

有限会社ザートデザイン社長安次富隆氏。プロダクトデザイナーとして家電メーカーなどの工業製品をデザインするほか、伝統工芸の職人らで組織する「HIII」（ハイヒル）の立ち上げに携わるなど、地場産業活性化のためのデザインに取り組んでいる。デザインという概念を覆し続けるデザイナー安次富氏を紹介する。

世界に一つだけの花器
 図面のないプロダクト

　富山ガラス工房の野田雄一さんから依頼された若手のデザイナーとガラス作家のコラボで、石の形をした花器をデザインしました。コンセプトは雑草を活けることです。私は、店で購入する花よりも、道端に生えている草花のほうが好きで、小さい頃はよく道に生えている草などを摘んできては部屋に飾っていました。河原の石の間に生える草花は特に魅力的です。それを表現したいとガラス作家の渡瀬和恵さんと河原で石を探して観察することから始めました。

　私は、河原の石の型を取って花器を作るのでは、長い年月を掛けて作られた河原の石に失礼と考えました。しかし宇宙の歴史を顧みれば、私たちのDNAにも、河原の石に匹

格がない。もしかすると日本のものづくりの特徴は、アクセプタビリティ（許容範囲）が他の国々よりも広いのではないかという考えに至りました。
　その考えに基づいて、富山ガラス工房の「そばちよこ秘伝書」では、曖昧でしつかりとした規格を持たない決まり事を、日本の伝統に倣い、伝書にまとめたのです。昔の日本の知的財産の守り方は伝書です。武士の剣術は巻物、秘伝のたれの作り方は台帳などに記され代々受け継がれていく。そういう昔の日本のデザインの伝え方をやってみませんかと提案しました。そうやってできた「蕎麦ちよこ」は、作家一人ひとりの個性が表現されているにもかかわらず、統一性を持ったデザインになりました。



敵する遠い昔の記憶の欠片があるに違いない。そう考え、河原の石を観察することによって自分たちの中にある石のイメージを呼び覚まし、自然界には存在しないが、石に見える花器を一つひとつ作っていったのです。

　この試みは、SONY在職時代の私が行ってきたデザインとは全く違っていて、図面が介在しません。世界に一つだけしかないプロダクトを作るという経験も新鮮でした。これは家電製品のようにミリ単位で図面を引いて、デザインすることを叩き込まれてきた私にとって、発想の幅を拡げるきっかけとなりました。

　日本の伝統産業「個性」と「統性」
　プロのガラス作家9名とともに、富山ガラス工房の定番商品として、

仕事を生みだすデザイン「HIII」の立ち上げ
　初めての行政からの仕事は、富山県の高岡市デザイン・工芸センターからの依頼でした。今年で14年目になります。ここでのミッションは、地場産業である鋳物と漆の再興です。当時、高岡市の伝統産業は全体で600社くらいありましたが、毎日、1社ずつ倒産している状況と聞きました。

　当初、売れるデザインを提供することが求められていると思いつても、問題を解決するためには、一つの商品を提案しても、多くの作り手が同時に潤うことはありませんし、長続きもしないと悩みました。そこで作り手がデザイナーになるしくみを考え、様々な実験を繰り返しまし

た。例えば、風船を膨らませて電気鋳造すれば、誰でも美しいフォルムの一輪挿しを作れるといったことなどです。
　実験を繰り返す中で、高岡が得意とするのは、金属や漆の表面処理技術であることがわかりました。また、漆の場合、輪島塗や琉球漆器といった日本各地の漆塗りの技法というのは、地域ごとに独自の技術があつて、そこでしか作れないものだと思つていたのですが、実はペテラの職人さんにしてみれば、どの地域の技法だつて作れることもわかりました。日本には多くの漆器の産地があり、互いの違いを競い合つていますが、海外から見れば、その競争は無意味です。日本として世界と競

