

Koizumi Studioの小泉誠氏。10数社の地域メーカーでデザイン活動を続ける。各々が自覚と責任を持ち、個の力の引き上げが最大の課題と位置づけるデザイナー小泉氏を紹介する。

「しらけ世代」の反骨精神
アトリエ事務所への弟子入り

一世代前の団塊の世代は、いろんな道を切り開いていきました。その恩恵にあやかっているのが、その少し下の世代となる私たち、しらけ世代です。だから、是が非でもデザイナーになりたいという情熱を持って、この世界にはいったという訳ではありません。しかし、学校を出て社会でデザインの現場に関わることで、このままではまづいな、と実感しました。学生時代は体育会系でサッカーをやってきた経験上、きちんと負荷をかけたトレーニングをしないと成長しないと思っていました。

そのため、自らを追い込むため、1985年、バブル前のタイミングとなる25歳の頃に原兆英氏、原成光氏のアトリエ事務所に入り師事を受けたわけです。

危機感からとはいえ、自ら望んで弟子入りしたわけですから、逃げることもできません。それからの5年間

ものばかりを追い求めていました。つまり、手掛けてきた製品が社会とリンクするという基本的な視点が抜け落ちていたのです。

失敗を糧に
チーム分業の体制

この失敗でいろんなことに気づかされました。幸いにして同じように気づいたメーカーも共通の課題認識を持ち、一緒に語り合う時間を設けることができました。これが大きかった。同じものづくりをする人間として、どうすれば自分たちが満足いく物になるのかという根本的な課題から洗いざらい話し合いました。それが30代後半の頃のことです。

この経験が、私のデザイナーとして



小泉 誠

Makoto KOIZUMI

コイズミスタジオ
代表

www.koizumi-studio.jp

で、相当、鍛えられました。弟子入りして、与えられた仕事に一生懸命に励んでいましたが、将来のことについては、まだぼんやりと、いつかは一人で活動していくのだろうという位しか考えていませんでした。

独立して感じた

新たに立ちほだかる壁

原兄弟のことを心から尊敬しながらも、長年一緒に過ごしていれば、考え方が違うところも見えてきました。やがて自分が進みたい方向性が明らかになつてきました。

独立した当初も、とりあえず、個人で生きていくのだろうという思いのみで活動を開始しました。たいした仕事も無かつたのですが、全ての仕事に全身全霊をかけて関わった事で自分の色も見えて来たようです。

の立脚点となりました。ものづくりは、作り手がないと製品は作れません。これまでは、その当たり前のことをデザイナーは蔑ろにしてきました。作り人のヒエラルキーは、もつと上位にあつても良いはず。ものづくりの環境では彼らが居ないと始まらないですし、そのため、もつとフラットな関係であることを強く願うようになりました。

プロジェクトごとの分業化

新たなデザインフォーマット構築

作り手とデザイナーの関係をフラットなものと思うようになり、ものづくり自体を一つのプロジェクトとして考えるようになりました。プロジェクトとして見ると各専門家が専門分野を担当するのは当然です。

数年後によく地域の家具メーカーとの縁があり、製品を作るのですが、話題性のあるものはできませんでした。殆ど売れることもなく作りっぱなしとなりました。今思えば、旧態依然なやり方です。結果的には、メーカーとの関係も長続きせず愕然としました。

この経験から、自分自身が抱える問題点にも気づくことができました。メーカー側の問題点も明らかになりました。組織の中では人のせいにして気がつかなくつたかもしれませんが、個人でやっていたら、言い訳はできませんから。

結局、ものづくりといいながらも、いろんな意味で必要のない物を作っていたんです。生活者やつくり手目線で練り上げたビジョンや目標もなく、ただ自己満足やメディアを意識した

そして、デザイナーが指揮的な立ち位置ではない「分業」という意識を共有しています。

一般的な分業といえば、物を作る際に、布地を作る人、それを織る人などと製造工程のことを考えてしまいかもしれませんが、ものづくりをプロジェクトとして捉えると、企画、製造、販売、生活者が見えてきて分かりやすいと思います。

なにはともあれ、個々が自覚と責任を持つことが重要だと思っています。デザイナーは地域や技術の特色を探り優れた道具を考え、作り手は、技術と経験を最大限に生かしてプライドを持つて作る。

そして、お互いの為を思い誠実に関わる。その道具を生活者は生活で活かすことを考え選択する。

■こいずみ まこと プロフィール

略歴

家具デザイナー

1960年東京生まれ。木工技術を習得した後、デザイナー原兆英と原成光に師事。

1990年Koizumi Studio設立。

2003年にはデザインを伝える場として「こいずみ道具店」を開設。建築から着置きまで生活に関わる全てのデザインに関わり、現在は日本全国のものづくりの現場を駆け回り地域との協働を続けている。

2007年より日本デザインコミッティーメンバー

2012年毎日デザイン賞

個の力を高め合う
デザイナー的状況からの脱却

Career Summary

Furniture Designer
Born in Tokyo, 1960. After learning carpentry skills, studied under designers Choei Hara and Shigemitsu Hara.
In 1990, established Koizumi Studio.
In 2003, established the "Koizumi Douguten" as a place to show design. From construction to chopstick rests, he touches on all aspects of design in life, and is currently working with others to locally manufacture and craft products throughout Japan.
In 2007, became a member of the Japan Design Committee.
In 2012, received the Mainichi Design Award.



