2019



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に加え、生活に潤いやぬくもりを与える優れたデザイン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、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、幅広い取組みを進めてまいりました。

なかでも、このデザインウェーブ事業は、「富山から世界に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、今回で記念すべき30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、展示会や県内企業ツアーなど、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、「編みなおす」をテーマに作品を募集したところ、県内外からさまざまな素材、技術、文化などを“新しく編みなおす”ことによって生まれた新たな価値を持つ商品やプロジェクトプラン255点の応募をいただきました。10月には公開審査会を行い、この中から各賞を決定したところです。

このデザインウェーブが、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。

デザインウェーブ開催委員会 会長 石井 隆一



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2019
テーマ「編みなおす」
- 15 **企画展**
富山デザインウェーブ2019デザイン展
- 17 **デザインツアー**
県内ものづくり企業視察ツアー
- 19 **商品化プロジェクト**
natalie
ARMADILLO
- 21 **イベントリポート**
富山県内のデザイン関連イベント
工芸都市高岡2019クラフト展
富山デザインフェア2019
第59回富山県デザイン展
高岡クラフト市場街
ミラレ金屋町

TOYAMA DESIGN COMPETITION 2019

テーマ 編みなおす

今年で26回目を迎える「富山デザインコンペティション」。

昨年までの「モノのデザイン」であるプロダクトとしてのデザイン作品の公募だけではなく、

一歩先へ展開し、今年は「コトのデザイン」として社会や環境に影響を及ぼす

俯瞰的視野や視点を持つ作品を求め、コンペティションを再編する年となりました。

テーマは「編みなおす」。

素材、技術、文化などを組み合わせ、融合し、再編集するなど、さまざまなものを

新しく「編みなおす」ことによって新たな価値を創造する商品やプロジェクトプランを公募しました。



富山デザインウエーブ事業の柱となる「富山デザインコンペティション」は、全国で初めて商品化を目的とし、開催したコンペティションです。デザイナーと企業、富山県総合デザインセンターが協同して多くの入賞作品を商品化し、数多くのヒット商品を誕生させてきました。2019年10月に開催された最終審査では、255点の応募作品の中から選定された10作品のプレゼンテーションと審査、授賞式が行われ、県内企業や学生等が参加しました。

審査評価基準

- 新規性** 社会や文化等に対して、新たな価値を提案しているか。
- 独創性** オリジナリティが反映された美しいデザインであるか。
- 市場性** 時代に適合し、将来のニーズを誘発するものであるか。
- 実現性** 現実的な製造方法やビジネス化が考慮されているか。

審査員

- 秋山かおり** デザイナー／STUDIO BYCOLOR 代表
- 吉泉 聡** デザイナー／TAKT PROJECT Inc. 代表
- 岡 雄一郎** 富山県総合デザインセンター デザインディレクター

富山デザインコンペティション2019 スケジュール

～7月1日

応募登録、作品シート受付（応募作品255点）

7月10日

1次審査

応募された作品シートの中から、1次審査を通過したファイナリスト作品12点、佳作9点を決定。審査結果はウェブサイトで発表。ファイナリストには、最終審査で提出する模型の制作支援として5万円を補助し、模型制作のアドバイスや協力企業の紹介などを実施。

10月8日

最終審査・授賞式・意見交換会

1次審査を通過した12点のうち2点が辞退となり、10点の作品のデザイナーにより模型を使ったプレゼンテーションが行われた。審査員による審議は公開で行われ、質疑応答ではさまざまな角度から質問や意見が投げかけられ、白熱したものとなりました。今回、グランプリは該当者無し。授賞式では2組に「準グランプリ」、1組に「審査員特別賞」が贈られ、その後、参加デザイナーと審査員、企業との意見交換会が開催されました。

10月9日～14日

富山デザインコンペティション2019デザイン展

ファイナリスト10作品の模型、佳作9作品の作品シートを展示。
会場：ウイング・ウイング高岡

12月～

商品化支援

商品化に向けて県内企業とのコラボレーションや試作開発を支援。



・準グランプリ・



・準グランプリ・



防災グッズはイメージです。



荒俣 琢椰

Aramata Takuya

1995年富山県生まれ。2019年武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科卒業。普段見過ごされがちな情景・状況など、日常生活からの気づきを大切にしています。



三島 大世

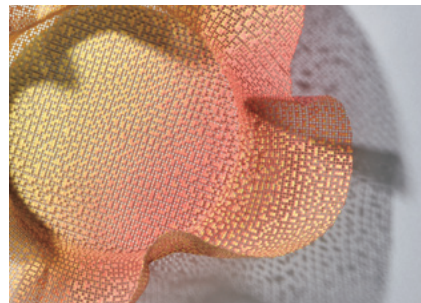
Mishima Taisei

1992年東京都生まれ。イギリスでデザインを学び、フリーランスのプロダクトデザイナーとして活動。現在は日本全国を飛び回り、工芸や地場産業の特徴を活かすデザインを行っている。近年は防災士の資格を取得し、防災デザイナーとしても活動を広げる。



Pel ペル

網戸に使用される防虫ネットとラバーズプレーベイントを素材として掛け合わせ、双方の特性を生かしたプロダクト。独特の軽やかさと強度を併せ、光を不規則に透過するトレイです。生まれる形にはそれぞれ熱収縮による自然な動きが残り、一点ずつ異なる表情が生まれます。ネットのグリッド上にランダムに付着した塗膜により、ピクセルのようなユニークな影が現れます。大量生産による素材でありながら、加工により唯一無二の存在へと転換されたプロダクトは人とものの関係にポジティブな変化を与えようと考えます。



富山の売薬式 防災プロジェクト

富山の売薬が培ってきた「行商」や「先用後利」を編みなおした、防災意識を広げるプロジェクト。いつ災害が起こるかかわからないからこそ、備え続けることが大切。しかし世論調査によると水や食料を備えている人は、半数にも満たない。このプロジェクトは定期的に行商人が訪問し、非常食などを交換する。それにより、保管場所も防災のことも忘れない。各家庭に預ける防災ボックスには富山県産の杉を用い、普段はスツールとしても使える。災害時に命を助け、普段安心して暮らすためのプロジェクト。

