

toyama design wave

富山で生まれる、次のデザイン。

2020

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2020

テーマA 「化学強化ガラス」の新しい展開
テーマB 色を着ける
テーマC 「かたづける」をデザインする

07 入賞作品（グランプリ、準グランプリ、審査員特別賞各1点）
ファイナリスト作品（6点）
入選作品（12点）

15 審査員講評

17 デザインメンタリング

19 富山デザインウェーブ2020デザイン展
企画展「紙の可能性、紙のデザイン」

21 商品化プロジェクト
KIKACARE

22 イベントレポート
富山デザインフェア2020
高岡クラフト市場街
第60回富山県デザイン展

TOYAMA DESIGN WAVE 2020

人々の価値観やライフスタイルの多様化に伴い、ものづくりには、高い機能性や低コストに加え、生活に潤いやゆめを
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、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31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、よりリアリティのあるデザインプロジェクト
を創出する試みとして、「県内企業が抱える3つの課題」をテーマに作品を募集しました。
県内外から新たな価値やビジネスを創造する、「富山で生まれる、次のデザイン」256点の応募
をいただき、12月の公開審査会を経て、各賞を決定したところです。

このデザインウェーブが、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 新田 八朗

これからをデザインする

TOYAMA DESIGN COMPETITION 2020

27回目を迎えた富山デザインコンペティション。

今年は、社会におけるデザインの意味と価値を今一度

見つめなおし、本コンペの「原点」に立ち返って

県内企業から課題を募集し、それをもとに

テーマを設定しました。

また、新たな試みとして「デザインメンタリング」を導入。

ファイナリスト(1次審査通過者)へのサポート体制を

強化し、よりリアリティのある提案が生まれやすい新たな

デザインコンペのあり方を探りました。

時代が大きな転換期を迎えるなか、デザイナー、エンジニア

など幅広い層から250点を超える応募があり、これからの時代に

向けた多くのデザイン提案が寄せられました。

【富山デザインコンペティションとは】

富山デザインコンペティションは、富山デザインウエーブ事業の柱として開催されるコンペティションです。1994年、全国初の商品化を前提としたデザインコンペティションとしてスタートして以来、これまでたくさんのヒット商品を生み出してきました。



A:「化学強化ガラス」の新しい展開

三芝硝材株式会社

B:色を着ける

株式会社タカタレムノス

C:「かたづける」をデザインする

株式会社リッチェル

▶応募対象

商品(モノのデザイン): 量産可能なプロダクト製品

プロジェクトプラン(コトのデザイン): 近い将来に実現可能と予想されるプロジェクトのプランニング

▶審査評価基準

- (1)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。
- (2)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。
- (3)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。
- (4)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 かわり (デザイナー/STUDIO BYCOLOR 代表)

吉泉 聡 (デザイナー/TAKT PROJECT Inc. 代表)

桐山 登士樹 (富山県総合デザインセンター 所長)

▶スケジュール

6月8日~8月31日

応募登録・作品シート提出 (応募作品256点)

9月11日

1次審査・ファイナリスト発表

作品シートによる書類審査後、ウェブサイトにてファイナリスト9名の氏名と作品タイトルを発表。

8月~10月

デザインメンタリング (詳細はP17-P18で紹介)

ファイナリスト作品のブラッシュアップを目的としたデザインメンタリングを富山県内(富山県総合デザインセンター、県内企業およびオンラインミーティング)で開催。

作品シートをもとに、企業との意見交換や3名のデザインメンターによるアドバイスをを行いました。

12月3日

最終審査・授賞式

ファイナリスト9名によるプレゼンテーションを行い、公開審査で各賞を決定しました。プレゼンテーションは簡易模型やCG、動画を使って行われました。

12月4日~10日

展示会

富山デザインウエーブ2020デザイン展にて受賞者およびファイナリスト等の作品を展示。

2021年

商品化・プロジェクト化

1月~ 募集テーマ企業と協力しながら、作品の商品化、プロジェクト化を推進。



テーマに込めた 「原点」への思い

今回コンペティションのテーマを企業からの課題としたのは、このコンペティションの「原点」への思いです。

このコンペティションがスタートした当初、県内企業から課題を募集し、それを基にテーマを設定していました。地元企業の抱える課題に、デザインの力で応えたいとの思いからでした。その後、より幅広い視点からの提案と多くの応募者の参加を促すため、一般的・抽象的なテーマを設定しコンペティションを実施。2019年まで、さまざまな応募者から多彩な作品の提案を受け、コンペティションとしての充実度を高めてきました。

そして2020年。時代とともにデザインの世界も大きな転換期を迎えることになりました。社会におけるデザインの意味と価値を今一度見つめなおすため、このコンペティションが始まった27年前の原点と、そこに存在した“熱”を呼び起こすこと。そして、優れた技術力を持つ県内企業が抱える課題を、その企業に寄り添い共に考えることで、よりリアリティのある提案、現状を打破するブレークスルーが生まれるのではないかと考えたのです。

また経験豊かなデザインメンターが市場ニーズや素材、工法など、商品化に必要な幅広い知見を提供する「デザインメンタリング」を初めて導入。ファイナリストへのサポートを強化しました。こうして開催された今年のコンペティションは、主催者の期待を大きく上回るものとなりました。

デザインウエーブ開催委員会
実行委員長 桐山 登士樹

テーマ
A

「化学強化ガラス」の 新しい展開



三芝硝材株式会社

— 美しい、ガラスの仕事。 —
SANSHIBA

テーマの概要

従来、スマートフォンやコピー機などに用いられ「薄く、軽く、割れにくい」といった機能を持つ「化学強化ガラス」。三芝硝材(株)では、大型化の技術を開発し、建築向けに「熱、曲げ、ゆがみにも強い」機能も実現している。三芝硝材(株)の強みの一つである化学強化ガラスの素材を活かした新しいアイデアや提案を募集した。

