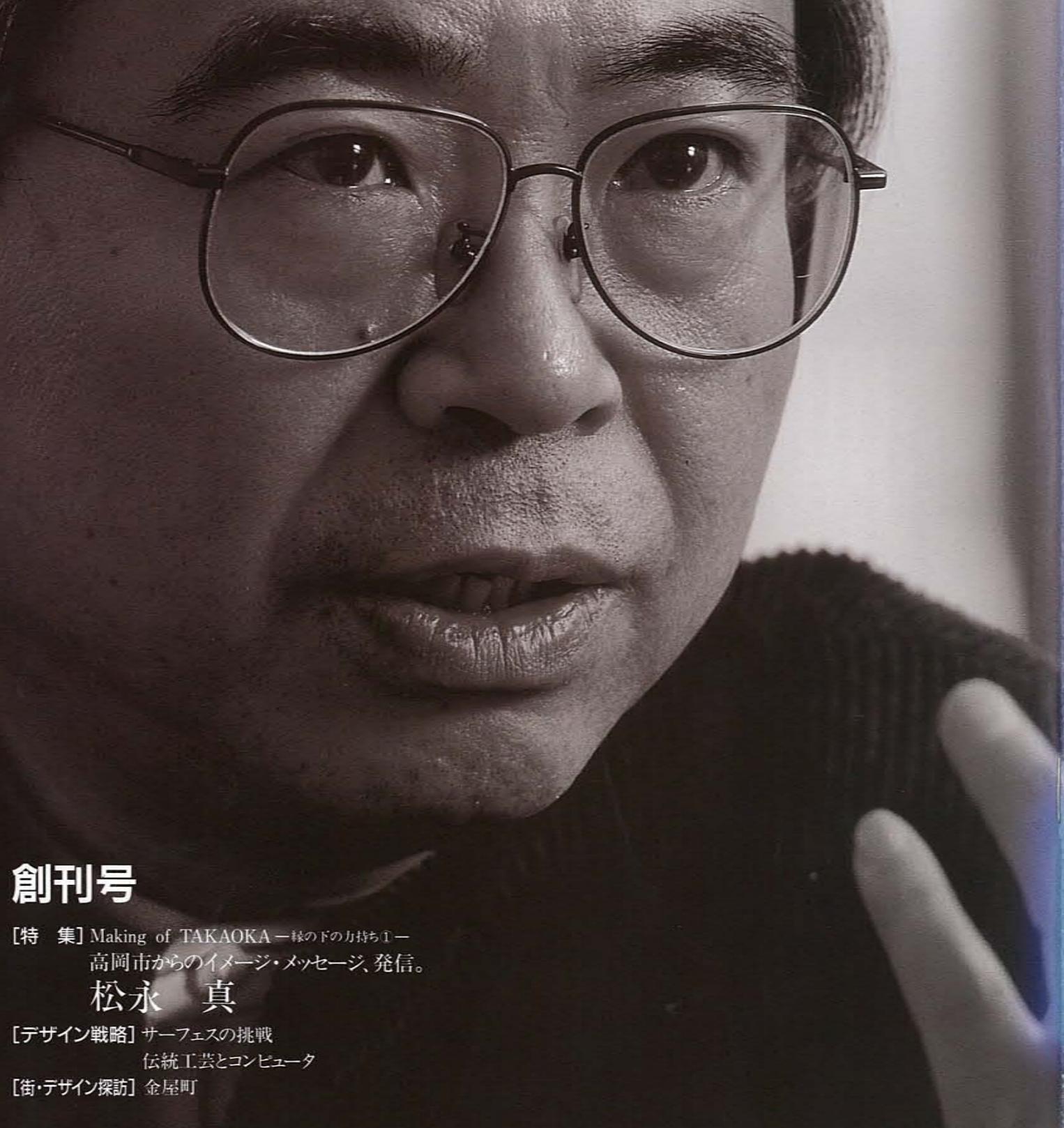


MOVIN'



創刊号

[特 集] Making of TAKAOKA —縁の下の力持ち①—
高岡市からのイメージ・メッセージ、発信。

松永 真

[デザイン戦略] サーフェスの挑戦
伝統工芸とコンピュータ

[街・デザイン探訪] 金屋町

高岡デザイン情報誌ムーヴィン
MOVIN'

創刊号(1992年3月31日発行)

写真提供・取材協力

㈱サーフェス
高岡市芸術デザイン指導所
高岡商工会議所
高岡テクノドーム(富山県産業創造センター)
富山イングストリアルデザインセンター
富山県工業技術センター
株式会社 松永真デザイン事務所 (50音順)

STAFF

Published by 高岡市中小企業課
〒933 富山県高岡市広小路7-50
TEL (0766) 26-1439
Executive Editor TATSUYA HATANAKA
Editor in Chief MASAYOSHI KIMURA
Art Director HIDEAKI SOUMA
Designer YUKIKO AZUMA
MIZUE KOBAYASHI
Writer SHIRO HASHIBA
RIE MORINAGA
SACHI GOSHAYA
Photographer EIJI HONBO
Photocomposer Operator MEGUMI KOMAZAWA
Cover made up by ㈱フォトパブリシティ
Printed by 相互企画印刷㈱
Cover Model SHIN MATSUNAGA

MOVIN'くムーヴィンは、MOVINGの略形で、「動く」・
「進展する」・「感動させる」という意味を持ちます。

◆ ◆
デザイン情報誌(MOVIN')は、高岡の街や人、企業そして
行政の動きを“デザイン”というアンテナでキャッチ、ユニー
クな切り口でご紹介します。
また、MOVIN'は高岡独自のデザインパワーを市内外に
発信していくとともに、高岡の未来に向けて「新しいデザイン
の動き」を生み出していく情報誌を目指しています。