・審査員特別賞・



鋳物を学ぶ機会のデザイン

日常でできる疑似体験をきっかけとして、実際の製品や文化に関心が移っていくことを目的とした、高岡のものづくり文化と消費者の新たな接点をつくる「機会創出」のプロジェクトデザインです。今回の提案では、その一例として鋳型を模した製氷器を使い、流し込んだ水が型の形状に充填されていく様子を観察できるプロダクトを制作。“おままごと”のように、疑似体験から本物に触れてみたくなる狙いです。周囲のいろんな人たちを巻き込んで展開されていくことを期待しています。



原田 一穂

Harada Kazuho

1980年神奈川県生まれ。約12年間、家具小売店にてオリジナル家具のデザインに携わり、その後フリーランスとしてデザイン活動を開始。現在はプロダクトに限らず、グラフィックや空間デザイン等幅広く関わっています。2018年度第67回朝日広告賞「小型広告賞」受賞等。



ambi

アンビ

ambiは小池峻と小林昌平によるデザインユニットです。共に武蔵野美術大学卒業。2018年より東京を拠点に活動開始。世の中の様々な“現象”に着眼。家具や照明などインテリアの領域を中心にデザイン活動を行う。



with Microorganisms ウィズ マイクロオーガニズムズ

人と微生物がコラボレーションする事で生まれる照明です。人が成形したプロダクトを土に埋め、微生物が分解する事で完成します。生分解性プラスチックの成形品を微生物が分解することによって現れる痕跡をテクスチャーとして捉えました。人の手によって作りきらず、微生物という変数を掛け合わせるによって、プロダクトに偶発性や唯一性を与える試みであり、「分解」して「作る」という逆説的な創造過程への試みです。



host it ホストイット

壁やパソコンに貼られている付箋。「早くやりなよ…」「終わってないよ…」と、どこか急かされている気分になります。「host it」は富山の名産である「富山干柿」に見立てた付箋。若い柿を干すことで、シワがより、甘く熟した食べごろを教えてくれる「干し柿の知恵」を再編集し、付箋に置き換えました。湿気によってじんわりと形状が変化し、自分の機が熟すまでを実りある期間に変えてくれます。



天野 七帆

Amano Naho

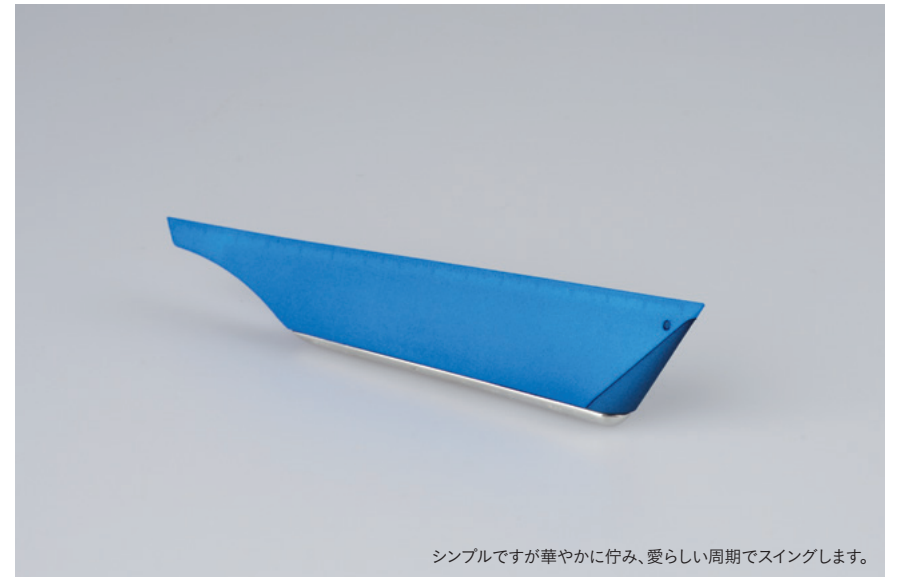
1999年静岡県生まれ。静岡デザイン専門学校プロダクトデザイン科在籍。



宇野 公二

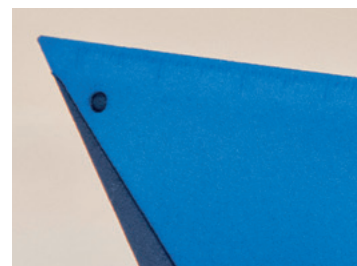
Uno Kouji

大阪工業大学・電子工学科を卒業後、(株)シマノ・自転車部品開発課にて研究開発に従事。より自由な創作活動のためにフリーランスになり、DESIGNに興味をもつ。現在は主に雑貨・文具関係の企業や、ロボット関係の研究所、大学、企業等と仕事をしています。



Swing Bird スウィングバード

海と山に囲まれた富山に渡来する野鳥、大瑠璃をモチーフとした定規です。定規やペーパーウェイトとして使われるまで、摘みやすいよう棚や卓上で佇みます。直線を引く際はコロんと寝かされ、指先を離すと滑らかにスウィングします。富山県の金属鑄造技術と、3Dプリンターによる中空成形技術によって、新たな伝統工芸品をめざしました。





INTERIOR (SOUND) DESIGN インテリア(サウンド)デザイン

教室やオフィスで、人の声が聞き取りにくかった経験はありませんか？その原因の1つは、音の残響です。話し声や物音が響きすぎてしまい、聞き取りにくさにつながってしまうのです。『INTERIOR (SOUND) DESIGN』は、心地よい音の空間を普及させるプロジェクトです。富山県の伝統的な素材と、さまざまな吸音材や調音材を融合したプロダクトで、一人ひとりに理想的な音空間をデザインしました。



HETIMA COLLECTION ヘチマ コレクション

ヘチマをマテリアルと捉えたインテリアプロダクトのコレクション。農業とデザインによる未来を提示するプロジェクトの提案。富山県は立山連峰の良質な水源をもとに育まれる「農業」の県でもある。ヘチマは古くから暮らし中の「道具」として親しまれており、本作では生分解性・通気性・天然色・柔らかさといった素材としての魅力を引き出すと同時に、新たな付加価値を生み出しインテリアプロダクトへと展開しました。



大上 倫太郎

Oogami Rintaro



菅原 竜介

Sugawara Ryusuke



清水 覚

Shimizu Satoru

今はなき、多摩美術大学夜間部で知り合った同級生三人組。普段は別々の会社やフリーランスとして活動しながら、富山デザインコンペティションに向けて今回はじめて結成しました。プロダクトデザインに縁もゆかりもない面々ですが、門外漢だからこそその発見やアイデアで勝負します。