企業の概要

三芝硝材(株)は、国内最大級の加工設備を持ち、首都圏の大手ブランドの建築ガラスや北陸新幹線など、主に建築ガラスを中心に多くの実績を持つ総合的なガラス加工メーカー。これまで時代の多様化やニーズに対応して、化学強化ガラス、曲げガラス、デザインガラスなど、機能やデザインに優れた新しい技術を開発。建築以外も視野に、ガラスの美しさを魅せる新たな開発にチャレンジしている。

テーマ
B

色を着ける



株式会社タカタレムノス  Lemnos

テーマの概要

1つの商品は、多くの人が関わり、様々な工程を経てできあがる。しかし工程によっては、事業継承が難しいものも多く存在している。製品にかかわる様々な工程の中で、最も継承が危ぶまれているのが「着色」の工程である。この工程を見直しスポットライトをあてた、新しいアイデアや提案を募集した。

企業の概要

(株)精工舎(現、セイコークロック(株))の時計枠製造を経て、1984年鋳物メーカーの(株)高田製作所から時計事業部を分離独立。その後、川崎和男氏デザインの「HOLA」や渡辺力氏デザインの「RIKI CLOCK」等、多くのデザイナーとの協働で自社商品開発を行い、国内だけでなく、ヨーロッパ市場をはじめ、北米、シンガポール、中国等、世界にむけてレムノスブランドを発信。製造においては、全国各地の創造力豊かなサプライヤーの協力を得て、デザイナーのアイデアを具現化している。

テーマ
C

「かたづけ」を デザインする



株式会社リッチェル

 Richell

テーマの概要

新型コロナウイルスの影響を受け、人々の価値観が変わりつつあり、生活や働き方も大きく変わろうとしている。このようななか、デザイン視点で生活を再考し、家にいる時間や暮らしやすさを追求し、より心地よく過ごすための新しい「かたづけ」のアイデアや提案を募集した。

企業の概要

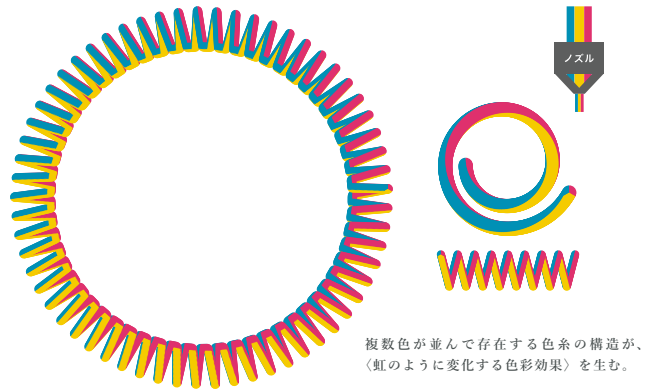
1956年シルバー樹脂工業所として創業し、1991年に社名変更。家庭用品、ベビー用品、ペット用品、ライフケア用品、環境用品など、暮らしに関わる幅広い商品を開発するプラスチック用品の総合メーカー。ユーザー視点に立って、デザインや品質、使い勝手を考え、ニーズとアイデアを新しいカタチにして、生活に「豊かさ」を与える商品づくりを推進。製造や営業の拠点は国内にとどまらず、アメリカ、中国、東南アジアなどに向けて幅広く展開している。

グランプリ

せきさい

積彩 〈3Dプリンティングによる色彩工芸〉

テーマB 色を着ける / 株式会社タカタレムノス



複数色が並んで存在する色系の構造が、
虹のように変化する色彩効果を生む。



Color Fab
カラー ファブ

慶應義塾大学田中浩也研究室のメンバーである大日方伸、高盛竜馬、木下里奈の3人からなるデザインファブリケーションスタジオ。
3Dプリンティングを着色のツールとして捉え直し、情報と物質が融けあった新しい色彩表現を開拓している。



3Dプリンティングによる造形と着色が一体化した工芸製作技法を構築

色を「着ける」から「積む」へ、新しい色彩のあり方をデザインする。コンピューティングによって調色しながらフィラメント(色糸)を積む3Dプリンティングを活用することで、造形・着色を一つの工程として扱う。これを「積彩」と呼び、分業による塗装工程の余分なコストを削減する。また、繊細な織物のように糸を積むことで虹のように変化する色彩という新たな表現技法を確立。この技法を応用したプロダクトを制作した。

準グランプリ

レイングラス

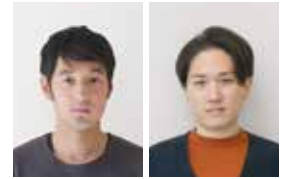
Rainglass

テーマA 「化学強化ガラス」の新しい展開 / 三芝硝材株式会社



日本の伝統的な文様である「立涌」をモチーフに2本の曲線で構成された雨樋

軒先に吊り下げ、ガラスを伝わって滴る水の様子を楽しむことができる雨樋。日本の伝統的な文様である「立涌」をモチーフに、2本の長い曲面で構成された形状は、大型加工を強みとする三芝硝材(株)ならではの造形。風を受けゆっくり回転しながら、天気の変化を美しく反映する「Rainglass」は、心地よいリズム感と軽やかな印象を空間にもたらす。



memo
メモ

東京とサンフランシスコを拠点に活動する小松岳と山浦晃司によるデザインユニット。2012年に活動を開始し、商品コンセプトから量産設計まで含めたデザイン提案をベースに活動。日本と海外からの視点を掛け合わせることで、国境を超えた新しい価値提案を行っている。



審査員特別賞

サイズを実感できるスケール

テーマC 「かたづける」をデザインする / 株式会社リッチェル



モノの大きさを直感的に把握できるスケールで、楽しみながら「かたづけ」と向き合う

スケールを伸ばして任意の位置でコーナーを固定することで、モノの大きさを再現できるプロダクト。自立可能な仕様で、実際にモノを置いた際のサイズ感や圧迫感を視認できる。寸法やCGではつかみづらいサイズ感も直感的に把握でき、楽しみながら「かたづけ」と向き合うことができる。



原田 一穂
はらだ かずほ

1980年神奈川県生まれ。約12年間、家具小売店で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に幅広く関わっている。富山デザインコンペティション2019 審査員特別賞など。