争したほうが良いと考え、漆職人が蕎麦ちよこを作ることを提案しました。しかし、これがなかなか難しい。ちよつとした形や大きさの違いでタンブラーやグラスとかに見えてしまう。
　実は、「蕎麦ちよこ」の規定というのはとても曖昧です。何が蕎麦ちよこを蕎麦ちよことして定義付けているのか。みんなで話し合いながら、それを富山ガラス工房の「そばちよこ秘伝書」としてまとめようと提案しました。
　ヨーロッパで美術館や博物館を回つた時に、古典的なヨーロッパや中国のアートやデザインには明確な規格があるが、日本にはそれが無いことに気づきました。例えば、ローマ彫刻はどれも同じ印象に見えますが、日本の根付けは、使っている材料もモチーフも自由奔放。明確な規

定がない。もしかすると日本のものづくりの特徴は、アクセプタビリティ（許容範囲）が他の国々よりも広いのではないかという考えに至りました。
　その考えに基づいて、富山ガラス工房の「そばちよこ秘伝書」では、曖昧でしつかりとした規格を持たない決まり事を、日本の伝統に倣い、伝書にまとめたのです。昔の日本の知的財産の守り方は伝書です。武士の剣術は巻物、秘伝のたれの作り方は台帳などに記され代々受け継がれていく。そういう昔の日本のデザインの伝え方をやってみませんかと提案しました。そうやってできた「蕎麦ちよこ」は、作家一人ひとりの個性が表現されているにもかかわらず、統一性を持ったデザインになりました。

<p>■あしとみ たかし　プロフィール</p>	
<p>略歴</p>	
1959	沖縄県生まれ。
1985	多摩美術大学 美術学部 デザイン学科。立体デザイン専攻 プロダクトデザイン専修卒業。
1985～91	ソニー(株)デザインセンター入社。テレビ/オーディオ/ビデオのデザイン。街ザートデザイン設立。取締役社長。
1991～1993～2002	多摩美術大学 生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻 非常勤講師。
2000～2008～	日本産業デザイン振興会 グッドデザイン賞審査委員。多摩美術大学 生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻 教授。現在は、プロダクトデザイン、地場産業開発、デザイン教育、デザイン評価など、総合的なデザインアプローチを行っている。
<p>受賞歴</p>	
1987	グッドデザイン賞:KV25.29 DX(カラーテレビKV-25, 29DX)/ソニー(株)
1991	グッドデザイン賞:The Beta(ベータマックスビデオデッキ SL2100)/ソニー(株)
1993	U・M・Eクロス21 指名デザインコンペティション入選:Green Tool/ SAAT Design Inc.
1995	沖縄県『平和の礎』デザインコンペティション(優秀賞)メッセピア・デザインコンペティション'94指名コンペティション入選:TORU-Tools(鎌、ナイフ、フォークのプロトタイプ)
1996	グッドデザイン賞:PetaSite(データマストレージシステムDMS-8800/8400)/ソニー(株)グッドデザイン・インターフェイス賞:WAVEFACTORY(Digital FunctionSynthesizer)/エヌエフ回路設計(株)
1999	グッドデザイン賞:ZILLA(10Base-T Ethernet Hub)/アクトンテクノロジ(株)グッドデザイン賞:Jucy(8-port USB Quad Hub)/アクトンテクノロジ(株)
2004	グッドデザイン・金賞:U-ONE(セラミックメタルハライドランプ)/ウシオライティング(株)グッドデザイン・日本商工会議所会頭賞:ハイヒルプロジェクト(地場産業開発)/富山県高岡市
2005	グッドデザイン・日本商工会議所会頭賞:『百年物語』(地場産業開発)/新潟県Design Plus賞/ドイツ:Paper Made Paper Knife/安達紙器工業株式会社
2006	アジアデザイン賞・大賞/香港デザインセンター:『百年物語 MyTool』(地場産業開発)/新潟県
2010	グッドデザイン賞:pear(おりん)/株式会社小泉製作所
2012	グッドデザイン賞:活動靴(安全靴)/株式会社シモングッドデザイン賞ベスト100:木の絵本/もくもく絵本研究所
<p>展覧会</p>	
1997	スーパーフック展(リビングデザインセンターOZONE)
1998	スーパースイッチ展(リビングデザインセンターOZONE)デザインウェーブイン富山(富山市市役所/リビングデザインセンターOZONE)
1999	ツール展(リビングデザインセンターOZONE)“SOL-LEVATO”(ミラノ・サローネ)スーパースピーカー展 リビングデザインセンターOZONE“CoLaZiONe a Tokyo”(リビングデザインセンターOZONE)
2000	Designer's Catalogue-6(松屋銀座)/日本デザインコミッティー安次富 隆 展「技の術」(札幌、登別、富山、徳島、小倉、鹿児島)/株布
2001	ミレニアム2000展(ニューヨーク)/Gallery 91
2006	スーパーポスト展(リビングデザインセンターOZONE)Morikami Museum(フロリダ)
～07	『日本のデザイナー100人展』(東京、大阪、金沢、富山など)
2007	NHKハート展(日本橋三越)
2010	安次富 隆『むすぶデザイン』展(福井県)