高岡市／イメージポスター（B信） 1992年

に、老若男女、職業、趣味、嗜好、思想とさまざまなもので、奥行きも深いものです。ある意味では漠然としていて、不定形で、つかみどころがないともいえます。

だから、私のつくる一枚のポスターは、内にあつては市民の承認と共感を得ながら、しかり外に向かっては「高岡市」のイメージ・メッセージとして、それにふさわしいスケール感やクリエイティを持つものでなくてはなりません。

そういう意味で、至難なことだと思いました。ただ直感的に思つたのは、安っぽい観光都市一的な雰囲気になつたり、絵解きにすぎないだろうか、抽象にすればするほど、非常に朦朧感がある。でも、抽象は苦手だなどといふ人も見るわけです。多いかもしれません。

そうすると、それはそれで難しい。だから半具

新鮮だった
高岡市からの依頼

しかし、僕は悩みました。自治体がつくるイメージポスターというのは、地域の外に向かってイメージ・メッセージを発信すると同時に、市民の方たちにも、つまり内に向かっても発信されるものだといえるからです。市民といいうのは二文字で簡単にはいえますけど、まさしく、老若男女、職業、趣味、嗜好、思想とさまざまな違いがあつて、実に層が厚く、奥行きも深いものです。ある意味では漠然としていて、不定形で、つかみどころがないともいえなのです。

だから、私のつくる一枚のポスターは、内にあつては市民の承認と共感を得ながら、しかかも外に向かっては「高岡市」のイメージ・メッセージとして、それにふさわしいスケール感やクオリティを持つものでなくてはなりません。そういう意味で、至難なことだと思いました。

ただ直感的に思ったのは、安っぽい観光都市一的な雰囲気になつたり、絵解きにすぎないだろうか、抽象にすればするほど、非常に戸惑うがちである。でも、抽象は苦手だなどいられないということです。それでは抽象がいいのだろうか、抽象にすればするほど、非常にう人も見るわけです。多いかもしれません。そうすると、それはそれで難しい。だから半具

それ自体が、情報となる

→シルク

象、半抽象にしたのですが、その意味は、抽象におけるひとつのスケール感を持ち込む、具象における納得性ということです。だから、このポスターは、僕がいえば立山連峰のイメージもあるし、日本海のイメージもある。ちゃんとあるのは單なる装飾じやなくて、これはもしかしたらホタルイカかもしれない。満天の星かもわからない。全く別のことだと思ひます。

「高岡が何だか本気で動き出したみたいな気配。高岡の魅力に惹かれて、気がつかされたり、なかなか刺激的な様子です」。外から、市民の皆さんから、聞こえてくる雰囲気の中で、際立って鮮やかなのが、高岡市のイメージキャラクター「ハイスクールサイナー」の松永真さんにお願いしたイメージポスター。高岡をどうじょうと見て、どう料理していただいたのか、どう制作にまつわるお手サインなど、この日のをどんな風に考えてこられたやうなのか、じみせの中を東京の事務所におじゃまして、ねのかがいました。

高岡市からのイメージ・メッセージ・発信。
高岡イメージポスターを制作して――

A color portrait photograph of a middle-aged man with dark hair and glasses, smiling broadly. He is wearing a dark suit jacket over a white shirt.

P R O F I L E

れども、たとえば、このポスターが突然パリとかに行く。パリの人が見て、気に入ってくれた人がいるとします。「いいね」といつくれたとしたら、このポスターは一体何のポスターだろうと思うでしょう。よく見たらタカラ力。タカラカつて何だろう。日本らしい。調べたら高岡市という場所だった、ということで、僕はすごいコミュニケーションが成立つと思うんです。そういうふうになつてくれればいいなと思っています。

ポスターというのは、テレビという巨大な力を持つ高速メディアのために、本当は死ん

ているはずなんです。それがいまだに生き残っているというのには、新しい価値を持つたメディアとして生まれ変わったということだと思います。その辺を理解していただかないと、イメージボスターは存在しないと思うのです。

依頼者は精通者、まず話をよく聞きます

今や、総デザインの時代といわれるほど、デザインが重視され、デザイナーの立場といふのは、デザインを依頼する側、つまり情報発信人の大変な加担者の立場にあるわけであります。だから僕は仕事を依頼してくれる相手の方の話をとてもよく聞きます。彼らが何を目的として、何をやろうとしているのかを聞かないと、僕にはその仕事の目的がわからない。だから一生懸命聞きます。しかし、受信人である生活者としての立場をうまく取り込んで、ところどころ答えを投げ返してゆくかが、デザインをする上でとても重要なことだと思います。つまり、一方では発信人の加担者でありながら、受信人の代表であるわけですね。この橋渡しのよくなせめぎ合いが、デザインの難しさであると同時に面白いところなのでしょう。だから、精通者の意見を聞いた上で、非精通者ゆえの客観判断で一回転して全く対極の答えを出す場合だつてあります。たとえば、お酒のラベルを頼まれれば、それらを送り出している酒の精通者の話を一生懸命聞きます。聞いた上で、それをどう表現するかというと、今度はこっちがプロなんです。そういう関係をはつきりしないといと、いいデザインができないと思つていまます。相手が大企業であろうと零細企業であろうと、地方自治体であろうと、僕には違ひがありません。

デザイナーには、色感や造形力といったセンスだけでなく、生活者としてのセンスが求められていると思います。日常の生活を見つめる眼の確かさと、いつてもいいかもしけません。しかし、そうした当たり前の生活の中から見つけた小さな発見を、ただ当たり前にしか伝えられないとしたら、それはクリエイティブとはいえないと思うのです。つまり、当たり前の発見が光彩を放つてこそデザインの力が發揮されたといえるのではないかと思います。