- ① ambai 玉子焼
An "ambai" frying pan for eggs
- ② 宮崎椅子製作所 dan-dan
The "dan-dan" by Miyazaki Chair Factory
- ③ テーブル工房 kiki コップホルダー
Cup holders by Table Koubo KiKi

製造者と向き合うものづくり
掛け合いから生まれる新しいモノ

これまで、私が携わってきたものづくりのスタンスを振り返った時、まるで柔道みたいなものだと感じました。柔道では、相手の重心をずらし相手の力を引き出して技を掛けます。それが、メーカーの気持ちを引き出すための行為と似ているのです。

柔道では、いきなり相手に取っ組みかかり技を掛けることもできるかもしれませんが、しかし、互いの得意技を仕掛けあう中で、相手の重心を崩しにかかり、相手の力を利用して大きな技を掛けることができます。ものづくりでは、それが重心ではなく心を動かすことだったり、相手を知ることだったり、互いの力を生かし合うことで納得がいく製品が出来上がるが多かったのです。

新たな道を切り開く

「こいずみ道具店」という存在

サッカーが好きでよく試合を見ているのですが、欧州で活躍する最近の日本選手は、「個人の實力を強化していかなければ、チーム全体が機能しない」と常に自分を磨き上げようと口にしていきます。それはチームに支えてもらう軟弱な気持ちではなく、チー

ムとして戦う、強くなる論理が分かったからだと思います。

まさにものづくりの環境も同じことが言えると思います。組織、ユニット、チーム等、そのスケールでしかできない仕事はありますが、強度を増す為のトレーニングは、あくまでもその中の「個」に力が無いことには繋がらないのだと思っています。

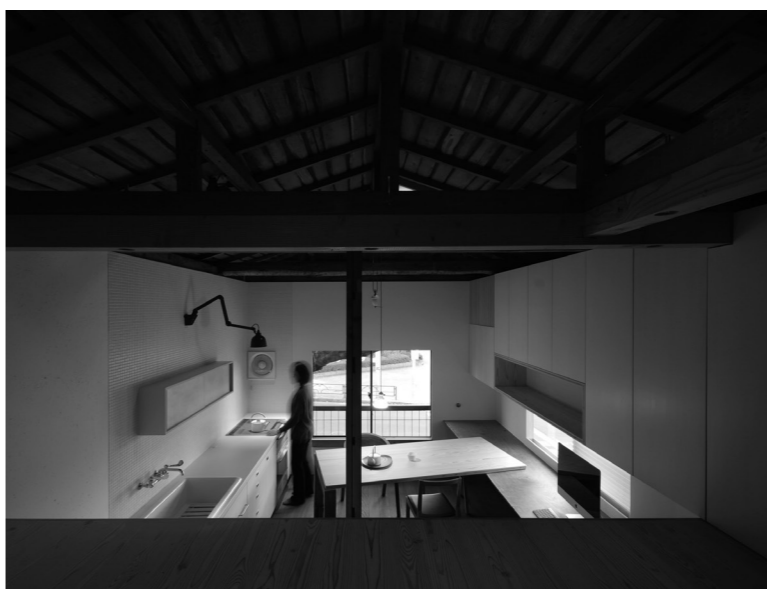
そんな個を鍛えることも含めて10年前に「こいずみ道具店」を開設しました。

我々デザイナーはメーカーからデザイン料をいただき仕事をしていきます。メーカーは製品が売れないと仕事になりません。つまり製品が売れなくてもデザイナーは困らないのですが、試作も沢山つくり素材も購入して生産工程も整ったのに「売れない」となるとメーカーが困り、怒るのもあたりまえです。そんな状況ではつきり手とデザイナーの信頼関係が結べる訳がありません。

10年前に始めた「こいずみ道具店」は、これまでのデザイン活動の中で、お互いが自信をもって作り上げたかけがえない製品を自ら伝える場です。我々が目指すものづくりは、ニユース性のあるものでも、直ぐに売れるものでもありません。持続して

作り続けられ、使い続けられる定番づくりです。定番は売る側も我慢が必要で、その先陣を切って伝える環境をつくりリスクを負う事を目的としました。

10年続けた結果として、多くのメーカーや販売店、そして生活者が信用してくれたように思います。それは、10年という時間がつくってくれた力と、団塊の世代にはできなかった、我々なりのあらたなトレーニング方法だったと思っています。



こいずみ道具店 (2F)
Koizumi Douguten (2F)