デザイン概念の脱却 プロダクトデザイナーの新境地

Simplified Personal History
 2008 Professor, Department of Product Design, Tama Art University
 2000 Jury of GOOD DESIGN AWARD, Japan Industrial Design Promotion Organization
 1993~2002 Part-time Instructor, Department of Product Design, Tama Art University
 1991 Established SAAT Design Inc.
 1985~1991 Sony Design Center. Had been in charge of TV sets, audio and visual equipments.
 1985 B.F.A., Tama Art University (Department of Product Design), Tokyo
 1959 Born in Okinawa, Japan

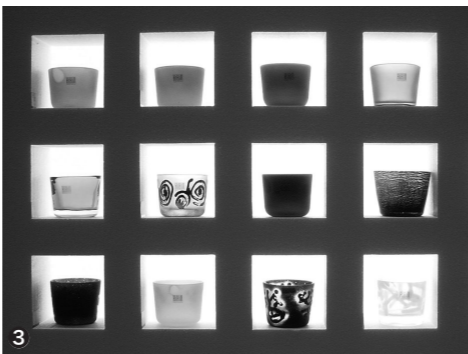
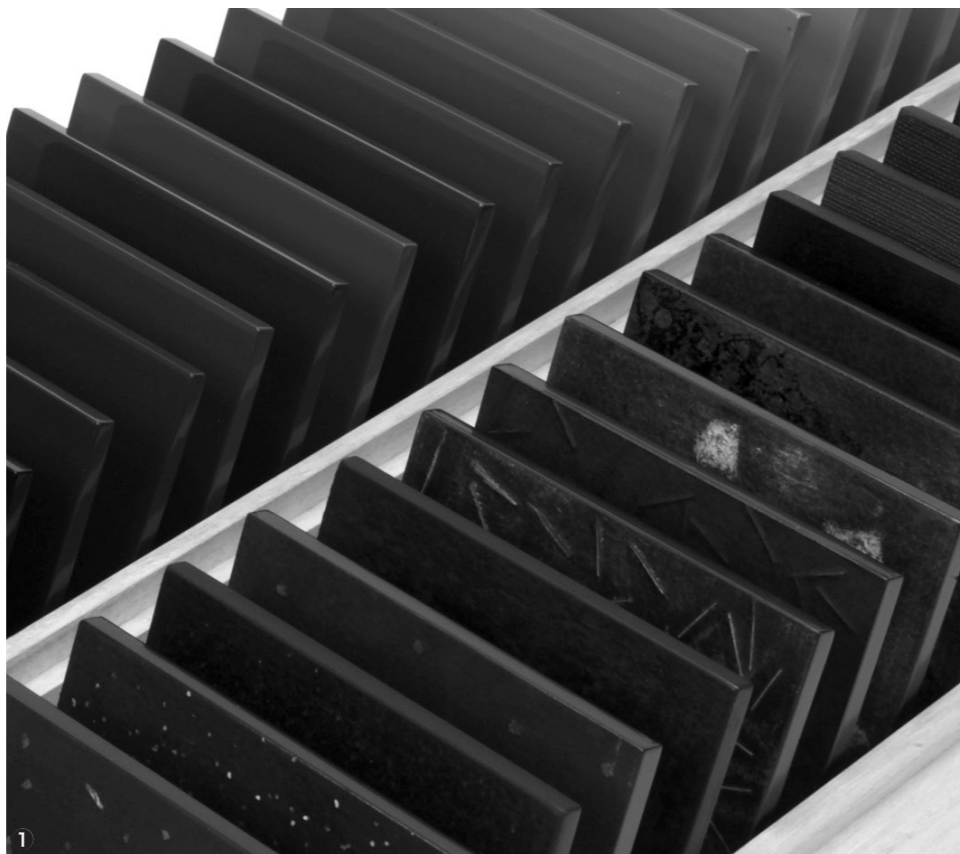
At present his design approach has been getting more comprehensive through combination of product design, development of the local industry, design education and design critic.