ベンド

Bend

テーマA 「化学強化ガラス」の新しい展開 / 三芝硝材株式会社



ガラスがたわむことで生まれる曲面の美しさと、合理性を合わせもつトレー

切っただけの矩形のガラス板の上におもりとなる金属を乗せることでガラス板はわずかにたわみ、ささやかな機能が生まれる。おもりは富山の鑄造技術による製造を想定。ノックダウンにすることでユーザーが自らガラスを曲げる体験を提供する。通常ガラスを曲げる場合は、型が必要となるが、「Bend」は強化ガラスの強度を利用し、おもりの自重だけで曲面を生み出す。



M&T
エムアンドティー

M&Tは池田美祐(1993年生まれ)と倉島拓人(1992年生まれ)によるデザインユニット。プロダクトデザインを軸に展示会、コンペティションへも積極的に参加している。



トヤマススタイルマイクログリッド

テーマA 「化学強化ガラス」の新しい展開 / 三芝硝材株式会社



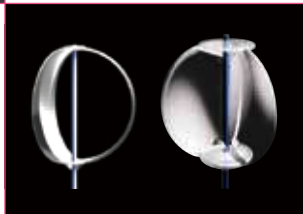
垂直軸風車 × 化学強化ガラス

富山を包む雄大な立山連峰、荒々しくも恵み豊かな日本海。富山県の誇る最大の魅力は美しい景観である。透明な素材を用いた「トヤマススタイルマイクログリッド」は、景観を守りつつエネルギー問題および風災害問題を解決する。化学強化ガラスと垂直軸風車のシナジーで誕生した新型風車「ラピスミル」によってプロジェクトは実現する。



HARILAB
ハリラボ

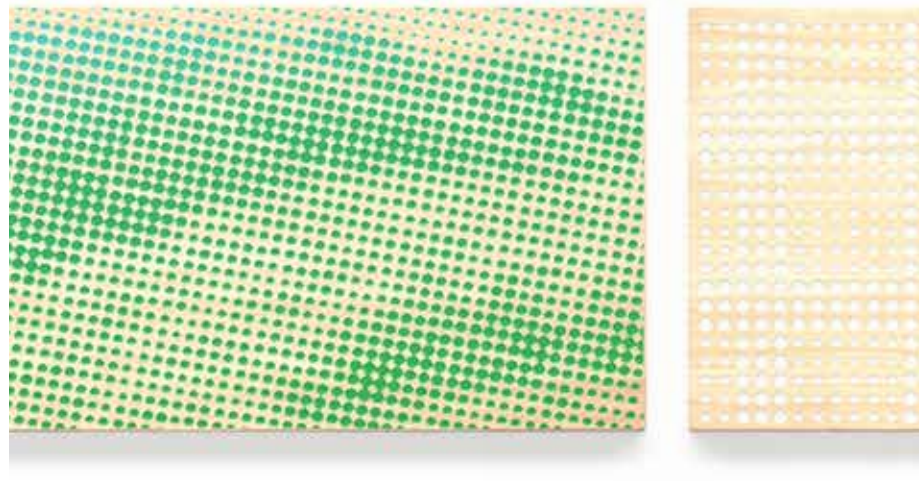
金沢工業大学ロボティクス学科卒業、同大学院機械工学専攻修了。在学中は新型風力発電の研究に従事し、計測自動制御学会、米国電気電子学会(IEEE)等に参加。修了後はロボットエンジニアとして産業用ロボット開発に取り組む。岐阜県出身、富山県在住。



フウコウ

FUKO

テーマB 色を着ける / 株式会社タカタレムノス



ドット表現と色の組み合わせで多様な価値を生み出す塗装のシステム

木材に穴を掘り、塗装を行い、表面を削ぐことで、穴の中に色を残すシステム。ドット(穴)は大きさや位置や数で様々な柄を作れ、そこに深さと色の塗り方を組み合わせることで幅広い表現を実現し、塗装の価値向上を目指す。名称はアルマイト加工の「封孔」に由来し、ここでは色で孔を塞ぐ。生まれた色合いが「自然の美しい眺め」を意味する「風光」に繋がっていけばと考えている。



大木 陽平
おおき ようへい

1984年生まれ。東京都出身。
side inc.代表。



とき みがく

テーマB 色を着ける / 株式会社タカタレムノス



変わりゆく色 変わらない色 永い時を経て、双方の色差がくっきりと

新しい銅は鮮やかな赤褐色をしている。やがて、赤褐色は時を経てゆっくりと酸化して奥深い黒褐色へと変化していく。鮮やかな赤褐色、奥深い黒褐色、どちらの色もそれぞれで美しい、と思う。変わっていく色、変わらない色。光を保つ刻印文字と、経年で色の深みを増していく盤面。ふたつの色の対比がゆっくりとはっきりとしていく。永い年月を撫でながら「愛(め)」で「たくなるような、プロダクトを提案した。



すとう けいいち

1981年生まれ。デザイナー。金物メーカーでドアハンドルのデザインに携わった後、総合化学メーカーでデザイン全般の業務に従事。社内のあらゆる素材をデザインから掘り起こす「PreDesign」の活動を行う。コーポレートワークと並行して「すとう けいいち」としてデザイン活動をスタート。



ラブ ストーリーズ

Love stories

テーマC 「かたづけ」をデザインする / 株式会社リッチェル



垂直方向のスペースを有効に活用するフック

日本の伝統的な住文化の中で培われた知恵や技、狭い空間を快適に暮らす工夫を、「魅せる片付けツール」としてリデザイン。軽く柔軟性に富むフックにモノをかけるとワイヤーがしなり、好きな位置に留める事ができる。インテリアとしてスタイルを選ばず、フックにかけた物がふわっと浮遊するかの様に引き立つ。



Reiko Kitora, Japan
レイコ キトラ ジャパン

「夢」という言葉が好きです。足元の現実に対する認識と、未来に向けて想い描くビジョン、その差が夢を見る力になると思います。「夢」に向かって飛躍をはかるためにも、自ら足元を見つめ、未来を見据えて、さらに「夢」を磨きたいと考えています。