進藤 篤

Shindo Atsushi

1991年生まれ。東京を拠点として活動するデザイナー/アーティストです。身近な素材や事柄・テクノロジーを対象にした実験的アプローチによるプロダクト、アートワーク、インスタレーション等を発表しています。個人のプロジェクトとして、新しい価値観や可能性を探る為の作品を発表していると同時に、企業内インテリアデザイナーとしてホテル・オフィス・商業施設等のデザインプロジェクトにも取り組んでいます。



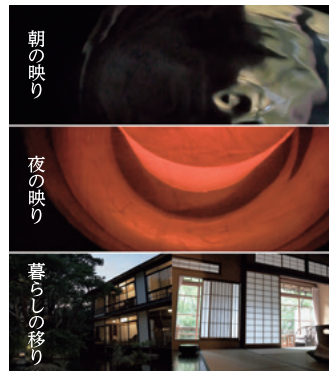
野見山 真人 / 関 大地

Nomiyama Masato

Seki Daichi

野見山真人：Takram所属のCreative Technologist。ヒトの知覚・認知・感情の拡張をテーマに、技術のもたらす未来の可能性を考える。
関大地：東京藝術大学大学院在籍。行動心理学と掛け合わせたデザイン思考で、生活時間の変化から生まれる娯楽の研究を行う。

うつりの由来



うつり

一日の始まりと終わりに部屋を引き立ててくれる漆の照明。漆の艶やかな黒は水面のように開かに朝を映し、漆の奥深い朱は篝火(かがりび)のように柔らかく夜に映る。夜だけでなく朝もあかりを映すこの照明は、周囲の環境をより一層引き立て、日々の暮らしを豊かにしてくれる。漆工芸で長い間培われてきた光を巧みに操る技術を、ガラスや和紙といった富山県の伝統工芸と組み合わせることで、環境を引き立てるプロダクトへと編みなおしました。



HRAD

フラット

2019年城愛美と城楓美による姉妹デザインユニットHRADを結成。愛知県出身。2013年/2018年名古屋市立大学を卒業。インハウスデザイナーとして勤務する傍ら各々の感性を生かした活動を実施。



時感ノ波間 ジカンノナミマ

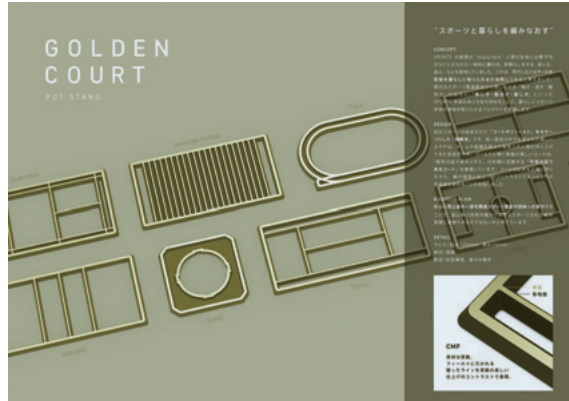
『時感ノ波間』は、たゆたう「時」の在り方を美しく表現した時計です。人は度々、時間を流れに例えます。それは過去・現在・未来と絶えずいきわたる波のようにとらえ難く、移り変わる儚さを内包しています。『時感ノ波間』は富山の雄大で美しい海から着想を得た、波を反射したかのような光の変化で時をゆるやかに表します。利便性ではなく、触れる人の生活と心を満たす体験をもたらします。

① GOLDEN COURT



岩松 直明

近代スポーツのコートやフィールドをモチーフにした鍋敷き。長い歴史の中で完成された美しいカタチは、チームや国籍を超えて地球上の人類が作り上げてきた完成形です。ゴールに輝く真鍮の美しいコートは、「競争の証であるメダル」の対極に位置する「平等の証であるフィールド」を象徴しています。製品の売上金の一部を関連スポーツ施設や団体へ寄付することで、富山県の技術や魅力でスポーツ文化の維持発展に貢献できる提案です。

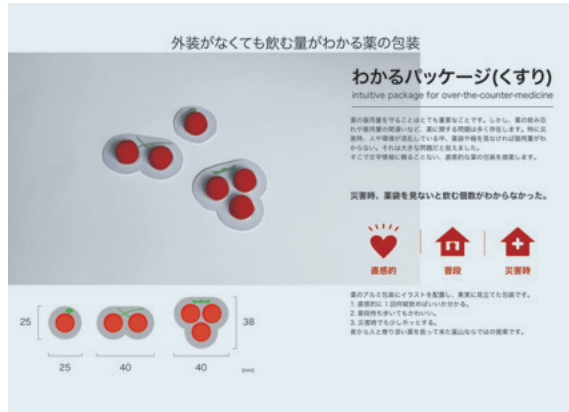


② わかるパッケージ(くすり)



梅村 隼多

薬の服用量を守ることはとても重要なこと。しかし、薬の飲み忘れや服用量の間違いなど、薬に関する問題は多く存在します。特に災害時、人や環境が混乱しているなか、薬袋や箱を見なければ服用量がわからない。それは大きな問題だと捉えました。そこで文字情報に頼ることのない、直感的な薬の包装を提案しました。



③ POLTA

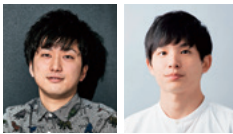


山崎 洵 / 大沢 拓也

近年カフェやコワーキングスペースなど好きな場所、カジュアルな姿勢で仕事をする新しい働き方が増えてきました。POLTAはそんな環境で自由な座り方ができる折りたたみ式の座椅子です。伸縮自在のハニカム構造によって強度とモバイル性を両立しつつ、曲面でできた座面の形状は背筋を伸ばし疲れづらい姿勢をサポートします。古くから日本人の身体感覚に馴染みのあるあぐらを、新たな働き方に組み合わせることでこれからのワーカーの働き方をサポートする提案です。