僕のこの考え方、デザインのことだけではなく、いろいろなことにいえるんじゃないでしょうか。

高岡市でのデザインウェーブ・シンポジウムのとき、僕が「グラフィックデザイナーだからって、うちに帰つて平面の生活しているわけじゃない」といつたんです。後で聞いたんですが、そのとき、あるとつて優秀なインダストリアル・デザイナーが会場にいたらしい。その人に東京で会つたら「聞きました」というのです。「えつ、あの時いたの。怖いなあ」という、「あれにはいたく感動した」というわけです。

僕としては、いわゞもがなことを、素朴にいつたにすぎないのだけれども、変なところで感心されちゃつた。プロフェッショナルは、いろいろ知つていて難しい言葉も知つてゐるかもしれないが、彼ら専門家が自分の専門だけで物を見てるとしたら余裕を感じないというのもおかしいし、いわせないといふのもおかしい。そんな気がするのです。



田川市美術館/B全ポスター 1991年



竹中製作所/B全ポスター 1989年



日本グラフィックデザイナー協会/B全ポスター 1986年



日本グラフィックデザイナー協会/B全ポスター 1988年



味の素ゼネラルフーズ/パッケージデザイン 1986年



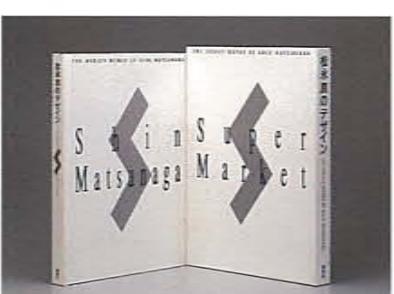
山陽スコット/パッケージデザイン 1987年

デザインといつのは何も特別なものではない

僕はジャンルを定めたくないという人間なので、生活=デザインであると思つていません。だから、何か妙にスペシャリストっぽくものを構えるのが嫌いなんです。要するに、ショッちゅういつているんですけど、うちに帰つちやうと、うちの混沌とした全体がある。政治問題も経済問題も教育問題も全部あるんだけれど、決してこの部屋が経済部屋で、この部屋が政治部屋とはなっていない。ないまぜになつていて。当たり前の話なんんですけど、そのこととデザインは似ています。だから、僕は、全体といつも対峙しないでいるのではないかなどいう気持ちが強いんですよ。要するに、デザインといつのは特別なものではない。生活がそのままデザインじゃないかと思います。生活がそのままデザインじやないかと。そんなことをよくいうんで、その中の関連としてそれぞれの役割が見えてくる。だから僕は、全体といつも対峙していないと、個々の役割の部分は出てこないんじゃないかなという気持ちは強いんですね。だから、生活の中では実にさまざまな出会いがありますが、僕は、出会いがあつたら、その都度しっかり出会いをものにしたいと、いう感じが強くて、またその結果が、ジャンルを定めたくないということになるのだと思っています。

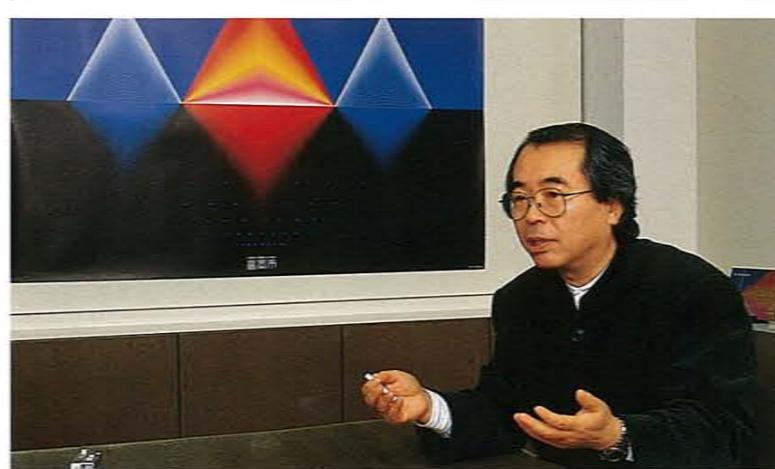
光彩を放つ、当たり前の発見

生活=デザインということは、最近よくお話しする「光彩を放つ、当たり前の発見」という表現、これと同じことなんですね。いつも僕が気にしていることを、新鮮にいいあらわしていると思います。



「松永真のデザイン」刊行ご案内

松永真さんの初の作品集「松永真のデザイン」が3月、講談社から刊行されます。この種の刊行物では珍しい団版オールカラーで、世界の松永デザインのこれまでのほぼすべてを見ることができます。デザイン関係者はもちろん、美に关心のある人、とにかく人に夢と可能性を示してくれる価値ある作品集といえます。(B4変形・300頁・団版600点・予価2500円)



東京 松永真デザイン事務所にて



写真上・イニシャルオブジェ
右・灰皿／丸・三角・四角
2点とも('91高岡クラフトコンペ)招待作品



金屋町

千本格子の連続する風景



かつて、日本のどの街もひとつの様式をもつっていた。それらは、ほどよい人間的なスケールであり、木や瓦という素材が織りなす建築である。金屋町は、そのような様式美を想起させてくれる。無駄な装飾を捨て、必要性からくる簡素に磨き込まれた佇まい。漆黒の千本格子。一定のリズムで連なる軒、白壁。かといって、ここは過去の佇まいをただ封印しているだけではない。借景としての空を効果的にとり入れるための無電柱化、鉄物発祥の地をさりげなく主張する、銅片の織り込まれた石畳。金屋町は、新しい解釈によると美と共存しながら、"町の香り"とでもいうべき空気をつくりだしている。