ザ ハウス オブ スタッフ

The House of Stuff 物の家

テーマC 「かたづけ」をデザインする / 株式会社リッチェル



モノに居場所を提供するPPシートの「家」

現代の家は、快適で居心地の良い空間が設計されているが、部屋にモノが散らかって、雑然とした空間になることも多くある。また、部屋の片付けや掃除も手間と覚えることもある。そこで、モノに居場所を提供しながら簡単かつ柔軟な収納として「物の家」を提案。埃や汚れからモノが守られ、モノ自身の掃除も減らすことができる。材質は透明度の異なるPPシートで作られ、折り畳みができ軽量かつ掃除し易いという特徴を持つ。



Tan Chee Sing
タン チー シン

シンガポール国立大学にて建築を学び、2005年修士取得。現在は、マレーシアの建築事務所に勤務するフリーランスデザイナー。デザインの力が人々の生活を向上させるものと信じ、日々活動を行っている。昨年、サンワカンパニーデザインアワード 2019 Casa BRUTUS賞を受賞。



ノーフラット

No Flat

テーマA



笹本 佳史

従来からある既成の装飾ガラスは細かいレリーフパターンや凹凸が施されたもの、ガラスブロックのようなタイル状のものがほとんどである。「No Flat」は化学強化ガラスを部分的に歪ませることによってできる。華やかな装飾性はないがガラスは平坦(あるいは曲面)であるという一般的な概念から僅かに外れることで新鮮な驚きや新しい空間デザインがうまれる。



re:sens 距離を図る扇子

テーマA



AUN
(アウン)

「re:sens」はガラスの扇子。古来よりその役割を変化させてきた扇子は、素材を変換することで新たに人と人の距離を図る役割を担う。持ち運びに優れ、簡易的な操作で、容易に距離を図れる。クリアな扇面は環境に調和し、使用するシーンや場所を問わない。物理的距離を保ちながらも感覚的距離を縮め、意思の疎通を円滑にすることが可能。新たな素材が新たな価値を生み出す、プロダクトの提案である。



トーン

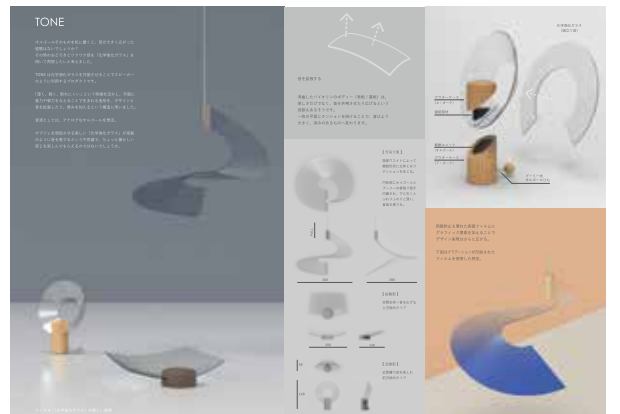
TONE

テーマA



徳山 洋

「TONE」はガラスの共振をスピーカーとして利用するプロダクト。化学強化ガラスの「薄く、軽く、割れにくい」という特徴を活かし、平面に重力や張力を与えることで生まれる造形が、音の拡張や厚みを加えるという機能を備えている。音源は、オルゴールを想定。オブジェを想起させる美しい化学強化ガラスが楽器のように音を奏でるという、不思議で少し懐かしい感じを楽しむプロダクトである。



撓りSTOOL

テーマA



高橋 雅也

見た人が思わず触れたいくなる、座ってみたいくなる、不思議なスツール。それを実現できるのが化学強化ガラス技術。最大の特徴である「薄くて、しなる」「丈夫で、傷つきにくい」シンプルなデザインだからこそこの個性が存分に発揮され、伝わる。座面の極薄化学強化ガラスで見る人の興味をひき、脚部は吸盤を使用することで、ガラス製作過程にも思いを馳せられるデザインである。



ミラー クロック

Mirror Clock

テーマB

wah
(ワウ)

鏡のように、周りの景色を反射する時計。時計と、分針の機能を兼ねた回転する文字盤で構成されている。この時計は、壁や床の色、空や照明の光など、周囲の環境を反射することで穏やかに色づき、移ろいゆく時間の中で刻々と表情を変えながら、陰影に富んだ動的な美しさを演出する。これは金属の加工技術に優れている富山だからこそ可能となる、「着色せず、色づく」時計の提案である。



リボン

reborn

テーマB



石河 泰治朗

人と物の出会い方や物の所有の在り方は、時代とともに大きく変わりつつある。金属製品を頑丈に設計し、再塗装をして生まれ変わりながらユーザーを越えて永く使われる新しい物の在り方とそのビジネスモデルの提案。メーカーが最も敬遠する修理工程をショットブラスト加工によって再塗装のシステム化を図り、コストカットを実現する。また、それによって生まれる特殊なシボ感をこのブランド製品の一つの特徴としてデザインに取り込み、物としても魅力をもつことを目指した。



サンド ピクチャー クロック

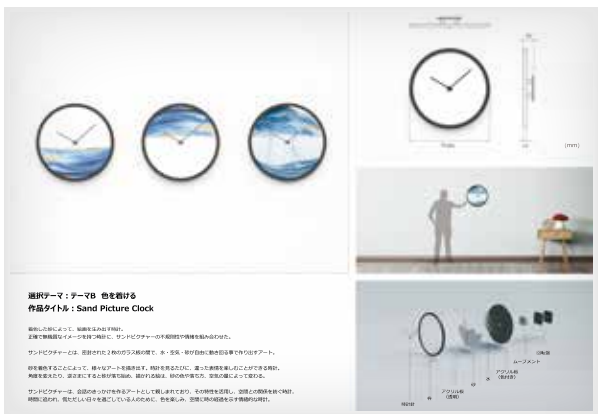
Sand Picture Clock

テーマB



三島 大世

着色した砂によって、絵画を生み出す時計。正確で無機質なイメージを持つ時計に、サンドピクチャーの不規則性や情緒を組み合わせた。角度を変えたり逆さまにすると砂が落ち始め、描かれる絵は砂の色や落ち方、空気の色によって変わる。時計を見るたびに、違った表情を楽しむことができる。会話のきっかけを作るアートとして親しまれているサンドピクチャーの特性を活用し、空間との関係を紡ぐ時計。



アイム ホーム

I'm home.

