

第10回国際デザイン・フェスティバル

**INTERNATIONAL  
DESIGN EXHIBITION,  
OSAKA 2001**

— 国際デザイン展'01 —

財団法人国際デザイン交流協会  
JAPAN DESIGN FOUNDATION



## 目次

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 会長あいさつ                     | 4  |
| 国際デザイン・フェスティバルの基本テーマと基本理念  | 6  |
| 第10回国際デザイン・フェスティバルの総合テーマ   | 8  |
| <b>第10回国際デザイン展</b>         |    |
| 開催概要                       | 9  |
| 会場構成                       | 10 |
| 協賛企業                       | 12 |
| 併催行事                       | 14 |
| <b>第10回国際デザイン・アワード</b>     |    |
| アワード報告                     | 18 |
| 推薦人・審査員                    | 19 |
| 受賞者                        | 20 |
| <b>第10回国際デザイン・コンペティション</b> |    |
| コンペティション報告                 | 28 |
| 審査員長講評                     | 29 |
| 審査員                        | 30 |
| 国・地域別出品状況                  | 32 |
| 分野別出品状況                    | 33 |
| 受賞作品・受賞者                   | 34 |
| 最終審査対象作品                   | 47 |
| 協会の活動                      | 61 |
| 委員会名簿                      | 66 |

## Contents

|  |    |
|--|----|
| Chairman's Greetings   | 4  |
| Basic Theme and Fundamental Idea of the Festival               | 6  |
| General Theme of the International Design Festival, Osaka 2001 | 8  |
| <b>International Design Exhibition, Osaka 2001</b>             |    |
| General Information  | 9  |
| Site Layout  | 10 |
| Other Events   | 14 |
| <b>10th International Design Award, Osaka</b>                  |    |
| Report of the 10th Award                                       | 18 |
| Recommenders and Jury  | 19 |
| Award Recipient  | 20 |
| <b>10th International Design Competition, Osaka</b>            |    |
| Report of the 10th Competition                                 | 28 |
| Comments from the Chief of Jury                                | 29 |
| Jury   | 30 |
| Works by Country/Region  | 32 |
| Works by Design Field  | 33 |
| Prize Winning Works and Prize Winners                          | 34 |
| Works for the Final Review                                     | 47 |
| <b>Activities of JDF</b>                                       | 61 |
| <b>Committee Members</b>                                       | 66 |

INTERNATIONAL  
**DESIGN**

DESIGN FESTIVAL  
OSAKA 2001



第10回国際デザイン・フェスティバル

|                     |  |    |
|---------------------|--|----|
| 第10回国際デザイン展         | International Design Exhibition, Osaka 2001 .....  | 9  |
| 第10回国際デザイン・アワード     | 10th International Design Award, Osaka .....       | 16 |
| 第10回国際デザイン・コンペティション | 10th International Design Competition, Osaka ..... | 26 |

**主催**

財団法人 国際デザイン交流協会

**Promoter**

JAPAN DESIGN FOUNDATION

**後援**

経済産業省

外務省

文化庁

大阪府

大阪市

大阪府教育委員会

大阪市教育委員会

大阪商工会議所

財団法人 大阪21世紀協会

アジア太平洋トレードセンター株式会社

**Sponsors**

Ministry of Economy, Trade and Industry

Ministry of Foreign Affairs

Agency for Cultural Affairs

Osaka Prefectural Government

Osaka Municipal Government

Osaka Prefectural Board of Education

Osaka Municipal Board of Education

Osaka Chamber of Commerce &amp; Industry

Osaka 21st Century Association

Asia and Pacific Trade Center

**協賛**

日本貿易振興会

日本自転車振興会

社団法人 経済団体連合会

日本商工会議所

社団法人 経済同友会

社団法人 日本青年会議所

社団法人 関西経済連合会

社団法人 関西経済同友会

関西経営者協会

社団法人 大阪工業会

社団法人 大阪青年会議所

日本放送協会

社団法人 日本民間放送連盟

社団法人 日本新聞協会

財団法人 日本産業デザイン振興会

財団法人 大阪デザインセンター

社団法人 総合デザイナー協会

社団法人 日本インダストリアルデザイナー協会

社団法人 日本インテリアデザイナー協会

社団法人 日本クラフトデザイン協会

社団法人 日本パッケージデザイン協会

社団法人 日本グラフィックデザイナー協会

社団法人 日本ジュエリーデザイナー協会

社団法人 日本商環境設計家協会

社団法人 日本ディスプレイデザイン協会

社団法人 日本サインデザイン協会

日本タイポグラフィ協会

大阪デザイン連合機構

社団法人 全日本屋外広告業団体連合会

社団法人 日本ディスプレイ業団体連合会

社団法人 日本建築士会連合会

社団法人 日本建築協会

日本デザイン・ソサエティ

**Supporters**

Japan External Trade Organization

Japan Keirin Association

Federation of Economic Organizations

The Japan Chamber of Commerce and Industry

KEIZAI DOYUKAI

Japan Junior Chamber, Inc.

Kansai Economic Federation

The Kansai Committee for Economic Development

Kansai Employers' Association

The Osaka Industrial Association

Osaka Junior Chamber, Inc.

Japan Broadcasting Corporation

The National Association of Commercial Broadcasters in Japan

The Japan Newspaper Publishers and Editors Association

Japan Industrial Design Promotion Organization

Osaka Design Center

Designers Association

Japan Industrial Designers' Association

The Japan Interior Designers' Association

Japan Craft Design Association

Japan Package Design Association

Japan Graphic Designers Association

Japan Jewellery Designers Association

Japanese Society of Commercial Space Designers

Japan Display Design Association

Japan Sign Design Association

Japan Typography Association

United Societies of Design Osaka

The Federation of All Japan Outdoor Advertising Associations

NIPPON DISPLAY FEDERATION

Japan Federation of Architects and Building Engineers Association

The Architectural Association of Japan

JAPAN DESIGN SOCIETY

**特別協賛企業・団体**

関西電力株式会社  
近畿日本鉄道株式会社  
松下電器産業株式会社  
サントリー株式会社  
株式会社大林組  
株式会社竹中工務店  
社団法人日本自動車工業会  
三洋電機株式会社  
シャープ株式会社  
大阪ガス株式会社  
太陽工業株式会社  
ダイハツ工業株式会社  
富士通株式会社  
オムロン株式会社  
株式会社日展  
ミズノ株式会社  
三菱電機株式会社  
NTTドコモ関西  
大西衣料株式会社  
株式会社鴻池組  
寿精版印刷株式会社  
大日本印刷株式会社  
大和ハウス工業株式会社  
株式会社電通  
凸版印刷株式会社  
トヨタ自動車株式会社  
松下電工株式会社  
株式会社ワコール  
株式会社キヌガワ  
象印マホービン株式会社  
株式会社モリサワ  
大阪市信用金庫  
安藤合金製造所  
飯田電機工業株式会社  
平田商事株式会社  
株式会社富士鉄工所

**Special Sponsors**

THE KANSAI ELECTRIC POWER CO., INC.  
Kinki Nippon Railway Co., Ltd.  
Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.  
SUNTORY LIMITED  
OBAYASHI CORPORATION  
TAKENAKA CORPORATION  
JAPAN AUTOMOBILE MANUFACTURERS ASSOCIATIONS, INC.  
SANYO Electric Co., Ltd.  
SHARP CORPORATION  
OSAKA GAS CO., LTD.  
TAIYO KOGYO CORPORATION  
DAIHATSU MOTOR CO., LTD.  
FUJITSU LIMITED  
OMURON Corporation  
NITTEN COMPANY LIMITED  
MIZUNO CORPORATION  
MITSUBISHI ELECTRIC CORPORATION  
NTT Kansai Mobile Communications Network, Inc.  
SELF CORPORATION  
KONOIKE CONSTRUCTION CO., LTD.  
KOTOBUKI SEIHAN PRINTING CO., Ltd.  
Dai Nippon Printing Co., Ltd.  
DAIWA HOUSE INDUSTRY CO., Ltd.  
DENTSU INC.  
TOPPAN PRINTING CO., LTD.  
TOYOTA MOTOR CORPORATION  
Matsushita Electric Works, Ltd.  
WACOAL CORP.  
KINUGAWA CO., LTD.  
ZOJIRUSHI CORPORATION  
MORISAWA & COMPANY LIMITED  
The City Shinkin Bank  
Ando Alloy Manufactory  
IIDA ELECTRICAL WORK CONTRACTOR  
Hirata Shoji Co., Ltd.  
Fuji Iron Works Co., Ltd.

**特別協力企業・団体**

キヤノン販売株式会社  
ターナー色彩株式会社  
テレビ大阪株式会社  
東洋マテリアル株式会社  
日本デザイン・ソサエティ

**Special Co-operators**

CANON SALES CO., INC  
TURNER COLOUR WORKS LTD.  
TELEVISION OSAKA, INC.  
TOYO MATERIAL CO., LTD  
JAPAN DESIGN SOCIETY



## ごあいさつ

このたび皆様のご協力によりまして、第10回国際デザイン・フェスティバルを開催する運びとなりましたことは、誠に喜びに耐えないところであります。

このフェスティバルは、「国際デザイン・コンペティション」「国際デザイン・アワード」「国際デザイン展」の三つの事業で構成されており、1983年に第1回開催以来、2年に一度の開催を重ね、今回で第10回目を迎えることになりました。

折しも今年、協会設立20周年の節目に当たり、また第10回という区切りを迎えたことなどから、今年のフェスティバルは非常に意義深い年に開催される記念すべき慶事であると申せましょう。

さて「国際デザイン・コンペティション」は、内外から「大阪コンペ」として広く知られており、第10回目となる今回はテーマ「intermediation／次世代へつなぐメッセージ」のもとに61カ国・地域から1,093点もの作品が寄せられ、うち海外からの応募は886点を数えました。時代性を反映した含蓄深いこのテーマのもとに、新しいデザイン創造の可能性を示唆した提案が数多くなされましたことは大変喜ばしい限りであります。

「第10回国際デザイン・アワード」はデザインを通じて人類社会と文化の向上、発展に貢献された個人や団体の功績を称えるもので、今回は常に進歩的で創造的な活動を行い、広くデザインやアートの世界に強い影響を与えてこられた、三宅一生氏に贈られることになりました。

「第10回国際デザイン展」は従来とは異なり、「国際デザイン・コンペティション」「国際デザイン・アワード」とともに、総合テーマ「intermediation／次世代へつなぐメッセージ」に沿って推進することにより、当フェスティバル全体の統一性をはかることとし

ました。当該デザイン展はこのテーマの意味を易しく、楽しく理解していただくため、参加型イベントを取り入れた「総合テーマ・ゾーン」を設けたほか、「コンペ・ゾーン」や「アワード・ゾーン」では各々コンペ入賞作品、優秀作品の、またアワード受賞者の業績・作品などの展示を行います。さらに今回は記念展でもありますので、これまで開催されたコンペのグランプリ作品とアワード受賞者の業績などを一堂に展示することと致しました。加えて企業や団体の協賛を得て行う「協会企画展示」では、「優しさのメッセージ」・「美しさのメッセージ」・「自然へのメッセージ」・「ニューライフへのメッセージ」のコンセプトのもとに商品などの展示を行います。またアジア地域のデザインなどを紹介する国際交流展示や「デザイン・フォーラム」・「アジア太平洋デザイン交流会議」など多彩な内容を盛り込んだデザイン展としています。

ご案内のとおり、国際デザイン・フェスティバルは、これまで最新のデザイン情報を日本、特に大阪から世界に向けて発信する場として、毎回大きな期待と関心が寄せられてまいりました。グローバル化の進展の中にあつて、大阪においても、大阪国際会議場やユニバーサル・スタジオ・ジャパンの開業など世界から人・物・情報が行き交う「交流の舞台」づくりが積極的に進められてきました。この国際デザイン・フェスティバルもこういった交流を促進する上で、大阪の地で当初から開催されてきたことは大変有意義であると確信しております。

終わりに、第10回国際デザイン・フェスティバルに暖かいご支援、ご協力をいただきました関係各位に、重ねてお礼を申し上げますとともに、今後一層のご厚情を賜りますよう謹んでお願い申し上げます。

財団法人国際デザイン交流協会

会長 田代 和

## Greetings

It is indeed gratifying to hold the International Design Festival, Osaka 2001 thanks to your generous cooperation.

The Festival has three pillars: the International Design Competition, the International Design Award and the International Design Exhibition. Held biennially since 1983, the festival marks its tenth round this year.

We celebrate a vigentennial this year since the establishment of Japan Design Foundation. We understand the 10th International Design Festival must be a commemorative happy event to be held in this significant year.

The International Design Competition is known domestically and internationally as "Osaka Competition". Under the theme of "intermediation / a message linking generations", the 10th competition has generated as many as 1,093 entries from 61 countries and regions with 886 coming from outside Japan. We are more than happy to know that many proposals that suggested the possibilities of creating new designs have been made under the pregnant theme that reflects time of day.

The 10th International Design Award is presented in praise of the individuals and design bodies contributed to the betterment and progress of human society and culture through designs. This time, the Award will go to Issey Miyake, who has strongly influenced the design and art world with his continuously progressive and creative activities.

Japan Design Foundation propels the 10th International Design Exhibition as well as the International Design Competition and the International Design Award to go along with the general theme of "intermediation / a message linking generations", unlike the Festivals in the past, to be consistent with the whole purpose of the

Festival. We intend to prepare some events in "General Theme Zone" for the visitors to participate in and understand this Exhibition itself easily and pleasantly.

In addition, "Competition and Award Zones" will be set up to exhibit the prize-winning and top-quality works and to display the recipient's works and career in each zone.

And we have also decided to exhibit the grand prix-winning works and the Award recipients' career in the past because the Exhibition this year is

commemorative. We will exhibit some commercial goods at the Foundation's special exhibition" organized with the support from enterprises and design bodies under the concept of "A message friendly to people", "A message of beauty", "A message friendly to nature" and "A message to new life". The Design Exhibition is intended to be a multi-colored showcase of "Design Forum" and "the cross-cultural meeting of Asian-Pacific designs" as well as the display of Asian designs for international exchange.

Each of the previous International Design Festivals was a focus of great interest and attention, since they provided an opportunity and to disseminate the latest design information from Japan, or Osaka especially, to the world. In the middle of the globalization, the creation of "cross-cultural stage" has positively promoted even in Osaka, in which people, goods and information meet with each other. We believe that each of the International Design Festivals has been held in Osaka since the 1st Festival to promote the exchange. Finally, we would like to take this opportunity to thank everyone who has provided such warm cooperation and support for the 10th International Design Festival. Your continued support in this regard will be most appreciated.



Chairman  
JAPAN DESIGN FOUNDATION



# 生あるもののための

# デザイン

古代、デザインは神様と王様のために存在していた。そして中世、デザインは宗教のために存在していた。さらに近代、デザインは都市と市民のために存在した。現代、われわれは、デザインは地球上のすべての生命のために存在すべきであると考ええる。

デザインは20世紀、さらに21世紀の象徴であり、宇宙的なものの創造への方向の発見である。

1世紀前のアジア、そして日本はきわめて特異な世界であった。そのとき日本は西欧の科学と技術に遭遇した。異質の文明との遭遇である。われわれはそれを受け入れ、1世紀ののち、新しい工業社会に到着した。それは西欧の科学と技術とアジアの哲学と歴史の融合による社会である。

われわれは、この新しい社会が宇宙に対して持つべき責任によって、ここに新しいデザイン・フェスティバルを提唱する。

1900年のパリ万国博、1933年のシカゴ万国博は、西欧またはアメリカの近代工業社会の成立と、その価値系を進歩の立場から提示した。

そして1970年、日本はEXPOによって20世紀の工業社会と世界の調和を考えた。

その基礎の上に、われわれは、「生あるもののためのデザイン」を基本テーマとするデザイン・フェスティバルを提唱する。

われわれの視野にあるのは、地球であり、生命であり、歴史であり、人間の英知にもとづいた未来像である。

それは現代の日本が、世界に負う責任と義務である。われわれは望みかつ期待する。世界の人びとが、地球と人間のためのデザインを創るために、参加されることを一。

それは固有の文化と普遍的な工業技術の結婚であり、あるいは普遍的な技術がつくる文明に、新しい価値を与える作業である。

# Design for Every Being

In antiquity, design served gods and kings, in the middle ages, religion, and in the modern age, cities and citizens.

We believe that design should serve all life. Design, symbolic of the 20th century and beyond, into the 21st century, is a visual means of expressing universal truths.

A century ago Japan, like the rest of Asia, was vastly different from the West, when she encountered the radically different concepts of western science and technology. In the century since, Japan has become a new industrial society in which western science and technology have been fused with Asian philosophy and history. We advocate a new design festival consistent with our commitment to helping this new society meet its international responsibilities.

The world Expositions held in Paris in 1900 and Chicago in 1933 illustrated, from the point of view of technological innovation, the establishment of modern West European and American industrial society and the value systems there of.

In 1970, the Japan World Exposition offered an occasion to reflect upon industrial society and global harmony in the 20th century. Working onward from the ideas advanced there, we have conceived a design festival under the basic theme: "Design for Every Being".

The Festival's scope encompasses the earth, life, history, and visions of a future developed through man's wisdom and intelligence. Commitment to these great hopes is the international responsibility and duty of today's Japan. It is our earnest hope and anticipation that world's citizens from all reaches of the globe will participate in the Festival, benefiting both the earth and mankind via their designs.

Design is the mingling of individual cultures and universal industrial technology, imparting new values to civilizations extensively influenced by universal technology.

### intermediation

#### 次世代へつなぐメッセージ

第10回国際デザイン・フェスティバルは、20世紀から21世紀へ時代が移行するミレニアムの記念すべき時期に開催されるため、総合テーマは、21世紀われわれの社会が抱えるグローバルな課題、人口・食糧問題、地球環境問題、高度情報化時代の到来などに対するデザイナーからのメッセージとし、「intermediation/次世代へつなぐメッセージ」とすることがテーマ委員によって決められました。

intermediationとは、「調停、介在、仲介」、「2者の間を取り持つこと」などを表す言葉です。

20世紀から21世紀に変わる時、それは単なる過渡期であってはなりません。先人が築き上げた遺産の中で継承すべきもの、反省し捨て去るもの、あるいは形を変えて再生するものなど、厳しく選別すべき時です。われわれが抱える諸課題は、この地球上に生きるすべての人びとがわれわれの事として一緒に考え、解決に努力することが必要なのです。デザイナーのアイデアはそのためのシナリオ、地図といえましょう。

それは、20世紀と21世紀の間に軽やかに介在し、かつ、21世紀にさりげなく激励を与えるメッセージなのです。まさしくシャボン玉の膜の様に軽やかにさりげなく、外圧と内圧のバランスを保ちながらの介在(メッセージ)が求められているのです。

このテーマを手がかりにして、地球上の生あるものすべてのために、デザインはいま何が出来るのか、その可能性を探る実績に対しての顕彰であるデザイン・アワード、また、新しい提案を期待してのデザイン・コンペティションを実施するとともに、テーマに賛同する企業からの協賛展示を実施いたしました。

### intermediation

#### a message linking generations

The 10th International Design Festival is held in the millennium, a commemorative time in which the era moves from the 20th to the 21st century, so that the general theme of the Festival is to exhibit the messages sent from designers for the global tasks: population and food, Earth environment, the coming of the intelligent age and so on.

Intermediation means “what is situated or coming between two people or things in time, space, degree, etc”.

Seeing the change from the 20th to the 21st century, we should not think of it just as a transition. It is a time for us to learn what we have to succeed to in the heritage from our ancestors, what we have to reflect on and discard, what we have to reproduce in a different shape. All the people on Earth have to consider the tasks we face and make efforts with each other to cope with them as “my own matter”. We should say that the designers’ ideas are just like the scenarios and maps for what we have to do.

Designers’ ideas are the messages that intermediate between the 20th and 21st centuries to encourage the 21st century naturally.

What we are requested for in the 21st century is “Intermediation (Messages)” with the well balance between “inside and outside” just like a film of soap bubble.

With this theme set up as a clue, International Design Award has been established to honor designers who seek for what designs can do for all the creatures on Earth. And International Design Competition has been held with the anticipation of new proposals from designers as well as the exhibition of participation enterprises that agree with the theme is organized.

#### 第10回テーマ委員

泉 眞也 環境デザイナー、プロデューサー  
坂下 清 インダストリアル・デザイナー  
平井 三代子 (株)電通関西支社 イベントプロデューサー  
益田 文和 東京造形大学教授  
鷺田 清一 大阪大学大学院教授

#### The theme committee members

Shinya Izumi, Environmental Designer / Producer  
Kiyoshi Sakashita, Industrial Designer  
Miyoko Hirai, Producer, DENTSU KANSAI  
Fumikazu Masuda, Professor, Tokyo Zokei University  
Kiyokazu Washida, Professor, Graduate school of Osaka University

# 第10回国際デザイン展の開催概要

International Design Exhibition, Osaka 2001 General Information

## ■目的

国際デザイン展は、内外のすぐれたデザインの展示を通じて人びとのデザインに対する理解と関心を深めるとともに、国際交流の進展を図ることを目的とする。

## ■名称

第10回国際デザイン展

## ■主催

財団法人 国際デザイン交流協会

## ■会期

平成13年10月20日(土)～10月24日(水) (一般公開5日間)  
式典:アワード・コンペ表彰式及びフェスティバル開幕式は  
10月19日(金)に実施

## ■開催時間

午前10時～午後6時

## ■会場

アジア太平洋トレードセンター  
ATCホール(O's棟南館・B2F)  
大阪市住之江区南港北2-1-10

## ■展示内容

第10回デザイン・アワード受賞者の業績紹介、デザイン・コンペティションの優秀作品展示、第1～9回までのアワード受賞者紹介・コンペ大賞展示、国際交流展示、企業の協賛展示

## ■Aims of the Exhibition

The International Design Exhibition, Osaka is conducted every other year for the purpose of deepening understanding and interest in design, and promoting international exchange through the exhibition of excellent design works from around the world.

## ■Title of Event

International Design Exhibition, Osaka 2001

## ■Sponsor

JAPAN DESIGN FOUNDATION

## ■Dates

October 20(Sat.)to October 24(Wed.)2001(5 days open to public)  
Ceremony:The Award and Competition award ceremony is held on October 19(Fri.)

## ■Opening Hours

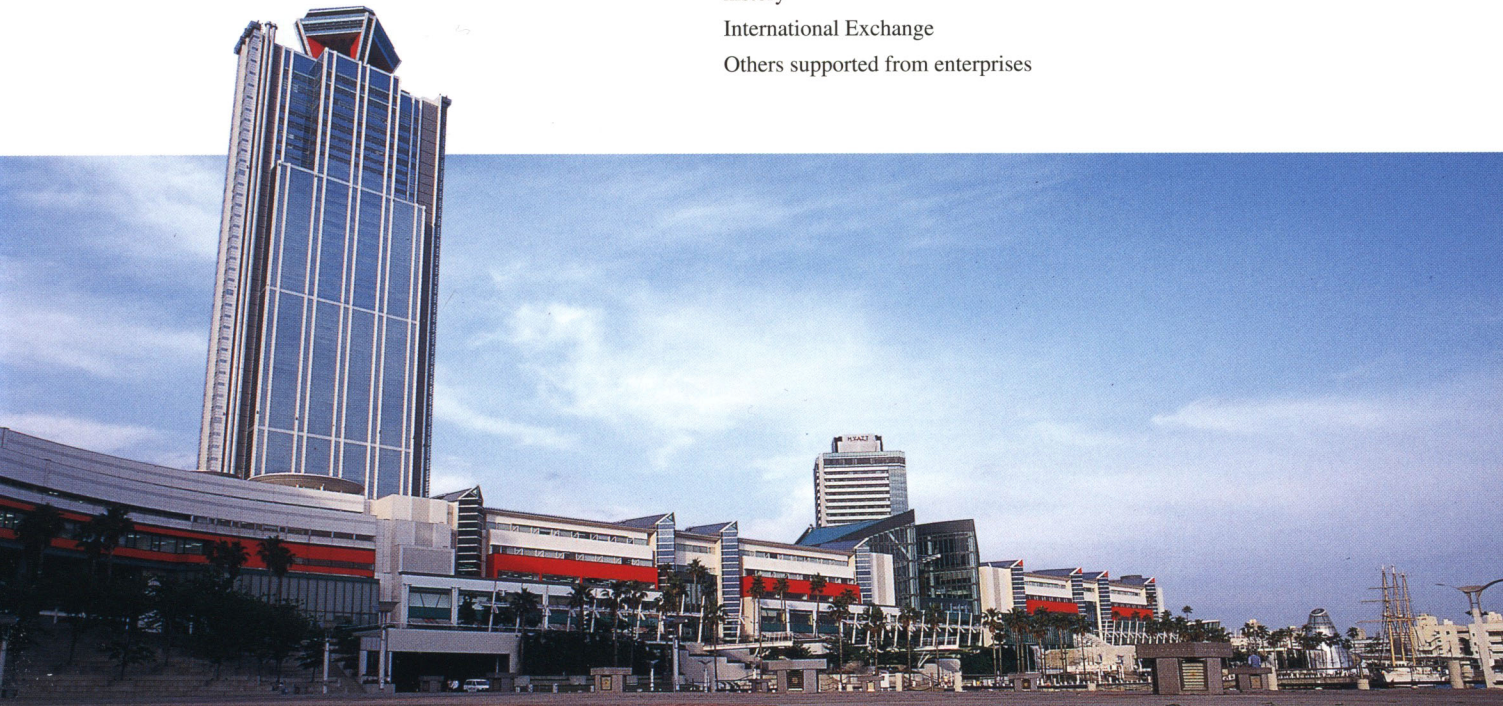
10:00a.m. to 6:00p.m.