①建物のアクセントともいえる「明かり抜け」。そのひとつは茶の間の窓上に位置する。
②夜景にも特有の質感が漂う。
③通りと室内を遮断することなく、壁として、採光面として機能する千本格子。
④銅片に溶け込む街路燈、柔らかな灯が印象的。
⑤銅片の埋め込まれた石畳、マンホールにもこだわりを感じる。

マークをマウスに持ちかえた デザイナーからのメッセージ

伝統と先端との対話——デザイン開発委員会定例ミーティング

いま、高岡の地場産業は“振興”的ため、さまざまな試みをはじめている。財高岡地域地場産業センター・デザイン開発委員会もその動きの一つだ。発足は一年前、高岡市工芸デザイントレーニング指導所の高川氏の呼びかけに始まる。これに賛同した市内のデザイナー四人が集まり、デザイン開発委員会が組織された。

高川氏を含め、彼らの共有する武器は「パソコン」と「マウス」だ。マウスの可能性を、財産といえる技術力、そして技術者、素材、下絵や「デザインパターン」を、情報として蓄積することからスタートした。

これをマップによって、活用あるいは応用していくことで、高岡の新しいオリジナル商品を生みだそうとしているのだ。

● デザイン開発委員会のメンバーが、今後の展開について集まるところで、ミーティング会場におじやました。

内容の充実と使いやすい システム構築が課題

高川 さて、今後は、どんなふうにすすめていかを、そろそろ明確にしましょう。

奈良 データベースのシステムをより完全なものにしたいね。

稲田 目的は商品づくりだから、次は、このデータベースを活用して商品展開できるシステムが必要になるよね。

奈良 データベースを作ることが目的になつてしまつたらダメなんだよね。今はまだハッキリとした目標が見えていないから、遅々として進まないような気がする。たとえばボタン一つで、高岡の地場産業がわかる学習システムの開発とか、小学生でも操作できるような環境を整えたいね。

高川 地場産業に携わる全ての人たちと、マ

ックを通じてシステムマッチに仕事ができる

というのが夢だね。ますます情報化は進むだろし、もっとインフラの整備というか多彩なネットワーク環境を構築すべきだね。

稲田 職人さんにメンバーとして参加してもらつたらどうだろ。铸物をする方とか、着色している方とか。実際モノをつくるのは職人さんなんだから、彼らの意見も求めなければ、デaignerと職人さんが相互利用できるというシステムはそう簡単にはできないんじゃないかな。

奈良 職人さんの意見を取り入れるには、なかなかカタチを見せて納得してもらつてからでないと難しいでしょう。

高川 そうだね。見てもらうにも、使つてもらうにまだそんな状態じゃない。データベースの内容を充実させて、操作しやすくすることが先決だね。僕たちのスタンスを理解してもらうために、デザインパターンのシステム強化ということで進めましょう。

プロデュース精神を 刺激したい

相馬 下絵とかデザインパターンをシステムに組み込んで、どうやって職人さんにファイドバックしていくのかな。

稲田 デザインパターンの供給だけじゃなく、モノづくりに応用するための技術を、職人さんや技術者と一緒に開発していくべきなんじやないかな。

高川 応用できる技術は、実際に結構あるよ。稲田 マックで出力して、感光材を使って処理すれば、かなり複雑なパターンの再現ができるよ。

奈良 デザインパターンをもつとデジタル化して、目的の場所までダイレクトに持つてこられるシステムをつくると、職人さんにも便利だろうね。

高川 慣れれば、単に出力して使うほかに、

仕事はマックで変わる、 マックが変える

相馬 マックを入れてから、僕たちの仕事も改革されたというか変わったよね。

高川 一番変わったのは奈良さんだね。

奈良 はい。転職もしてしまいました(笑)。

いやいや、本質は全然変わってませんよ。ただ、プレゼンテーションの仕方が全く変わったということかな。



メンバーが高岡の 「核」になれるといい

高川 マックを通して、こうして集まつたメンバー、というより僕が無理に付き合わせることで、高岡のために何かをしたいという思いでつながっている。とても大切なことだと思う。

稲田 マックを通して、こうして集まつたメンバー、というより僕が無理に付き合わせることで、高岡のために何かをしたいという感じだけど。高岡のために何かをしたいという思いでつながっている。とても大切なものだと思う。

奈良 僕は逆で、もっともとのめり込んだ。紙芝居もやれば、音楽つきのアニメーションもやる。そこに明確な目的やメッセージがあれば、これほど有効な説得の道具はないよ。

高川 コンピュータを使つたプレゼンテーションにね。特に地方ではそういう手法は無かつたからね。

奈良 最初は販売店とよく間違われました。「おたくで買えるの。いくら?」なんてね(笑)。

稲田 そうそう、最初はマックの宣教師みたいだった。変人とも呼ばれた(笑)。

マックにはいろんな可能性があって、仕事のカテゴリが拡張されたよ。

高川 本当に百人百様。その人の必要と能力に応じた使い方が可能なんだよね。

奈良 確かに、頭の中が空っぽだと、マックの前に座つても何も出来ない。

高川 生み出す苦しみを、目一杯味わってからマックの前に座ろう(笑)。

稲田 そうだね。僕はもうマックを無意識に

この日、相川氏は欠席。



データベース化されたパターンをコンピュータで
デザイン処理して制作された漆のトレーとコースター



奈良郁夫 (ならいくお)

プロダクトデザイナー
マルチメディアデザイナー

1955年4月7日生まれ
ZEN CREATIVE STUDIO, INC.
商品開発室



高川昭良 (たかがわあきよし)

クラフトデザイナー

1953年12月4日生まれ
高岡市工芸デザイン指導所



相馬秀明 (そまひであき)