テーマC



シマクマ

ロボット掃除機の登場によって、私たちは掃除機を「かたづける」必要はなくなったが、常に部屋の中にいる彼らはホコリを被ってしまうようになった。「I'm home.」は、そんなロボット掃除機のための「おうち」の提案である。屋根は掃除機がホコリで汚れるのを防ぎ、2階部分には掃除道具を収納できる。シンプルでアイコンックな形状は、「おうち」から飛び出し、甲斐甲斐しく働く彼らをより一層かわいく感じさせてくれる。



シェル

SHELL

テーマC

NaTRIUM
(ナトリウム)

コロナ禍での生活に欠かせないマスクの「置く」場面と「干す」場面を美しくかたづけるマスクケースの提案。表面のスリットにより、ケースで持ち運ぶ際は指をかけやすくなる。干す際は通気性が向上、スリットがパーティションとして機能するためクリーンな外観になる。樹脂パウダーに銅粉をブレンド加工し、自由度の高いデザインを実現しながらウイルスの殺菌を可能にする。斜めにスリット穴をあけることで清掃性も高めた。



スペース フォルダース

Space Folder

テーマC



宮田 賢二

わずかなスペースでも手軽にワークスペースを確保できる、パーティション兼、収納ボックス。展開すればすぐに作業部屋に早変わり、仕事が終われば道具もまとめてすっきりコンパクト収納。在宅でのテレワークとプライベートの棲み分けがきっちりできる。



シングス イン オーダー

THINGS IN ORDER

テーマC



松宮 一樹

モノを置くだけで自然に整列し、簡単に綺麗な収まりを可能にするトレイ。トレイを組み替えることで自分の文具や小物に合わせた整理ができる。素材には透明度が高くメンテナンスし易いアクリル樹脂を使用。生活や働き方が日々変化する現在、毎日の「かたづける」という行為の中に、心が落ち着き、「次は何をしようか」という前向きな気持ちを抱けるプロダクトの実現を目指した。



掛け加える家具

テーマC



鹿野 峻

「そこに、棚が欲しかった。」必要な時に、すぐそこに必要なモノがない。そんな固定化された家具環境をより良くするため、手元にサッと掛けるだけで加えられる「新しい置き場所」をつかった。近年テレワークの普及に伴い変化してゆく暮らし方に対し、掛け加える家具で一人一人に寄り添った場を提供する。



審査員講評

募集テーマの選定から1次審査、最終審査までを担った3人の審査員に、今年の応募作品への評価や今後のコンペティションへの期待などを伺いました。



■審査員プロフィール



秋山 かおり デザイナー / STUDIO BYCOLOR 代表

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じ現在に至る。German Design Award (ドイツ)、DESIGN PLUS (ドイツ)、DFAアジアデザイン賞 (香港)、DIA Top100 (中国 杭州)、グッドデザイン賞 (日本) 受賞等。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。



吉泉 聡 デザイナー / TAKT PROJECT Inc. 代表

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、21_21 DESIGN SIGHT、パリ装飾美術館、香港M+など国内外の美術館や展覧会で発表・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、Dezeen Awards 2019「Emerging Designers of the year」(英)、Design Miami/「Swarovski Designers of the Future Award 2017」(米)、iF Design Award (独)、Red Dot Design Award (独)、German Design Award (独)、Goode design Award (日)、桑沢賞など。また作品は香港M+に収蔵されている。



桐山 登士樹 富山県総合デザインセンター 所長

30年に渡ってデザインの可能性を探り、さまざまな基盤や領域の活動を実践。1993年から今日まで「富山県総合デザインセンター」で富山県のデザイン振興に携わり、商品化を前提とした「とやまデザインコンペティション」を企画・実施。地域の資産を生かした「幸のこわけ」の企画・商品化など様々な活動を展開中。現在、富山県総合デザインセンター所長、富山県美術館副館長。個人としては、展覧会「ニューヨーク近代美術館巡回 現代デザインに見る素材の変容 (1996)」「日蘭交流 400周年記念 DROOG & DUTCH DESIGN展 (2000)」「イタリアと日本 生活のデザイン展 (2001)」他多数。ミラノデザインウィークで2005年から2019年まで日本企業のブランディングを手掛け、レクサス、キャノン (エリートデザインアワード2011グランプリ受賞)、アイシン精機 (Milano Design Award 2016 Best Engagement by IED受賞)、セイコーウオッチ、2015年「ミラノ国際博覧会」日本館 (金賞受賞) 広報・行催事プロデューサー他。

アイデアを強くする富山の視点 ————— 秋山 かおり

激動の一年となった2020年でした。コンペティションとしてはプロのデザイナーだけでなく、起業を前とした熱意ある学生に至るまで様々な応募者から多角的な視点が投げかけられたとても興味深い年だったように思います。結果的には富山の3つの企業が課題として掲げたテーマに対して大きく予想を超えた提案となったのではないのでしょうか。一次審査の時点で既に光るアイデアももちろんありましたが、今年はデザインメンタリングが新たに加わることで最終審査で巻き返すアイデアもありました。

アイデアというのは様々な立場の人々が関わってカタチになります。富山デザインコンペティションの良いところは、最終的に富山の魅力として発信できるようにサポート体制がしっかり整っているところでしょう。そういったところに耳を傾け、俯瞰して自分のアイデアを見ることもデザインワークにはとても重要です。もちろん最後に道を選び、アイデアを前に進めるのはデザイナー自身なのですが。

「積彩」に関しては、新しい素材・技法の提案として素晴らしいものだと思いますが、アウトプットの形にも工夫があればさらに良かったと思います。「Rainglass」は、商品化に向けた現実性が高い作品でした。三芝硝材さんにとってもチャレンジしがいのある提案だったのではないのでしょうか。「サイズを実感できるスケール」は「手に取って使ってみよう」と思わせるリアリティのある作品。ぜひ商品化に向けた動きが始まることを願っています。