④ darumato



迫 健太郎 / 水野 諒大



鯉崎 七実

カッターの多くは、刃を折られずにサビたり先が丸まったりしていないだろうか。刃を折るのは少し怖いし、面倒な作業だからかもしれない。でもよく切れる刃を使った方が綺麗に切れるし、無理な力がいらず安全だ。darumatoは「だるま」を宿したカッター刃。ポキッと折るごとに、刃はだるま落としのように、どんどん小さくなっていく。折りたくなる気持ちを刺激し、いつも切れ味を保ちたくなるカッター刃をめざした。

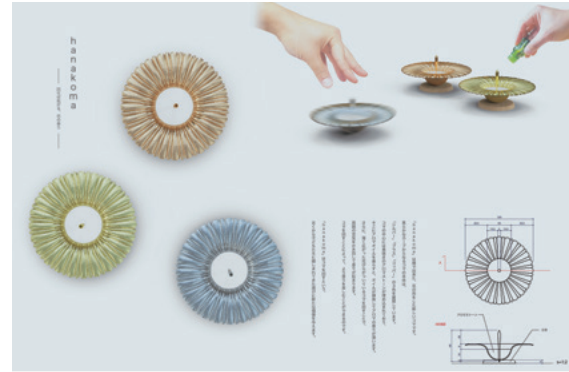


⑤ hanakoma



岸 玄昌

「hanakoma」は錫で出来た、花の形をした新しいコマ。コマの中心には素焼きのアロマストーンが埋め込まれており、そこにアロマオイルを垂らすとオイルが揮発しアロマの香りが漂います。さらに、薄く広がった花びらがついているコマを回すことで、周囲の空気をかき回して香りが拡まります。コマを回すという動作によって、より香りを楽しむことができるのです。「hanakoma」はコマを回すという、古くから子どもたちに親しまれてきた遊びに新たな価値を与えます。



⑥ WARMTH



下出 翔太

冬の寒い日に自動販売機でペットボトルの暖かい飲み物を買って、温まった経験は誰にでもあると思います。飲む事と暖かい物に触れる事で、暖をとっている関係性は水筒と湯たんぼの関係性に似ていると感じました。水筒の持つ要素と湯たんぼの持つ要素を編みなおして、ポケットに暖かい飲み物を入れて飲む事、触れる事で温まる道具を提案します。



⑦ W-M project



高木 健太郎

どうつくるか。布地というカタチをどうつくるか。織り機を用いて経糸と緯糸を交差させる。経糸だけでは布にならず、緯糸だけでは布にならない。さてではどうつくるか。どうつくるかをデザインすることで、つくりかたをカタチにすることができる。経糸をピアノの鍵盤でコントロールさせ、緯糸をドラムの動きと連動させる。二人が演奏を行うと経糸と緯糸が交わり、その曲が布地というカタチになる。この作品は未だ完成しておらず、協力者を求めています。



⑧ すずね【錫根】



市瀬 更紗 / 松井 峻輝

花の切断面に取り付ける錫でできたコイル状のプロダクト。植物と錫が一体となり、1つの形を作ります。錫の柔軟性によって、花瓶に合わせた高さに花を調整することができ、錫の浄化効果によって、切り花を長持ちさせます。富山の錫を使った、切り花に錫の根をはり、長持ちさせる「すずね」です。



⑨ 物理演算夫婦茶碗



ReKOGEL

物理演算夫婦茶碗は3Dシミュレーション、3Dプリンターの技術を取り入れて、伝統的な漆工芸にデジタルならではの造形性を導入する試み。2つの茶碗の衝突のシミュレーションを行い、生成されたデータを実体化し、他にひとつとない形の夫婦茶碗を作り出します。互いに複雑に絡み合った夫婦茶碗は反発するように、支え合いひとつの物体となるようにも映ります。テクノロジーによって人間の手業では不可能な造形を取り入れるとともに、漆の持つ美的質感の新たな可能性を探求します。



コンペを 振り返って

コンペテーマの設定から2次審査までを担った3名の審査員に、今年の応募作品とその評価、今後のコンペティションの期待などをお聞きました。



キーワード

プロジェクトプランという視点

背景や環境を具現化する 意気込みを感じる

今回からプロダクトだけではなくプロジェクトに対象を広げ「編みなおす」をテーマに開催された富山デザインコンペティションでは、今後デザインに求められる領域が一步も二歩も広がることを予期させる幅広いアイデアと出会うことができました。

今年の受賞作品の中からは、特に人々を取り巻く背景や環境を読み解き昇華させたアイデアをしっかりと具現化しようという意気込みを強く感じました。その他、素材の特性から新たな魅力を引き出すアプローチによる作品は今後のプロダクト展開、そして仕組みを含めてぜひ大胆に実現されることを応援したいと思っています。

一方で、プロジェクトプランとしての視野の広さや深さと共に、プロダクトとしての強さや美しさの両方のバランスを求めることがとても難しいことを感じた審査でもあり、次回以降の魅力的な提案へつながる第一歩の回だったようにも感じました。

これから益々グレードアップしていく富山発信のデザインから目が離せませんね。受賞者の皆様、改めておめでとうございました。



秋山 かおり Akiyama Kaori

デザイナー / STUDIO BYCOLOR 代表

プロフィール

色や素材の持つ力を効果的に活用するクリエイションを生み出すデザイン事務所STUDIO BYCOLORを主宰。2002年千葉大学工学部デザイン工学科を卒業後、株式会社イトーキでの経験を通し現在に至る。DESIGN PLUS受賞(ドイツ)、DFAアジアデザイン賞受賞(香港)、DIA Top100受賞(中国 杭州)、グッドデザイン賞受賞(日本)等。ミラノサローネ(イタリア)やアンビエンテ(ドイツ)など国内外の展示会に出展。2018年からは香港PMQにて、素材を切り口に日本のクリエイティビティを発信するデザイン展「MATERIAL IN TIME」の企画・ディレクションを務める。千葉大学工学部デザイン工学科、法政大学デザイン工学部システムデザイン学科にて非常勤講師。

「閉じないデザイン」への期待が 議論された

プロダクトデザインのコンペとして始まったこのコンペも、26年目を迎えた今年、新たに「プロジェクトプラン」という視点が追加されました。

例年であれば、受賞してもおかしくない美しいプロダクト提案も、今一度その提案が持つ「新たな視点は何か?」という根源的な議論が、ファイナリストに向けて深くなされたように思います。