グラフィックデザイナー

1957年11月3日生まれ
相互企画印刷株企画制作部



稲田和宏 (いなだかずひろ)

グラフィックデザイナー

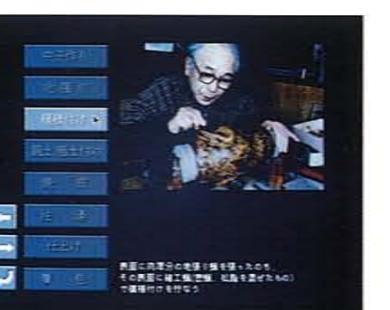
1952年2月16日生まれ
都市開発プランナー
プロダクトデザイナー



相川繁隆 (あいかわしげたか)

プロダクトデザイナー

1956年7月1日生まれ
株竹中製作所デザイン室
イナダデザインスタジオ



学習システム「高岡銅器」の画面
簡単な操作で、作品ができるまでのプロセスや、高度な技術についての深い知識が得られる。



サーフェスの挑戦

漆業界の新しい可能性を求めて

「形をつくらない 「サーフェス」の誕生

世の中の流れはめまぐるしく移り変わり、モノに対する人々の価値観も多様化の一途をたどっている。この変化は、「伝統工芸」にも大きいあてはまる。独特の技術を土台としながら、新たな価値を持つモノづくりに、暗中模索を続けている。もちろん漆業界においても同様のことがいえる。

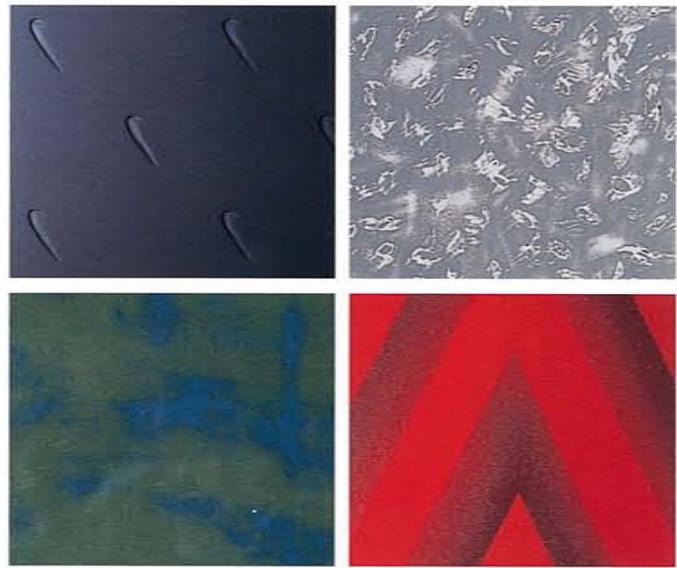
そうした中で、漆業界の新しい可能性に挑んだ集団が、この「サーフェス」である。国と県が推進する「事業転換補助事業」のもと、高岡漆器協同組合の面々が立ち上がったのだ。漆業界の転換という意義を尊重し、ブレンにはあえて漆関係者を避けて、テキスタイルデザイナーの栗辻博氏を迎えていた。氏は、インテリアの分野においても日本を代表するデザイナーと定評がある。

当初「漆は、全くわからない」と困惑していた栗辻氏に、「漆のことは、私たちがプロ。漆をあくまでも素材としてとらえ、その可能性を拡げていけるよ、デザイナーとしての感性で『指導していただければ』と情熱をもつて説得した」という。そうして生まれたのが「カタチをつくらないサーフェス(表面)」といふコンセプト。つまり、さまざまな塗りの世界を提示しながら、商品開発に携わる方々へ、そのヒントとなるものを発信していくことだ。

最初は、高岡の塗りの可能性を 300×300 cmの板に託し、塗りのパターンをただただ制作する日々が続いた。そして一九九〇年十月。パターンが約五百種類に達したところで、ようやく第一回展示会(東京・六本木アクリスギヤラリー)に踏み切った。プロダクトデザイナーや家具メーカーなどの関係者に公開し、モノづくりの新しい発想を促そと試みた。新しい技法とテクスチャーパターンを九〇〇×一八〇cmの大きなボード(約六十点)で、プレゼンテーション。期間中、さつくインテリアメーカーなどから引き合いもあり、確かな感触をつかんだという。



展示会準備風景(写真左:栗辻氏)



パターン各種



展示会風景
(アクシスギャラリーにて)



サーフェス独自で開発した室内ドア

新しい方向性が見えてきた

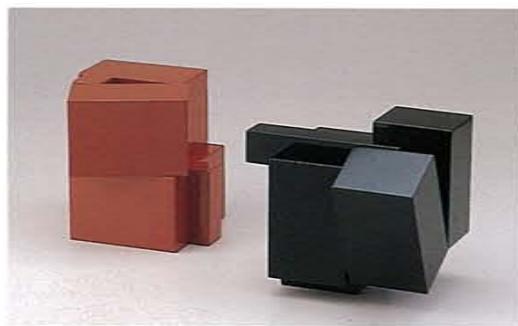
第二回展示会(一九九一年東京・六本木アクシスギヤラリー)では、ほんやりとだが方向性もいくつか見えてきた。方針は、従来通りあくまでも素材の提供がテーマ。しかし、塗りのパターンの提示だけでは具体性に乏しく理解に苦しむのではと、三体のドアを作り提案した。さっそく、「サーフェス」という名称を入れて、工芸品売り場のドアを作りました。PR活動を図ろうとの声も出ているようだ。今回は商業空間のデザイナーやプランナーが多数来場した。新しい空間づくりに、サーフェスの新しい塗りの世界は絶好の素材といえるのだろう。だが、商空間に対応していくとなると、必然的に一品生産が主体となる。もともと量産が難しいとされているだけに、これについては新しい方向性のひとつとして検討していくとのこと。