## ■Venue

Asia Pacific Trade Center  
ATC Hall:O's Building South Wing B2F  
2-1-10,Nanko-kita,Suminoe-ku,Osaka

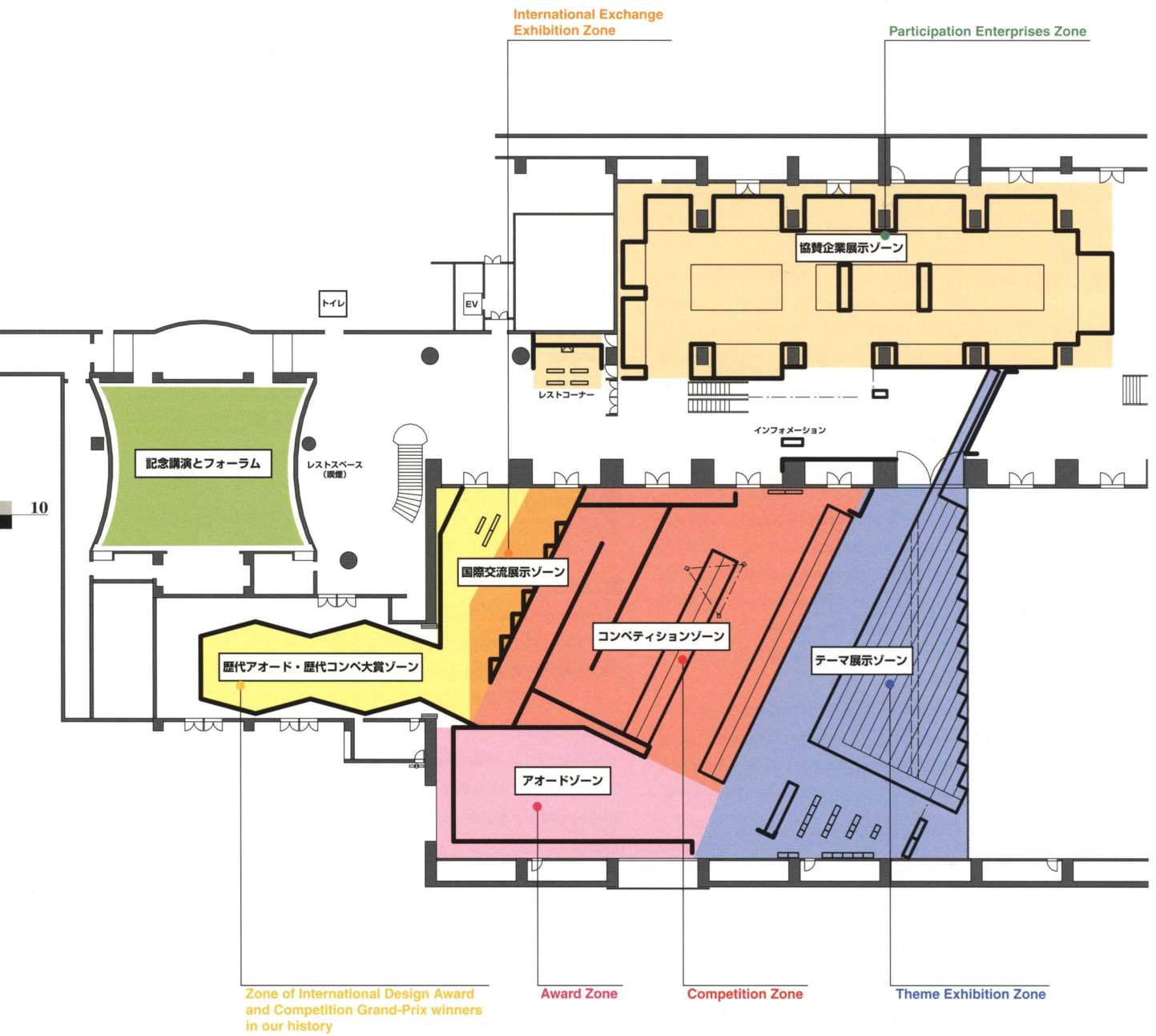
## ■Exhibition

Carrier of the 10th International Design Award recipient  
The top-quality works of International Design Competition  
The Award recipients and the Competition-winning works in our history  
International Exchange  
Others supported from enterprises



# 会場構成

## Site Layout



## ●アワードゾーン

### 世界のトップデザイナーからのメッセージ

さまざまなデザイン分野ですばらしい活動を行い、社会と文化の発展に貢献した人びとや団体の業績をたたえる…それが国際デザイン・アワードです。今回は、三宅一生氏が顕彰され、会場には氏の代表作となる「A-POC」の紹介展示があります。

## ●コンペティションゾーン

### 世界の先進デザイナーからのメッセージ

「intermediation / 次世代へつなぐメッセージ」をテーマに実施され、61カ国・地域から1,093点の応募がありました。メッセージ性あふれるアイデアの中から、グランプリをはじめとする入賞作品、優秀作品など、激戦を勝ち抜いた作品を展示しています。

## ●歴代アワード・歴代コンペ大賞ゾーン

### 先輩デザイナー・プランナーからのメッセージ

第10回を記念して、第1回から第9回までの国際デザイン・アワード受賞者紹介、国際デザイン・コンペティション大賞受賞作品を展示しています。

## ●協賛企業展示ゾーン

### 現場デザイナーからのメッセージ

めまぐるしく変化する市場と開発環境の中で、デザインがどのような役割を果たし、メッセージを発信しつづけているか、現場のデザインマインドを実際の商品や提案を通して、4つのコンセプトで展示しています。

- 優しさのメッセージ ●美しさのメッセージ
- 自然へのメッセージ ●ニューライフへのメッセージ

## ●テーマ展示ゾーン

### みんなのTシャツメッセージ大集合

このゾーンでは、Tシャツをメディアに各分野のデザイナーから多くのメッセージが集められています。来場者も会場でTシャツメッセージをつくり、次世代への夢を発信することができます。

## ●国際交流展示ゾーン

### アジアのデザイン振興機関の紹介

当協会と交流のあるアジア諸国・地域のデザイン振興機関(北京、香港、上海、インド、インドネシア、韓国、マレーシア、フィリピン、シンガポール、台湾、タイ、ベトナム)の活動を紹介しています。

## ●Award Zone

### Messages from the world's leading designers

It is International Design Award that is presented in praise of the individuals and design bodies in a various kind of design fields who have performed praiseworthy activities and contributed to the betterment and progress of society and culture. Mr. Issey Miyake is awarded this year and his masterpiece "A-POC" is exhibited.

## ●Competition Zone

### Messages from the world's up-and-coming designers

With a theme "intermediation / a message linking generations", the Competition was held and was generated as many as 1093 entries from 61 countries and regions. The works sifted out of the ideaed entries with an affluence of the designers' messages are exhibited including Grand-Prix-winning, award-winning and other top-quality works.

## ●Zone of International Design Award and Competition Grand-Prix winning works in our history

### Messages from senior designers and planners

In commemoration of the 10th Festival the career of the International Design Award recipients and the Grand-Prix winning works of International Design Competition in our history are exhibited.

## ●Participation Enterprises Zone

### Messages from the designers on the site

"The design mind on the site" is exhibited to know, through the actual products and proposals, how designs play roles and keep sending messages in the fast-changing environment of market and development while based on the four concepts : "A message friendly to people", "A message of beauty", "A message friendly to nature" and "A message to new life".

## ●Theme Exhibition Zone

### T-shirts Messages

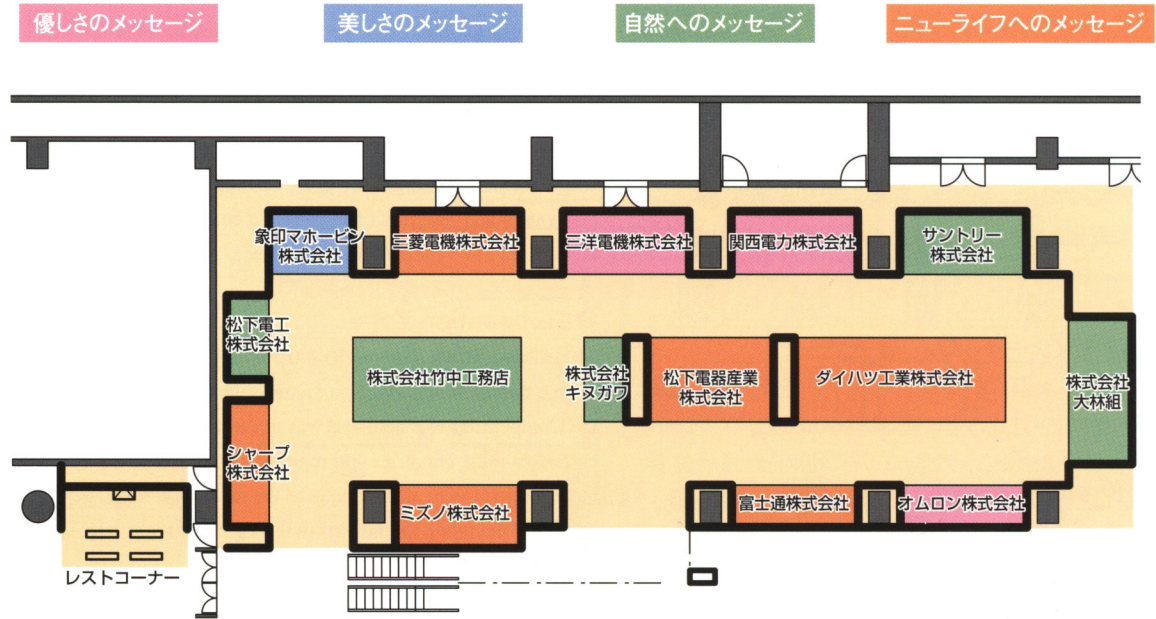
In this zone, a great many messages sent from designers in each field are exhibited through T-shirts as media. The visitors to this zone can make T-shirt messages and send his/her dreams to the next generation.

## ●International Exchange Exhibition Zone

### Design promotion bodies in Asia

The activities of design promotion bodies in Asian countries and regions conversant with our Foundation are exhibited: Beijing, Hong Kong, Shanghai, India, Indonesia, Korea, Malaysia, Philippine, Singapore, Taiwan, Thailand and Vietnam.

「intermediation／次世代へつなぐメッセージ」を、四つのコンセプトでとらえ、ものづくりの現場のデザインマインドを、実際の商品や提案を通して展示した。



関西電力株式会社

～はじまりは灯りから～ 関西電力50周年記念「くらしと電気展」  
■優しさのメッセージ

National/Panasonic

松下電器産業株式会社

松下デザインのコラボレーション&コミュニケーション  
■ニューライフへのメッセージ



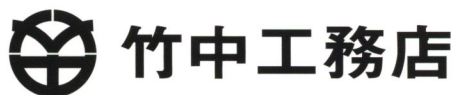
サントリー株式会社

WHISKY 4SEASONS  
■自然へのメッセージ



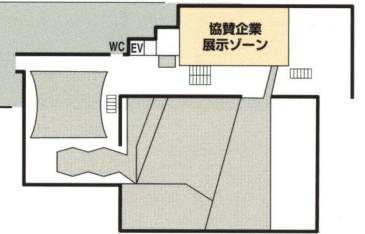
株式会社大林組

SUSTAINABLE  
■自然へのメッセージ



株式会社竹中工務店

自然とつながる技術  
■自然へのメッセージ



|   |  |
|---|--|
|    | <p><b>三洋電機株式会社</b></p> <p>For All 三洋のユニバーサルデザイン<br/> <span style="color: #e91e63;">■</span> 優しさのメッセージ</p>              |
|    | <p><b>シャープ株式会社</b></p> <p>モバイルにおける技術とデザインの調和〜シャープデザインDNA<br/> <span style="color: #e67e22;">■</span> ニューライフへのメッセージ</p> |
|    | <p><b>ダイハツ工業株式会社</b></p> <p>生活をエンジョイするための軽自動車<br/> <span style="color: #e67e22;">■</span> ニューライフへのメッセージ</p>            |
|   | <p><b>富士通株式会社</b></p> <p>アドバンスデザインとWebデザイン<br/> <span style="color: #e67e22;">■</span> ニューライフへのメッセージ</p>               |
|  | <p><b>オムロン株式会社</b></p> <p>「最適化社会」を目指してオムロンのユニバーサルデザイン<br/> <span style="color: #e91e63;">■</span> 優しさのメッセージ</p>        |
|  | <p><b>ミズノ株式会社</b></p> <p>DARE TO DREAM 2020 「未来を夢をカタチに」<br/> <span style="color: #e67e22;">■</span> ニューライフへのメッセージ</p>  |
|  | <p><b>三菱電機株式会社</b></p> <p>三次元音響システム<br/> <span style="color: #e67e22;">■</span> ニューライフへのメッセージ</p>                      |
| <p><b>National</b><br/><b>松下電工</b></p>  | <p><b>松下電工株式会社</b></p> <p>NAIS Eco-wareデザインとエコパッケージ事例<br/> <span style="color: #2e7d32;">■</span> 自然へのメッセージ</p>        |
| <p>株式会社 <b>キヌガワグループ</b></p>   | <p><b>株式会社キヌガワ</b></p> <p>空間を仕切る平面のシステムチックな展開<br/> <span style="color: #2e7d32;">■</span> 自然へのメッセージ</p>                |
|  | <p><b>象印マホービン株式会社</b></p> <p>「和」<br/> <span style="color: #2196f3;">■</span> 美しさのメッセージ</p>                             |



## ■デザイナーレ 01

主催:財団法人国際デザイン交流協会

協力:財団法人大阪デザインセンター・大阪デザイン連合機構

### ●PART-1——国際デザイン・アワード受賞記念講演会

日 時:10月20日(土)13時30分~14時30分

場 所:ATCホール内Dホール

テーマ:A-POCの近況報告

講演者:藤原 大氏(三宅デザイン事務所企画開発担当)

### ●PART-2——JDF/日経デザイン ジョイントフォーラム

21世紀のデザインクオリティを考える —家電デザインサミット—

日 時:10月20日(土)15時00分~17時00分

場 所:ATCホール内Dホール

コーディネーター:勝尾岳彦氏(NIKKEI DESIGN編集長)

スピーカー:岡崎寛之氏(株式会社三洋デザインセンター 社長)

大河原卓次氏(シャープ株式会社 総合デザイン本部 本部長)

川口光男氏(株式会社日立製作所 デザイン本部 本部長)

竹端 章氏(松下電器産業株式会社 総合デザインセンター所長)

和田精二氏(三菱電機株式会社 デザイン研究所 所長)

## ■アジア太平洋デザイン交流会議2001大阪

### ●プログラムA

日 時:10月22日(月)13時00分~17時30分

場 所:ATCホール内Dホール

テーマ:「自然と地場産業の共生」(同時通訳)

—新しい地場ブランド商品と環境共生型産業—

プレゼンテーション、パネル討論、交流パーティ

### ●プログラムB

日 時:10月23日(火) 13時00分~18時00分

場 所:ATCホール内Dホール

テーマ:「世界市場とデザイン資源」(同時通訳)

—デザインフロンティアと環境循環型産業—

プレゼンテーション、パネル討論

## ■Designale 01

Sponsored by Japan Design Foundation

Supported by Osaka Design Center, United Society of Design,  
Osaka

### ●PART-1 Commemorative speech of the International Design Award

Date : 13:30~14:30 on Oct. 20 (Sat.)

Place: Hall D at ATC Hall

Theme: A- POC

Speaker : Dai Fujiwara (responsible for planning and development at Miyake Design Studio)

### ●PART-2 JDF/Nikkei Design Joint Forum

Design Quality in the 21st century – Design Summit of Electric Home Appliances

Date : 15:00~17:00 on Oct. 20 (Sat.)

Place: Hall D at ATC Hall

Coordinator: Takehiko Katsuo (Managing Editor of NIKKEI DESIGN)

Speaker : Hiroyuki Okazaki (President, SANYO Design Center Co., Ltd.)

Takuji Oogawara (General Manager of Corporate Design Center, Sharp Corporation)

Mitsuo Kawaguchi (General Manager of Design Division, Hitachi Ltd.)

Akira Takebata (Director of Design Center, Matsushita Electric Industrial Co., Ltd)

Seiji Wada (Director of Design Institute, Mitsubishi Electric Corporation)

## ■Asia-Pacific Design Exchange Conference, 2001 Osaka

### ●Program A

Date : 13:00~17:30 on Oct. 22 (Mon.)

Place : Hall D at ATC Hall

Theme: Symbiosis of nature and local industries (simultaneous interpretation)

The new locally produced brand goods and human-and-environmental symbiosis industries

Presentation, panel discussion, party for friendship exchange

### ●Program B

Date : 13:00~18:00 on Oct. 23 (Tue.)

Place : Hall D at ATC Hall

Theme :The world market and resources for designs (simultaneous interpretation)

Design frontier and environmental-dynamics industries

Presentation, panel discussion

# 第10回国際デザイン・アワード

10th International Design Award, Osaka





第10回を迎えた国際デザイン・アワードの受賞者は、三宅一生氏に決定した。

私たちは、デザインを通じて、人類の文化と社会の発展に大きな貢献をした人びとを顕彰するという理念のもと、1983年の第1回から今日に至るまで、あらゆる分野のデザイナーばかりでなく、デザインにかかわる広い範囲の個人、グループ、企業、団体などを対象として顕彰してきた。さらに、この賞は世界にも例を見ないデザイン界のアワードとして、広く全世界から候補者の推薦をいただき、厳正にして公正な選定を行ってきた。

この国際デザイン・アワードの受賞者として、優れた作品を創り出しているデザイナーやデザイン事務所とともに、第1回では、英国産業の活性化に積極的なデザイン振興策を打ち出し、名誉賞に選ばれたサッチャー英元首相、また第2回では、デザイン重視のオーディオ製品を造り続けるデンマークのバング・アンド・オルフセン株式会社、そして第6回のニューヨーク近代美術館(MoMA)や第9回の株式会社良品計画などが選ばれていることは、このアワードがめざすところを示している。

第10回の実施にあたっては、このアワードにふさわしい候補者を国際的な視点から選び出すために、世界14カ国・地域の著名な28名のデザイン関係者から23件の候補の推薦が寄せられた。このような世界的なネットワークの協力によってこのアワードが実施されていることを、ここに明らかにしておくとともに、そ

のご協力を深く感謝するものである。21世紀最初のアワードとなる今回の審査は、永年にわたる成果に力点をおいたこれまでの審査基準を大きく変更し、総合テーマ「intermediation/次世代へつなぐメッセージ」のもと、21世紀の指針となりうる近年の業績を評価するという観点から行われ、厳正な審査の結果、審査員全員の合意により三宅一生氏が選ばれた。

「A-POC」に代表される三宅氏の功績は、単に豊かな感性にあふれた美しい作品の創造にとどまらず、20世紀に構築された「ものづくり」の仕組みを根底から見直し、つくり手と使い手との新たな関係をも模索するものであり、使用する資源の最少化をめざすものでもある。その創造活動は洋の東西にまたがり、広くアートやデザインの世界に影響を及ぼしており、総合テーマにふさわしく、21世紀における「ものづくり」のあり方に重要な指針を提示するものである。

The recipient of the 10th International Design Award, Osaka is designer Mr. Issey Miyake of Japan.

This award is intended to honor those who have made significant contributions to the development of human culture and society through the medium of design. Since inaugurating the Award in 1983, we have honored not only designers, but also individuals, groups, companies and organizations from a broad range of fields whose activities are connected with various aspects of design. Unlike any other award in the design world, International Design Award, Osaka strongly emphasizes a balanced and impartial selection from among recommended nominees from all parts of the world.

Our aims are eloquently summarized by the list of Award recipients. Besides designers and design offices that have produced outstanding works, the list includes British former Prime Minister Thatcher (recipient of the 1st Award), who implemented strong design promotion policies for the activation of British Industry; the Danish Bang & Olufsen A/S (2nd Award) whose audio reflects consistent emphasis on design; The Museum of Modern Art, New York (6th Award); and Ryohin Keikaku Co., Ltd., Japan (9th Award).

For the 10th Award, to obtain the most suitable nominees from a truly international perspective, 23 nominations were accepted from 28 prominent persons in the design world, representing 14 countries/regions. In mentioning here the cooperation of this global network, we wish also to express our deep gratitude to all who have worked with us in administering the Award.

This marks the first Award in the 21st century. We radically changed the screening criteria, which formerly focused on nominees' achievements over the years. For the 10th Award, the screening process focused on recent achievements in line with the general theme of the 10th International Design Festival, Osaka 2001, "intermediation/a message linking generations" and the achievements' potential as guiding principles for design activities in the 21st century. As a result of this stringent examination, the jury unanimously selected Mr. Issey Miyake.

The recipient's achievements, represented by "A-POC," include not only the creation of exquisite works reflecting deep sensibilities. Mr. Miyake has also devoted himself to radically reviewing the principle of "Making Things," established in the 20th century, to develop a new relationship between maker and user, while minimizing the consumption of resources used. In his creative activities both in the Occident and the Orient, Mr. Miyake has widely influenced his contemporaries in design and the arts. His own art, in keeping with the Festival's general theme, posits an important principle for "Making Things" in the 21st century context.

## | 推薦人

- ベスナ・ポポビク(オーストラリア)  
クィーンズランド工科大学助教授
- アレクサンダー・マヌー(カナダ)  
デザイナー、作家、講師、  
オンタリオ芸術大学工業デザイン学科長
- カルロス・ハインリッヒセン(チリ)  
デュオクック・デザインスクール代表
- マシュー・ルーン(中国)  
香港貿易発展局デザイン部長
- 王 明 旨(中国)  
精華大学副学長兼芸術学部長
- イェンス・バーンセン(デンマーク)  
バーンセン・デザイン・ストラテジー社 代表
- マリアン・フランドセン(デンマーク)  
デンマーク・デザイナーズ協会代表、  
第9回コンペ審査員
- フリッツ・フレンクラー(ドイツ)  
f/p デザイン社 代表
- アンジェロ・コルテージ(イタリア)  
プロダクトデザイナー、  
コルテージ・デザイン社代表、第6回コンペ審査員
- 原田 昭(日本)  
筑波大学芸術学系教授、日本デザイン学会会長
- 船 曳 鴻 紅(日本)  
(株)東京デザインセンター代表取締役社長
- 益 田 文 和(日本)  
(株)オープンハウス代表取締役、第10回テーマ委員
- 柏 木 博(日本)  
デザイン評論家、武蔵野美術大学教授
- 長谷川 逸子(日本)  
長谷川逸子・建築計画工房(株)主宰、  
第9回コンペ審査員
- 木 村 一 男(日本)  
(株)国際デザインセンター デザインアドバイザー
- 川 原 啓 嗣(日本)  
インダストリアルデザイナー、  
(株)キッドステューディオ代表取締役
- 坂 下 清(日本)  
(財)大阪デザインセンター理事長、武蔵野美術大  
学教授、第9回コンペ審査員長、第10回テーマ委員
- 川 上 元 美(日本)  
(有)川上デザインルーム代表、第9回コンペ審査員
- 三 宅 理 一(日本)  
慶応義塾大学 大学院教授
- 馬 場 璋 造(日本)  
建築評論家、(株)建築情報システム研究所代表取締役
- 河 原 敏 文(日本)  
CGアーティスト、プロデューサー、第9回コンペ審査員
- サイモン・ボイク(ポーランド)  
美術評論家
- ルビカ・ファブリ(スロバキア)  
スロバキア・デザインセンター代表
- マイ・フェリブ(スペイン)  
バルセロナ・デザインセンター理事、  
デザイン・フォー・ザ・ワールド代表
- トニー・K・M・チャン(台湾)  
台湾対外貿易発展局  
デザイン・プロモーション・センター長
- アンドルー・サマーズ(イギリス)  
英国デザイン・カウンスル代表
- ジャンフランコ・ザッカイ(アメリカ)  
デザイン・コンティナム社代表、第7回コンペ審査員
- マイケル・マッコイ(アメリカ)  
教育者、マッコイ&マッコイ アソシエイツ社共同経営者

## | Recommender

- Vesna Popovic (Australia)  
Assoc Prof., Queensland University of Technology
- Alexander Manu (Canada)  
ACIDO / RCA / Designer / Author / Lecturer /  
Chair of Industrial Design OCAD
- Carlos Hinrichsen (Chile)  
Director, School of Design DuocUC
- Matthew Leung (China)  
Head of Design, The Hong Kong Trade  
Development Council
- Wang Mingzhi (China)  
Dean, Academy of Arts & Design, Vice-  
President, Tsinghua University
- Jens Bernsen (Denmark)  
Director, M SC, BERNSEN Design Strategy A/S
- Marianne Frandsen (Denmark)  
President, Association of Danish Designers
- Fritz Frenkler (Germany)  
President, f/p design gmbh.
- Angelo Cortesi (Italy)  
President, CORTESI DESIGN srl.
- Akira Harada (Japan)  
Professor, University of Tsukuba
- Coco Funabiki (Japan)  
President, Tokyo Design Center Inc.
- Fumikazu Masuda (Japan)  
President, Open House Inc.
- Hiroshi Kashiwagi (Japan)  
Design Critic / Professor, Musashino Art  
University
- Itsuko Hasegawa (Japan)  
President, Itsuko Hasegawa Atelier
- Kazuo Kimura (Japan)  
Design Advisor, International Design Center  
NAGOYA Inc.
- Keiji Kawahara (Japan)  
Industrial Designer / President, KIDStudio  
Corporation
- Kiyoshi Sakashita (Japan)  
President, Osaka Design Center / Professor,  
Musashino Art University
- Motomi Kawakami (Japan)  
President, Kawakami Design Room
- Riichi Miyake (Japan)  
Professor, Keio University
- Shozo Baba (Japan)  
Architectural Critic / President, Architectural  
Communication Consultant Ltd.
- Toshifumi Kawahara (Japan)  
C.G. Artist, Producer
- Szymon Bojko (Poland)  
Art and Design Critic
- L'ubica Fábri (Slovak)  
Director, Slovak Design Centre
- Mai Felip (Spain)  
Board Member, Barcelona Design Centre /  
Director General, Design for the World
- Tony K.M. Chang (Taiwan)  
Executive Director, Design Promotion Center,  
CETRA
- Andrew Summers (U.K.)  
Chief Executive, Design Council, UK
- Gianfranco Zaccai (U.S.A.)  
President, Design Continuum Inc.
- Michael McCoy (U.S.A.)  
Educator/Partner, McCoy & McCoy Associates.

## | 審査員 Jury



**泉 眞也** Shinya Izumi  
環境デザイナー／プロデューサー、日本ファッ  
ション協会理事、金沢美術工芸大学特別  
客員教授  
Environmental Designer / Producer

1930年生まれ  
東京芸術大学美術学部工芸科卒業  
1955～62年…キヤノンカメラ技術部を経て、日本  
万国博、海洋博、筑波科学博、瀬戸大橋博、横浜  
博、名古屋世界デザイン博、国際花と緑の博覧会、  
太田博、夢みなど博などのプロデュースを歴任



**柴久庵祥二** Shoji Ekuan  
日本大学大学院芸術学研究所教授  
Professor, Graduate School, College of Art,  
Nihon University

1938年生まれ  
1963年…一橋大学社会学部卒業、GKインダスト  
リアルデザイン研究所入社  
1975～90年…GKインダストリアルデザイン研究所  
研究本部長  
1978年…米国オハイオ州立大学大学院より博士  
号取得  
1990～95年…名古屋造形芸術大学教授  
1995年…日本大学大学院芸術学研究所教授



**川添 登** Noboru Kawazoe  
建築評論家、日本展示学会会長、(株)シー  
ー・ディー・アイ代表取締役  
Architectural Critic / Chairman, Japan  
Exhibition Association

1926年生まれ  
早稲田大学理工学部建築科卒業  
1953～57年…「新建築」編集長を経て、評  
論家として独立  
1970年…(株)シー・ディー・アイ(文化開発  
研究所)設立、取締役就任  
1987～98年…郡山女子大学教授  
1990年…日本展示学会会長



**木村 重信** Shigenobu Kimura  
美術評論家、兵庫県立近代美術館館長、  
大阪大学名誉教授、京都市立芸術大学名  
誉教授

Art Critic / Director, Hyogo Prefectural  
Museum of Modern Art /  
Professor Emeritus, Osaka University &  
Kyoto City University of Arts

1925年生まれ  
京都大学文学部卒業  
1953～74年…京都市立芸術大学教授  
1974～89年…大阪大学文学部教授



**豊口 協** Kyo Toyoguchi  
長岡造形大学学長、東京造形大学名誉教  
授、(株)環境創研 代表取締役会長  
President, Nagaoka Institute of Design /  
Professor Emeritus, Tokyo Zokei University

1933年生まれ  
1958年…千葉大学工学部工業意匠学科卒業  
1958～63年…松下電器産業(株)技術本部意匠部  
1963年…(有)豊口デザイン研究所(後の(株)環  
境創研)入社  
1977～94年…(株)環境創研代表取締役社長  
1985～91年…(社)日本インダストリアルデザイ  
ナー協会理事長  
1984～92年…東京造形大学学長  
1994年…長岡造形大学学長、(株)環境創研  
代表取締役会長

### 【受賞理由】

一枚の布をメディアとして、人間性を美しく軽やかにメッセージするその創作活動は、常に進歩的で、広くデザインやアートの世界に強い影響を与えており、多様な文化が共存する21世紀における「ものづくり」の指針として極めて高く評価できる。

### 【推薦のことば】

'70年代から今日に至るまで、常に日本のファッション界を代表するデザイナーであるだけでなく、世界のモードをリードしてきた三宅一生氏は、2000年という世紀の転換点にあつて国際デザインアワードの候補者として最もふさわしい人物と考えた。彼のデザインの独創性と革新性は、「私自身の自我や人格の表現ではなく、この時代について、またその時代にいかに生きるべきか、自ら問いを発している人たちに向けて、私なりの考えを示す」という彼自身のデザイン哲学によっている。昨年来ショップでも展開されている「A-POC」は、ユーザーが半製品の布を買い、自分で仕立てるといふもので、ある意味で、ファッションとしてのISSEYブランドを自ら否定していく要素を内包している。このように、21世紀の未来に向けて自分自身を投げ出していくようなデザイン活動を、世界のトップの座にあつてもなお継続する三宅一生氏は、日本が世界に誇れる真の革新者でいらつしやると思う。

2000年9月

(株)東京デザインセンター  
代表取締役社長 船曳 鴻紅

三宅一生氏は、「一枚の布」で世界のファッション界に衝撃を与えて以来、数々の新しいヒューマンマインドあふれるメッセージを世に向けて送り続け、近年の「プリーツプリーズ」の工業的手法でありながら、着方により個性を表現する日常性の追求は、強いインパクトを持って迎えられた。そして、このたびの「A-POC」と名づけられハイテックに支えられたユーザー参加型のニット服は、生活者のデザインへと変換してゆく時代に対応し、これは単一のファッションやインダストリアルデザインなどのジャンルに留まらぬオンデマンド・デザインの先駆けとして、さらには自然との共生を目指す21世紀の産業のあり方の具現化に向かうデザインの可能性として意味深い活動である。

2000年9月

(有)川上デザインルーム  
代表 川上 元美

### Reason of Presenting the Award

Using “a piece of cloth” as his communication media, Issey Miyake has consistently delivered powerful messages on the beauty of the human body and spirit. As a pioneer, he has strongly influenced his contemporaries in design and the arts. His own art, in giving form to a piece of cloth, posits a new principle for “Making Things” in the 21st-century context, highlighted by the harmonious co-existence of diverse cultures.