それはつまり、「閉じないデザイン」への期待と言えるかもしれません。単体の製品デザインとして素晴らしいだけでなく、そのデザインが持つ視点は、今後新たな可能性の種となりうるか?そこから新しい可能性が広がっていくか?という未来へ向けた共感を、美しさと同様に求める議論です。

26年の歴史で初めて、グランプリ該当無しという結果になりましたが、プロジェクトプランとは何か?を審査員だけではなく、その場にいた全員で議論できた記念碑的な審査会となったように思います。

富山にあるさまざまな可能性を編み直し、新たな芽をデザインを通して芽吹かせる土壤を作ること。今年のこの議論が、次年度以降のこのコンペのさらなる発展を予感させる結果だったと思います。

我々にとっても チャレンジとなるコンペ

デザインの役割が単にモノづくりだけでなく、社会的な意味性やユーザーとの関係性など広義に求められるようになりました。デザイナーは自然とそれらを考慮しデザインしてきたわけですが、改めてさまざまなシーンでデザイナーのパフォーマンスが理解され、多方面にわたってその能力を期待されています。

今回からデザインの可能性を世の中にもっと知ってもらいたく、従来のモノとしての評価だけでなく、未来を切り拓く可能性を持ったプロジェクトを募集し両面で評価できるようにシフトしました。しかし審査の過程において、自然と両面をバランスよく求めるように私自身も変わっていきました。結果、グランプリが該当無しという結果になってしまいましたが、公開審査に参加された方々がデザインには全ての要素がピタッと決まらないといけないことに気づいたのではないのでしょうか。

我々にとってもチャレンジであったコンペでしたが、デザインを見つめ直す良い機会となりました。



吉泉 聡 Yoshiizumi Satoshi

デザイナー / TAKT PROJECT Inc. 代表

プロフィール

東北大学工学部卒業後、nendo、ヤマハ株式会社を経て、2013年TAKT PROJECTを設立。既存の枠組みを揺さぶる実験的な自主研究プロジェクトを行い、その成果をミラノデザインウィーク、デザインマイアミ、バリ装飾美術館、香港M+など国内外の美術館やデザインイベントで発表・招聘展示。その研究成果を起点に、様々なクライアントとコラボレーション、「別の可能性をつくる」多様なプロジェクトを具現化している。主な受賞に、Design Miami/ Swarovski Designers of the Future Award、iF賞、Red Dot賞、German Design賞、香港M+作品収蔵など。



岡 雄一郎 Oka Yuichiro

富山県総合デザインセンター デザインディレクター

プロフィール

金沢美術工芸大学工業デザイン学科卒業。NEC(1989-1997)、AISIN(1997-2016)でデザイナー、ディレクターとして勤務。2016年にTUG DESIGN Inc.を設立。企画から製品デザイン、プロモーションまで総合的なデザインを手がけている。現在、富山県総合デザインセンターのデザインディレクターとしても従事。主な受賞に、Milano Design Award 2016 Best Engagement by IED(イタリア)、iF Design Award(ドイツ)、RedDot Design Award(ドイツ)、German Design Award(ドイツ)、Design For Asia Award(香港)、Good Design Best 100(日本)など。

企画展

平成を彩ったデザイン

選者

秋山かおり

デザイナー／
STUDIO BYCOLOR代表



人との関わり方や、働き方や暮らし方、あらゆる側面においてネット環境やデバイスにより大きく変化した節目だと感じています。一方で今までオープンにされなかった慣習を疑い、見直し、環境や人のためにどうすべきかを今一度考える時代でもあったのではないのでしょうか。製造プロセスを見直したり、使用状況を整理するといった活動によりデザインは社会に大きく貢献しました。透明度の高い時代にどんな色を揮していけるか、今後益々人のクリエイティビティが求められる時代になっていくことでしょう。

大澤 寛

CHILLING STYLE代表



あふれるモノをどうまとめるか、という葛藤から、モノの消費はコトの消費へと変化していると感じます。他者に無理をしてまで合わせない正義が、働き方や人との付き合い方にもあらわれているなかで、デザインの役割に問題解決が期待されているようにも思えます。デザイン＝フォルムだけでなく、仕組み、コミュニケーション、感情など人間の行動にまで及び、デザイン領域が分厚くなることで新しい購買需要を耕す力強さが求められる時代になったと考えます。

川上 典李子

デザインジャーナリスト／
21_21 DESIGN SIGHT
アソシエイトディレクター



PHOTO: Takaaki Koshiba

平成は大きな変化の時代だった。情報通信技術の進展をはじめ、新たな技術によって社会の変革もたらされた。一方で自然環境の課題が看過できなくなり、平成後半には、社会においてデザインが可能としていけることに対する問いとともに、問題解決に向けた多様な動きが起こっていった。技術と人間の関係の探究、環境をふまえた製品開発、地域からの発信など積極的な活動から誕生したプロダクトには、今後のデザインを考えるうえでの重要な視点が潜む。

吉泉 聡

デザイナー／
TAKT PROJECT Inc.代表



インターネットの意味や価値をどれだけ多くの人が最初から理解できただろうか。無意識的に、私たちの生活を大きく変える存在が足早に迫った平成。地球規模の環境などの問題に自覚的に向き合う必要に迫られた平成。それらの意識的にも、無意識的にも現れる「変化の入り口」の時代に、確かな答えなどなかったようにも感じる。そんな状況だからこそ、温かな未来をどのように描けるか？そんな試行錯誤の連続と仮説を生み出すデザインに人間の創造力を感じずにいられません。