これからが、正念場

「事業転換補助事業」には、有効期限がある。「事業の期限切れと同時に解散してしまうのは、とても残念」と、その二年を終え、サーフェスは漆器協同組合のうち八社の共同出資で、昨年新たなスタートを切った。このように補助事業が終了しても、継続してアクションを起こし続けているパワーは他に類を見ない。サーフェスが注目される理由は、ここにあるのだろう。

設立当初から、仕事の話が数多く舞い込んでくる。だが、「慌てず、もっと懐を深くしてからあれこれ始めなければ」と、栗辻氏の慎重なアドバイスもあるように、日先の利益にとらわれることなく、常にいろんな仕事へ目を向けながら、勉強していくという努力を惜しまない。

サーフェスは今、長期ビジョンを思案しながら、体制づくりの真っ最中。可能性を秘めた雷を大切に温め続けている。きっと素晴らしい花を咲かせてくれるだろうと、期待して止まない。



'91高岡クラフトコンペ特別招待作品に出品。
彫刻家の金沢健一氏のデザインにより、
㈱笠原昇雲堂とサーフェスが共同で製作。



写真左・海外からのゲストを交えて、制作の打合わせ
下・メンバー全員でプレゼンテーション



写真左・クラフトコンペ展示風景
右・クラフトコンペ審査風景

富山から全国へ、そして世界へ向けて発信

——**デザインウェーブ**

富山に新しいデザインの波を起こし、そのパワーを国内外へ発信することを目的とした「デザインウェーブ」。一九九一年も高岡の各会場を舞台に「シンボジウム」、「デザイン祭り」、「ワークショップ」と、多彩なプログラムで展開された。

この中で「実践デザイン研修合宿」とでもいうべきワークショップを紹介しよう。ワークショップは、街づくりや環境開発について、あくまでも高岡の地域特性を活かしながら、グローバルな視点・考え方で、デザインを実践しようという目的で行われている。若手デザイナーで構成されるデザイン開発グループが、合宿で生活を共にする一週間、親しくコミュニケーションを図りながら、一つのテーマに基づき、共同で調査・研究デザイン開発を進めるというもの。八九年に高岡で開催された、アジアで初めての「ICSID（イクシド）デザインセミナー」が契機となる。海外からゲストを迎える、国際色が加わることからもメンバー同士が積極的に刺激し合い切磋琢磨しているようだ。

九一年のメインテーマは「デザインを街に活かす」。そして三つのグループがそれぞれのサブテーマである、「歴史と文化を演出する」「ウォーターフロントで遊ぶ」「ダウンタウンで楽しむ」について、高岡市をモデル地区としたデザイン開発を進めた。

合宿最終日の会場で、自分たちが追求してきた理想とする街づくりについて、プレゼンテーション。コンセプトの考え方から、表現レベルのアイデアまで各グループからユニークなプランが発表された。



——**出会いと情報の日常着パーティ**

——**ナイトフォーラム**

富山IDC主催のデザインの夜会。毎月第三火曜日の夜、高岡と富山が交互に会場となって開かれているが、それまで交流の機会の少なかつた双方のデザイナーたちの間に、コミュニケーションが生まれ、富山県のデザイン界にとって画期的なことだといわれている。

また、参加資格を限定していないことから、デザイナー関係者をはじめ、学校教師やOISなどさまざまな分野の人たちが出席する。形式ばらない和やかな雰囲気の中で、思い思いにコミュニケーションし、ネットワークを広げていく。

ゲストには各界の第一線で活躍中の方が招かれ、講演会やVTRを使っての体験談を披露するなど、毎回多彩な趣向が用意される。

九一年は、県内の劇団による立体絵巻紙公演や、県内イベントの裏話、欧米のインテリア事情についての講演などが行われた。

——**地場産業に即した情報を提供**

——**第十一回デザインセミナー**

富山県内のデザイナー・企業の経営者層を対象とするセミナーで、講演会と実践デザイン実技研修会を定期的に開催している。

九一年の講演会は、講師として五十嵐威暢氏を迎え、「世界から見た日本のデザイン」と題して開催。最先端の情報が聞けるとあって、会場は熱気があふれた。また、実践デザイン実技研修会は「マーカーによるイメージスケッチの描き方」を実施。よりハイレベルな技術を習得しようと、毎回多数の参加者が集まる。

高岡の伝統産業に従事しているデザイナー・技術者を対象に、モノづくりの現場で即、役立つ情報を提供している。

九一年は、佐々木硝子㈱マーケティング部次長、前日本クラフトデザイン協会理事長の佐藤信泰氏を迎え、「佐々木硝子のデザイン戦略」という演題で講演を行った。講演後、参加者との間に活発な質疑応答が交わされた。

特別招待作品は、日本を代表するデザイナーや有名作家と高岡伝統産業に従事する地元企業との共同作品で、九〇年から展示されている。デザインが伝統産業に果たす役割の大きさを再認識するとともに、銅器や漆器における素材の新しい可能性を発掘することが目的で企画されたものだ。「今後の高岡地場産業の活性化に結び付けば」と、関係者の期待は大きい。

また九一年は、地元の出品作が初めてグランプリを受賞したほか、四作品が入賞。クラフトコンペが年々ハイレベルになっていく中で、主催地高岡のモノを見る目が着実に養われ、デザイン力も向上してきた成果といえど、期待は大きい。

「高岡市は知らないが、クラフトコンペは知っている」という県外デザイナーも多いといふ。クラフトコンペをここまで有名にした原動力は何か。それは、十八年前に結成された高岡伝統産業青年会の若手がいち早く感じていた、業界の危機感とデザインへの渴みだろう。