### Reasons for Recommendation

Since the 1970's Issey Miyake has consistently led fashion circles not only in Japan, but around the world. Accordingly, I believe that he is most suitable for and worthy of the new millennium's first International Design Award. His originality and innovative designs are the crystallization of his design philosophy, regarding which he once stated, “Rather than my own character or ego. I want to impart my view of the present age, and my way of life, to those who are also searching for their ways.” Last year, he began the A-POC project at his shop. In this project, customers buy half-finished dresses and complete the design by themselves. In a sense, this is a denial of the designer's role, since customers, rather than designers, finalize the details. As evidenced in this approach, Issey Miyake continues to pioneer new frontiers, never satisfied with his current position, though he is already at the top among world designers. Given his spirit of experiment regarding new ideas for the future of fashion in the 21st century, I truly believe that Issey Miyake is a real innovator and pioneer, of whom Japan is justly proud.

September, 2000

Coco Funabiki  
President, Tokyo Design Center Inc.

Since Issey Miyake debuted with his original concept of “a piece of cloth,” he has consistently delivered powerful and dynamic messages to world fashion circles. His recent “PleatsPlease” project strongly impacted fashion circles, since, through use of an industrial technique, the designer allows customers to demonstrate their personality by the way they wear the pleated clothing. The more recent knitwear named “A-POC” features computerized fabrication that enables customers to finalize the design in their own way. With this innovation, Issey Miyake has broken new ground in the new trend toward “design-on-demand.” His innovation impacts not only fashion and industrial designs, but also the status of diverse industrial activities that seek harmonious coexistence with nature in the 21st century.

September, 2000

Motomi Kawakami  
President, Kawakami Design Room



photo by Yorick CARROUX

### [経歴および創作活動]

- 1938年 広島生まれ
- 1964年 多摩美術大学図案科卒
- 1965年～69年 パリおよびニューヨークにて研鑽を積む
- 1970年 三宅デザイン事務所設立
- 1971年 ニューヨークで最初のコレクションを発表
- 1973年～ パリにてコレクション発表
- 1977年 ショウ「Issey Miyake in a Museum 三宅一生と一枚の布」(西武美術館)  
ショウ「Fly with Issey Miyake」(明治神宮外苑室内競技場・京都府立体育館)
- 1983～85年 展覧会「Issey Miyake Spectacle: Bodyworks」(東京、ロサンゼルス、サンフランシスコ)
- 1986年 写真家アーヴィングペン氏による撮影スタート
- 1988年 プリーツの仕事始める  
展覧会「Issey Miyake A-UN」(パリ装飾美術館)
- 1993年 PLEATS PLEASE ISSEY MIYAKEラインを開始
- 1997年 A-POCプロジェクトがスタート
- 1998～2000年 展覧会「ISSEY MIYAKE MAKING THINGS」(パリ・カルティエ現代美術財団、NYエースギャラリー、東京都現代美術館)
- 1999年 2000年春夏パリコレクションよりISSEY MIYAKEラインを滝沢直己とそのチームに託し、三宅自身は97年に藤原大と共にスタートさせたA-POCをはじめ、さまざまなプロジェクトに取り組む
- 2001年 展覧会「A-POC MAKING: ISSEY MIYAKE AND DAI FUJIWARA」(ベルリンVitraデザイン美術館)
- 2001年10月 展覧会「Radical Fashion」へA-POC出展(ロンドン Victoria & Albert 美術館)

### [作品集]

- 1978年 作品集「Issey Miyake East Meets West」(平凡社)
- 1995年 作品集「ISSEY MIYAKE」(Taschen)
- 1999年 作品集「アーヴィング・ペン 三宅一生の仕事への視点」(Jonathan Cape・Bulfinch press・Plume・Schimer Mosel・求龍堂)

### [受賞歴]

- 1977年 1976年度毎日デザイン賞受賞
- 1990年 第一回ヒロシマ賞受賞
- 1991年 フランス芸術文化勲章コマンドール(最高位)を受章
- 1992年 1991年度朝日賞受賞
- 1993年 仏・レジオンドヌール勲章シュバリエの位を受章  
英・ロイヤル・カレッジ・オブ・アートより名誉博士号授与
- 1998年 文化功労者に選定(日本)
- 1999年 仏・リオン大学よりDocteur 'Honoris Causa'(名誉博士号)授与
- 2000年 デンマーク第一回ジョージ・ジェンセン賞受賞  
A-POCが(財)日本産業デザイン振興会主催2000年度グッドデザイン大賞を受賞
- 2001年 カナダ・トロント、ハーバーフロント・センター主催の「World Leaders: Creative Genius」のひとり選ばれる

### [Personal Histories and Creative Activities]

- 1938 Born in Hiroshima
- 1964 Graduated from Tama Art University, Tokyo with a degree in graphic design
- 1965-1969 Studied and worked in Paris and New York
- 1970 Miyake Design Studio, established
- 1971 First collection in New York
- 1973 Presented collection for the first time in Paris, and has since shown there twice a year.
- 1977 Presented "A Piece of Cloth - Issey Miyake in a Museum", an exhibition at Seibu Museum of Art, Tokyo  
Presented "Fly with Issey Miyake", Meiji Jingu Indoor Field, Tokyo and Kyoto Prefectural Gymnasium
- 1983-1985 Presented "Issey Miyake Spectacle: Bodyworks", and exhibition in Tokyo, LA, San Francisco
- 1986 Start shooting by Irving Penn
- 1988 Start working on pleats Presented "Issey Miyake A-UN" exhibition at Musee des Arts Decoratif, Paris
- 1993 Launches PLEATS PLEASE ISSEY MIYAKE
- 1997 Start working on A-POC
- 1998-2000 Presented an exhibition "Issey Miyake Making Things" (Fondation Cartier, Paris, Ace Gallery, NY Museum of Contemporary Art, Tokyo)
- 1999 The first Paris collection of ISSEY MIYAKE by Naoki Takizawa and the team. Miyake himself has started working upon A-POC which had begun since 1997 with Dai Fujiwara, and upon other projects.
- 2001 Presented an exhibition "A-POC MAKING: ISSEY MIYAKE AND DAI FUJIWARA" (Vitra Design Museum, Berlin)
- 2001 October Join the exhibition "Radical Fashion" by A-POC (Victoria & Albert Museum, London)

### [Publications]

- 1978 'Issey Miyake East Meets West' published by Heibonsha
- 1995 'ISSEY MIYAKE' (Taschen)
- 1999 'Irving Penn regards the work of Issey Miyake' (Jonathan Cape, Bulfinch press, Plume, Schimer Mosel, Kyuryudo)

### [Prizes]

- 1977 1976 Mainichi Design Award
- 1990 The 1st Hiroshima Art Prize by the city of Hiroshima
- 1991 Decorated Commandeur des Arts et Lettres from France
- 1992 1991 Asahi Prize
- 1993 Decorated the Chevalier de l'Ordre National de la Legion d'Honneur from France Presented with the honorary doctorate from Royal College of Art, London
- 1998 Selected as the Person of Cultural Merit from Japan
- 1999 Received Titre de Docteur "Honoris Causa" by Lyon University
- 2000 Awarded Georg Jensen Prize, Copenhagen  
A-POC was awarded Good Design Grand Prize of Good Design Award 2000 by Japan Industrial Design Promotion Organization
- 2001 Selected as one of the "World Leaders: Creative Genius" organized by Harbour Front Centre, Toronto



■「一枚の布」の  
コンセプトを代表する  
70年代の作品

Works of 1970's represent  
Issey Miyake's concept  
"a piece of cloth."



「パラダイス・ロスト」1976秋冬 "Paradise Lost" 1976 AW  
(Print Design : Tadanori Yokoo / Photo : Noriaki Yokosuka)



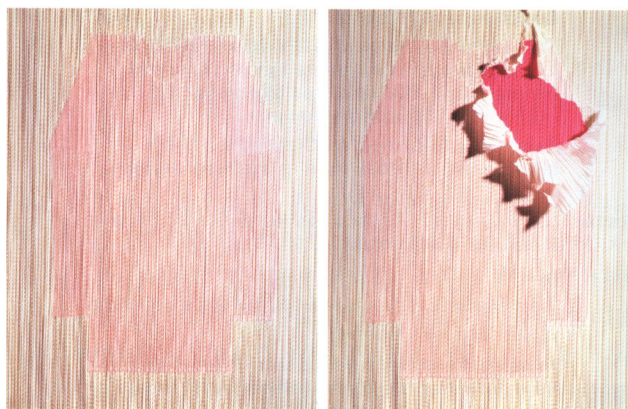
「一枚の布ニット」1977春夏 "a piece of cloth" Knitted Coat 1977 SS  
(Photo : Noriaki Yokosuka)

■ 80年代後半にスタートした「プリーツ」の仕事から

At the latter half of 1980's Issey Miyake commenced designing pleated cloth.

従来のプリーツの服は、プリーツをかけた布地を使ってかたちに仕上げるのに対して、「イッセイプリーツ」は、かたちに縫い上げたものにプリーツをかけ、最終のフォルムとテクスチャーを同時に完成させる新たなものづくりの発想であり、その中から生活の機能性と汎用性を備えたアイテムとして「PLEATS PLEASE ISSEY MIYAKE」が創り出された。

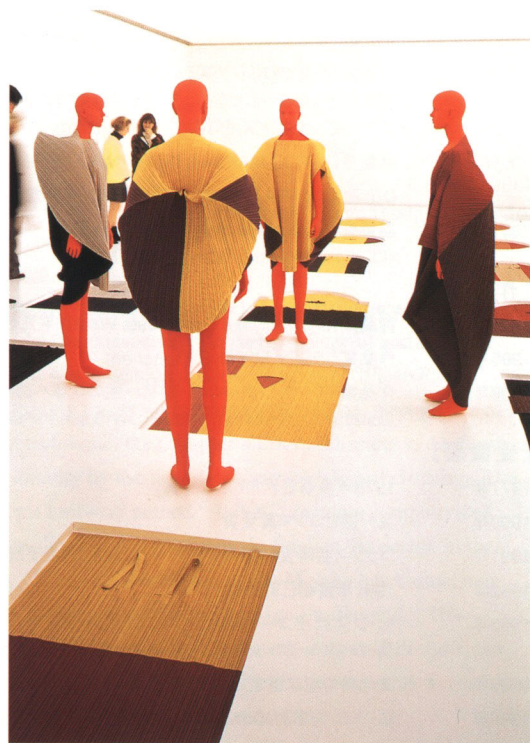
In the conventional method, pleated clothing was made using already pleated cloth; Issey Miyake introduced the new method of sewing the cloth first, then pleating. In his "Pleats Please Issey Miyake" series, he simultaneously achieves final form and texture. The series features excellent functions and versatility.



PLEATS PLEASE ISSEY MIYAKE (Photo : Kazumi Kurigami)



PLEATS PLEASE ISSEY MIYAKE 1994 SS Issey Miyake Paris Collection  
(Photo : Philippe Brazil)



「Energies」展 オランダ ステデルリッック・ミュージアム 1990 平面の幾何学的なカタチが、体の上でリズムカルなフォルムをつくる「リズム・プリーツ」を展示

In the "Energies" Exhibition at Stedelijk Museum, Amsterdam 1990, Issey Miyake introduced "Rhythm Pleats," featuring transformation of the plane geometrical patterns of pleated costumes into rhythmical, three-dimensional forms when worn by models. (Photo : S.Anzai)

## ■ A-POC KING & QUEEN "MAKING THINGS" Exhibition



ACE GALLERY, NEW YORK 1999  
(Photo : Yasuaki Yoshinaga)

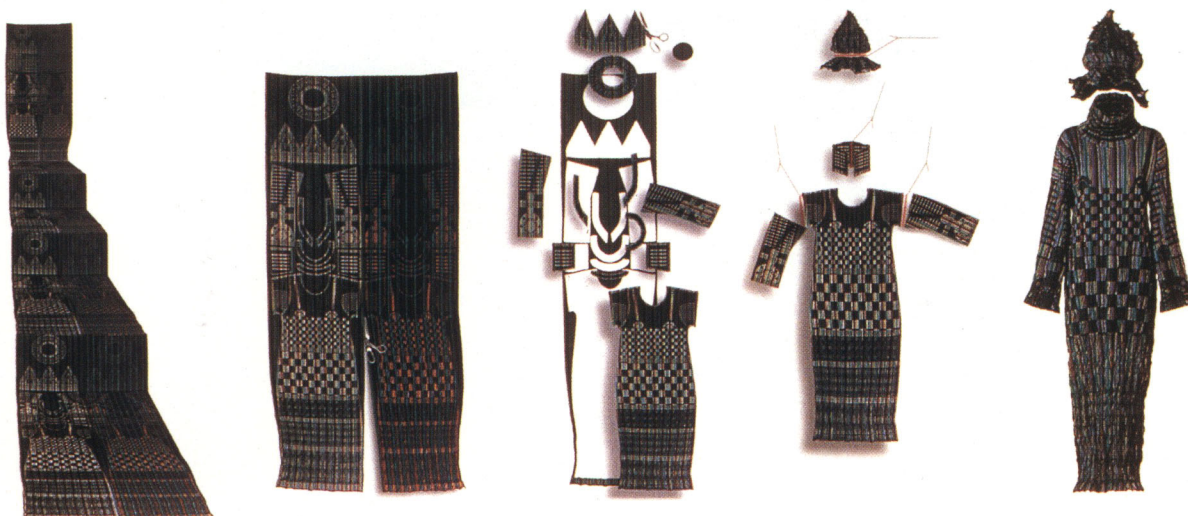
A-POCは、三宅一生氏の創作の原点である A Piece of Cloth 「一枚の布」の発想から生まれた、ファッションやモードといった範疇を越えた、新しい生活文化の提案である。コンピュータ・プログラミングされた編機や織機が、筒状の布をつくり出す。糸が機械を通ると直接、服やアクセサリ、あるいは椅子などが一体成型となって出来上がる。これは製造プロセスにおける画期的な転換と言える。

A-POC, based upon Miyake's first design concept, A Piece of Cloth, is a new and unique suggestion for every day life, which goes far beyond the boundaries of fashion. It is made using an industrial knitting or weaving machine programmed by a computer. This process creates continuous tubes of fabric within which lie both shape and pattern. A-POC is made in a sequence in which thread literally goes into a machine and re-emerges as a piece of clothing, an accessory, or even a chair. It can be said as a major breakthrough in the production-process.

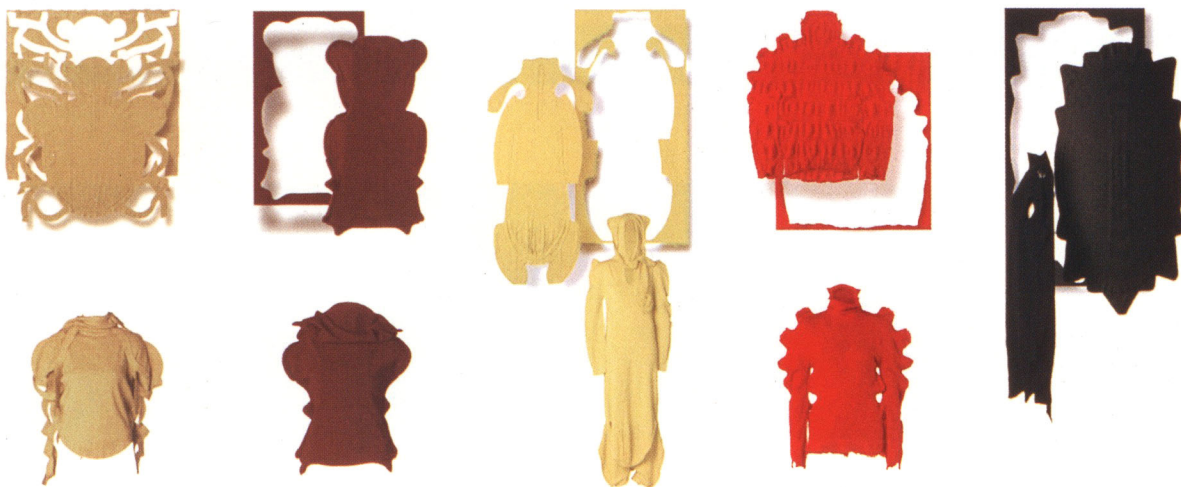


「A-POC MAKING : ISSEY MIYAKE & DAI FUJIWARA」展 ヘルリンのヴィトラ・デザイン・ミュージアムにて開催 (2001年)  
The Exhibition "A-POC MAKING : ISSEY MIYAKE & DAI FUJIWARA" was shown at Vitra Design Museum Berlin, 2001 (Photo : Yasuaki Yoshinaga)

■A-POCのさまざまなかたちが生まれるプロセスを紹介するアニメーション  
 An animation film introducing the process of creating various forms of A-POC



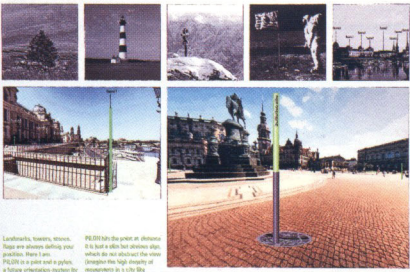
BERLIN DISTRICT 2001 AW



ZOO SERIES 2001 AW

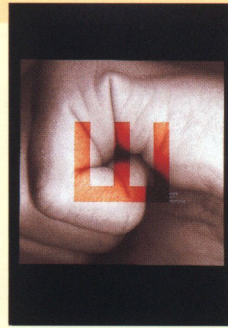


MIDAS 2000 AW  
 (Pascal Roulin : photos Animation)

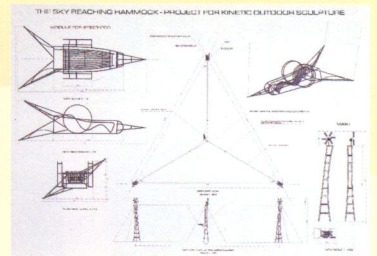
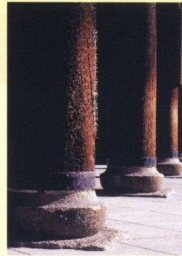


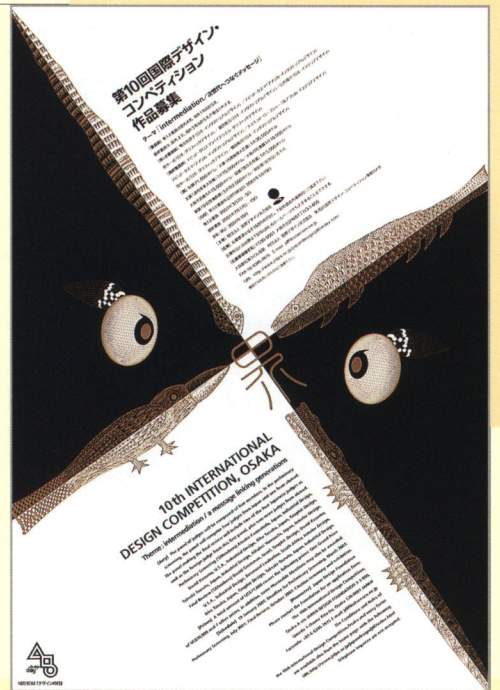
Landmarks, towers, icons, these are always standing over people. Here's one. Pilon is a tall and a public, a future information system for pedestrians in historical centers.

Pilon is the pilot in a sense. It is tall after the structure that which do not attract the eyes. Through the high height of monument in a city life. Structure is not right for the between a step and the pilot points over people like a pin.

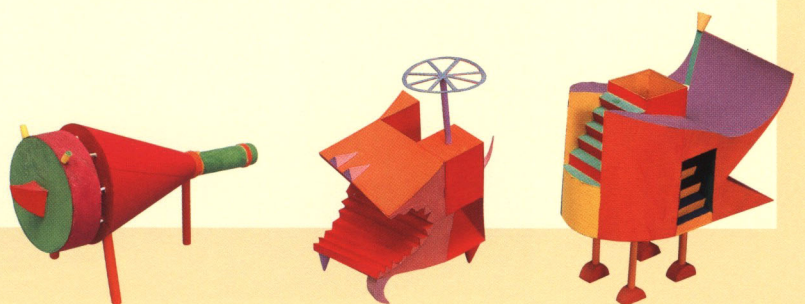
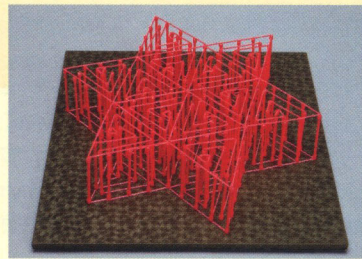


# 第10回国際デザイン・コンペティション





## 10th International Design Competition, Osaka



# 第10回国際デザイン・コンペティション報告

Report of the 10th International Design Competition, Osaka

第10回国際デザイン・コンペティションは、総合テーマ「intermediation/次世代へつなぐメッセージ」のもとに行われた。intermediation(インターメディエーション)とは、「調停、介在、仲介」、「2者の間を取り持つこと」などを表す言葉であり、第10回のコンペが、20世紀から21世紀へと時代が移行する記念すべき時期に開催されることを踏まえ、21世紀に解決を先送りされたグローバルな課題、すなわち、人口・食糧問題、地球環境問題、高度情報化の進展などに対して、デザインがどのような形で取り組むことができるのかを問うものである。

第1次審査は、61カ国・地域から寄せられた1,093点の作品を対象として、4人の日本人審査員(鴨志田厚子氏、田中一光氏、鶴田剛司氏、山内陸平氏)に、海外からデビッド・クスマ氏(ICSID/米国)を加えた5人の審査員団によって2001年3月に実施され、17カ国43点が最終審査に進む資格を得た。そして、同年7月に行われた最終審査において、応募された38点の中から大賞以下12点の入賞作品が決定した。

今回のコンペティションでは、テーマ設定の意図通り、解決困難と思われるグローバルな課題に果敢に取り組んだ作品が目立った点が特筆される。また、複数のデザイン分野、あるいはデザイン分野だけに限らず、諸々の専門分野にまたがる提案が多く見受けられたこともテーマを反映した結果であり、21世紀におけるデザインの役割を指し示していると言える。

最終審査は、田中一光氏を審査員長として、デビッド・クスマ氏、デズモンド・ロープシャー氏(IFI/南アフリカ)、ロバート・ピーターズ氏(ICOGRADA/カナダ)、鶴田剛司氏の5氏によって、7月17日から3日間にわたり、個々の作品ごとに十分な討議を重ねながら進められた。

この国際デザイン・コンペティションは、ICSID(国際インダストリアルデザイン団体協議会)、ICOGRADA(国際グラフィックデザイン協会協議会)、IFI(国際インテリアデザイナー連盟)という三つの国際組織の承認を受けて行われており、デザインの分野を問わないユニークさなどから、世界中のデザイナーに「大阪コンペ」として広く知られている。

今回で10回を数える国際デザイン・コンペティションは、その開催を通じて、数多くの若い優れたデザイナーを世の中に紹介する役割を果たしてきた。21世紀においても、引き続き社会的、文化的貢献をめざし、世界のデザイナーに創造の場を提供してゆきたい。

The 10th International Design Competition was based on the general theme “intermediation / a message linking generations.”

Intermediation means “mediation, intervention, a channel” or “mediating between two parties.” The 10th competition was held at a memorable turning point in human history as we cross over from the 20th century to the 21st century. In the 21st century, our world will have to cope with a number of global problems brought over from the previous century, such as a growing population and dwindling food supply, destruction of the environment, and the impact of the rapid advances in information technology. The theme of the competition asks, “How can design help the world resolve the problems it faces?”

A total of 1,093 works were entered from 61 countries/regions around the world. The Preliminary Screening was held in March 2001, by a five-member jury composed of four Japanese judges (Atsuko Kamoshida, Ikko Tanaka, Takeshi Tsuruta, Rikuhei Yamauchi) and one foreign judge, David Kusuma (ICSID/USA). Of those, 43 works from 17 countries/regions were selected for the Final Review. Of 38 works examined at the Final Review held in July 2001, 12 prize-winning works, including the winner of the Grand Prize, were decided.

A noteworthy aspect of this competition was that many participants aggressively tackled global problems that seem difficult to solve, just as the theme committee intended by selecting this theme. Also notable is the fact that many entries transcend the boundaries of traditional design categories, or even of general design; these inter-disciplinary works, reflecting the theme “intermediation,” indicate the roles of design in the 21st century.

The Final Review was held from July 17 to 19, by a five-member jury composed of David Kusuma, Desmond Laubscher (IFI/South Africa), Robert Peters (ICOGRADA/Canada), Takeshi Tsuruta, and Ikko Tanaka, a chief. The jury members thoroughly discussed and evaluated each work.

This International Design Competition is sanctioned by the ICSID (International Council of Societies of Industrial Design), ICOGRADA (International Council of Graphic Design Associations), and IFI (International Federation of Interior Architects/Interior Designers).

Because of its unique characteristics, such as openness to every field of design, this competition has become known among designers worldwide as the ‘Osaka Competition.’

A large number of young and promising designers have been introduced to the world through the ten competitions held to date. In the 21st century, the competition organizers would like to continue to contribute, both socially and culturally, by offering designers from all over the world this opportunity to share their ideas.

2001年の国際デザイン・コンペティションはおおむね成功した。21世紀最初のコンペであり、10回目を数える記念碑的な催しにふさわしい入賞作品が決定した。

審査終了後はじめて出品者の国名が明らかにされ、大賞を獲得したドイツの「歩行者用未来型位置確認システム」、金賞に選ばれたロシアの水素エネルギー生成・輸送システム、銀賞を得たフランスの彫刻とグラフィックが一体化したようなカラフルなオブジェなど、見事に国情と個性を表しているのに驚いた。

今回のテーマ「インターメディアーション」にそって、さまざまな解決策が提示された。サインシステム、地雷の除去、水資源の確保など、内容は多岐にわたり、未来への想いや問題解決に対する熱意に満ちており、それぞれに実現の可能性を十分にはらんでいる。環境問題、高度情報化など、現在そして未来に向かってデザインを考えることがますます重要になってきている。

困難な問題に対して勇敢に提案してくださった応募者の皆さん、また、第1次審査、最終審査を通じてレベルの高い議論を交わしていただいた審査員の方々に、心からお礼を述べたい。

審査員長 田中一光

The 10th International Design Competition, Osaka, the first Competition in the 21st century, was a considerable success, since all the prize-winning works were worthy of this commemorative event.