Awards

- 2006 Grand Award , The Design for Asia Award 2006, Hong Kong Design Centre / Centennial Value Collection from Niigata JAPAN/Niigata
- 2005 Prize of Chairman of Japan Chamber of Commerce and Industry, Good Design Award, Japan Industrial Design Promotion Organization / Centennial Value Collection from Niigata JAPAN/Niigata Design Plus 2005/Germany : Paper Made Paper Knife/Adachi Shiki Kogyo co., Ltd.
- 2004 Gold prize, Good Design Award, Japan Industrial Design Promotion Organization / U-ONE (Ceramic Metalhalide Lamp)/Ushio Lighting Prize of Chairman of Japan Chamber of Commerce and Industry, Good Design Award, Japan Industrial Design Promotion Organization - HiHill Project (Development of local industry)/Takaoka, Toyama
- 1999 Good Design Award, Japan Industrial Design Promotion Organization : ZILLA (10 Base-T Ethernet Hub)/Accton Technology Co., Ltd. Good Design Award, Japan Industrial Design Promotion Organization : Jucy (8-port USB Quad Hub)/Accton Technology Co., Ltd.
- 1996 Good Design Award, Japan Industrial Design Promotion Organization : PetaSite DMS-8800/8400 (Data Mss Storage System)/Sony Interface Design Award, Good Design Award, Japan Industrial Design Promotion Organization : WAVEFACTORY (Digital Function Synthesizer)/NF Corporation
- 1995 Messepia Design Competition '94, Nomination Competition : TORU-Tools (prototype of sickle, Knife, fork)
- 1993 First Prize, U・M・E Cross 21 Design Competition, Nomination Competition : Green Tool/SAAT Design Inc. Second Prize, "Monument of Peace" Design Competition, Okinawa, Japan
- 1991 Good Design Award, Japan Industrial Design Promotion Organization : The Beta (Betamax video cassette recorder SL-2100)/Sony
- 1987 Good Design Award, Japan Industrial Design Promotion Organization : KV-25/29 DX (Trinitron TV)/Sony

EXHIBITION

- 2010 "MUSUBU Design Exhibition" of Takashi Ashitomi (Fuku)
- 2007 NHK Heart Project (Mitsukoshi, Nipponbashi)
- 2006 ~07 Nippon Designers (Osaka, Kanazawa, Toyama, Tokyo)
- 2001 Morikami Museum (Florida, USA)
- 2000 Designer' s Catalogue-6 (Matsuya Ginza, Tokyo)/ Japan Design Committee "Exhibition of Takashi Ashitomi" (Sapporo, Noboribetsu, Toyama, Kokura, Tokushima, Kagoshima)/NUNO Co. Millennium 2000 (Gallery 91, New York) Super Mailbox (Living Design Center OZONE, Tokyo)
- 1999 Exhibition of Stool (Living Design Center OZONE, Tokyo) "SOL-LEVATO" (Milano Salone, Italy) Exhibition of Super Speaker (Living Design Center OZONE, Tokyo) "CoLaZiONe a Tokyo" (Living Design Center OZONE, Tokyo)
- 1998 Exhibition of Super Switch (Living Design Center OZONE, Tokyo) Design Wave in Toyama (Toyama/Living Design Center OZONE)
- 1997 Exhibition of Super Hook (Living Design Center OZONE, Tokyo)