桐山 登士樹

富山県総合デザインセンター
所長

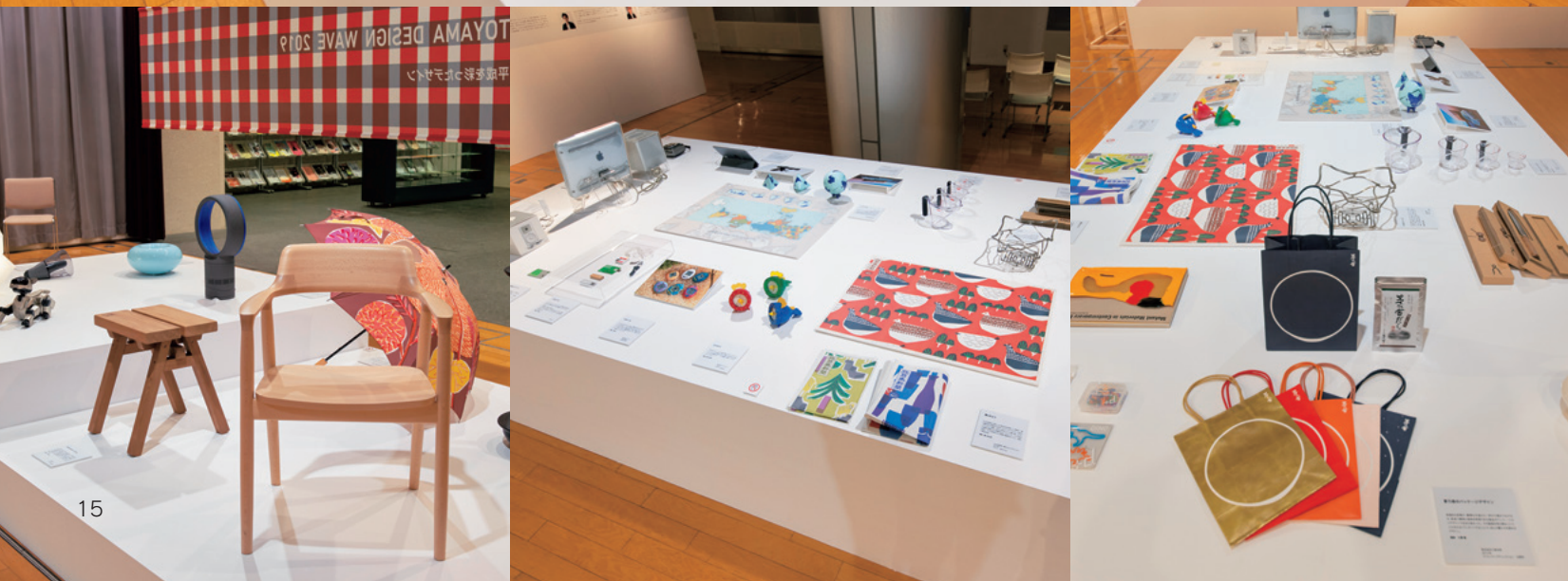


平成は「物欲」の時代だった。昭和のモノに対する素直な憧れではなく、ガラケーからスマートフォンに変わるなどの進化に踊らされ、我先に購入した時代であった。働き方や住まい方、さらには移動までも変えた。その象徴がiPhoneを始めとする一連のアップル製品であり、そしてSuicaやGoogle、Amazonなどの今の生活に必要不可欠なサービスが生まれた。ライフスタイルの変化の先に待ち受けているのが、エネルギー、温暖化といった環境問題。令和の時代は抜本的な見直しと高度な進化が求められる。

● 期間 10月9日(水)～14日(月・祝)

● 会場 ウイング・ウイング高岡

平成の30年間は、情報機器の普及・発展により暮らしやビジネス環境が大きく変化した時代でした。こうした潮流から「個の時代」とも言われ、さらにAIや5G、ロボットにより令和の時代はさらに変革すると言われています。企画展では、デザイン界で活躍する5人の選者により選ばれたエポックメイキングなデザイン製品30点により平成の時代をデザインの視点から振り返りました。





これまで抱いていたイメージとは違い、フローアがきれいで、臭いやホコリもなく、働きやすい工場だと感じた。作業工程を全て見せてくれるのも驚きで、新しい産業観光の形を見た。(宇野公二さん)

観光体験と購買体験をワンセットで提供していて、両方体験できるコンセプトが面白い。建築にも錫が使われていて、一貫して錫を体験できるのも良かった。(野見山真人さん)



1 株式会社 能作

NOUSAKU

大正5年より鋳物製造を行ってきた株式会社能作は、平成13年頃からデザイン性の高い工芸品を次々と発表、国内外から大きな注目を集めています。平成29年には、工場見学や鋳物製作体験、地元食材を使ったメニューを鋳器で楽しめるカフェ、観光情報コーナーを備えた新社屋が完成。伝統を次代に受け継ぐべく、素材・技術研究や製品開発に取り組んでいます。

能作では、型の造形と鋳造作業を行う「鋳物場」、出来上がった鋳物の仕上げ作業を行う「仕上場」を見学。ツアーでは高岡で400年にわたって受け継がれてきた鋳造の作業工程を、間近に見ることができました。

ファイナリスト&審査員が行く

県内ものづくり企業視察ツアー

全国初の「商品化」を前提としたデザインコンペとして、平成6年にスタートした「富山デザインコンペティション」。26回目となる今年は、企業とデザイナーが「ロングライフな関係」で結ばれることをめざして、「県内ものづくり企業視察ツアー」を開催しました。1次審査を通過したファイナリストが、審査員とともに参加。和気あいあいとした雰囲気の中、個性豊かな県内ものづくり企業を視察しました。

2 富山県総合デザインセンター

DESIGN CENTER

富山県総合デザインセンターでは、「デザイン」をキーワードに①商品開発、②人材育成、③情報発信という3つの軸で、県内企業と地域活性化を支援する様々な取り組みを行っています。

3次元CADや三次元測定機、3Dプリンター、切削加工機、デジタル撮影スタジオなど、県内企業の商品開発に欠かせないデザイン開発設備のほか、2019年にオープンしたVR(仮想現実)機器を整備したバーチャルスタジオを見学。大型設計物の写真などを実寸大で投影できる大型3面シミュレーション装置と、VRゴーグルを使い、設計物の3Dデータを実寸大で立体的に確認できるデジタルデザイン検証装置の体験を行いました。



3 三芝硝材株式会社

SANSHIBA

三芝硝材株式会社は、創業63年の実績と多くの加工技術を強みに、首都圏の大型物件・公共物件・大型ブランドショップなどへ、数々の納入実績を持つ総合加工ガラスメーカーです。国内最大級の加工設備で、強化ガラス・合わせガラス・デザインガラスなど、複合的な製品製作を行なっています。数年前導入した化学強化炉により、これまで製造が難しかった薄板や寸法の小さなガラスの強度アップや、強化後の加工に成功し、ガラスの可能性をさらに広げました。

工場見学では、合わせガラスの加工セクションや、ガラスを切断する切断セクション、国内最大規模のオートクレーブ(加圧加温接着炉)など、ガラス加工の流れを見学しました。