The jury was not informed of the nationalities of individual designers until the end of screening; when we learned their nationalities, we discovered to our great surprise that all works well reflected the national characteristics and current situations of their respective countries. We learned, for instance, that “PILON” (future orientation system for pedestrians), which won the Grand Prize, was a product of German designers. Also, “ALTFUEL,” the hydrogen generation and transportation system that won the Gold Prize, was designed by Russians, and “COUCOUMITSINES” (a colorful object that appeared to combine sculpture and graphic art), honored with the Silver Prize, represents French esprit.

In line with the theme “intermediation/a message linking generations,” many designers proposed ideas for resolving current global challenges for future generations. Their ideas ranged from sign systems and a landmine-clearing robot, to a system for securing water resources. All works, featuring high viability, incorporated their designers’ enthusiasm for resolving current challenges for the sake of future generations. I believe that with changing global circumstances, as seen in worsening environmental problems and the progress of information technology, designers are increasingly required to respond to the needs of future generations.

Before concluding this comment, I would like to express my sincerest gratitude to all applicants for their original ideas and valuable suggestions for addressing various challenges of today, and to the jury members for their commitment to high-quality discussions throughout the Preliminary Screening and Final Review.

Ikko Tanaka,  
Chief of Jury





**田中 一光** (日本)

グラフィックデザイナー、JAGDA副会長

1930 奈良県生まれ  
 1950 京都市立美術専門学校(現京都市立芸術大学)卒業  
 1950~52 鐘淵紡績(株)入社染色デザイン担当  
 1952~57 産経新聞大阪本社 グラフィックデザイン担当  
 1957~59 (株)ライトパブリシティ 宣伝広告担当  
 1960~63 (株)日本デザインセンター創立に参加  
 1963~ 田中一光デザイン室主宰

**Ikko Tanaka** (Japan)

Graphic Designer / Vice President, JAGDA

1930 Born in Nara, Japan  
 1950 Graduated from Kyoto City University of Arts  
 1950 - 52 Fabric-dyeing design, Kanebo Ltd.  
 1952 - 57 Graphic Design, Sankei Newspaper  
 1957 - 59 Advertisement, Light Publicity Ltd.  
 1960 - 63 Co-founder, Japan Design Center  
 1963 - President, Ikko Tanaka Design Office

**鴨志田 厚子** (日本)インダストリアルデザイナー、  
(財)共用品推進機構理事長

1931 東京都生まれ  
 1955 東京芸術大学美術学部工芸科図案部卒業  
 1960~ 鴨志田デザイン事務所代表  
 1990~01 静岡県デザインセンターセンター長  
 1991~95 (社)日本インダストリアルデザイナー協会理事長  
 1991~99 E&Cプロジェクト(バリアフリー推進団体)会長  
 1999~ (財)共用品推進機構理事長  
 2000~ 静岡県文化芸術大学デザイン学部(生産造形学科)教授

**Atsuko Kamoshida** (Japan)Industrial Designer /  
Executive Director, The Kyoyo-Hin Foundation

1931 Born in Tokyo, Japan  
 1955 Graduated from Tokyo National University of Fine Arts and Music  
 1960 - President, Kamoshida Design Office  
 1990 - 01 Head of Shizuoka Design Center  
 1991 - 95 President, Japan Industrial Designers' Association  
 1991 - 99 President, E&C Project (promotes barrier free environment)  
 1999 - Executive Director, The Kyoyo-Hin Foundation  
 2000 - Professor, Shizuoka University of Art and Culture

**鶴田 剛司** (日本)

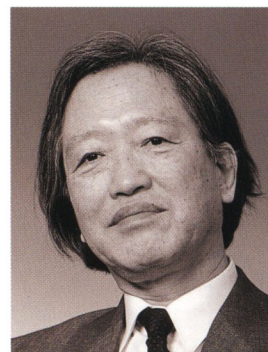
インダストリアルデザイナー、武蔵野美術大学教授

1935 大分県生まれ  
 1959 東京芸術大学図案計画科卒業  
 1959 三菱電機入社(インダストリアルデザイン部)  
 1964~65 イリノイ工科大学大学院留学(JETRO産業研究員)  
 1988~94 三菱電機デザイン研究所所長  
 1994~97 (株)デザインオペレーション21代表取締役社長  
 1999~ 武蔵野美術大学教授

**Takeshi Tsuruta** (Japan)

Industrial Designer / Professor, Musashino Art University

1935 Born in Oita, Japan  
 1959 Graduated from Tokyo National University of Fine Arts and Music  
 1959 Industrial Designer, Mitsubishi Electric Corporation  
 1964 - 65 Graduate Program, Illinois Institute of Technology (as an Industrial Research Member for JETRO)  
 1988 - 94 General Manager, Industrial Design Center, Mitsubishi Electric Corporation  
 1994 - 97 President, CEO, Design Operation 21  
 1999 - Professor, Musashino Art University

**山内 陸平** (日本)

インテリアデザイナー、京都工芸繊維大学教授

1939 大阪府生まれ  
 1961 京都工芸繊維大学意匠工芸学科卒業  
 1965~66 イリノイ工科大学大学院留学(デザイン専攻)  
 1966~67 ジョージ・ネルソン事務所勤務  
 1967~68 日本万国博覧会協会勤務  
 (株)高島屋・設計部勤務  
 1976~ 京都工芸繊維大学デザイン経営工学科教授

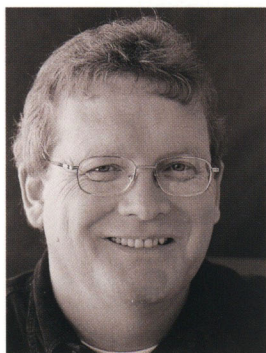
**Rikuhei Yamauchi** (Japan)Interior Designer /  
Professor, Kyoto Institute of Technology

1939 Born in Osaka, Japan  
 1961 Graduated from Kyoto Institute of Technology  
 1965 - 66 Graduate Program, Institute of Design, Illinois Institute of Technology  
 1966 - 67 George Nelson Associates  
 1967 - 68 Association for the Japan World Exposition '70  
 Design department, Takashimaya Department Store  
 1976 - Professor, Design Engineering & Management, Kyoto Institute of Technology



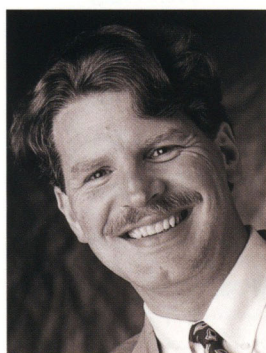
**デビッド・クスマ (U.S.A)**  
 インダストリアルデザイナー / ICSID理事/  
 タッパウェア・ワールドワイド社 工業技術部長  
 1961 ニューヨーク生まれ  
 1986 カーネギー・メロン大学工業デザイン学部  
 卒業(芸術学士)  
 1990 ピッツバーグ大学機械工学部卒業(理学士)  
 1991~94 IDSA 理事  
 1997~99 ワールド・デザイン財団理事  
 1998 IDSA 特別会員に選ばれる  
 1997~ ICSID理事  
 1998~01 エグザテック社 グローバルデザイン部長  
 (同社はゼネラル・エレクトリック社とパイエル社の合併企業)  
 2001~ タッパウェア・ワールドワイド社、工業技術部長

**David Kusuma (U.S.A.)**  
 Industrial Designer and Mechanical Engineer /  
 Executive Board Member, ICSID/ Director of  
 Engineering at Tupperware Worldwide.  
 1961 Born in New York  
 1986 BFA, Industrial Design, Carnegie-Mellon  
 University  
 1990 BS, Mechanical Engineering, University of  
 Pittsburgh  
 1991 - 94 IDSA Executive Board Member  
 1997 - 99 Worldesign Foundation Trustee  
 1998 Elected into the IDSA Academy of Fellows  
 1997 - Executive Board Member, ICSID  
 1998 - 01 Global Design Manager, Exatec, LLC.,  
 (Joint venture of GE and Bayer)  
 2001 - Director of Engineering, Tupperware  
 Worldwide



**デズモンド・ローブシャー (南アフリカ)**  
 インテリアデザイナー / IFI会長 /  
 デザイン・フォー・ザ・ワールド(バルセロナ)理事  
 1949 南アフリカ生まれ  
 1975 ウイトウォーターズランド工業大学デザイン  
 科卒業  
 1982 - 87 ウイトウォーターズランド工業大学デザイン  
 科長  
 1987 デザイン・コンサルタント及び第3のデザイン  
 カレッジであるデザインセンターを共同設立  
 1993 - 96 南アフリカ・デザイナー協会会長  
 1998~ デザイン・フォー・ザ・ワールド(バルセロナ)  
 理事  
 1999~ IFI会長  
 2000~ ノッティンガム・トレント大学(英国)客員教授

**Desmond G. Laubscher (South Africa)**  
 Interior Architect and Design Educator /  
 President, IFI / Board Member, Design for the  
 World, Barcelona  
 1949 Born in South Africa  
 1975 Degree, Interior Architecture, Technikon  
 Witwatersrand  
 1982 - 87 Head of Interior Design, Technikon  
 Witwatersrand  
 1987 Co-founder, Design Center, a Design  
 Consultancy and Tertiary Design College  
 1993 - 96 President, Society of Designers in South  
 Africa  
 1998 - Board Member, Design for the World  
 1999 - President, IFI  
 2000 - Visiting Professional Nottingham Trent  
 University (UK)



**ロバート・ピーターズ (カナダ)**  
 グラフィックデザイナー / ICOGRADA 会長 /  
 デザイン・フォー・ザ・ワールド(バルセロナ)理事  
 1954 カナダ生まれ  
 1976 レッド・リバー・カレッジ(カナダ)応用美術学科  
 卒業  
 1976 マニトバ大学、デザイン・マネジメント資格  
 取得コース  
 1990~ カナダ・グラフィック・デザイナー協会  
 (GDC)マニトバ支部長  
 1990~93 マニトバ大学グラフィック・デザイン助教授  
 及び教授  
 1992~00 ICOGRADA GDC代表  
 1999~01 ICOGRADA理事  
 2000~ デザイン・フォー・ザ・ワールド(バルセロナ)  
 理事  
 2001~ ICOGRADA会長

**Robert L. Peters (Canada)**  
 Graphic Designer / President, ICOGRADA /  
 Board Member, Design for the World, Barcelona  
 1954 Born in Canada  
 1976 Diploma, Applied Art, Red River College,  
 Manitoba  
 1976 Certificate, Design Management,  
 University of Manitoba  
 1990 Founding President, GDC Manitoba  
 Chapter  
 1990 - 93 Assistant Professor and Chair of Graphic  
 Design, University of Manitoba  
 1992 - 00 Official GDC Representative, ICOGRADA  
 1999 - 01 President Elect, ICOGRADA  
 2000 - Board Member, Design for the World,  
 Barcelona  
 2001 - President, ICOGRADA

■第1次審査 Preliminary Screening

田中 一光 Ikko Tanaka  
 鴨志田 厚子 Atsuko Kamoshida  
 デビッド・クスマ David Kusuma  
 鶴田 剛司 Takeshi Tsuruta  
 山内 陸平 Rikuhei Yamauchi

■最終審査 Final Review

田中 一光 Ikko Tanaka  
 デビッド・クスマ David Kusuma  
 デズモンド・ローブシャー Desmond G. Laubscher  
 ロバート・ピーターズ Robert L. Peters  
 鶴田 剛司 Takeshi Tsuruta

| 国・地域<br>Country/Region                   | 第1次審査通過作品数<br>Works for passing<br>Preliminary Screening | 第1次審査応募作品数<br>Works for<br>Preliminary Screening |
|--|--|--|
| 合計：61カ国・地域<br>Total：61 Countries/Regions | 43 作品 / Works  | 1,093 作品 / Works                                 |

国・地域別 第1次審査通過作品数/応募作品数 Works for passing the Preliminary Screening by Country/Region

| 国・地域<br>Country/Region                   | 第1次審査通過作品数<br>Works for passing<br>Preliminary Screening | 第1次審査応募作品数<br>Works for<br>Preliminary Screening |
|--|--|--|
| 中国 / China                               | 9  | 151  |
| 日本 / Japan                               | 8  | 207  |
| 台湾 / Taiwan                              | 4  | 67   |
| ドイツ / Germany                            | 3  | 26   |
| ブルガリア / Bulgaria                         | 3  | 18   |
| 米国 / U.S.A.                              | 2  | 64   |
| 韓国 / Korea                               | 2  | 54   |
| ハンガリー / Hungary                          | 2  | 11   |
| フランス / France                            | 2  | 8  |
| イラン / Iran                               | 1  | 43   |
| イタリア / Italy                             | 1  | 37   |
| ポーランド / Poland                           | 1  | 32   |
| ニュージーランド / New Zealand                   | 1  | 25   |
| トルコ / Turkey                             | 1  | 19   |
| デンマーク / Denmark                          | 1  | 3  |
| ロシア / Russia                             | 1  | 2  |
| スペイン / Spain                             | 1  | 2  |
| 合計：17カ国・地域<br>Total：17 Countries/Regions | 43 作品 / Works  | —  |

上表以外の国・地域別 第1次審査応募作品数 Works for the Preliminary Screening by Country/Region

|                        |    |                    |   |                        |   |
|------------------------|----|--------------------|---|------------------------|---|
| タイ / Thailand          | 90 | ブラジル / Brazil      | 4 | キューバ / Cuba            | 1 |
| イスラエル / Israel         | 27 | アルゼンチン / Argentina | 3 | チェコ / Czech            | 1 |
| インド / India            | 24 | バルバドス / Barbados   | 3 | アイスランド / Iceland       | 1 |
| 英国 / U.K.              | 24 | ケニア / Kenya        | 3 | アイルランド / Ireland       | 1 |
| オーストラリア / Australia    | 21 | ポルトガル / Portugal   | 3 | レバノン / Lebanon         | 1 |
| シンガポール / Singapore     | 17 | スウェーデン / Sweden    | 3 | リトアニア / Lithuania      | 1 |
| ユーゴスラビア / Yugoslavia   | 16 | エジプト / Egypt       | 2 | ネパール / Nepal           | 1 |
| カナダ / Canada           | 13 | インドネシア / Indonesia | 2 | ナイジェリア / Nigeria       | 1 |
| オランダ / The Netherlands | 10 | マレーシア / Malaysia   | 2 | ノルウェー / Norway         | 1 |
| オーストリア / Austria       | 7  | ペルー / Peru         | 2 | パキスタン / Pakistan       | 1 |
| メキシコ / Mexico          | 7  | スロベニア / Slovenia   | 2 | サウジアラビア / Saudi Arabia | 1 |
| フィンランド / Finland       | 6  | ベルギー / Belgium     | 1 | スイス / Switzerland      | 1 |
| スロバキア / Slovakia       | 6  | コロンビア / Colombia   | 1 | ウクライナ / Ukraine        | 1 |
| ルーマニア / Romania        | 5  | コスタリカ / Costa Rica | 1 | ウルグアイ / Uruguay        | 1 |
| ベラルーシ / Belarus        | 4  | クロアチア / Croatia    | 1 |                        |   |

| 分野<br>Field  | 第1次審査応募作品<br>Works for<br>Preliminary Screening | 第1次審査通過作品<br>Works passing<br>Preliminary Screening | 最終審査出品作品<br>Works for<br>Final Review |
|--|---|---|---------------------------------------|
| A<br>ポスター、小型印刷物、イラストレーション、写真、<br>シンボルマーク、パターン、タイポグラフィ、パッケージ<br>Poster, Small printed materials, Photograph,<br>Illustration, Symbol mark, Pattern, Typography, Package | 309   | 21  | 17                                    |
| B<br>乗物、照明器具、機器、設備、装置、道具、器具<br>Vehicle, Lighting, Machinery, Equipment, Tools  | 242   | 9   | 9                                     |
| C<br>家具、玩具、テーブルウェア、クラフト、ジュエリー、<br>テキスタイル、コスチューム<br>Furniture, Toy, Miscellaneous, Table ware,<br>Hand craft, Jewelry, Textile, Costume                                 | 209   | 1   | 1                                     |
| D<br>都市計画、地域開発、建築、インテリア、庭園、公園<br>ストリートファニチャー、公共設備<br>Urban planning, Architecture, Interior,<br>Garden, Park, Street furniture, Public facilities                      | 218   | 8   | 8                                     |
| E<br>その他<br>Others   | 115   | 4   | 3                                     |
| 合計<br>Total  | 1,093点/Works                                    | 43点/Works   | 38点/Works                             |

第1次審査通過作品は43点でしたが、このうち1点が辞退し、また、複数の作品を1点に集約したものが3点(3→1、2→1、2→1)あったため、最終審査の応募は38点となりました。

Of 43 works that passed the Preliminary Screening, one entry was withdrawn, and seven works were combined into three (3 → 1, 2 → 1, 2 → 1). As the result, 38 works were examined at the Final Review.

## 賞

総額 71,000米ドル

|             |    |           |
|-------------|----|-----------|
| 大賞(内閣総理大臣賞) | 1点 | 30,000米ドル |
| 金賞(経済産業大臣賞) | 1点 | 10,000米ドル |
| 大阪府知事賞      | 1点 | 10,000米ドル |
| 大阪市長賞       | 1点 | 10,000米ドル |
| 銀賞(協会会長賞)   | 1点 | 5,000米ドル  |
| 銅賞(協会理事長賞)  | 3点 | 2,000米ドル  |
| 奨励賞         | 4点 | 記念品       |

## Prizes

A total amount of US\$71,000 covers the following prizes;

|   |                      |
|---|----------------------|
| <b>Grand Prize</b> (Prime Minister's Prize) (1)                       | US\$30,000           |
| <b>Gold Prize</b> (Minister of Economy, Trade and Industry Prize) (1) | US\$10,000           |
| <b>Governor of Osaka Prefecture Prize</b> (1)                         | US\$10,000           |
| <b>Mayor of Osaka Prize</b> (1)                                       | US\$10,000           |
| <b>Silver Prize</b> (Chairman of Japan Design Foundation Prize) (1)   | US\$5,000            |
| <b>Bronze Prize</b> (President of Japan Design Foundation Prize) (3)  | US\$2,000            |
| <b>Honorable Mention</b> (4)  | Commemoration trophy |

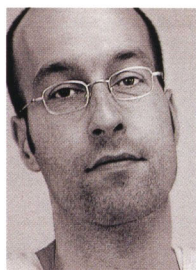
## 日程

|             |              |                 |   |
|-------------|--------------|-----------------|---|
| 2000年12月 1日 | 第1次審査作品受付開始日 | 2000 December1  | Starting date for accepting entries for the Preliminary Screening |
| 2001年 1月19日 | 第1次審査作品受付締切日 | 2001 January 19 | Deadline for Preliminary Screening                                |
| 3月 7日~9日    | 第1次審査        | March 7-9       | Preliminary Screening   |
| 3月下旬        | 第1次審査結果通知    | March           | Results announcement  |
| 6月15日       | 最終審査作品受付締切日  | June 15         | Deadline for the Final Review                                     |
| 7月17日~19日   | 最終審査         | July 17-19      | Final Review  |
| 8月中旬        | 最終審査結果通知     | August          | Results of the Final Review announced                             |
| 10月         | 表彰、展示        | October         | Citation Ceremony and Exhibition                                  |

## Schedule

## パイロン (歩行者用未来型位置確認システム) PILON, future orientation system for pedestrians

シュテファン・ノヴァーク／ドミニク・ムィチェルスキ／ペトラ・クニリム／フィリップ・トイフェル／アレキサンダー・ピア  
Stefan Nowak / Dominik Mycielski / Petra Knyrim / Philipp Teufel / Alexander Pier



### ■受賞者プロフィール

シュテファン・ノヴァーク／1964年生まれ／ドイツ、デュッセルドルフ在住

ドミニク・ムィチェルスキ／1968年生まれ／ドイツ、デュッセルドルフ在住

ペトラ・クニリム／1967年生まれ／ドイツ、デュッセルドルフ在住

フィリップ・トイフェル／1958年生まれ／ドイツ、メーアブッシュ在住

アレキサンダー・ピア／1963年生まれ／ドイツ、デュッセルドルフ在住

### ■創作意図

風景、タワー、積み上げられた石、旗などは、常に、自分の位置—自分が今どこにいるのか—を知る手がかりになる。パイロン(案内人)であり、パイロン(目標塔)でもある「パイロン」は、歴史の中心地における歩行者用未来型位置確認システムである。「パイロン」は、とても素晴らしい装置である。遠くからはっきり見えるが、ただの細い標識なので、眺めを邪魔することはない(ドレスデンのような街にあるたくさんの記念建造物を想像してみたい)。近くで見ると、地面に丸い地図があって、パイロンがピンのようなものであなたの現在位置を示す。このシステムは、メイン・インフォメーション・パイロン、ディレクター・パイロン、Destiny・パイロンの3レベルに分かれている。メイン・インフォメーション・パイロン／地図は主要な交差点などに設置される。一方、ディレクター・パイロン／地図は、重要な地域のメイン・インフォメーション・パイロンが設置されているエリア内に群をなして設置される。メイン・インフォメーション・パイロンには、携帯情報端末のような電子案内板を最高3個まで設置することが可能である。街の情報やイベントやホテルの予約などに関

する情報が、毎日あるいは毎週、コンピューターによる遠隔操作で更新される。このシステムの費用は、地域の商店やレストランなどのオンライン広告によって賄うことができる。クイックタイム・バーチャルリアリティー装置を利用した周囲散策特別機能がついており、パイロンを潜望鏡のように動かすことによって、街の全域を「実際に歩いているように」見て回ることができる。現在の街の様子だけでなく、スイッチを切り替えれば、過去の街の様子も見て回ることができる。

### ■Profile of the Prize Winner

**Stefan Nowak** / Born in 1964 / Living in Düsseldorf, Germany

**Dominik Mycielski** / Born in 1968 / Living in Düsseldorf, Germany

**Petra Knyrim** / Born in 1967 / Living in Düsseldorf, Germany

**Philipp Teufel** / Born in 1958 / Living in Meerbusch, Germany

**Alexander Pier** / Born in 1963 / Living in Düsseldorf, Germany

### ■Purpose of Design

Landmarks, towers, stones, flags are always defining your position. Here I am. PILON is a pilot and a pylon; a future orientation-system for pedestrians in historical centers. PILON hits the point: at distance it is just a slim but obvious sign, which do not obstruct the view (imagine the high density of monuments in a city like Dresden). At short sight the floor becomes a map and the pylon points your position like a pin. The system is subdivided into 3 levels: main information, directory and destination pylon. The main information pylons/maps are installed at the main traffic intersections, whereelse the directory-

pylons/maps are spread like a flock within the areas of the main informations at significant places. The main information pylon accommodates up to 3 electronic navigation screens like a PDA. The information about the city, the events, hotelbookings, etc will be electronically updated on remote every day or week. The system could be financially supported through on-line advertising presented by local shops, restaurants, etc. With a special surround-option - based on Quicktime VR - you can watch virtually round the city by moving yourself and the pylon like a periscope: Not only for the present, you can also switch to surrounds of the past.

### 審査員講評

プロダクトからグラフィック、環境、情報にまたがる幅広い視点からデザインされたこの作品は、単に道案内だけでなく、最新のシティ情報や街の歴史なども提供し、さらには災害発生時の警報・誘導システムとしての利用も考えられる。人びとに街の情報を案内する実現可能性の高いエレガントなシステムとして高く評価された。

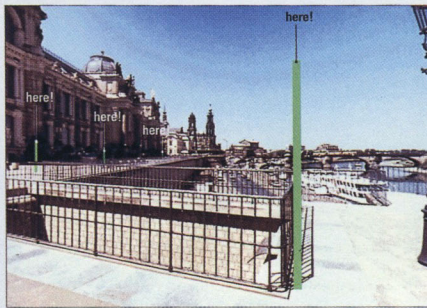
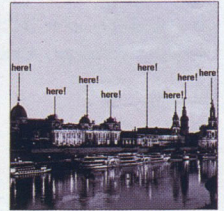
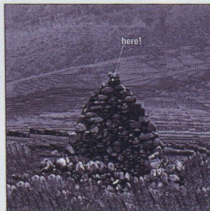
### Jury's Comment

The Grand Prize-winning work "PILON" incorporates the perspectives of diverse design fields, including industrial, graphic, environmental, and communication equipment design. In addition to offering guidance to tourists, the work provides up-to-date city information and the history of individual cities. Moreover, the work can be developed into an emergency information and guidance system, and has been highly evaluated as an elegant and feasible "town information system."

# basics

Page 1

## orientation system pylon®



Landmarks, towers, stones, flags are always defining your position. Here I am. PILON is a pilot and a pylon; a future orientation-system for pedestrians in historical centers.

PILON hits the point: at distance it is just a slim but obvious sign, which does not obstruct the view (imagine the high density of monuments in a city like Dresden). At short sight the floor becomes a map and the pylon points your position like a pin.

### orientation system pylon® analog orientation

sign-post

ground-orientation

illumination at night

### orientation system pylon® digital orientation

Navigation Menu

Cityguide information-screens: PDI-system on a remote pole-technology

Periscope with virtual and historic panoramas

The main information pylon accommodates up to 2 electronic navigation screens like a PDA. The information about the city, the events, bookshops, etc. will be electronically updated on remote every day or week. The system could be financially supported through on-line advertising presented by local shops, restaurants, etc. With a special surround-option - based on Dauckler V8 - you can watch virtually around the city by moving yourself and the pylon like a periscope. Not only for the present, you can also switch to surrounds of the past.