高岡市は知らないが、クラフトコンペは「この審査員には、この審査陣なら出品したい」と制作意欲を刺激する、一流のデザイナーを迎えた。また素材を限定せず募集作品の幅を広げたことや、マンネリ化に陥らないよう、常に新しい企画を盛り込むなどの積み重ねが、今日の成功に結び付いたといえる。五年には、国際展の開催を目指している。その先駆けとして、今年「国際クラフトフェスティバル'92富山」が、クラフトコンペとドッキングした形で開催される。世界のクラフトマンを富山・高岡に集めて、その素材や技術を使って制作してもらうという試みだ。これを機会として、「工芸都市高岡クラフトコンペ」を大いにアピールし、国際展に向かって規模、内容ともに一層拡大し充実させていく予定なのだ。



※5点の写真は、すべて地元作家の受賞作品です。



語りかけるものたち ——工芸都市高岡クラフト「コンペ」

クラフトコンペは、一九九一年の秋で満六歳を迎えた。誕生した年（八六年）には、一一六一点の応募作品を集め、コンペ成功のボーダーライン（一〇〇〇点）を突破。全国規模のコンペとして、スタートから大成功を収め、年を追うごとに評価が上がっている。九年も一〇〇〇点を超える規模も拡大する一方、国際化を進める中、中国北京中央工芸美術学院展や姉妹都市フォートウェーン市からの出品も加わる。特別招待作品も含め、クラフトコンペ入選作の作品集も全ページカラー化が実現。

クラフトコンペは、日本を代表するデザイナーや有名作家と高岡伝統産業に従事する地元企業との共同作品で、九〇年から展示されている。デザインが伝統産業に果たす役割の大きさを再認識するとともに、銅器や漆器における素材の新しい可能性を発掘することが目的で企画されたものだ。「今後の高岡地場産業の活性化に結び付けば」と、関係者の期待は大きい。

また九一年は、地元の出品作が初めてグランプリを受賞したほか、四作品が入賞。クラフトコンペが年々ハイレベルになっていく中で、主催地高岡のモノを見る目が着実に養われ、デザイン力も向上してきた成果といえど、期待は大きい。

高岡市は知らないが、クラフトコンペは「この審査員には、この審査陣なら出品したい」と制作意欲を刺激する、一流のデザイナーを迎えた。また素材を限定せず募集作品の幅を広げたことや、マンネリ化に陥らないよう、常に新しい企画を盛り込むなどの積み重ねが、今日の成功に結び付いたといえる。五年には、国際展の開催を目指している。その先駆けとして、今年「国際クラフトフェスティバル'92富山」が、クラフトコンペとドッキングした形で開催される。世界のクラフトマンを富山・高岡に集めて、その素材や技術を使って制作してもらうという試みだ。これを機会として、「工芸都市高岡クラフトコンペ」を大いにアピールし、国際展に向かって規模、内容ともに一層拡大し充実させていく予定なのだ。

History <歴史>

産業の歴史をひもとくと、380年前までさかのぼる。加賀二代藩主・前田利長公の産業振興策をきっかけに長い伝統に培われた技術が、現在の「銅器・漆器のまち」高岡をつくりあげた。高岡銅器・漆器は、今や国指定伝統的工芸品となり、特に銅器は量・質ともに日本一の地位を誇る。日本三大仏の一つである高岡大仏や、御車山祭の山車はその象徴ともいえる。

さらに、培われた銅器技術から発展したアルミ産業も今や、住宅・ビル建材から家庭用品にわたって日本有数の生産高を誇っている。

Nature <自然>

四季折々に表情を変える街・高岡は、万葉歌人・大伴家持が数多くの歌を詠んだ地である。魅力ある高岡の風土が作歌意欲を触発し、多大な影響を及ぼしたのだろう。

たとえば、二上山。家持が、都を偲んで朝夕眺め歌を詠んだほどの美しさは、今も人を引きつけて止まない。“二上山万葉ライン”には、平和の鐘・郷土資料館・万葉植物園・家持像などもあり、自然と歴史に親しむドライブコースとなっている。

たとえば、富山湾・雨晴海岸。その海越しに北アルプスの山並みが一望できる景勝は、世界でも二カ所という希少な地である。

また、前田利長公が築いた城跡である高岡古城公園は、全国でも珍しい水濠公園で、自然美とともに歴史の重みを感じさせ、多くの人々に親しまれている。



Festival <祭>

高岡には、二つの対照的な曳山祭がある。一つは、華麗な高岡御車山祭。民俗色あふれる祭の美しさ、そして伝統工芸の技の象徴である御車山は、国の重要有形無形民俗文化財にも指定されている。もう一つは、勇壮な伏木曳山祭。別名“けんかやま”とも呼ばれている。七福神を祀り太鼓ばやしに合わせて夜遅くまでぶつかりあう、港町の祭である。

この他、夏の風物詩である日本海側随一の七夕まつりや、万葉集全20巻・朗唱の会など万葉のロマンを今に伝える秋の万葉まつり。さらには、冬のビッグイベントである日本海なべ祭りなど、目白押しだ。万葉のふるさと・商工の街の意気が伝わる祭の数々は、高岡の四季を彩りたいへんな賑わいを見せている。



地場産業界の技術継承とデザイン創造に全力を注ぐ

高岡市工芸デザイン指導所

高岡市工芸デザイン指導所の前身は、昭和二十六年、地場産業界からの強い要望で発足した高岡市金属指導所である。その後、多少の名称変更を経て現在の形となつた。このようく古くから業界と深い関わりを持ち、●デザイン作成研究事業・デザイン指導・相談・受託調整及び作成) ●伝統工芸技術者養成スクール事業(技術力の向上・人材育成)などの指導を行っている。