インテリアデザインの仕事で建築用板ガラスを使用しているの、普段選んでいる板ガラスの製法などが分かって、とてもいい時間だった。(進藤篤さん)



富山にこれだけ大きなガラス工場があるのが意外だった。これからこういった大きな工場を基盤に、もっと産業が盛んになって欲しい。(大上倫太郎さん)



● 開催日 10月9日(水)

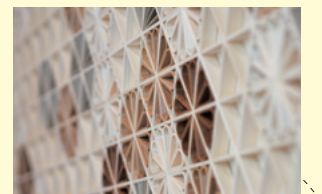
- 10:15 ウイング・ウイング高岡 出発
- 11:00~11:45 ① 株式会社能作
- 11:50~12:20 ② 富山県総合デザインセンター
- 12:40~13:40 昼食
- 14:00~15:15 ③ 三芝硝材株式会社
- 16:00~17:00 ④ 株式会社タニハタ
- 17:15 JR富山駅 解散

4 株式会社タニハタ

TANIHATA

株式会社タニハタは昭和34年の創業以来、薄く挽いた木片を幾何学的な文様に組み上げる伝統木工技術「組子」にこだわり、組子専門店としての姿勢を貫いてきました。積み上げてきた豊富なノウハウと職人の技、洋風・和風という枠組みを超越したデザインで、世界的に高い評価を受けています。現代建築にマッチするタニハタの組子は、住宅のほか、空港・駅・ホテルなどの大型施設にも、幅広く採用されています。

木曽ヒノキ・神代杉・秋田杉など希少価値の高い木材が並ぶ工場で、香り高い木の香りに包まれながら、0.1ミリの精度を保つ職人技を見学しました。見学後は、組子の製作を体験。釘を使わずに木材を組み合わせる技にチャレンジしました。



木の香りに包まれて良い体験ができた。木を組み立てる時の細かい切り込み方に、伝統工芸ならではの技を見ることができたのも、とても勉強になった。(関大地さん)



輸出向けに作られている意匠が新鮮だった。海外のトップブランドの内装デザインにも採用されているのが、素晴らしい。(小池峻さん)



デザインウエーブ事業では、これまで多くの作品が商品化され、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を紹介します。

富山デザインコンペティション2017

とやまデザイン賞受賞作品「lapis(ラピス)」をきっかけに生まれたブランド「natalie(ナタリー)」



natalie 【ナタリー】

デザイナー YURI × メーカー (株)織田幸銅器

価格	①Petit Box type O, R, B	各 18,500円(税別)
	②Feather Broom	5,500～6,500円(税別)
	③Accessories Tray	13,000～19,000円(税別)

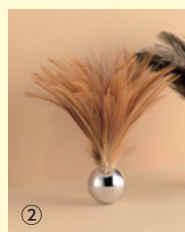
2017年度とやまデザイン賞を受賞した、平田昌大さんと平田綾子さんによるデザイナーユニットYURIの作品「lapis(ラピス)」。この富山デザインコンペティション受賞を契機に、2018年1月に織田幸銅器との商品開発が始まり、新ブランド「natalie(ナタリー)」が誕生しました。

「natalie」は、「デスクこそ私らしく」をコンセプトに、高岡地域で培われたアルミ加工技術と異素材を組み合わせたデスクアクセサリブランドのシリーズ。職人の手によって一つ一つ丁寧に作りあげられた金属の輝きがデスク周りに彩りを添えます。

①「Petit Box(プチボックス)」は、指輪やピアスなど大切なものを一つだけ入れるガラス製のボックス。②「Feather Broom(フェザーブルーム)」は、デスクトップ周りの埃を払う新しい自立型の羽はたきの提案。③「Accessories Tray(アクセサリートレイ)」は、アルミの鋳物になめし革のように、しっとりとした手触り感の特殊塗装を施したトレイ。2019年秋、「natalie」は東京インターナショナル・ギフト・ショーに出展し、現在、都内セレクトショップBEAMS、spiral、青山ブックセンターを中心に販売しています。織田幸銅器では、「natalie」を遊び心溢れるブランドとして、また、高岡の技術を発信するブランドに成長させたいと話している。



受賞作品「lapis(ラピス)」は、ネットショッピングなどで段ボールを開ける機会が多くなった現代生活において段ボール箱を開けることに特化したボックスオープナー。「石」に見立てたプリミティブな形状は、美しいオブジェとして空間に溶け込みます。手になじむ形状により、最小限の力で箱を開けることができるよう工夫された作品です。



● 商品化のポイント ●

白く輝いた金属のイメージから、素材をアルミ、シルバー、ステンレスなどに絞り込み、コスト面や加工性を踏まえアルミを採用しました。鋳物全般で見受けられる課題ですが、アルミ鋳物に特有のピンホール(細かい巣穴の発生)をどこまで最小限に抑えられるかという点と異素材の活用に苦労しました。

富山デザインコンペティション2018

とやまデザイン賞受賞作品「ARMADILLO(アルマジロ)」を商品化



ARMADILLO 【アルマジロ】

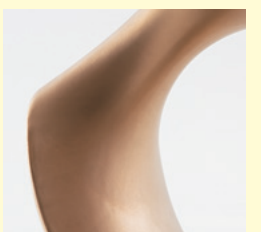
デザイナー 阿部憲嗣 × メーカー (有)中村製作所

価格	シルジン青銅 MIRROR(鏡面)	45,000円(税別)
	シルジン青銅 BLAST(梨地)	42,000円(税別)

阿部憲嗣さんの作品「ARMADILLO(アルマジロ)」は、自重でおきあがりこぼしのように自立し、インテリアに馴染む美しいダンベルです。掴む、腕に通す、足にかける等のウェイトトレーニングを行うことができます。使う時はアクセサリのように、使わない時は彫刻のように存在。鋳物の特徴を活かした美しい表情が楽しめます。また、使い込んでいくほどに色合いが濃くなり、独特の味わいが出る作品です。

授賞作品は中村製作所のロストワックス精密鋳造技術によって商品化に成功。中村製作所 代表取締役の藪中さんは、「最初に見たときから一番好きなデザインで、作品が金属ということもあり作ってみたい」という気持ちになったと話します。デザイナーの阿部さんの当初提案では真鍮素材でしたが、直接手に触れる製品のため鉛レスの銅合金が適すると考え、製品ではシルジン青銅を選択しました。他に試作した白銅素材でもなるべく鉛が少ないものを使用。今後は、高岡銅器ならではの伝統着色での製品展開も考えています。