プロダクトの次元を超えるデザイン提案へ ————— 吉泉 聡

今回は、実に様々な方向性からの提案があったコンペティションでした。例えば、賞は取れませんでしたでしたが風力発電「トヤマスタイルマイクログリッド」のように、エンジニアリングをバックグラウンドに持った方からの社会インフラというこれまでにない分野への提案もありました。

受賞した3作品は、それぞれ方向性が全く違っていたのが面白かったですね。「積彩」は、アウトプットの花瓶は1つの例であり、その造形手法において可能性しか感じられないような作品でした。このコンペティションは、かつて「プロダクトデザイン」コンペティションから「デザイン」コンペティションに名を変えましたが、その趣旨に最もふさわしい提案だったのではないかと考えています。「Rainglass」はモノのデザインとして高い完成度を実現していました。一方で、あえて言うなら、未来につながっていく力がやや弱いようにも思えました。「サイズを実感できるスケール」は、物としての完成度としてあと一歩な部分も感じられましたが、あらゆることがデジタル化していく社会の中で、置き去りにされがちな「量感」とか「質感」といったリアリティを大事にしようというメッセージが根底にある素晴らしい提案だったと思います。

今回は、今後、富山デザインコンペティションがどのように発展していくのか、それを考える上で、また実際に垣間見る事が出来た意義のあるコンペティションだったのではないのでしょうか。

これからのデザインの役割を示唆 ————— 桐山 登士樹

皆さんの提案を通してデザインの新しい可能性を感じさせていただきました。入選された21名の方々に、改めてお礼を言いたいと思います。また1次審査から最終審査へと作品を練り上げていくプロセスで3人のデザインメンターが力を添え、企業3社がそれぞれの立場から意見を加えてくださったことも、コンペティションを成功裏に終えることができた大きな要因だったと思います。今回初となる「デザインメンタリング」の導入を提唱した私としても、審査会の結果に安堵するとともに、とても満足しております。

新しい手法の提案となった「積彩」は、このコンペティションにこれまでにない流れをもたらし、新しい世界観を提示してくれました。「Rainglass」は、割れなどの対策に課題を残してはいるものの、プロダクトとしての完成度は高く評価できる作品でした。一方で「サイズを実感できるスケール」は、プロダクトとしての完成度はさておき、デジタルな時代においてアナログな実感を見直し問い直す作品となり、その発想の面白さが評価されました。

「モノとしてのデザインの良さ」が当たり前になっている時代の中で、これからさらにデザインが社会の中でどのような役割を担っていけるのか、どういう可能性を示せるのか。その方向性を示唆してくれるような、今回のコンペティションであったと思います。

デザインメンター 講評

デザインメンターを務めた3人に、デザインメンタリングの意義や効果、今年のコンペティションを振り返っていただきました。

デザインコンペティションの重要なファクターは「テーマ設定」—— 河崎 圭吾

メンタリングで感じたことは、これからのデザインコンペティションでは、テーマ設定がとても重要になるということです。簡単にいうとタカタレムノスさんのテーマ設定力がグランプリを引き寄せたと考えています。

現在、プロダクトの世界は完成度が高いことは当たり前の時代です。なぜなら、表現のデータ収集 (WEB や SNS 等) とそれを再編集して表現するツール (CADやレンダリングソフト等) が整ったからです。

1から10のクオリティーは簡単に上げられる時代です。つまりそれは日本の仕事ではなく、中国やその他の人件費が安い国で取り扱うことで成立する仕事になりました。

日本は、0から1を生み出す仕事を作るフェーズを迎えています。それだけ日本が裕福になったということです。つまり、これからの日本のデザインコンペティションでは、「0から1を生み出すきっかけとなるテーマ設定」が肝になると。

そういう意味で、タカタレムノスさんのテーマ設定は「色を着ける」というモノづくりの原理原則に関わる部分からの提案を求めていること。そしてそのテーマの背景 (塗装職人の消滅) は、日本のモノづくりの共通の社会課題であり、それを解決するアイデアはそのままその会社の強いアイデンティティとなりブランド力強化に繋がること。そしてその提案は表現の提案ではないのでビジネスに幅広く実装しやすいという利点があります。

デザインメンタリングで実現した新しいコンペのカタチ —— 有田 行男

受賞者の皆さま、おめでとうございます。また、ファイナリストの皆さま方の最終審査に向けてのご尽力にも敬意を表したいと思います。デザインを切り口とした地域政策を行ってきた富山ですが、時代の流れと共に、デザインコンペティションの在り方も、その目的や応募者のモチベーションを含めて随分と変わってきている様に思います。その様な背景の中で、富山県総合デザインセンター所長の桐山さんが、審査側と応募側の相対する枠組みにおいて、対話やコミュニケーションを深めるデザインメンタリングを考案され、今までにない新しいコンペティションのカタチとして導入されました。その最初の試みに、デザインメンターとして参画することができましたこと、とても嬉しく思っております。時代の流れに呼応する様に、デザインの解釈も拡がり、様々なバックグラウンドを持つ方々がデザインに取り組む様になりつつありますが、デザインのプロセスにおいて、デザインという概念の柔軟な解釈と、柔軟な発想を橋渡しするデザインメンタリングの意味が大きい様に感じた次第です。

今回の受賞作品が社会に対して花開く、ファイナリストの皆さまの今後の活躍が富山と繋がっていくことを願っております。

クリエイターのアイデアと企業の想いを繋げられた —— 岡 雄一郎

近年「デザイン」の解釈や領域、役割が大きく変化しています。単なる色や形を整えるだけではなく、いかにしてビジネスチャンスを創造するかを求められています。富山デザインコンペティションも従来の商品化を前提とした枠組みから進化する必要がありました。