### orientation system pylon® system

- 1 Main information
- 2 Directory
- 3 Destination

The system is subdivided into 3 levels: main information, directory and destination pylon. The main information pylons (1) are installed at important traffic intersections, whereas the directory pylons (2) are spread like flags within the main information-areas at significant places.

new version

### orientation system pylon® construction

# アルトフューエル

## ALTFUEL

アレキサンドレ・ペトロフ / アレキサンドラ・ベルジャノバ  
/ ニコライ・ジャコニチェフ

Alexandre Petrov / Alexandra Beljanova / Nikolai Jakounitchev



### ■受賞者プロフィール

アレキサンドレ・ペトロフ / 1955年生まれ / ロシア、サンクトペテルブルグ在住

アレキサンドラ・ベルジャノバ / 1960年生まれ / ロシア、サンクトペテルブルグ在住

ニコライ・ジャコニチェフ / 1953年生まれ / ロシア、サンクトペテルブルグ在住

### ■創作意図

「アルトフューエル」は代替燃料(水素)である。環境を汚染することなく、飛行機をはじめとするあらゆる種類の輸送手段、さまざまな技術プロセス、電気エネルギーの生成、また、台所設備など家庭用機器の燃料として炭化水素燃料の代わりに使うことができる。

20世紀の終わりから21世紀にかけて、新しいエネルギー源の探求において、人類が直面している世界的な問題のひとつは地球内部の破壊である。もうひとつの地球規模の問題は、各種燃料の採掘、生成、輸送、利用の過程から排出される廃棄物による環境汚染である。この問題に関連して、現在の知識では、水素は、無害で再生可能な環境にやさしい未来の燃料であると考えられている。

われわれのデザインでは、無尽蔵の風力と果てしなく広がる海原(または別の広い水空間)を利用して水素を生成しようという新しいコンセプトを紹介している。

帆船タンカーが風の力で進むとタービンが回転して発電機が作動し、これによって生成された電流を利用して水を分解するというものである。この過程で生成されるガスをタンクに送り、そこから海岸や専用の船にポンプで輸送する。

石油を輸送するよりも、どこにでもある風を利用するこの方法の方が名案ではないか。

### ■Profile of the Prize Winner

**Alexandre Petrov** / Born in 1955 / Living in St. Petersburg, Russia

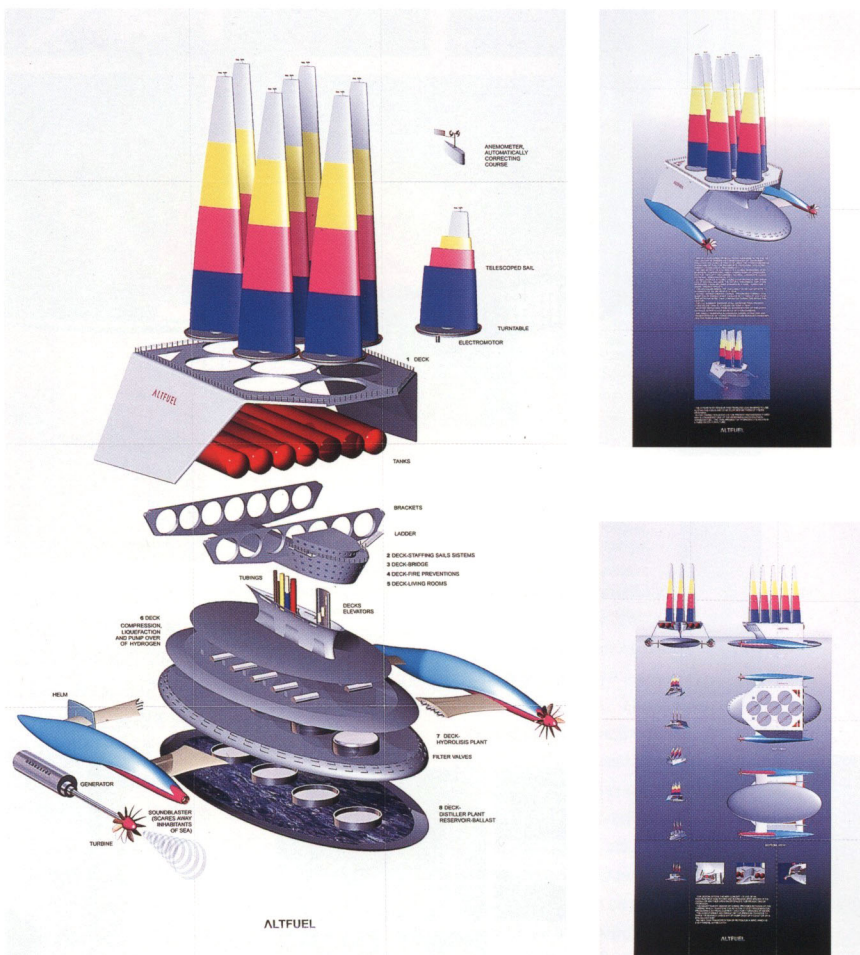
**Alexandra Beljanova** / Born in 1960 / Living in St. Petersburg, Russia

**Nikolai Jakounitchev** / Born in 1953 / Living in St. Petersburg, Russia

### ■Purpose of Design

ALTFUEL - is alternative fuel (hydrogen), it does not pollute environment and may be use instead of hydrocarbon fuel for the all kinds of transport, aviation, for heating, technologic process, electroenergy production, for domestic and kitchen equipment etc.

One of a worldwide problem faced humankind in the end of 20th and comed 21th century in his search of the new power sources is devastation of the Earth entrails. Another global problem is



continuing contamination of an environment by the wastes from extraction, production, transportation and utilization various kinds of fuel.

In this connection based on the present knowledge hydrogen is considered one of the renewable and ecological harmless fuel for the future.

Our design offers the new concept of use of an inexhaustible wind power and boundless open spaces of an ocean (or another open water spaces) for the production of hydrogen.

The sailer tanker, moving by a wind, provides rotation of the turbine, which transfers the rotation to electrogenerator, producing electrical current, used for hydrolysis of water. The gases formed as a result of this process transfer to tanks, from which gases may be pumped over on a coast or on a specialized ship.

Rather than transportation of petroleum a wind, which is everywhere, may be catch.

### 審査員講評

この作品は、海水中に無尽蔵に含まれる水素を、帆船タンカーを用いて生成、輸送する新たな方法を提示しており、有力なクリーンエネルギーとして大きな期待が寄せられている水素エネルギーの可能性を挙げ、地球の温暖化を防ぐ有効な提案として高く評価された。

### Jury's Comment

The Gold Prize-winning work presents a new method of producing hydrogen from seawater and transporting it by the sailer tanker. This work received high recognition, since it encourages the use of hydrogen, a promising clean energy source effective in preventing global warming.

# 地雷探知ロボットとフォスター・オーナーシステムの提案 Proposal of a mine detection robot and foster owner system



山本幸二  
Koji Yamamoto

## ■受賞者プロフィール

山本幸二 / 1958年生まれ / 愛知県知多市在住

## ■創作意図

地雷は言うまでもなく人類が21世紀に引き継がねばならなかった負の遺産である。私は日本の技術力を結集した地雷探知システムを核とし、先進国の市民が探知ロボットの飼い主になることで、地雷除去に「参加」できるシステムを提案する。このシステムの最大の特徴は、飼い主にさまざまな情報のフィードバックがあることである。これにより飼い主は常に地雷原で起きていることを身近に感じ、さらに関心を寄せることで地雷問題の根深さを学ぶことができる。このプロセスがよりトータルな地雷被害支援への参加を促し、地雷廃絶に向けた大きなムーブメントを形成させる力となってゆくのである。地雷の廃絶こそがこのシステムが真にめざすものである。「技術力を活かしたトータルな支援のリーダーシップ」…国際社会における日本の役割は明快である。私はこのシステムがその役割を推進する核となることを願う。

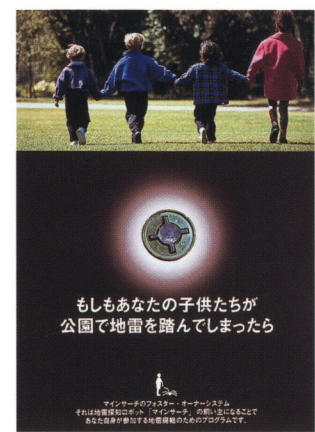
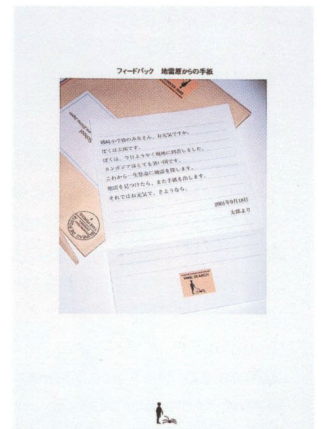
## ■Profile of the Prize Winner

Koji Yamamoto / Born in 1958 / Living in Aichi, Japan

## ■Purpose of Design

Needless to say, landmines are a negative legacy of the 20th century, and in this century people will have to direct continuing efforts toward their removal. To this end, I would like to propose a clever and efficient de-mining system based on the following two concepts: a landmine detection robot, developed through the most advanced technologies available in Japan, and a “foster owner system,” that calls for participation of citizens of the advanced countries in de-mining efforts, as “foster parents” of individual landmine detection robots. One excellent feature of this system that I want to emphasize is the feedback that will be provided to the “foster owners”, keeping them informed about the current critical situation faced by people in landmine-stricken countries, leading them to take the landmine issue seriously as a personal problem. Furthermore, this process will lead them to get involved in more comprehensive efforts to help landmine victims, contributing to the development of a large and strong anti-landmine movement. The ultimate goal of this system is the elimination of landmines.

The role that Japan should play in achieving this end, as a leader of the international community, is obvious: to provide comprehensive support to landmine victims, taking advantage of Japan’s technological capabilities. I hope that this de-mining system will play a key role in promoting such support activities.



## 審査員講評

この作品は地雷探知ロボットとそのロボットを里親のような形で当事国以外の人もサポートできる仕組みを提案しており、地雷の除去を人類全体の責任として広く意識付け、廃絶に向けての取組みを促進するものとして高く評価された。

## Jury's Comment

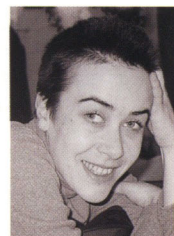
This prize-winning work comprises a mine-

clearing robot and a social system for support of mine-clearing activities. Under the proposed system, even citizens of land-mine-free countries can help mine clearance by becoming owners, or “foster parents,” of the robot. This work received high recognition for the designer’s enthusiasm for eradicating land mines, and his philosophy that all people must shoulder the responsibility for land mine removal.



# サインは変化している signs are changing

ミレナ・バルナローバ  
Milena Valnarova



## ■受賞者プロフィール

ミレナ・バルナローバ / 1967年生まれ / ブルガリア、ソフィア在住

## ■創作意図

人の気持ちを表現する手段は非常にたくさんあるが、キリル文字と人の手によるサインもそのうちのふたつである。異なるサインを理解する能力は変化し発達しているが、これにより、新しいコミュニケーション手段を発見することが可能になっている。

## ■Profile of the Prize Winner

Milena Valnarova / Born in 1967 / Living in Sofia, Bulgaria

## ■Purpose of Design

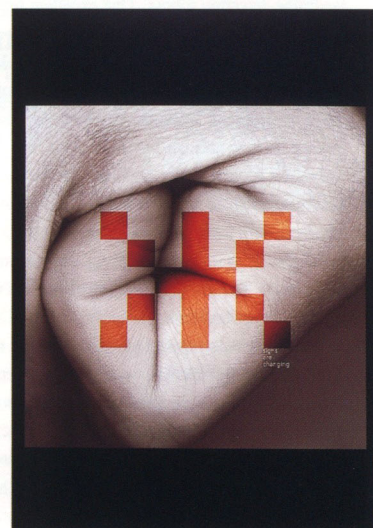
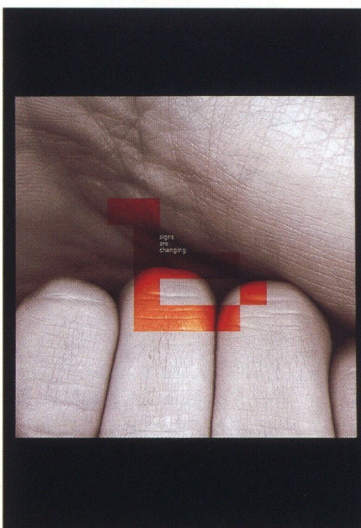
Cyrillic letters vs. hand signs are two of many different that reveal peoples minds. Changing and developing ability to understand different signs makes possible to find new communication channels.

## 審査員講評

キリル文字と手を重ね合わせた表現は、美しく力強い対比効果が出ており、引き付けられる。コミュニケーションの基本的手段である手と文字を組み合わせることによって、コミュニケーションの在り方についての問いかけがなされており、表現の美しさとともに高く評価された。

## Jury's Comment

This graphic work depicts Cyrillic characters and the design of a hand, a combination that creates a powerful and beautiful contrast. Since both characters and human hands are basic communication tools, the work raises a question about how people communicate today. This designer's approach has been highly evaluated, as has the beauty of the graphic design.



# クークーミトサインズ

## COUCOUMITSINES

ヴィクトール・ベルムスタコフ  
Viktor Belmoustakov



### ■受賞者プロフィール

ヴィクトール・ベルムスタコフ / 1968年生まれ / フランス、ナント在住

### ■創作意図

個人的なグラフィクスの研究として紙の上で生まれたクークーミトサインズは、機械と動物を合体させた幾何学的な形態のオブジェである。彼らは紙の上の平面体から、少しずつ、強烈な個性を持った関節で動くカラフルな立体へと成長していった。彼らの内に隠れていた人間的な性質が表面化すると、ひとつの世界 — 良い性格や悪い性格といった世界 — が生まれ、喜びや恐怖や好奇心などのさまざまな感情が姿を現した。

クークーミトサインズは、見る人それぞれが、クークーミトサインについての自分なりのストーリーを連想する、そんなオブジェである。どこかで見たような気もするし、初めて目にするような気もする、見る人それぞれのイマジネーションを掻き立てる、暗示的なオブジェである。

彫刻と機械と建築の合の子のようなクークーミトサインは、どんな大きさのどんな場所にも設置することができる。ぱっと人目について見る人を魅了し、設置場所に個性を与える。クークーミトサインによって、その場に、二重の交流 — すなわち、人びととオブジェ、人びとと環境の間の交流 — が生まれる。これらの関係はクークーミトサインによって大きく変化する。

クークーミトサインは自動的に動く、機械と動物の合の子という点では、現代のハイテク時代を反映しているが、彼らのカラフルで、茶目っ気のある構造は、現代の急ぎ足で通り過ぎていく毎日のお決まりの生活を楽しくしてくれる。クークーミトサインズは、さまざまな種類の感覚を刺激して認識を促すので、利用法や機能においては数限りない可能性に満ちあふれている。

ユーモラスでアート感覚あふれる「クークーミトサインズ」は、見る人の目を楽しませるために創られた。

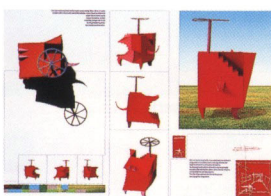
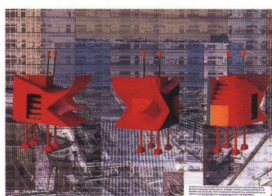
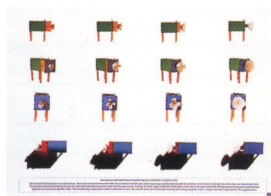
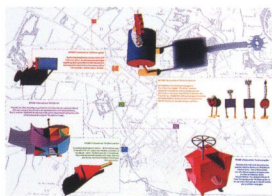
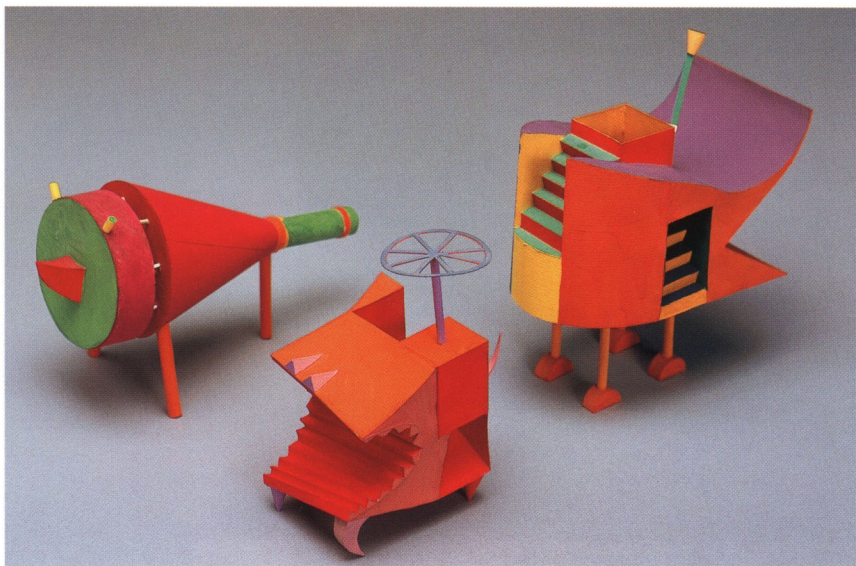
### ■Profile of the Prize Winner

Viktor Belmoustakov / Born in 1968 / Living in Nantes, France

### ■Purpose of Design

Born on paper as a personal study in graphics, these Coucoumitsines are geometrical forms mixing machine and animal. Little by little, they grew, from the two-dimensionality of sheet paper, into colorful volumes with strong personalities and articulated movements. By making manifest their latent anthropomorphic qualities, a world was created, a world of good and bad characters, betraying different kinds of emotion: joy, fear, curiosity...

The Coucoumitsines allow the spectator their own



interpretation of the Coucoumitsine's story. At the same time familiar and foreign, these are suggestive objects which provoke the imagination.

Hybrids of sculpture, machine and architecture, each Coucoumitsine can insert itself into any setting at any scale. Immediately noticeable, they capture the eye and give an identity to their geographical setting. A double exchange takes place: public-object and public-environment, both transformed by the Coucoumitsine.

Reflecting the hi-tech era that we live in by their automated, cross-bred machine-animal forms, their colorful, playful structures, nonetheless, counteract the fast-paced, routine of everyday life. These Coucoumitsines strive to generate different types of sensorial perception and offer endless possibilities of use and function.

The "Coucoumitsines" - humorous and artful - were created with the intent to bring joy and

pleasure to the eye of the beholder.

### 審査員講評

この作品は、プロダクトやグラフィック、あるいは彫刻といった分野にまたがるもので、ほっとする優しさやえもいわれぬ楽しさ、愉快さ、可愛らしさが渾然となって提示されており、見る人のイメージをどんどん広げる素晴らしい作品である。これに動きや音加われば、さらに楽しいものになるだろう。

### Jury's Comment

This work belongs to various design fields: industrial design, sculpture, and graphic work. Moreover, it blends together a joyful message, fun, loveliness, and relief, enabling viewers to freely develop various images. If motion and sound were added, the work would be even more enjoyable.

## 次世代へつなぐメッセージ a message linking generations

伊東誠／米山喜美人／市瀬千津子  
Makoto Ito / Kimihito Yoneyama / Chizuko Ichinose



### ■受賞者プロフィール

伊東誠／1955年生まれ／山梨県甲府市在住  
米山喜美人／1961年生まれ／山梨県甲府市  
在住  
市瀬千津子／1953年生まれ／山梨県甲府市  
在住

### ■創作意図

いずれも「虚心への誘い」である。  
数百年の歳月を経て完成された一例がこの三  
門の風景にある。刻まれた造形は先人の汗であ  
る。その息づかいは枯淡の美に彩られ人の心に  
迫る。  
格子戸は街並や環境や自然、人や家族の思い  
出をつなぎ、湖は虚心へ誘う。  
問いかける言葉は記憶である。時の経過のなか  
で受け継がれる心の造形を考えたとき、誰にでも  
理解でき、広がり想像力を掻立て、内なる感動  
を秘めた、あらゆるものづくりの創造につながる  
ようなやさしい言葉とした。

### ■Profile of the Prize Winner

**Makoto Ito** / Born in 1955 / Living in  
Yamanashi, Japan

**Kimihito Yoneyama** / Born in 1961 / Living in  
Yamanashi, Japan

**Chizuko Ichinose** / Born in 1953 / Living in  
Yamanashi, Japan

### ■Purpose of Design

Both works have been designed to guide viewers  
to the ultimate state of liberty and open-  
mindedness.

The three pillars in the first work represent a  
culmination of several centuries of architectural  
development in Japan. The pillars, exemplifying  
ancient carpenters' hard labors, are extremely  
impressive with simple but refined beauty.

The lattice door in the second work has been  
designed to evoke memories of a family- and  
community-based people, associated with the  
street and the natural environment of the house of  
which the door was a part. The backdrop to the  
door is a calm lake, which invites viewers to a  
world of ultimate peace and liberty. Despite the  
passing of time, these simple forms of the pillars  
and lattice will remain unchanged, continuously  
imparting a message understandable to all people,  
inspiring imagination and creativity, and stirring  
people's internal energy.



### 審査員講評

「望郷の念」や「伝統」、「癒し」といった要素が、画面の中から強く感じとれる。常に変化を求め  
る欲望に対して、「本当にそれでいいのか」と疑問  
を投げかける力強い作品である。

### Jury's Comment

This work, a series of graphic designs, strongly  
imparts "hometown nostalgia," "tradition," and  
"healing." A powerful and impressive work, it raises  
fundamental questions about the current trend of

pursuing change in everything.

# 水・母 Water Goddess

謝 大立 / 鄭 宇軒 / 曲 家瑞 /  
戴 嘉明 / 黃 盈凱

Ta-Lih Shieh / Yen-Shiuan Cheng /  
Cha-Ray Chu / Jimmy Day / Ying-Kai  
Huang



## ■受賞者プロフィール

謝 大立(シェ・ターリ) / 1951年生まれ / 台湾、台北在住

鄭 宇軒(チェン・ユシュアン) / 1979年生まれ / 台湾、嘉義在住

曲 家瑞(チュ・チャルイ) / 1965年生まれ / 台湾、台北在住

戴 嘉明(ダイ・ジャミン) / 1965年生まれ / 台湾、台北在住

黄 盈凱(ホアン・インカイ) / 1976年生まれ / 台湾、板橋在住

## ■創作意図

水は生命の母であるだけでなく、それ自体が生命のエッセンスでもある。また、「サニステミ(Sunistemi)」という言葉は、水が「神の代行者」であることを物語っている。私たちの身体を覆う保護膜を形成しているだけでなく、全ての生物を育てて保護する、自然の保育器・避難所としても機能している。

飲み水の総量は、地球上の使用可能な水の総量の1%にも及ばないが、私たちの生存はその限られた水に依存している。私たちの水の消費は、地球上のこの貴重な資源の枯渇を早めている。アマゾンの熱帯雨林の消失、アフリカ大陸の砂漠化、アジア大陸で起こっている砂嵐などは、私たちの行く末を暗示する現象のほんの一部ではない。

このプロジェクトにおいて、私たちは、非常にシンプルではあるけれども、環境に害を及ぼさないコンセプトと技術を使って、デザインの制作を試みた。このデザインが私たちの環境問題のあらゆる側面を解決してくれるわけではないが、可能性を信じるならば、達成できることに限界はないことをはっきりと示している。

## ■Profile of the Prize Winner

**Ta-Lih Shieh** / Born in 1951 / Living in Taipei, Taiwan

**Yen-Shiuan Cheng** / Born in 1979 / Living in Chia Yi, Taiwan

**Cha-Ray Chu** / Born in 1965 / Living in Taipei, Taiwan

**Jimmy Day** / Born in 1965 / Living in Taipei, Taiwan

**Ying-Kai Huang** / Born in 1976 / Living in Panchiau, Taiwan

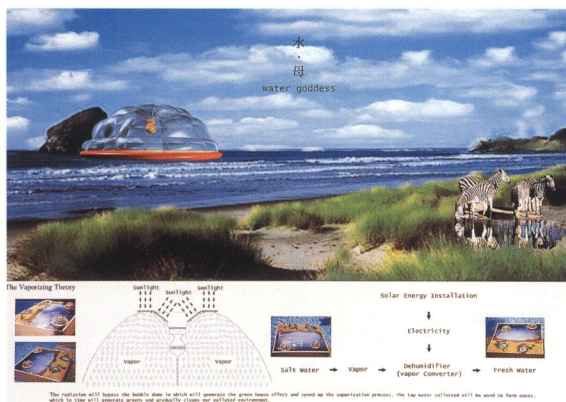
## ■Purpose of Design

Water is not only the mother of life but also represents the essence of life itself. The word "Sunistemi" also tells us water is the executioner of God. It not only forms a protective shield over us but also provides a natural incubator and shelter for all living organisms.



Design Concept

While the total volume of drinkable water does not count for even 1% of the total volume of usable water on earth, our existence depends on its limited volume. The way we used up water is speeding up the depletion process of this valuable resources on earth. The disappearance of the Amazon tropical rain forest, the desertification of the African continent, the occurrences of the sand storms in the Asian continent are just some of the telltale of our inevitable destiny. In this project, I tried to illustrate my design through the use of the most simple yet environmentally hazard free concepts and techniques. This transparent floatable bubble dome, we named "water goddess", represents the essence of life, while to think that this design will resolve every aspect of our environmental problems is naive, it clearly shows that if we believe in what can be achieved then there really is no limitation as to what can be done.



The radiation will heat the bubble dome in which will generate the green house effect and speed up the vaporization process. The hot water will collect will be used to form waves, which for them will generate waves and gradually clean the polluted environment.

While the total volume of drinkable water does not count for even 1% of the total volume of usable water on earth, our existence depends on its limited volume. The way we used up water is speeding up the depletion process of these valuable resources on earth. The disappearance of the amazon tropical rain forest, the desertification of the African continent, the occurrences of the sand storms in Asian continent are just some of the telltale of our inevitable destiny.

In this project, I tried to illustrate my design through the use of the most simple yet environmentally hazard free concepts and techniques.

While to think that this design will resolve every aspects of our environmental problems is naive, it clearly shows that if we believe in what can be

achieved then there really is no limitations as to what can be done.

## 審査員講評

大切な水の生成にあたって、自然環境を破壊することなく、既存の技術を使って問題解決をはかっている点が評価できる。水というものが平和をもたらすものであるということをも提示している。

## Jury's Comment

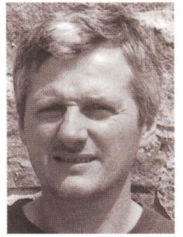
This work has been highly evaluated for its designers' philosophy of producing fresh water using conventional technology, without damaging the natural environment. The work also implies that water can make the world peaceful.

## 「空に届くハンモック」

“THE SKY REACHING HAMMOCK”, 2000, POZNAN, POLAND

アダム・カルノフスキー

Adam Kalinowski



## ■受賞者プロフィール

アダム・カルノフスキー / 1959年生まれ / ポーランド、ポズナン在住

## ■創作意図

自然の黙想、空間、時間、心と身体、そして宇宙全体の黙想がこのプロジェクトの目的である。このプロジェクトの基軸は、人生における確かな基本事実である時空間の経験に堂々と立ち向かう人間である。ある意味において、「形態」という言葉はこのオブジェには相応しくないかもしれない。というのは、このプロジェクトで重要なのは「形態」ではなく、時間の経過というプロセスの中に身を置き、周囲の空間や風や太陽などのエネルギーを、身をもって感じとることだからである。もともと、これらのことは、もともと芸術の一部なのであるが...

観客一人ひとりによって体験される時間と空間の広がり、このプロジェクトにおける「形態」となる。オブジェそのものの大きさは自然界を乱さないように、可能な限り小さくしてある。

本プロジェクトのモデルは、自己制御力という自然界全体のひとつの特徴を表現したものと言えるかもしれない。ダイナミックで、自己制御力を有する、自然と調和的な生物としての建築的、彫刻的オブジェである — 私たちはここに、実用的、倫理的、認識的側面も有している。このプロジェクトにより、不確定さ、心のオープンさ、可能性、そしてわれわれの自然への依存といったものを心に描いていただけたらと思う。さあ、このオープン・スペースをレンズとして利用して、私たちの文化を眺めてみよう。

## ■Profile of the Prize Winner

Adam Kalinowski / Born in 1959 / Living in Poznan, Poland

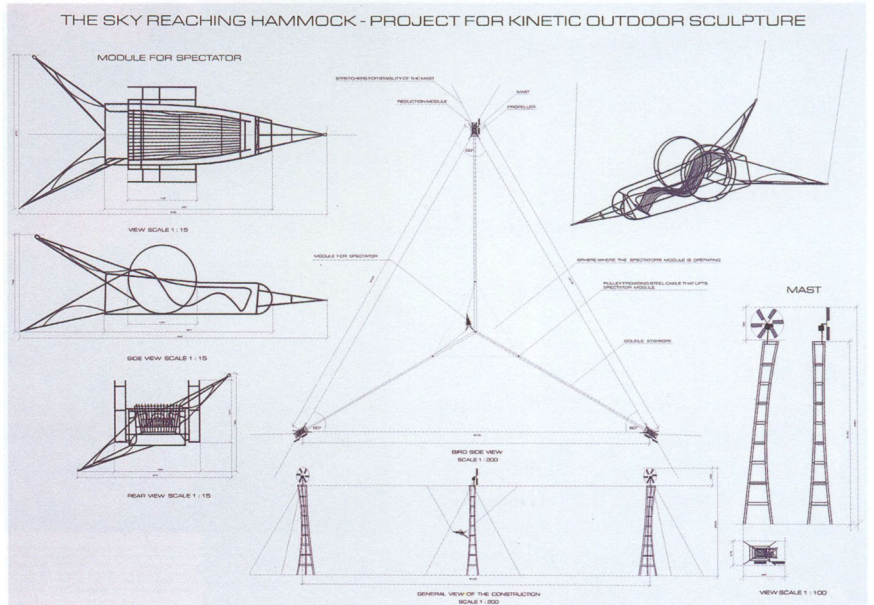
## ■Purpose of Design

A meditation of nature, meditation of the space, time, mind and body or cosmos as the whole is the purpose of this project.