①HiHillマテリアルプレート：漆140種、金属40種、ガラス10種の技法サンプル。
 HiHill Material Plate: 140 kinds of lacquer, 40 different metals, technique sample of 10 kinds of glass.
 ②wata-shi：ガラス作家、渡瀬和恵さんと制作した河原の石の形をした花器。
 一輪挿しとしても、積み重ねて使用することもできる。
 wata-shi: Produced with glass artist Kazue Watase, the riverbank stone-shaped vase which is stackable and can be used as single-flower vase.
 ③CHOCO：富山ガラス工房のガラス作家たちと制作した蕎麦ちよこ。
 作家たちの個性を活かしながら、統一感のあるデザインを創出するために、「そばちよこ秘伝書」を作成した。
 CHOCO: Soba CHOCO which was produced with glass artists of the Fuji glass studio.
 "Secret Book of Soba CHOCO" was made to create the united design concept while making use of personality of artists.

作れるすべての技法をマテリアルサンプルとして作ることを提案しました。SONY在職時代に、いろんな会社が表面処理技術などの素材サンプルを持ってきてくれていたことを思い出しました。メーカーはイメージネーションを触発してくれる素材サンプルを重宝します。そのため、デザイナーだったら、多少金額が高くても、マテリアルサンプルは欲しいのだらうということ、高岡が得意とすることを世の中に知らしめることができる考えたわけです。金属もあわせて140種くらいの技法サンプルを製作し、マテリアルプレートと命名してIPECに出展しました。これが予想以上の反響でした。建築やインテリア関係からだけでなく、家電や自動車メーカーからの問い合わせが高岡に舞い込むようになりました。具体的には、自動車メーカーのコンセプトカーの内装に漆を使いたいという依頼や、キッチンメーカーから、漆を高級キッチンの扉に使いたいと提案を受け、塗装職人さんになり塗りの技法自体を伝授するという仕事もありました。

しかし、例えば蒔絵職人全員が同じ蒔絵が描けるわけではありません。ここが重要です。マテリアルプレートには、それを制作した職人さんがわかるようにナンバリングされており、受注が入ると、法人化した「三三三」を窓口にして、その技法を施した職人さんに仕事が入るしくみを作りました。ここでは、いわゆるモノ自体のデザインではなく、仕事回る仕組みをデザインしたと言えるのかもしれない。クリエーションよりセレクション最適解を導くデザインを私は、デザインとは「ある目的に対する最適解を考え、実行すること」と定義しています。そうすると、デザインをより柔軟に捉えることができます。とは言え、私はプロダクトデザイナーですので、「ものづくり」の範疇においてそういう風に考えています。しかしながら、何も作らない、という選択肢があってもいい。モノを作らず、見せ方を変える、売り方を変える、使い方を変えることで、目的が達成できることもあるということです。それもプロダクトデザインだと考えています。

高岡で、職人さんたちにペーパーモデルの作り方を教えたことがありません。職人さんたちは、デザインを思いつくと、いきなり本物の素材でモノを作ろうとしがちです。それはすごいことですが、時間も費用も掛かります。ペーパーモデルを制作することによって、素早く職人さんたちが自分たちのアイデアを形にし、どのデザインが優れているのかを皆で検討する場を設けたかったわけです。デザイン選びの方法は、投票制を採用しました。票の集まったものから、試作にまわす。投票でうまく行くのか、と言われますが、どのようなんでもデザインの選択眼は優れているものだと考えています。おそらく誰もが、知らない土地で迷ったらどの人に道を聞けばいいのか瞬時で探し当ててほしい。お店での服選びに何時間も掛ける人もいないはず。皆が良いと思うデザインは、何かしら普遍的な魅力があると思います。つまり、どこでデザインは、クリエーションより、セレクションが大事なのではないかと思っています。

どのようなデザインを考えたとしても、最終的に選んだデザインに結果が左右されるわけですから。今こそ創造する力以上に、選択眼を養う必要がある時代なのではないでしょうか。