今回は3社の企業に課題を設定してもらいました。課題について議論を進める中で感じる企業の様々な想いを、応募してくれるクリエイターたちにどのように伝えれば良いのかを考え、ファイナリストへのメンタリングという方法でアイデアと企業の想いを繋げることにトライしました。ファイナリストは様々なクリエイターが揃い、幅広い視点でアイデアが揃いました。従来ですと商品化に向けブラッシュアップをさせるのですが、単に商品化目的でまとめるのではなく、未来のユーザーを考えた時に企業のビジョンとして一番相応しいゴールを、ファイナリストとディスカッションし設定しました。このようにアイデアごとにゴール設定を決めることはコンペの応募者だけでは困難であったでしょう。そういう意味では多様化するデザインの新しい時代にふさわしい、デザインコンペティションの一端が担えたのではないのでしょうか。

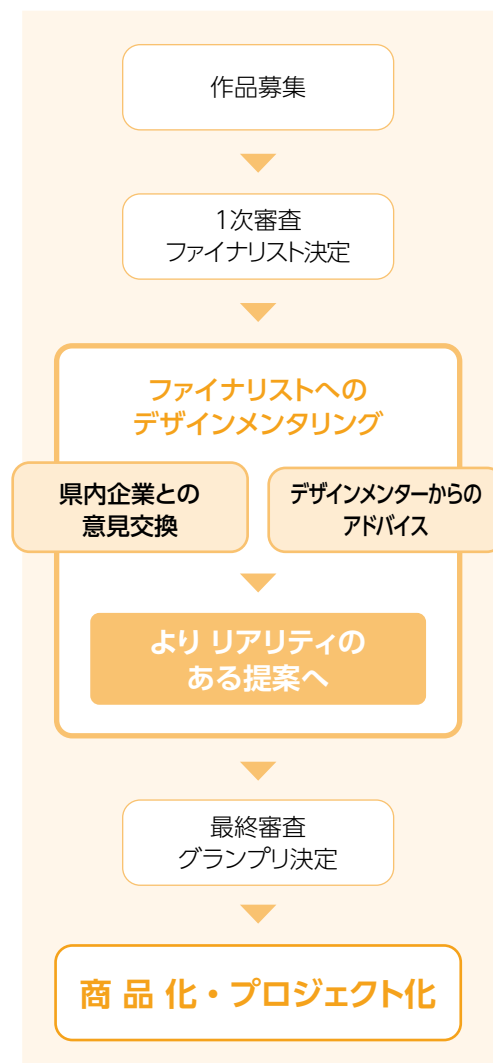
デザインメンタリングについて

■デザインメンタリングの目的としくみ

これまで富山デザインコンペティションでは、各賞決定後に作品の商品化に興味を持つ企業とマッチングして、商品の開発やプロジェクト化を推進してきました。今年度は商品化・プロジェクト化をさらに意識して、テーマ企業の担当者との意見交換やデザイン有識者 (デザインメンター) による作品アドバイスなどの「デザインメンタリング」を新たに導入しました。富山デザインコンペティションではファイナリスト (1次審査通過者) に対するサポート体制を強化することで、リアリティのあるより良い提案が生まれやすい「新たなデザインコンペのあり方」を探りました。

■デザインメンタリングの流れ

- 第1回 ◆テーマ企業のオリエンテーション (8月)**
工場見学、企業説明、課題の詳細ヒアリング、意見交換などを実施。
- 第2回 ◆デザインメンタリング① (9月)**
提案されたデザインボードや試作をもとに、テーマ企業担当者及びメンターによるアドバイスを実施。
- 第3回 ◆デザインメンタリング② (10月)**
メンタリングによるリデザインや最終審査のプレゼンテーション方法などについてアドバイスを実施。



■デザインメンター プロフィール



河崎 圭吾

金沢美術工芸大学 製品デザイン専攻 教授

金沢美術工芸大学卒業。NEC / NEC USA ,inc. 勤務。渡米中は研究員としてWhipsaw Inc.に勤務。シリコンバレーの動向調査や北米をターゲットにした商品開発に従事。2010年より現職。毎年六本木AXISギャラリーにて展示発表。[IoTのつくり方] (2017) [これからのエンターテインメント] (2018-2019) [Visionary thinking] (2020) 受賞歴: [Roku Soundbridge Radio] CES Innovations' 06 IF賞。[Weather report] IDEA金賞。[Plasma-X] Gマーク金賞。[SX-4] Gマーク大賞。[Voice Point] IF賞。NY近代美術館パーマナントコレクション選定。その他国内外の受賞歴多数。



有田 行男

富山大学 芸術文化学部 准教授

1996年に神戸芸術工科大学大学院卒業。京セラ株式会社、日本電気株式会社にてケータイやスマートフォンのデザイン、商品企画、事業マネジメントに関わる。デザインの実務とともに商品企画部長としての経験を基に、デザインマネジメント・コミュニケーションデザイン・プロダクトデザインを主な専門領域とする。2014年以降は活動の拠点を富山県高岡市に移し、デザイン教育と地域のデザインに取り組む。グッドデザイン賞については、デザイン実務時代の受賞とともに、学生の卒業制作を含めたデザイン教育と地域のデザイン活動においても受賞。



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

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。主な受賞歴: 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。

富山デザインウェーブ2020 デザイン展

●期間／2020年12月4日(金)～10日(木) ●会場／富山県民会館1Fロビー



企画展

「紙の可能性、紙のデザイン」

日常生活を楽しくしてくれる新たな紙のデザインを、県内外の企業13社による協力のもと、「加工する」、「貼る」、「刻む」、「切る」、「畳む」、「抜く」の6つのキーワードで紹介しました。



加 紙を加工する

紙に付加価値を与えたもので、紙本来にはない耐水耐衝撃機能を、加工することによって、アクセサリやステーションアリー、インテリアとして用途の可能性を上げることができる。機能面だけではなく、3Dや漆加工など視覚にも触覚にも表現力豊かな紙製品を選定した。

貼 紙を貼る

障子や行灯など古くから日本に伝わる道具に見てとれ、箔や特殊な塗料によって紙の表情や用途の可能性を上げることができる。展示では現代のライフスタイルにもフィットするデザイン性のある紙製品を選定した。