The axis of the project is a person standing in the face of experience of time and space as a certain elementary fact of life. The word “form” may be misleading, because not form is important here but participation in the process which are the passage of time, the experience of surrounding space, the energy of the wind, the sun and the like, namely the qualities, that from the beginning, were the part of art.

The individually experienced dimension of the time and space has becoming the “form” while the artifact itself is limited to possible minimum in order not to disturb the Nature.

The model for the project could be a feature of nature in general that is ability to self-regulation.



An architectural object or sculptural one as a dynamic, self-regulating itself organism, co-operating with nature - we have here practical; ethical and cognitive aspects. The project should visualize features like indetermination, openness of the mind, potentiality and our dependency on nature. Let's try to use the open space as a lens through which we look at culture.

## ■審査員講評

このハンモックに身を置いて、風や空気や太陽を体感しながら、自分というものをもう一度見つめ直してみたいという衝動にかられる、魅力的な作品である。

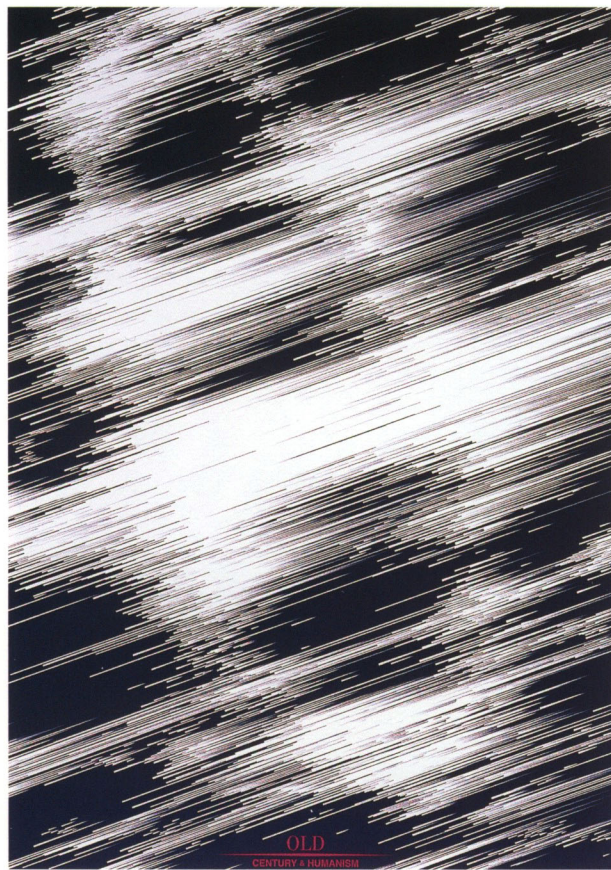
## ■Jury's Comment

This work is extremely attractive, enticing viewers to lie in the hammock, feel the wind, air and sunshine, and review and reflect on life.

## 新・旧の世紀とヒューマニズム Old and new centuries and humanism

チョー・セヨン ユン・ジョン

趙 洗淵 / 尹 智暎  
Se Youn Cho / Jee Young Yun



### ■受賞者プロフィール

趙 洗淵 (チョー・セヨン) / 1970年生まれ / 東京都江東区在住

尹 智暎 (ユン・ジョン) / 1970年生まれ / 東京都江東区在住

### ■創作意図

われわれが生きてきた20世紀という時代は、科学をもとに、より速く、より精密で正確に、より鋭くなど、技術的な成長だけを競争的に追求しながら過ぎたかもしれない。

しかし、これから始まる21世紀は、そのようなことより、人間と自然そして環境を考えながら、競争ではなく、共に発展していく時代になるべきである。けれども、だからと言って過去のもを全て否定し、捨てるわけではない。むしろ、20世紀になり立ったさまざまな科学技術とその産物をうまく利用すれば、より効率的な結果を得るだろう。

このように私たちは20世紀の産物を21世紀の新しい考え方(私たちはこれを新ヒューマニズムと命名)に組み合わせる、それによってもっと優れた美しい社会を造ろうというメッセージを自分なりのビジュアルを通してポスターを制作した。

### ■Profile of the Prize Winner

Se Youn Cho / Born in 1970 / Living in Tokyo, Japan

Jee Young Yun / Born in 1970 / Living in Tokyo, Japan

### ■Purpose of Design

The 20th century in which we lived may be envisioned to have passed in the frantic pursuit of technological advancement intended to ensure speediness, accuracy and higher performance through science.

However, the recently commenced 21st century ought to be an age in which people, instead of competing with each other, should live and grow in harmony with each other, attaching importance to humanity, nature and the environment. This does not mean that we should deny and discard everything that human beings have achieved until now. Rather, it would be more efficient and clever of us to make use of the various sciences and technologies and their products that evolved in the 20th century. I suggest that we create a better and purer society by combining the scientific achievements of the 20th century and a new way of thinking for the 21st century, which I call "new

humanism". This is the message that I want to convey through the production of my works. As concrete examples of what can be achieved by combining the scientific achievements of the 20th century and the new humanism of the 21st century.

### ■審査員講評

モノクロでありながら非常に動きがあってダイナミックな感じがする。楕円の中の墨の流れの表現はインパクトがあって魅了される。2点を並べて見ると、より効果的でなかなか見事な作品である。

### ■Jury's Comment

Although this work is monochromatic, it is very dynamic and impressive. The Indian ink flowing in the cylinder has a particularly strong impact. Upon comparison of the ink flow with the two panels, the entire work becomes even more impressive.

# かたつむり SNAILS

ユディット・グラーフエル  
Judit Gráfel



## ■受賞者プロフィール

ユディット・グラーフエル / 1970年生まれ / ハンガリー、ブダペスト在住

## ■創作意図

コミュニケーションは、人類の進化において非常に重要な役割を果たしている。世界は常に変化し、同様に私たちの道具も発達している。私は題材に非常に古くから存在していた — すでに青銅器時代から知られていた — 記号である「渦巻き線」を選んだ。渦巻き線は、生と死、始まりと終わりを象徴している。また、宇宙や途切れることなく続く循環の象徴でもある。人類の歴史には常にこの記号があった。また、現在でも使われている。私は、さまざまな材料でできた5つの渦巻き線を用いた。

### 渦巻き線

- ・何百万年も前の化石 — 1個の小さな破片、過去からのメッセージ
- ・小石でできた渦巻き — 有史以前の国家の最初のメッセージ?
- ・金属片を曲げて作った渦巻き — 技術の出現
- ・手紙 — 人類の知性の現れ

・@記号 — 新しいミレニアムを迎えた現在の地球で非常によく知られている記号

世界のさまざまな文化で使用されている多種多様な文字を絵の背景に入れた。@記号の原型もある。

## ■Profile of the Prize Winner

Judit Gráfel / Born in 1970 / Living in Budapest, Hungary

## ■Purpose of Design

Communication is a significant thing in the evolution of humankind. The world is changing continuously, while our tools are developing as well.

I chose one of the most ancient signs, which had already been known in the bronze age as well. The spiral symbolizes life and death, the beginning and the end. It is also a symbol of the universe and the continuous circulation. The humankind's history is being accompanied by this sign and it is still used nowadays as well. I used five spirals, made of different materials.

### Spirals:

- a fossil, aged millions of years - one small

fragment, a message from the past.

- a spiral, stoned by pebbles - maybe the first message of a prehistoric nation.

- a spiral, made of curved metal - appearance of the technology.

- a written letter - manifestation of the human intellect.

- a @, a well known sign in the Earth at the beginning of the new millennium.

In the background of the picture I placed many letters, chosen from different cultures of the world. Prototype of the @ sign can be seen as well.

## 審査員講評

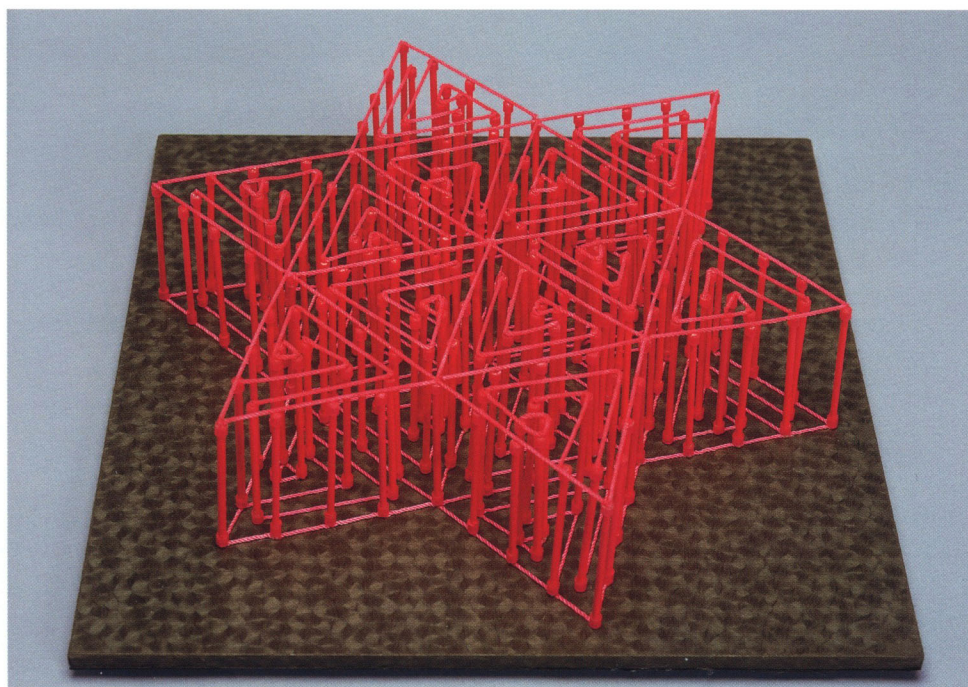
非常に力強いイメージの作品であり美しい。シンボルが効果的に使われている。また、世界のいろいろな文化圏の文字がうまく表現されている。

## Jury's Comment

This work is very powerful and beautiful. Here, diverse symbols are used effectively, as are various types of characters used in several different cultures worldwide.

# マーカバ・マンダラ MERKABA MANDALA

ロバート・ウォーツ  
Robert Wertz



## ■受賞者プロフィール

ロバート・ウォーツ / 1956年生まれ / 米国、サンディエゴ在住

## ■創作意図

迷路やマンダラは、当初はごく一部の人が知る秘儀的な知識として守られていたが、現在では心理学や医学の専門家によって、治療や教育のための優れた道具として、広く認識されるようになってきた。これは、ひとつには、これらの記号が構成する幾何学的な調和は普遍的秩序を象徴するものであるとした古代の見解が、現代の磁場や波動力学の理論によって実証されたからである。個人的な意見としては、これらの記号は、これまで、人類の知性や精神の向上に貢献してきたと確信している。現在、これらの道具が、代替的な問題解決法として、矯正施設や病院の運営者たちによって使用されていることは周知の通りである。マーカバ・マンダラは、世界初の持ち運び可能な迷路状マンダラで、六線星型を用いてダイナミックでありながら秩序のある空間を構成している。C・J・ユングは「六線星型は自我の領域と無我の領域の統合を象徴するもの」と考えた。六線星型の迷路内を歩くことにより、この二つの領域の統合が促進されるという研究結果もある。いったん統合されると、人びとは、客観的・平和的に争いを解決しようとするよ

うになる。マーカバ・マンダラを公共の場、また、プライベートな場に置くことによって、文化や宗教が異なる集団の間の不和を緩和することができる。再生可能で経済的なポリ塩化ビニールを使用しているため、マーカバ・マンダラは、一風変わった治療器具 / 平和構築のための道具として広く普及するものと信じている。

## ■Profile of the Prize Winner

**Robert Wertz** / Born in 1956 / Living in San Diego, U.S.A.

## ■Purpose of Design

Originally protected as esoteric knowledge, labyrinths and mandalas are becoming widely recognized by the psychological and medical professions as powerful healing and teaching tools. This is due, in part, to the acceptance that modern force field theory and wave mechanics validate the ancient geometric-harmonic vision of universal order represented by these symbols. A personal contention is that throughout time these symbols aided humankind's intellectual and spiritual ascension. Present day application of these tools is evident by the use of labyrinths and mandalas by correctional and hospital administrators as an alternative crisis intervention method. The Merkaba Mandala is the world's first portable labyrinthian mandala that employs the

hexagram to create a dynamic, yet ordered, space. Dr. C. J. Jung believed that the hexagram symbolized a union of the personal and impersonal realms. Research has concluded that walking within the hexagram facilitates union between these realms. Once achieved, people are inclined to objectively intervene and mediate conflict resolution. Placement of the Merkaba Mandala in public and private settings will contribute to the alleviation of discord between divergent cultural and religious groups. The reusable nature and affordability of PVC pipe will allow broad distribution of this unconventional healing and peacemaking tool.

## 審査員講評

教育や治療に効果的で、集団における不和の緩和にも役立つとされる迷路状マンダラを持ち運び可能としたことで、身近にその効用を得ることができる点が評価された。

## Jury's Comment

This work, a huge mandala-shaped labyrinth, is effective in healing the fatigued mind and easing group conflict. Despite its size, the work can be dismantled and carried anywhere, and has been evaluated highly.

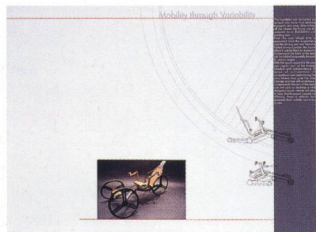
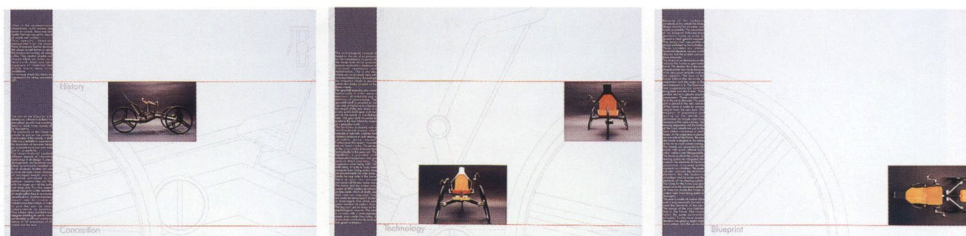


## 下半身不随者用ハンドバイク

Handbike for paraplegic people

シュテファン・プファイファー／ドミニク・ピーター・ショール

Stefan Pfeifer / Dominik Peter Scholl



### ■受賞者プロフィール

シュテファン・プファイファー／1975年生まれ／ドイツ、リンデンフェルス在住

ドミニク・ピーター・ショール／1976年生まれ／ドイツ、ワインハイム在住

### ■創作意図

この設計の目的は、半身不随の人びとが独力で野外を動き回れるように、「オフロード用のハンドバイク」を作ることである。この設計においては、バイクのスポーツ機能に重点を置いた。マウンテンバイクの魅力味わったり、サイクリング・ツアーに出かけたり、さらには、競争に参加したりなどができるようになる。

このハンドバイクの設計においては、さまざまな分野の革新的な技術を結集しなければならなかった。現時点で利用できる新しい技術や標準技術を利用し、必要に応じて、部分的に修正を加えた。もうひとつの重要ポイントは、利用者に可能な限りの独立性を提供するために、メンテナン

ス・フリーの乗り物を作ることであった。こうして、利用者がオフロードを快適に走ることができるように、全車輪とシートに懸架装置を装備した三輪ハンドバイクが設計された。

### ■Profile of the Prize Winner

**Stefan Pfeifer** / Born in 1975 / Living in Lindenfels, Germany

**Dominik Peter Scholl** / Born in 1976 / Living in Weinheim, Germany

### ■Purpose of Design

The aim of the blueprint is to develop an "offroad handbike" for paraplegic people thus enabling them to move cross-country all by themselves. The emphasis of the blueprint should be put on the sporting functionality of the vehicle. It shall offer the possibility to experience the fascination of mountain biking go on bicycle tours and even take part in competitions. The blueprint should combine different aspects of

innovative technology in its design. Current developments and standards were taken up and partly modified as far as necessary. Another important aspect was to create a maintenance-free vehicle in order to give the user as much independence as possible. Thus a three wheel handbike was designed enabling its user to move comfortably in offroad country by means of full suspension of all wheel and the seat.

### 審査員講評

これまで限られた移動しかできなかった下半身不随の人びとに、オフロードで軽快に動き回る自由を与えるデバイスであるという点が評価された。

### Jury's Comment

This work has been rated highly because it enables paraplegics to move freely in off-road areas.

第10回国際デザイン・コンペティション  
**最終審査対象作品**

10th International Design Competition, Osaka  
**Works for the Final Review**

今回は、世界61ヶ国・地域から応募のあった1,093点の作品の中から、スライドによる第1次審査で43点が選出されました。これらの作品は、模型やパネルとして再提出され、最終的に38点が最終審査に臨みました。

ここでは、それら最終審査に提出された作品を紹介します。

In the 10th International Design Competition, Osaka, 1,093 works were submitted from 61 countries and regions. Among these 43 works were chosen at the Preliminary Screening. Finally, 38 works were resubmitted at models or panels for the Final Review. All works for the Final Review will be introduced in the following.

## ■創作者

サスキア・シュタイネッカー / 1976年生まれ / ドイツ、レーバークーゼン在住

メイケ・ヒル / 1978年生まれ / ドイツ、ケルン在住

## ■創作意図

私たちはクローニングを題材に取り上げた。その理由は、この作品を見る人たちに、手遅れになる前に、DNAの複製に伴う危険について気付いて欲しいからである。羊のドリーはクローニングの代表として世界中によく知られているので、クローニング行為一般を象徴するものとして、羊の頭を題材に使った。大きな羊の画像の個々のピクセル(画素)にも、同じ羊の画像を繰り返し映しているが、これは、これらの羊すべてを、各細胞の中にあるDNAを使って複製することができるという事実を表わしている。

このデモンストレーションは、私たちのポスターのファーストレベルである。サブラインを見ていただければ、人間と生命体の複製との関係に焦点を当てたセカンドレベルがご理解いただけると思う。

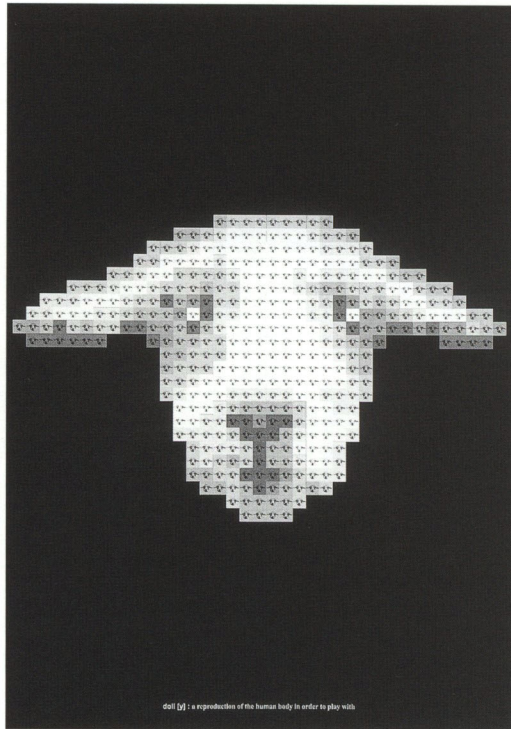
## ■Designer

Saskia Steinacker / Born in 1976 / Living in Leverkusen, Germany

Meike Hill / Born in 1978 / Living in Köln, Germany

## ■Purpose of Design

We chose cloning as our topic because we want the viewer to become aware of the risks accompanying the reproduction of DNA before they become inevitable. As the sheep Dolly is the paragon of cloning and known worldwide we utilized the head of a sheep as a symbol of the act of cloning in



general. The individual pixels showing the same picture again state the fact that the whole sheep can be reproduced with the help of the DNA which is in every single cell.

This demonstration is the first level of our poster - if

you take a glance at the subline you realize the second level which focuses on the relationship between the human being and the reproduction of life-forms.



## ■創作者

ジャンニ・ボルトルロッチィ / 1937年生まれ / イタリア、ボローニャ在住

## ■創作意図

このポスターに描かれている女性像は、イメージを最も創造的かつ本質的な形で表現しようとしたものである。アルンハイムが「ノーマル・イメージ(正像)」と定義しているもの — すなわち原型イメージ、本来の構造的形態 — と同じものと言ってもよいだろう。ここに描かれているのは、形態というよりもむしろ機能であり、この構造によって形態のイメージが喚起されるのである。

これは、イメージの知覚における歴史的な退廃した考え方に真っ向から反対する考え方である。デカダンス派の視覚によるコミュニケーションをどこもかしこも誇張する手法は、社会に止めようのない害をもたらしたただけであった。イメージのもつ伝達力は大きく損なわれ、美的観点においても心理面においてもマイナスの影響を及ぼした。イメージを表現する際に引くか足すかという問題において、これに対峙する立場が、ミニマルズムの考え方である。無の力 — 無がさらに大きなものを喚起すること — を信じる考え方。一般的な考え方からは、一見矛盾しているように思える変換過程かもしれない。

このポスターで、私は現代のエレクトロニクス技術が、このゴール追求においてどのような可能性をもたらしてくれるかについての実験を試みた。エレクトロニクス技術の利用は、新しい表現を創出し、解釈的なフォルムを創造する、これまでにない機会を提供してくれる。

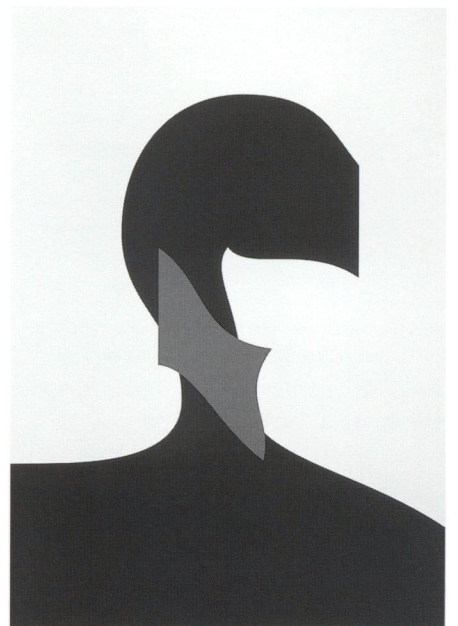
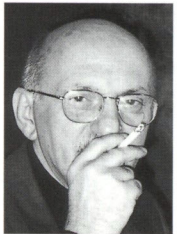
## ■Designer

Gianni Bortolotti / Born in 1937 / Living in Bologna, Italy

## ■Purpose of Design

The image of the woman depicted in this poster is designed to represent the image in its most generative and essential form. It can be assimilated to that which Arnheim defines as "normal image": its archetype, its original structural form. What is seen is the function rather than the form, the structure is suggestive of the form.

This is a paradigm which radically opposes the historically decadent view of image perception wherein the ubiquitous inflation of visual communication has only served to be inexorably socially harmful. The communicative value of the image has been compromised to such an extent that aesthetic and psychological damage has resulted. In the context of loss or gain in the presentation of the image, the contrary stance is that of minimalism. The belief in the power of nothing to evoke something which is greater. A paradoxical transformation of the expected norm. This poster is a result of my experimentation with the possibilities that electronic technology offers in the pursuit of this goal. This use of modern technology offers a unique opportunity to stimulate new expression and create interpretative forms.



## ■創作者

ユ・ジュ / 1975年生まれ / 中国、広州在住

## ■創作意図

環境の危機について、私たち自身がいかにして認識していくか、また、子どもたちに認識させていくかがこのデザインのテーマである。ポスターには、二人の人物像が描かれている。一人は前を向き、もう一人は後ろを向いて、それぞれが剣を持って並んで立っている。このデザインでは、反対色を用いることにより、人類は環境に対して良い影響も悪い影響も与えることができるということを表現した。

環境を守るのも破壊するのも私たち人間次第なのである。

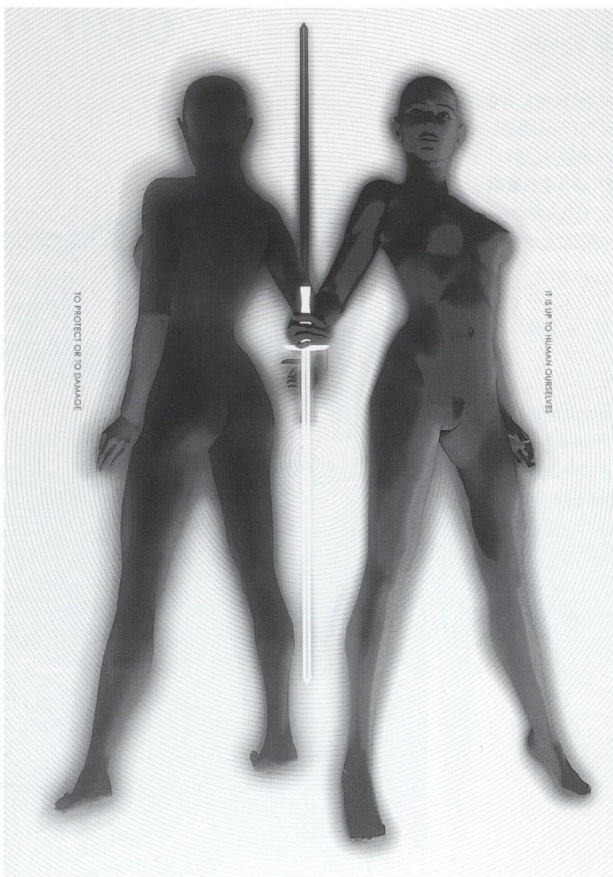
## ■Designer

Zhu Yu / Born in 1975 / Living in Guangzhou, China

## ■Purpose of Design

It is the aim of design, how to remind ourselves and our offspring of environment crisis. Two men, one front look, another in his back, stand side by side holding a sword. Another with the feature of opposite color, the design implies that human being can either put positive or negative effects on environment.