従来の高岡銅器では、その形を自由に表現できる点を重視した視覚的な製品、美術品、仏具などが主でしたが、銅合金の特性でもある、高い殺菌作用や抗菌性などを活かした身近な製品への展開を視野に入れています。



● 商品化のポイント ●

苦労した点は、重くなりすぎないように一番薄い肉厚は約2ミリとしたこと、そして斜め45度の角度を維持するための重心調整でした。この重量と重心の調整に中子の型は5回以上作り直しました。また、当社初のデザイン開発であるほか、市場にデザインに特化したダンベルも少なく、仕様や価格の決定に苦慮しました。

EVENT REPORT 2019

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

「富山デザインウェーブ2019展」に前後して、デザインやクラフト関連のイベントが富山県内の富山市や高岡市を中心に開催。時代をリードするデザインや、伝統に根ざしつつ新しいうねりを見せるクラフトなどの作品に触れるため、県内外から多くの人々がイベント会場に訪れました。

EVENT 01 工芸都市高岡 2019クラフト展

- 会期 9月21日(土)～9月23日(月・祝)
- 場所 御旅屋セリオ6階 特設会場

400年余りの歴史がある銅器・漆器の産地高岡で、全国的にも珍しい、素材や用途を問わない総合コンペ「工芸都市高岡クラフトコンペティション」の入選、入賞作品を展示。金属、漆、ガラス、テキスタイル、家具など、さまざまな分野の優れたデザイン性で素材の魅力を引き出した、数多くの作品が並びました。高岡クラフト展の特徴は展示作品を購入できることで、会場はお気に入りの作品を選ぶ大勢の来場者で賑わいました。



EVENT 02 富山デザインフェア 2019

- 会期 10月4日(金)～6日(日)
- 場所 富山市民プラザ、デザインサロン富山

今年で23回目となる「富山デザインフェア2019」が富山市内の2カ所の会場で開催。県内企業・クリエイター、日本トップクラスのクリエイターによる、パッケージデザインや広告、ポスター、ディスプレイなどの商業デザイン分野の作品が数多く展示されました。また、全国の学生を対象としたパッケージデザインコンペ作品なども展示。デザイナーを目指す若者を対象にしたデザインスクールやアートディレクター・グラフィックデザイナー木住野彰悟氏によるデザインセミナーなども開催されました。



EVENT 03 第59回 富山県デザイン展

- 会期 11月8日(金)～10日(日)
- 場所 富山県高岡文化ホール

今年で59回目を迎える。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種多様なジャンルを網羅する県内の草分け的な公募展。一般の部では、86作品の中から県知事賞を受賞した宮田祐美詠さん(ストライド)の「D&DEPARTMENT TOYAMA GALLERY」展覧会告知ポスターなどの総合的なアートディレクションが評価。学生の部では、92作品から古川佳奈さん(富山北部高校3年)の「情報デザイン科絵双六」が大賞に、学生建築デザインコンペの部では16作品から松井皓平さん(長岡造形大学3年)の「つくる」が最優秀賞を受賞しました。



EVENT 04 高岡クラフト市場街

- 会期 9月21日(土)～23日(月・祝)
- 場所 山町筋を中心として、高岡駅周辺、御旅屋通りなど



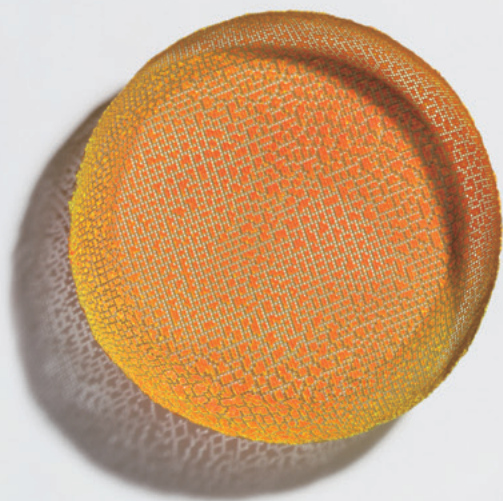
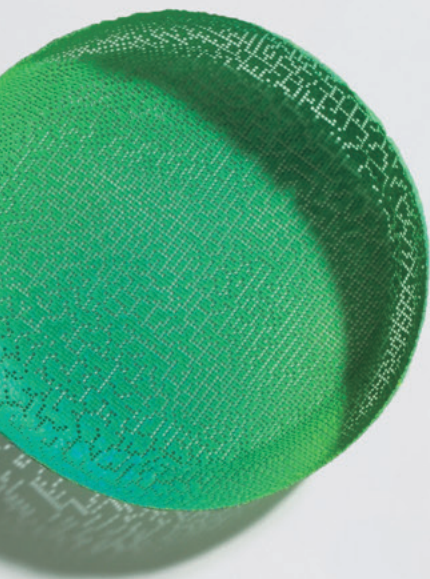
歴史的な土蔵造りのまち「山町筋」中心に開催。地元の食とクラフトのコラボレーションや鋳物体験・螺鈿体験など、「観る」「買う」「体験する」「食べる」を通して高岡の魅力を感じることができるイベント。

EVENT 05 ミラレ金屋町

- 会期 9月21日(土)～22日(日)
- 場所 金屋町石畳通り周辺



全国で唯一「鋳物師町(いもじまち)」として、重要伝統的建造物群保存地区に認定されている、高岡市金屋町。普段は見られない町家内部を巡るガイド付ツアーやワークショップ、工芸品展示など、風情ある町並みを舞台に多彩なイベントを開催。



富山で生まれる、次のデザイン。

toyama design wave

発行日	2020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 https://dw.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)
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、日刊工業新聞社富山市局、 朝日新聞富山総局、毎日新聞富山支局、(株)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	桐山登士樹
編集・構成	大矢寿雄／藤田忠彦／岡雄一郎／五十嵐瞳／竹田清司／窪英明／ 堂本拓哉／吉田絵美／平野尊治／玄千賀子
クリエイティブディレクター	川端千鶴
デザイン	古谷浩司
ライター	高山聖子
撮影	山岸政仁／古谷浩司
印刷・製本	能登印刷(株)