刻 紙を刻む

平面の紙を切って折って組み立てることにより立体にする行為であり、刻み方次第で如何にも形を変えることができる。刻むことで空間を彩るオブジェとなる紙製品を選定した。

切 紙を切る

切り絵に代表されるように紙を用いたアートであり、様々な色の紙を様々な形に切って重ね、そして組み合わせることにより、平面の紙に奥行きや動きを与えることができる。視覚的な面白さを表現した紙製品を選定した。

畳 紙を畳む

畳むという行為の中から新たな価値を見出すことであり、折り紙文化に慣れ親しんだ我々日本人は畳むことで喜びを作り上げることができる。重ねることによってどんな驚き、楽しみが表現できるのかデザイン性を追求した紙製品を選定した。

抜 紙を抜く

紙に間を持たせるもので、空気を含み紙の柔らかさをより一層引き立てるだけではなく、抜くことで平面から立体へと形を自由に変えることができる。今回は抜くことで生まれる表現の自由をフォーカスして紙製品を選定した。

協力企業

県内：cusuri 富山スガキ(株)、有桂樹舎、山天東リ(株)、サクラパックス(株)、細川機業(株)、(株)山田写真製版所、(株)マイブックサービス

県外：(株)浅野商店、家田紙工(株)、(株)五十崎社中、カモ井加工紙(株)、(株)杉原商店、福永紙工(株)

富山デザインウエーブでは、これまで多くの作品が商品化され、ヒット作品を生みだしてきました。今年度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2018
黒木靖夫特別賞受賞(現 審査員特別賞)作品
「actex(アクテックス)」から生まれたブランド

KIKACARE(キカケア)

デザイナー：デザインユニット yonanp(ヨナンペ)
×
メーカー：(株)リッチェル

(左から)		
KIKACARE ハンド(2個入り)	880円(税込)	
KIKACARE ネック	1,100円(税込)	
KIKACARE フット	1,540円(税込)	
KIKACARE ショルダー	1,320円(税込)	

富山デザインコンペティション2018で黒木靖夫特別賞に輝いたデザインユニット「yonanp」の作品「actex」。この受賞をきっかけに(株)リッチェルとの間で商品開発がスタートしました。そうして誕生した新ブランド「KIKACARE」。2020年11月からクラウドファンディングサービス「Makuake」で先行販売され、その後セレクトショップや通販サイトなどでの販売がスタートしました。

KIKACAREは、幾何形態のセルフケアグッズシリーズ。肩こりや足裏の疲れなどをやわらげてくれるマッサージアイテムです。特に疲れの溜まりやすい「肩」「首」「手」「足」に効く4アイテムをラインナップ。独特な凹凸によるコリほぐし効果もさることながら、使わない時もオフィスや家庭の環境にマッチする心地よいデザインが特徴。発売以来、自分用としてはもちろん大切な人へのギフト用としても人気を博しています。



受賞作品：actex

actexは、機能性と装飾性を合わせ持つ「新しい青竹踏み」として開発した。左右の足に各1個、中にマグネットを内蔵することで2個くっつけて使うこともできる。使わないときはデスクサイドキャビネットなどに張り付け収納。オブジェとしても映えるデザイン性が特徴の作品。

商品化のポイント

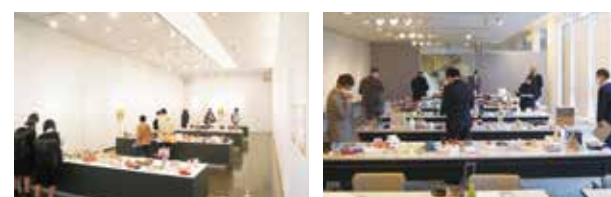
デザインの美しさとケアグッズとして「効く」機能性。その両立が、商品開発のツボになった。商品それぞれの独自フォルムと凹凸は、その工夫の成果である。また4アイテムをシリーズ化することでブランドとしての存在感アップを図った。

富山から発信するクリエイティブの波。今年度はWEB配信など工夫を取り入れ、感染防止に配慮した開催となりました。

1 富山デザインフェア 2020

- 会期 10月9日(金)～11日(日)
- 場所 富山市民プラザ(アトリウム・アートギャラリー)、デザインサロン富山

今年で24回目となる「富山デザインフェア2020」。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、商業デザイン分野の作品、全国の学生対象のパッケージデザインコンペ作品などが数多く展示された。また富山県でデザインを学ぶ4校の学生が制作した作品の展示も行われた。



2 高岡クラフト市場街

- 会期 10月17日(土)・18日(日)、24日(土)・25日(日)
- 場所 オンライン配信

「高岡クラフト市場街」は、富山県高岡市の中心市街地において開催されるクラフトイベント。産学官連携事業として2012年から毎年秋、市内各所を会場に開催されてきたが、コロナ禍の今年度は新しい試みとしてオンライン配信イベント「高岡クラフト市場街 #市場街TV」として実施。YouTubeを活用し多彩なコンテンツを配信した。



3 第60回富山県デザイン展

- 会期 11月20日(金)～22日(日)
- 場所 富山市民プラザ(アトリウム・アートギャラリー)

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幅広い分野を網羅する公募展。第60回を迎える今年は、窪田新さん、鈴木啓太さん、原田真宏さんを招待審査員に迎え開催された。最高賞である富山県知事賞には宮田裕美詠さん、学生大賞には高校生の西森和奏さん、学生建築デザインコンペでは富山工業高等学校4人組の作品が最優秀賞に選ばれた。





富山で生まれる、次のデザイン。

toyama design wave

発行日	2021年3月12日発行
編集・発行	デザインウェブ開催委員会
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 dw.toyamadesign.jp
主催	デザインウェブ開催委員会(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支局、 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	桐山登士樹
編集・構成	大矢寿雄／藤田忠彦／岡雄一郎／岩崎友昭／窪英明／ 堂本拓哉／吉田絵美／平野尊治／板野雄太／五十嵐瞳／玄千賀子
クリエイティブディレクター	加藤嘉一郎
デザイン	川原一也
ライター	中谷裕也
撮影	本田万里
印刷・製本	キクラ印刷(株)