To protect or to damage, it is up to human ourselves



## ■創作者

ユ・ジュ / 1975年生まれ / 中国、広州在住

## ■創作意図

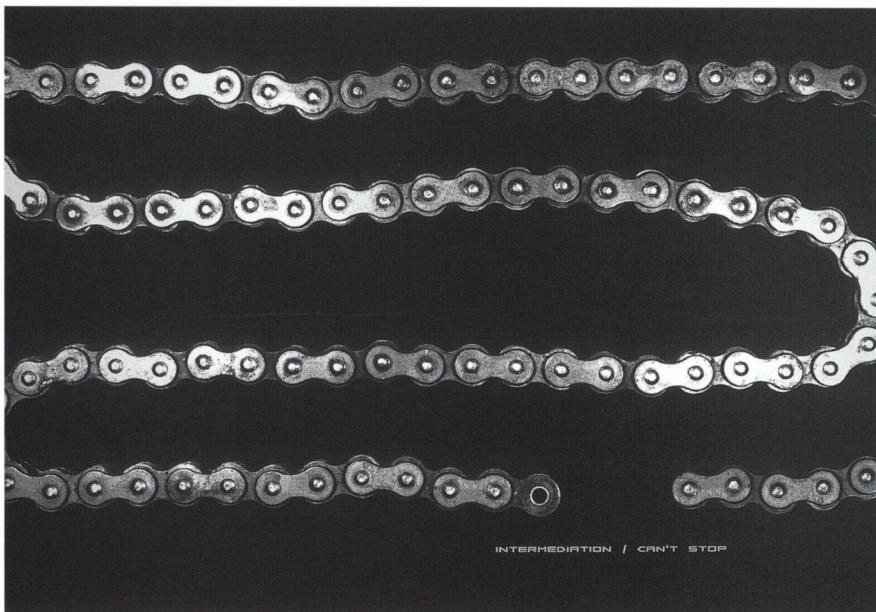
このデザインの目的は、天然資源の破壊はさまざまな危機を引き起こすという事実スポットライトを当てることである。いかにしてこの問題を食い止め解決するかを、子どもたちや私たち自身に教育していくことが大切である。そして、鎖と同様、そのような教育を途中で切っちはいけないのである。どこか一箇所でも切れてしまえば、鎖は壊れてしまう。私たちの世界も同じである。さあ、手をつないで行動を起こそう。教育を広げ、危機を防ごう。

## ■Designer

Zhu Yu / Born in 1975 / Living in Guangzhou, China

## ■Purpose of Design

The design intends to put light on the fact that destroying of natural resource will induce a series of crises. How to prevent and solve the problem, it is important to educate ourselves and our offspring. Like chain, such education should not be stopped. Any break between two buttons will cause that destruction. So does our world. Let's act hand in hand, to educate, to prevent crises.



## ■創作者

リ・シャオリ / 1979年生まれ / 中国、広州在住

## ■創作意図

将来、ウイルスが人類にとって最大の殺人者になる日が来る。でも、新しく発明されたこの「ウイルス根絶レーザー・スキャナー」は、身体の外部から体内に潜むウイルスをスキャンすることができる。単にあらゆる種類のウイルスの存在を検知するだけでなく、これらのウイルスを退治して、患者を病気の苦しみから救うことができる。

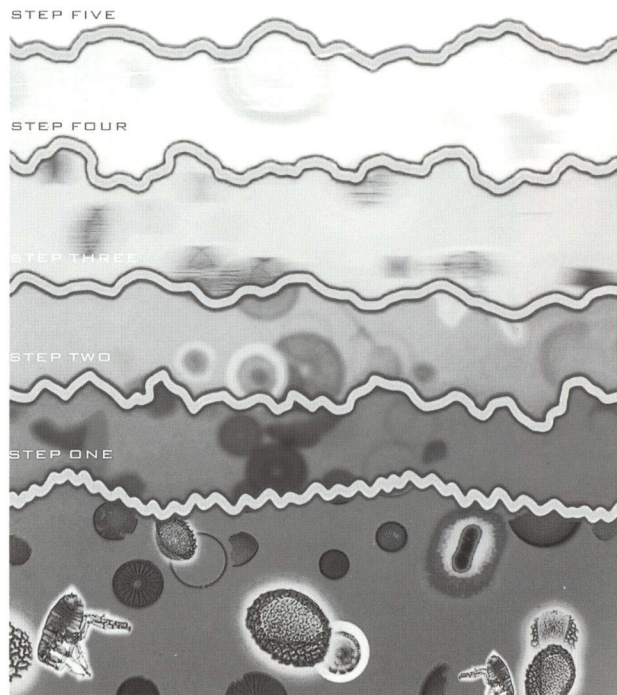
## ■Designer

Xiaoli Li / Born in 1979 / Living in Guangzhou, China

## ■Purpose of Design

Viruses will be the number one killers of mankind in the future. However, "The newly-invented Exterminate Viruses Laser Scanner" can scan viruses within the body through external body. It can not only detect the existence of all kinds of viruses but also kill them to alleviate human's pain suffered from illnesses.

OK!!!



## ■創作者

チェン・ウエンシェン / 1979年生まれ / 中国、広州在住

## ■創作意図

現在、人類はますます多くの危機に直面している。深刻な穀物の供給不足もそのひとつである。

ポスターには、大きな口を描いた。これは、食べ物を口いっぱい詰めたたくて口を大きく開けているのだが、世界には何も食糧が残っていないので、口中に感じられるのは吹きささぶ風の衝撃ばかりというアイデアを表現したものである。

さらに、このポスターは、後で後悔しないように、今日を大切にすることを人びとに訴えている。

## ■Designer

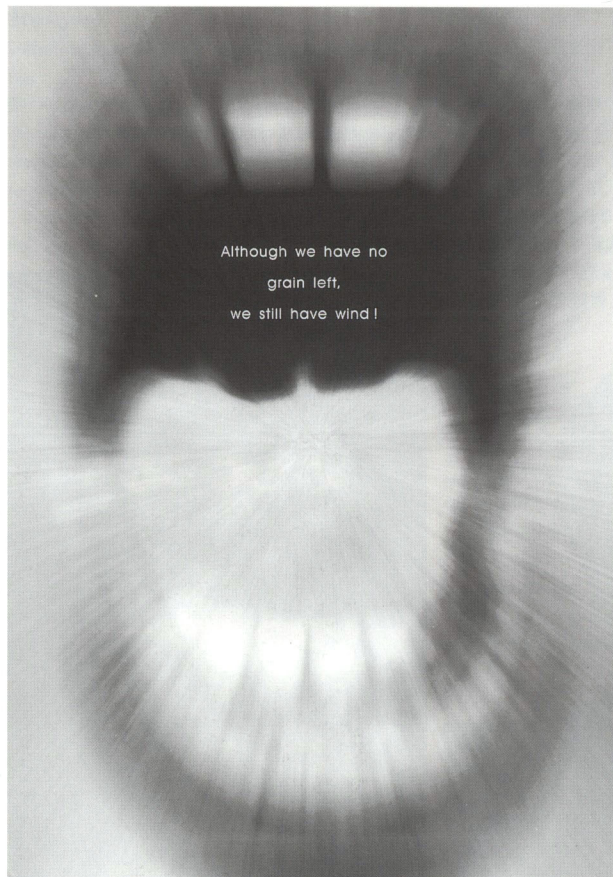
Wensheng Chen / Born in 1979 / Living in Guangzhou, China

## ■Purpose of Design

More and more crises are confronting human being, the seriously deficient supply of grain is among them.

Here's a poster to express an idea that a big mouth wants food to "fill in", but it only can feel the scattering wind impacting, for no food in the world is left.

This poster also calls for people to value today in order not to regret in the future.



Although we have no  
grain left,  
we still have wind!

## ■創作者

ル・スウェイ / 1979年生まれ / 中国、広州在住

## ■創作意図

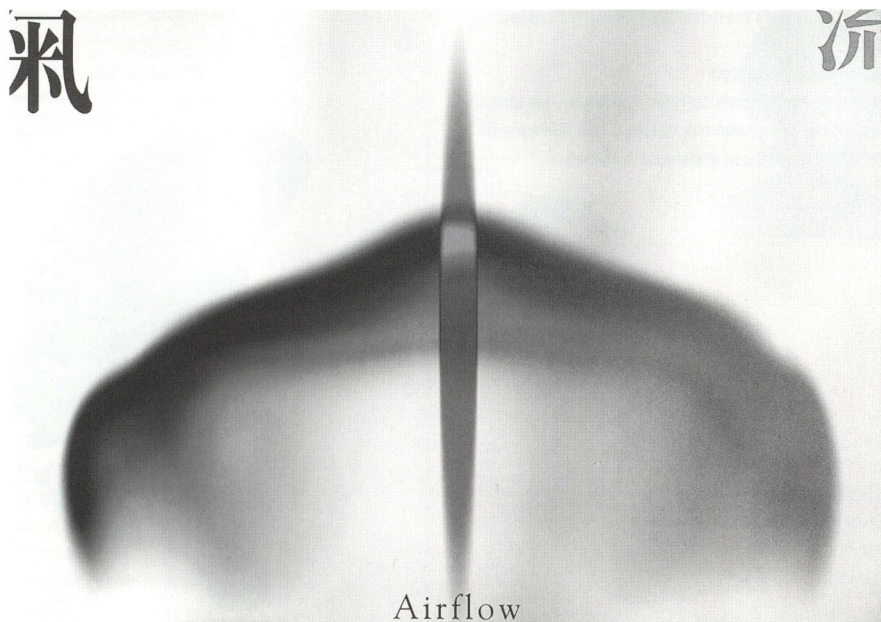
この作品は、何物にも乱されない穏やかな静けさを芸術として表現したものである。氣流は、単に自然現象のひとつであるだけでなく、人間社会および自然界の循環・再生を象徴するものでもある。異なる過程からは異なる結果が生まれる。人類は、やがて、自分たちが自然環境に与えたダメージのために、自然によって罰を受けるだろう。地球の気候が悪化の一途を辿り、空気の汚染もひどくなっている今、人類が何よりも必要としているのは、浄化されて美しい平穏な土地なのである。

## ■Designer

Siwei Lu / Born in 1979 / Living in Guangzhou, China

## ■Purpose of Design

This piece of designing works demonstrates an artistic conception of tranquility and aloofness. The flow of air is not only a natural phenomenon but also a symbolization of the recycling and regeneration of human society and the Nature. Different cycling brings about different results. The human being will eventually be punished by the Nature for the damages they cause to the natural environments. At a time when the climate on the earth is getting deteriorated and the pollution of air is being aggravated, what the mankind badly needs is a piece of purified and peaceful land.



Airflow

## ■創作者

チェンゲ・クルミ / 1968年生まれ / ハンガリー、エゲル在住

## ■創作意図

私のポスターの色 — 赤、白、緑 — はハンガリーの国旗に使用されている三色と同じ色である。

赤\* 白\*\* 緑\*\*\*

これら三つの主要モチーフからさまざまな新しいシンボルが生まれる。種から花と収穫物が育つように…。これは重要なことだと私は思う。なぜならば、ハンガリーを紹介する際の主要な特徴は、依然として農業だからである。私たちは大地の恵みのおかげで生きている。ポスターの背景にシャーマン・ドラムのモチーフを描いたが、これはハンガリーの民族芸術に繰り返し登場しているモチーフである。例を以下に挙げる。母なる大地のモチーフ、これは後にハンガリーの民族芸術では花と太陽のモチーフとして登場する。狩人と鳥のモチーフ、これはハンガリーの起源に関する伝説に登場しているだけでなく、われわれの習俗や民話にも自由の象徴としてしばしば使われている。

「天高くそびえる木」のモチーフは家族と天国の象徴として知られている。ハンガリーの非常に重要なモチーフのひとつとして、門やお墓の板の上に描かれている。

## ■Designer

Csenge Körömi / Born in 1968 / Living in Eger, Hungary

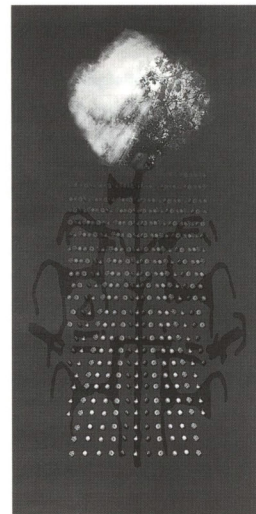
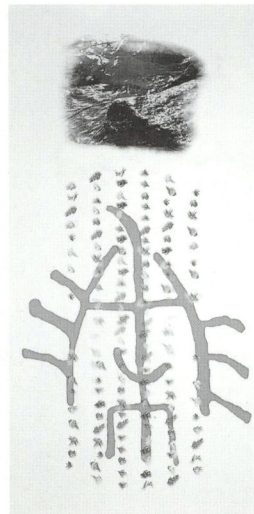
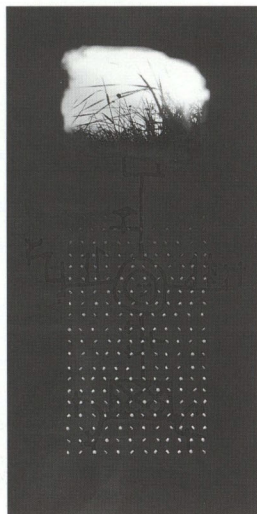
## ■Purpose of Design

Colours of my posters - red, white and green - are equivalent to colours of the Hungarian tricolor.

RED\* WHITE\*\* GREEN\*\*\*

From these three main motives arises a new range of symbols: see, from which develops flower and ripe fruit. I consider it important, because the main profile of Hungary is still agriculture. Largely the land ensures us to live on. In the background of the poster appear those shaman-drum motives, which again and again occur in our folk art. These are the followings: The motif of Mother Earth, which later comes out as motif of flower and sun in the Hungarian folk art. The motif of Hunter-bird, which can be found not only in our legends of origin, but it often occurs as a symbol of freedom in our

folkways and tales as well. The motif of "Sky-high" tree is known as a symbol of family and the underworld. As one of our most significant motives, it turns out on gates and on headboards of graves.



## ■ 創作者

パン・チャオフィ / 1969年生まれ / 中国、佛山在住

## ■ 創作意図

人類は平和に共存していかなければならない。また、人類は自然とも調和して共存していかなければならない。人類と地球の調和は、われわれの祖先たちが夢見てきたことである。

## ■ Designer

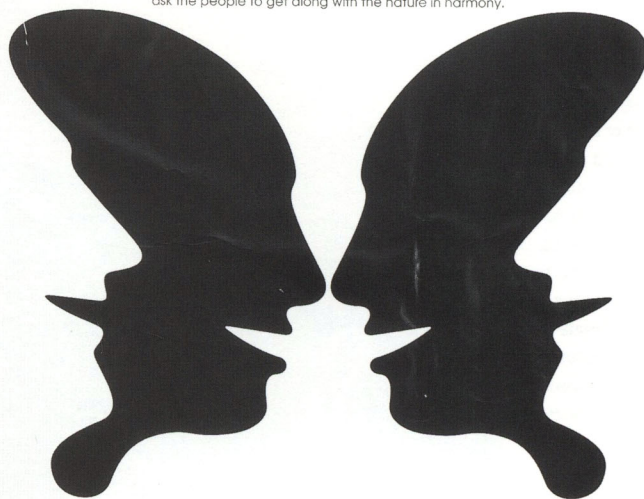
Zhaohui Pang / Born in 1969 / Living in Foshan, China

## ■ Purpose of Design

Human being should co-exist peacefully, so should be human being with the nature. The human-earth harmony is what our ancestors dreamed of.



We all are the owners of homestead of the earth  
The civilization in the new century  
ask the people to get along with the nature in harmony.



## ■ 創作者

顧基弘 / 1982年生まれ / 台湾、台北在住

## ■ 創作意図

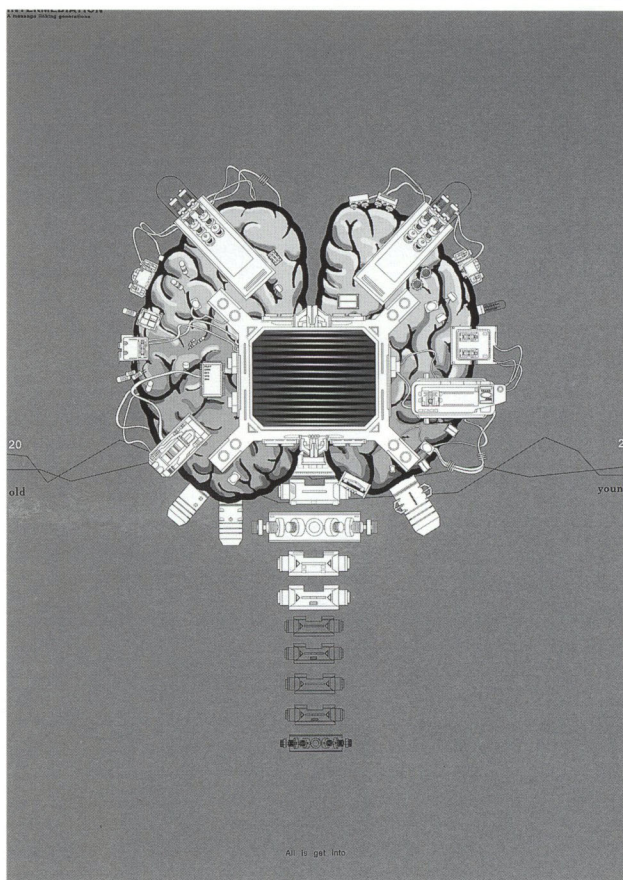
20世紀から21世紀へと、われわれは転換期に立っている。この何世代かの中に科学は発達し、社会、文化、環境、そして人間に対する考え方に大きな衝撃を与えている。しかし、だからといって、われわれは科学をこの世から追い払ってしまうなんてことはできない。われわれは、全てをすみからすみまで、科学に調和・融合させていかなければならない。そうして初めて、科学の進歩を通してより豊かになることができるのである。

## ■ Designer

Chi-Hung Ku / Born in 1982 / Living in Taipei, Taiwan

## ■ Purpose of Design

Beyond 20th century and looking forward the 21st century, we are at transit point, facing the progressive generations and sciences which bring shock to our social, cultural, circumstantial, and human perspectives. We cannot afford to be evasive, we want to bring all into fusion and mediation for science and every stratum to break through and get more prosperous.



## ■創作者

蔣 家湧 / 1976年生まれ / 中国、上海在住

陳 駿 / 1978年生まれ / 中国、上海在住

王 春華 / 1978年生まれ / 中国、上海在住

## ■創作意図

創作『索取』(求める)は、現在の社会現象に対する直接的な反応である。

今日の社会がどんなに発達しようとも、人間の欲望は社会の発展の影で絶えず拡大していくものだ。人びとは常に求めている。われわれの生きる空間に対して求め、この空間で共に生活する仲間に対して求め、絶えず何かを引き出そうとしている。人びとは失うことを恐れるがゆえに、絶えず多くを求めることで何も失うまいとし、失ったものを補おうとする。しかし、われわれが失うものはもっと多い。

私たちはこの過程を「吸血症」になぞらえよう。それは直接急所に触れるものだ。

作品は人びとに警告する。物質的欲求も精神的欲求も絶えず増殖する社会において、度を超え、行き過ぎて求めると、やがて災難が訪れるということ。

## ■Designer

Jiayong Jiang / Born in 1976 / Living in Shanghai, China

Jun Chen / Born in 1978 / Living in Shanghai, China

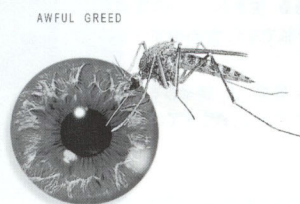
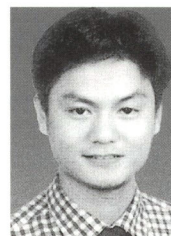
Chunhua Wang / Born in 1978 / Living in Shanghai, China

## ■Purpose of Design

This work, "Excessive desire," represents directly how I feel about a recent trend in our societies, or more precisely, continuously inflating human desire in the modern world.

In my view, human desire will never be satisfied.

No matter how much a society develops and thus becomes affluent, our desire will continue to expand in tandem with the development of the society. We are always trying to get something, trying to exploit the environment we live in as well as our fellow humans with whom we live together in contemporary society. It is fear of loss that fuels our insatiable desire. The fear drives us to get more to prevent any possible loss as well as to make up any loss inflicted. The truth is, however, our excessive desire is bringing us great loss rather than benefit. I think such voracious human desire is a sort of disease—a devastating disease that affects the vital parts of ourselves directly; I would like to call it a "bloodsucking disease." I hope that this work will set the alarm bells ringing in our modern societies where voracious human desire, whether it is material desire or spiritual desire, is allowed to inflate uncontrollably: our excessive desire will inevitably invite a terrible disaster.



## ■創作者

アリ・トマック / 1968年生まれ / トルコ、サムスン在住

## ■創作意図

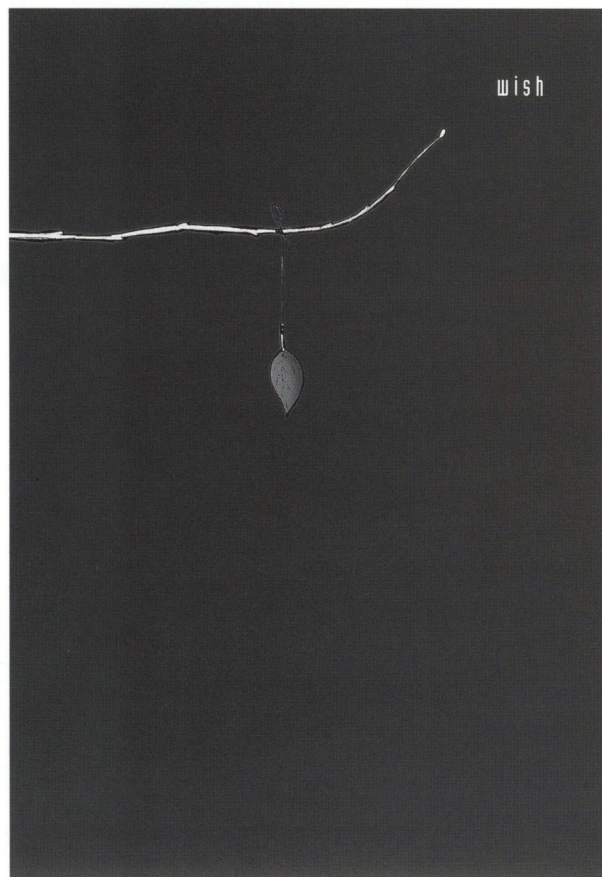
ポスターをデザインするときに、私が最も大切にしているモットーは、最小限の視覚的要素を使って、できるだけ多くを表現するということである。それが視覚によるコミュニケーションの最良の方法だと私は考えている。私は、見る人がすぐに理解できる作品の創作を心がけている。また、作品の中に対比的な要素を盛り込みたいと思っている。さらに、ミステリアスで分析的な提案を作品の中で表現したいと思っている。私がビジュアル・コミュニケーションにおいて重点を置いているのは、以上のようなことである。

## ■Designer

Ali Tomak / Born in 1968 / Living in Samsun, Turkey

## ■Purpose of Design

The main purpose of my principle in poster design is telling more and more but using minimum number of visual elements or objects, because I think that that is the best way in visual communication. I would like to try to be understandable in the short time by audience (in addition to I would like to use the contrast element in my works. Besides this, I would like to represent mysterious analysis proposals in my works so all this principle are the main principles of the visual communication in my mind.





## ■創作者

加藤尚司 / 1965年生まれ / 大阪府松原市在住

## ■創作意図

誰もが時に抱くであろう自らへの生きるといふ意味への問いかけとその答えは、自分自身の中にあり、そしてまた、必然的に日常の普通の生活の中や見慣れた風景の中にあることを表わしたい。

答えはあなたのそばにある。すぐ近くから生きるための答えは見つかると思う。世界はひとつなのだ。

その本質を見つめるために、どこにでもある風景の色を一度すべて消してみる。

そしてもう一度、そこにある本来の姿を呼び戻すために、その物の本質の色と意味の言葉を、静かにうすく目を開いて見るように細長く風景を重ねてみる。そこに世の中すべての存在の中にある、生きることへの原点を表わしたい。私は私であるが私でなく、世の中すべての存在も私であり私ではない。

人は世の中すべての生き物、自然、人、物たちすべてと関わりながら生きている。決して一人で生きている訳ではない。

その事が何よりも尊い。

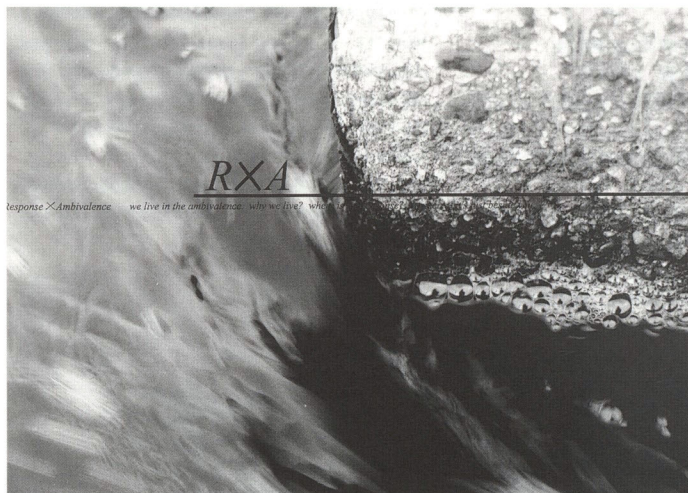
生きていれば時に胸をよぎる生きる意味への疑問と自分の中での解答 (response) の永遠の繰り返しは、二律背反 (ambivalence) をそれでも受け止め、未来へと生きて行かねばならない人間の真実の姿のような気がする。

## ■Designer

Takashi Kato / Born in 1965 / Living in Osaka, Japan

## ■Purpose of Design

We often ask ourselves "What is the meaning of



life?", or "What is the purpose of my life?" In this series of works, I have intended to show that one can find an answer to this question in familiar daily scenes, as well as in one's mind.

Answers are all around us in daily life, but we do not recognize them easily. To focus attention only on the essence of daily scenes, I have erased colors from familiar environments. To recall the essence of each scene in my works, I have added a particular color that represents the essence. On each scene, I have also added a thin stripe carrying my message regarding the essence of life and the color. I hope I can impart my message regarding

the essence of life, which is extremely ambivalent: I am me, yet I am not me; all life forms in the world are me, yet they are not me.

None of us live alone. We all live with other people, animals and plants, natural and artificial objects. All things are closely inter-related and mutually dependent. This is indeed amazing, and should be appreciated fairly.

We all continue asking ourselves what is the meaning of our life. Answers or "responses" to this question are ambivalent; yet we must accept the "responses," and advance toward the future.

## ■創作者

鄭磊 / 1978年生まれ / 中国、上海在住

## ■創作意図

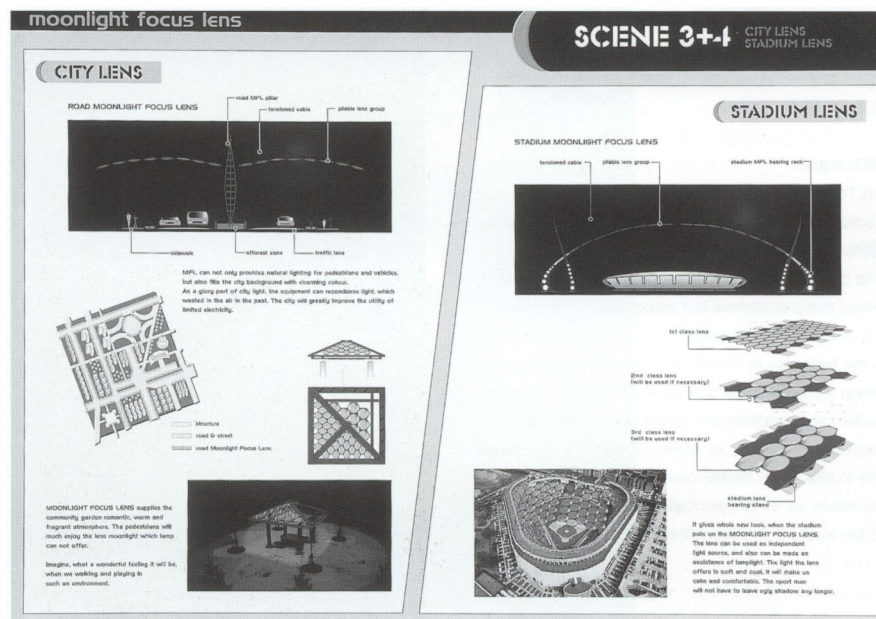
人類は太陽エネルギーや地球のさまざまな資源を利用しているが、月という自然からの大きな贈り物をひとつ忘れていて。私たちが太陽や地球に大きな関心を払っているのと同じように、月にももっと注意を向ければ、エネルギー危機や環境汚染の緩和に役立てることができるに違いない。月は、太陽が疲れているときに私たちの地球を照らしてくれる人類の友だちである。また、人類にとって非常に役に立つ貴重な宝物なのである。だから、私はレンズで月の光を集めて、私たちの世界を照らし、限られたエネルギーの節約に役立ててみようと思う。

## ■Designer

Lei Zheng / Born in 1978 / Living in Shanghai, China

## ■Purpose of Design

When the human being utilize Solar Energy and exploit Earth resource, we neglect a great charity from the nature, the moon. If we pay more attention to it, just as we do to the sun and the earth, we will gain more help to release the pressure of energy crisis and environment pollution. In my opinion, the moon is our friend, it gives light to our planet when the sun is tired. The moon is also a priceless treasure, which can serve us greatly. So I try to focus moonlight by lens to light our world and save the limited energy.