地元の優秀な技術者やデザイン専門の講師陣を迎えて、伝統工芸をトータルにプロデュースしていくける技術者の指導・育成に努めている。この他にも、全国に先駆け、「伝統工芸産業技術者表彰事業」(優秀な技術者及び技術者を対象として表彰)を行つなど、高岡市が誇る伝統工芸技術の保存と継承に余念がない。

高岡市におけるデザイン関係のイベント時にも、企画の立案やスタッフとして積極的に参加している。

〒933 高岡市開発本町一一
(0766)22・2317

地場産業界の技術継承と
デザイン創造に全力を注ぐ

高岡市工芸デザイン指導所

高岡市工芸デザイン指導所の前身は、昭和二十六年、地場産業界からの強い要望で発足した高岡市金属指導所である。その後、多少の名称変更を経て現在の形となつた。このようく古くから業界と深い関わりを持ち、●デザイン作成研究事業・デザイン指導・相談・受託調整及び作成) ●伝統工芸技術者養成スクール事業(技術力の向上・人材育成)などの指導を行っている。

地元の優秀な技術者やデザイン専門の講師陣を迎えて、伝統工芸をトータルにプロデュースしていくける技術者の指導・育成に努めている。この他にも、全国に先駆け、「伝統工芸産業技術者表彰事業」(優秀な技術者及び技術者を対象として表彰)を行つなど、高岡市が誇る伝統工芸技術の保存と継承に余念がない。

高岡市におけるデザイン関係のイベント時にも、企画の立案やスタッフとして積極的に参加している。



多目的ドームとして知られているテクノドーム内に、インキュベータ室はある。インキュベータとは、もともと保育器やふ卵器といった培養の意味をもつ。文字通りこの施設も企業化を目指す人に低料金で場所を貸貸し、育成・支援することを目的として誕生した。入居対象者は、一定以上のデザイン力・技術力を有し、研究開発型の企業を目指していることが条件とされる。

インキュベータ入居者は、●研究開発資金の斡旋●情報の提供・交流支援●技術の指導・カウンセリングなど、これらのサービスも受けることができる。入居期間は原則として五年以内であるが、必要に応じて一回のみ延長可能。現在多くの企業が入居中で、フルに活用されている。

高岡テクノドーム(富山県産業創造センター)
〒933 高岡市二塚三二二一五
(0766)26・5151

研究開発型企業への夢を実現

高岡テクノドーム

富山県工業技術センター工芸技術課内に、漆・木工・金工など、これらの総合的なデザインを担当するスタッフがいる。中小企業の技術・デザインの向上を目的とし、研究・指導・依頼の三本を柱に活動を行っている。

●CADによるデザイン研究など●地域研究者を請事業新材料及び新加工技術による地域産業製品の高度化などさまざまである。さらに、研究・開発も意欲的で、最新のものとして「螺鈿の加飾法」が独自に進められた。手の加工ではできない緻密なバターンの螺鈿加飾法を印刷技術と化学エッチング法の応用により、試作品完成まで至っている。また、自社にデザイナーを持たない企業の相談にも応じているなど、積極的に支援活動を行っている。

〒933 高岡市二上町一五〇
(0766)21・2121



螺鈿加飾漆器の試作品

〒933 高岡市二上町一五〇
(0766)21・2121

富山県工業技術センター工芸技術課内に、漆・木工・金工など、これらの総合的なデザインを担当するスタッフがいる。中小企業の技術・デザインの向上を目的とし、研究・指導・依頼の三本を柱に活動を行っている。

●CADによるデザイン研究など●地域研究者を請事業新材料及び新加工技術による地域産業製品の高度化などさまざまである。さらに、研究・開発も意欲的で、最新のものとして「螺鈿の加飾法」が独自に進められた。手の加工ではできない緻密なバターンの螺鈿加飾法を印刷技術と化学エッティング法の応用により、試作品完成まで至っている。また、自社にデザイナーを持たない企業の相談にも応じているなど、積極的に支援活動を行っている。

〒933 高岡市二上町一五〇
(0766)21・2121

富山県工業技術センター工芸技術課内に、漆・木工・金工など、これらの総合的なデザインを担当するスタッフがいる。中小企業の技術・デザインの向上を目的とし、研究・指導・依頼の三本を柱に活動を行っている。

●CADによるデザイン研究など●地域研究者を請事業新材料及び新加工技術による地域産業製品の高度化などさまざまである。さらに、研究・開発も意欲的で、最新のものとして「螺鈿の加飾法」が独自に進められた。手の加工ではできない緻密なバターンの螺鈿加飾法を印刷技術と化学エッティング法の応用により、試作品完成まで至っている。また、自社にデザイナーを持たない企業の相談にも応じているなど、積極的に支援活動を行っている。

〒933 高岡市二上町一五〇
(0766)21・2121

優れたコーディネーター

富山インダストリアル・デザインセンター

略称IDCと呼ばれ、企業やデザイン関係者へ、ブレーンの紹介及び情報提供をするコーディネーターとしての機能を持つ。このため、デザインやモノづくりに直接タッチすることはない。

ネットワーク拡大のためにスタッフは、県内外さらには国外にまで、基盤づくりに余念がない。主な活動は、●教育・研修事業(デザインセミナー・実践デザイン研修など)●デザインコーディネート事業(デザイナ

の紹介・機関誌の発行) ●デザイン開発支援事業(デザインアドバイザー派遣) ●交流・プロモーション事業(ナイトフォーラムなど) ●普及・啓発事業(デザイン関連事業の支援)などである。このように、多面的な事業活動を通して、デザイン力向上の場を提供している。コンピュータ機器なども充実しており、上手く活用していきたい施設である。

〒933 高岡市二上町一五〇
(0766)25・5039