■創作者

西尾幸子 / 1975年生まれ / デンマーク、コペンハーゲン在住

■創作意図

私はこの作品が視覚障害者の方々が必要とする社会と現在の社会をintermediate、つまり橋渡しをするように考案、具体化を試みた。21世紀を迎えた今日、技術のある特定の人びとのみが享受するのではなく、本当に必要としている人びとのためにもっと使われるべきであるという想いと、身体障害をはじめ、国や言語、性などの枠組みによって人間の本质が区別されるべきではないというメッセージを込めている。

この作品の基本システムはスキャナーで読み取った文字を音声か点字に翻訳して表示するというものである。全ての視覚障害者の方々が点字を読まれるわけではないし、コンピューターを使われるわけではないので、使用者は音声と点字表示を状況に合わせて選ぶことが可能であり、ハイテク機器の威圧感が感じられぬよう、親しみのあるデザインにした。

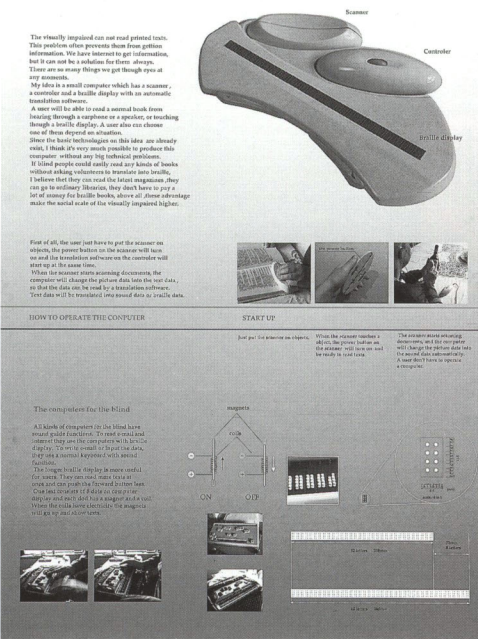
■Designer

Sachiko Nishio / Born in 1975 / Living in Copenhagen, Denmark

■Purpose of Design

This device was developed to help realize an "integrated society" for all people, particularly for the visually impaired. I believe that in the 21st century we must use advanced technologies not only for a limited number of the "high-tech oriented" elite, but also for people who truly need them. I also believe that human beings must not be categorized by such

the wearable reading computer for the visually impaired



attributes as nationality, language, sex, and in particular physical disability. The major functions of this work include scanning printed letters and translating them either into Braille or speech. Since not all visually impaired persons are familiar with Braille, users can choose either



■創作者

キム・イオク / 1970年生まれ / 韓国、京畿道在住  
キム・キョンネ / 1973年生まれ / 韓国、益山在住  
チェ・ミンヨン / 1971年生まれ / 韓国、大田在住

■創作意図

インターメディアーションとは、人と人、製品と人、物と自然などを調和させるための一種のコミュニケーションである。しかし最近の子どもたちは、長時間、テレビの前にただじっと座って過ごすことが多く、社会面や知性面における発達が遅くなってきている。

子ども時代の主な活動である遊びは、社会性の発達に深く関わっている。遊びは、順番交替にすとか、何かを一緒に使うとか、協力しあうといった、人と付き合う上で重要な技術を学ぶ絶好の機会であり、社会性の発達において重要な役割を果たしている。

ここに紹介する「インターバイク」は、コミュニケーションを通して絆を築くための最高のおもちゃである。「インターバイク」は、私たちがかわいい子どもたちに、健康な身体と友だち、そして人と協力する技術を与えてくれる。

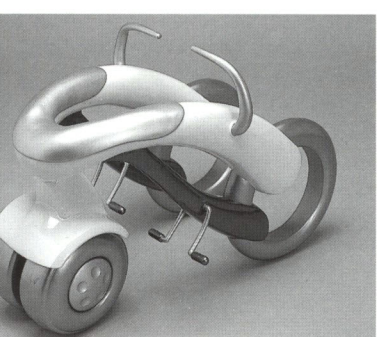
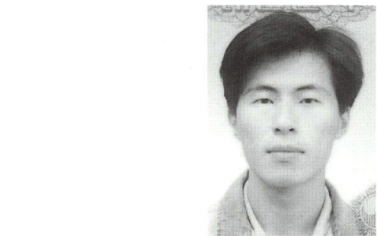
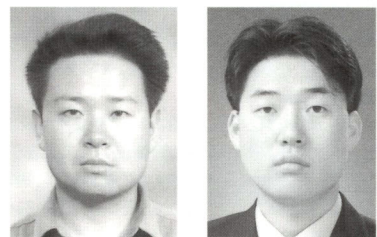
■Designer

Eok Kim / Born in 1970 / Living in Kyeonggi-do, Korea  
Kyeong Rae Kim / Born in 1973 / Living in Chunbuk, Korea  
Min Young Choi / Born in 1971 / Living in Taejon, Korea

■Purpose of Design

Intermediation is a sort of communication in harmony between people, products and human, things and nature etc. But, recently, many children is sitting passively in front of a television for long periods and can have slowly social and intellectual

development. Play, a major activity of childhood, is intricately involved in the socialization process. Play has a key role in social development by providing social skills such as turn taking, sharing, and cooperation. Now, the 'InterBike' is the best plaything for communication linkage, and will provide a health, friends, more collaboration skills to our charming children.



## ■創作者

趙 昌信 / 1973年生まれ / 東京都文京区在住

## ■創作意図

私たちの生活を豊かにしてくれる液晶パネルを用いた機器。

液晶パネル、小型で薄くて軽量である。その特徴を生かして今まで考えられなかったデザインが実現できるのである。将来の私たちの生活を明るく、楽しく、豊かにしてくれる液晶パネルを用いた機器のデザインを提案する。現在、デジタルカメラは急速に普及している。デジタル技術の発展による結果である。

デジタルという特徴を生かし、今まで写真を入れていたアルバムをデジタル化すると省スペースになり、パソコンにつないで保存したりする面倒もなくなる。

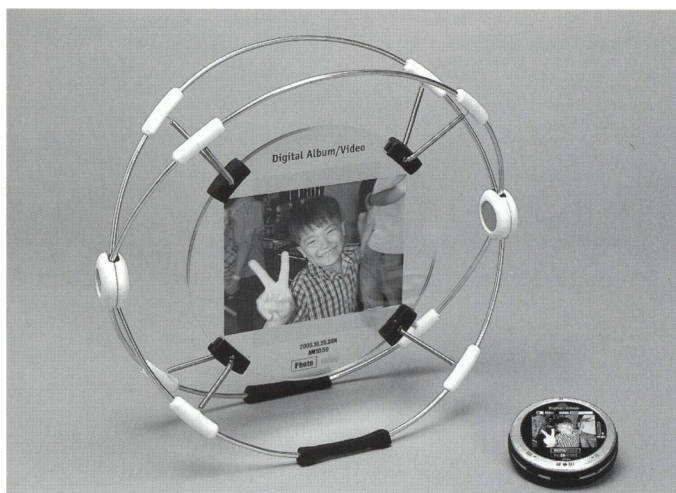
デザインは液晶パネルの長所を生かして、未来の夢を感じさせるデザイン、神秘的なイメージを持ったデザイン、思い出という忘れてしまったことを表わしたデザイン、家族みんなで楽しめるデザイン、次世代に私たちの夢を残して見せることができるデジタルアルバムを提案する。

## ■Designer

Changshin Cho / Born in 1973 / Living in Tokyo, Japan

## ■Purpose of Design

Among the latest products that contribute to the enrichment of human life are those utilizing liquid crystal panels. Liquid crystal panels are compact, thin, and light. These features of the panels allow the realization of designs that were impossible and even unthinkable when liquid crystal panel technology was not available. I introduce an



innovative product of a design that I believe will bring happiness and fun to human life in the future. Also, digital cameras are currently gaining in popularity as an increasing number of such products with higher performance become available, thanks to the remarkable advancements in digital technology. My product proposed here, a digital album, incorporates the features found in digital cameras, too. The digital album allows users to store photographs in its remote control with a memory function, thus contributing to the drastic reduction of storage space as well as eliminating

the need for a personal computer or the like. Taking advantage of the features of liquid crystal panels, the digital album was designed based on the following concepts: a design that inspires dreams for the future; a design that gives a mysterious impression; a design representing our memories; a design that provides a good opportunity for family members to gather around it and have happy times together; and a design that allows us to share our cherished memories and dreams with the next generation.

## ■創作者

郭 擇融 / 1974年生まれ / 台湾、台北在住

謝 大立 / 1951年生まれ / 台湾、台北在住

陳 志銘 / 1966年生まれ / 台湾、台北在住

## ■創作意図

土地の表面は自然や人間によって破壊され、その間に地中の磁場構造も同様に破壊される。このようにして土は緩み、雨が降れば水がそこに染み込む。破壊された山の表面はスポンジのように緩くなり、泥や石や土が水と混ざり合って、どろどろした液体と化し、氷河のように山の斜面を流れ落ちる。これは、ソイルフローと呼ばれる。私たちはこのデザインと土地を使って、その土地に新しい命を吹き込みたいと思う。土の磁力を応用することにより、このデザインは土地の構造を改良し、地表面に保護膜を形成して侵食を防ぎ、植物の発育を促進するような土地に再生する。

## ■Designer

Zealot Kuo / Born in 1974 / Living in Taipei, Taiwan

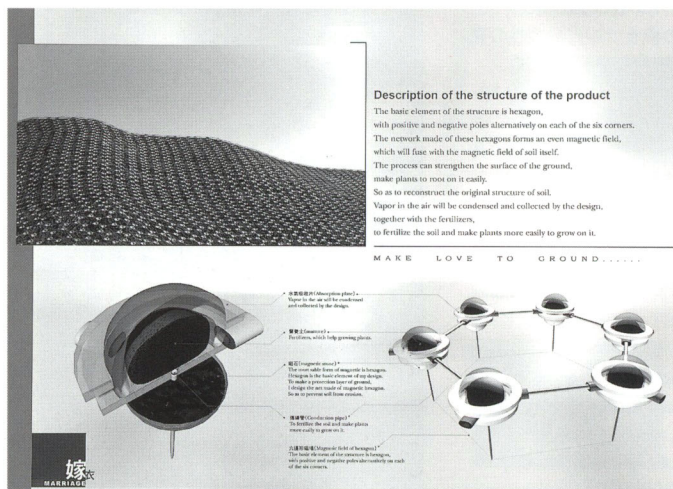
Ta-Lih Shieh / Born in 1951 / Living in Taipei, Taiwan

Chih-Min Chen / Born in 1966 / Living in Taipei, Taiwan

## ■Purpose of Design

While the surface of ground is destructed because of nature or human factors, the infrastructure of the magnetic field in soil will be destroyed as well. Thus, soil becomes loose. After rains, water leaks to it. The mountain whose surface was destructed will be as loose as sponge. Dirt, rocks and soil mix up with water and become a kind of thick liquid. It flows along hills, like glacier; and is called soil-flow. I want to use the combination of the design and

ground renew life of the ground. By applying the theories of soil magnetism, the design will improve the infrastructure of the ground, make a protection layer on the surface of the ground, to prevent it from erosion, make plants more easily to grow on it, so as to renew ground.



## ■創作者

鄭家杰 / 1978年生まれ / 台湾、台南在住

## ■創作意図

現代社会は、デジタルな情報やエンターテインメントで満ち溢れている。私たちにとっては、このようなデジタル情報を見たり、読んだりすることは容易なことだが、目の不自由な人たちにとっては、とても困難なことである。どのような製品またはデザインがあれば、目の不自由な人たちも、これからますます発達していくデジタルの未来に参加することができるのだろうか。私は、目の不自由な人たちとデジタルの世界をインターメディアイトするためのソリューションを考えてみた。

## ■Designer

Jia Jye Zheng / Born in 1978 / Living in Tainan, Taiwan

## ■Purpose of Design

There is full of digital information and entertainment in our world. For us, it is easy to be aware and read the information around us, but for the blind people this become difficulty.

What product or Design could help Blinds to contact the flourishing future of digital? I wonder to solution the problem of intermedation between the blind people and digital world.

The 10th International Design Competition, Osaka

# INTERMEDIATION



Through the simple operation by wheeled-key or voice control, the audio player is more friendly.

## Braille @infor

The product, Braille@infor, would help the blind people to contact the world of information more easily and more efficiently. They can browse the web pages, e-mail and other information through the Braille screen and voice synthesizer. Braille@infor is also a audio player. This product would be the intermedation between the digital life and the blind people.

Using the Braille keyboard or the synthesized speech input, users can easy to record informations.

To assist the visual disability in browsing the internet with the voiced guide and bluetooth tech, let connecting the www more easy and convenient.



## ■創作者

デイビッド・トゥルーブリッジ / 1951年生まれ / ニュージーランド、ハブロック・ノース在住

## ■創作意図

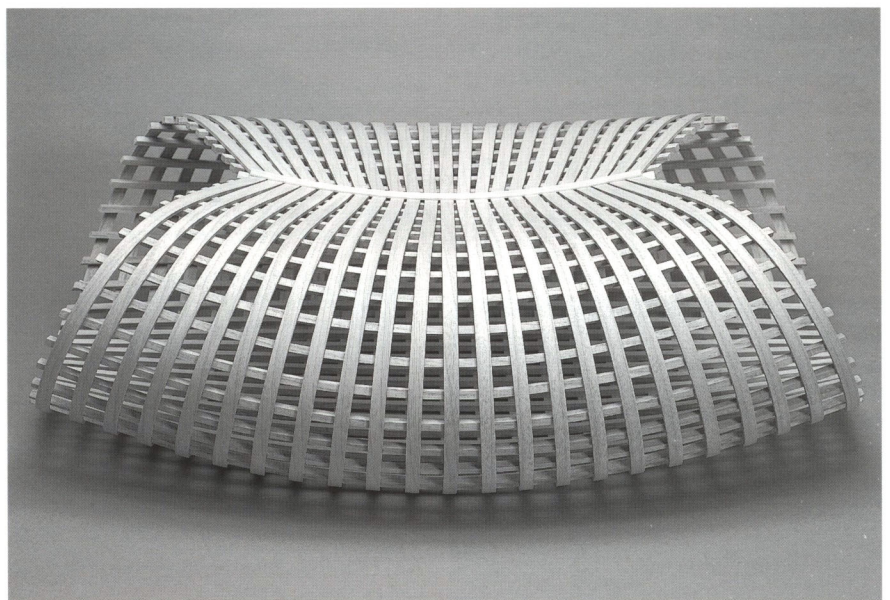
実用性と芸術性を兼ね備えたベンチである。家の中、テラス、庭などで使っていただける。彫刻作品としての要素を強く備えており、美的側面からも、倫理的側面からもこの作品の価値を理解していただけたと思う。

## ■Designer

David Trubridge / Born in 1951 / Living in Havelock North, New Zealand

## ■Purpose of Design

A bench seat who's function is both practical and aesthetic. It can be used in the house, on the terrace or in the garden. It has a strong sculptural content and can be appreciated for both its beauty and for its ethics.



■創作者

ウィリアム・サン / 1967年生まれ / アメリカ、オハイオ在住

■創作的意図

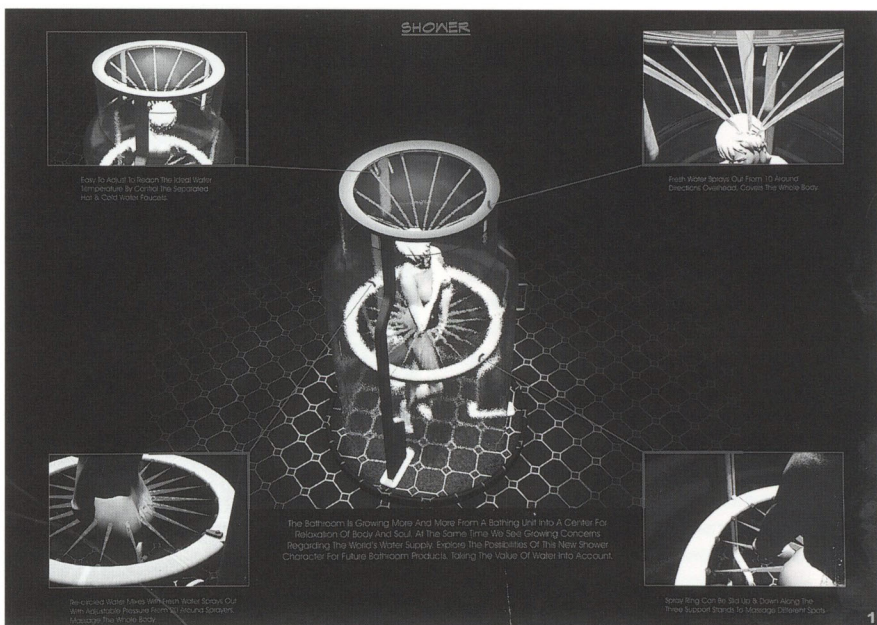
バスルームは、ますます、単に身体を洗うだけの場所から、心身ともにリラックスするための場所に変ってきている。同時に、世界的な水の供給に関する問題も深刻になってきている。水の大切さも考慮に入れながら、バスルームのもつ新しい役割が今後の浴室製品にもたらず可能性について探ってみよう。

■Designer

William Sun / Born in 1967 / Living in Concord, U.S.A.

■Purpose of Design

The bathroom is growing more & more from a bathing unit into a center for relaxation of body & soul. At the same time we see growing concerns regarding the world's water supply. Explore the possibilities of this new shower character for future bathroom products. Taking the value of water into account.



■創作者

木寅篤人 / 1960年生まれ / 東京都江戸川区在住  
木寅玲子 / 1966年生まれ / 東京都江戸川区在住

■創作的意図

大昔の人びとは、思いを何にしたためたのであろうか。それは、一枚の葉であったり、かわいらしい木の皮であったかもしれない。古代のロマンに思いを募らせ、われわれ生物の類まれなる地球に語りかけてみたい。

提案は、自然からの贈り物である落ち葉を活かし、薄い種入りシート“森のゆりかご”を作った。葉書に変身して世界の友人の元に届き、水をあげれば森の赤ちゃんが誕生する。森からの小さなプレゼント、大きくなれば森へお返しできる。種は、時に花や芝生などでも楽しいだろう。好きな処に置き、日常生活の中で気楽に自然に触れる。

離れた人との“空間を超えた”コミュニケーションはもちろん、先代から孫へと“世代を超えた”コミュニケーション、さらには、人から地球への“時空を超えた”コミュニケーション、拡がりは無限に連鎖していく。——新しい感動の予感と共に——森のゆりかごはいかが。

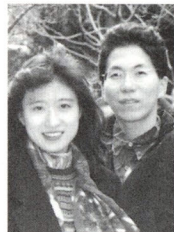
■Designer

Atsuhito Kitora / Born in 1960 / Living in Tokyo, Japan

Reiko Kitora / Born in 1966 / Living in Tokyo, Japan

■Purpose of Design

What sort of materials did ancient people use to write letters on? Did they use a broad leaf, or a sheet of fragrant bark? Inspired by my interest in ancient times and people, I have developed a communication medium using fallen leaves and seeds, which put us in touch with the Earth as well.



"A cradle of the forest," the thin seeded sheet with fallen leaves sealed inside, has been designed as a message card to deliver your message to your friends worldwide. Recipients of the card can put it in a favorite place and enjoy the contact with nature. When watered, the card produces young trees, bushes, flowers, or grass.

The card helps communications not only among people at great distance, but also between individuals of different generations, and between people and nature, people and the Earth. To all people, the "cradle of the forest" imparts the message that nature is always right next to you in your daily life.

## ■創作者

マルク・ドゥロイ / 1971年生まれ / スペイン、バルセロナ在住

## ■創作意図

「細い線」は、グローバル化に対するひとつの考え方を提案しようとするものである。グローバル化を拒絶するのではなく、教育的な問題として利用していくのである。「細い線」は、唯一のグローバル・ソリューションを阻止するために、すなわち、世界中どこに行っても同じ建築スタイルという事態を阻止するために、違いに焦点を当てている。われわれが受け継いできた文化の豊かさを価値ある楽しいもの——一緒に遊ぶもの——として利用している。

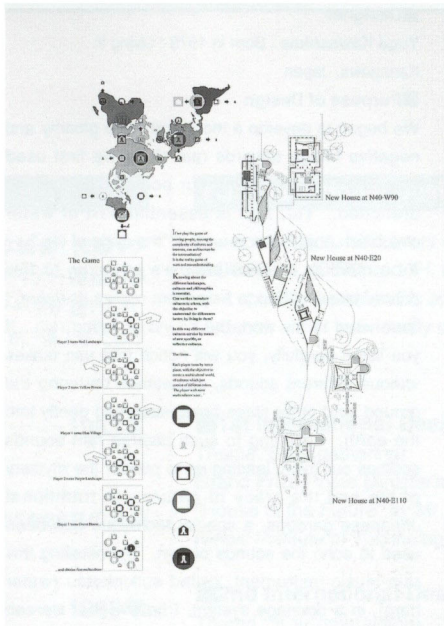
「細い線」は、柔軟性のある建築スタイル(リフレクティブ・スタイル)を提案しているが、その意図は、われわれの日常生活に多種多様な文化を取り入れて、それらの文化を実際に享受して理解し、そうすることによって実際に人と人を結びつけることである。さまざまな文化、地域、言語をつなぐ縦横に伸びた細い線は、それぞれの違いを尊重した、重要で実際に使える世界統合なのである。ここで提案しているリフレクティブ・スタイルとは、単に、技術とか、経済とか、その他の合理的な科学を反映したものなのではなく、もっとずっと大きなものを反映したものなのである。

## ■Designer

Marc de Rooij / Born in 1971 / Living in Barcelona, Spain

## ■Purpose of Design

Thin Lines... wants to propose an attitude towards globalization. Not rejecting it, but using it as an



educative matter.

Thin Lines... focuses on the differences to prevent single and global solutions, using the richness of our heritage as something valuable and entertaining. Something to play with...

Thin Lines... proposes a reflective style for architecture to incorporate different cultures in our daily life, to enjoy and understand them, and by

doing so, linking people in a material way.

The web of thin lines which connects cultures, regions and languages is an important and usable global union, which does not neglect the differences.

The architecture in this proposal is not just a reflection of technology, economy or other rational sciences. It is the reflection of much more...

## 新しい都市部 ——人びとの生活、自然、車が共存できる環境創出に向けての取り組み 事例:ナバブ都市部プロジェクト(テヘラン、イラン)

NEW URBAN TERRITORY: an effort to Create coexistence among human life, nature and car  
Case : navab urban area project, Tehran, Iran.

## ■創作者

バフマン・アジミ / 1966年生まれ / イラン、テヘラン在住  
アリ・レザ・コスラビ / 1967年生まれ / イラン、テヘラン在住

## ■創作意図

市民の生活に車が導入されて以来、市内の高速道路の数は増加の一途を辿っている。車の使用によって、都市部では高速で移動できる機会が増え、その結果、人口が集中して都市構造が誕生し、人びとの生活から自然が奪われてしまった。

このプロジェクトの主たる目的は、人びとの生活、自然、車が共存できる可能性を創出することにより、人びとの生活に母なる自然を取り戻すことである。

このプロジェクトにおいては、周囲の環境や、波、砂漠、山々などの自然を反映した美しい波状の人工地殻がデザインされた。都市の新しいエリアとして作られたこの自然の景観をもつ人工地殻の形状は、周囲の都市ネットワークから発生するさまざまな要因の影響を受けている。

都会のオアシスをめざしたこの緑のスペースはさまざまな機能を果たすと同時に、忘れられがちな美しい自然の景観を人びとに提供している。

この緑の波状にうねった人工地殻をデザインするにあたり、われわれは、周囲の建物とのコントラストを際立たせることにより、都市空間を清らかにすることを狙った。

また、この人工地殻の設計によって、高速道路のトンネルの下や周囲の空間を利用して必要な都市スペースを創出するという狙いもあった。

さらに、数種類の都市サービスで構成される中心スペース5を実現するとともに、ドライバーがトンネル内の随所で空や自然の景観を楽しめるようにした。

このように、われわれはこのデザインを通して、新たな概念・デザインにより、自然と車や歩行者の移動を融合させることに努めた。ル・コルビュジェの「ルーフ・ガーデン」が20世紀を表明するものであったように、このデザイン「アーバン・ルーフ・ガーデン」が21世紀を表明するものとなってくれることを願う。

## ■Designer

Bahman Azimi / Born in 1966 / Living in Tehran, Iran  
Ali Reza Khosravi / Born in 1967 / Living in Tehran, Iran

## ■Purpose of Design

Inner city Highways has increased since car entered the citizen's. Car has increased opportunities of speed moving in cities, and therefore, agglomeration of population, and city structure, which detach people from nature.

The main aim of this project is to return human life to its mother nature by an effort to create coexistence possibility among human life, nature and car.

The man made crust have been designed undulated to reflect the environment and natural elements such as sea waves, deserts, and mountains, are shaped beautifully undulated.

The natural shape of the crust as a new urban territory has been influenced by different kind of forces emerged from urban networks around.

This new territory as an effective green space have different functions, with a fantastic natural view which can be forgotten.

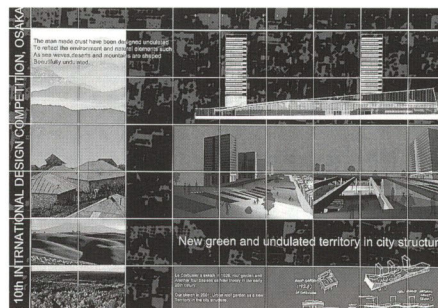
We intend to make a contrast between buildings around, with this green and undulated crust, in order to purificate urban spaces.

By the design of the crust, we attempt to create some necessary urban spaces using spaces under and around the high speed car tunnel.

Also, we allow drivers to enjoy natural and sky views in some places of inner tunnel while fulfill corered space 5 by some urban services.

Thus, we attempted, throughout this design to amalgamate nature and movement (car and pedestrians) in a newly way of thinking and design.

We hope that this design "urban roof garden" shall be the 21st century manifesto, as le corbusier's "roof garden" was the 20th.



## ■創作者

川島勇我 / 1978年生まれ / 神奈川県川崎市在住

## ■創作意図

人が傘を手に入れ、雨が身体に触れるのを避けるようになってから、雨の日はどんどん憂鬱でネガティブなイメージを持つようになった。

雨は水の循環＝『生命の循環』の断面であるのに…そんな私たちが忘れかけている雨の存在や価値を再認識する媒体として、雨音に注目した。雨粒が地面を叩く水滴音、雨水が地中に流れ込む音、耳を澄ますと雨の音はさまざまな表情を持ち、穏やかな気持ちになることも、生命の営みを想像することも出来る。そんな雨音を印象的に加工する日本古来の庭園技法【水琴窟】をマンホールに設置する。

都市で生活する人びとが雨粒が奏でる自然のハーモニーに耳を傾けることで、日々の忙しさを忘れて雨の存在や価値を見つめ直す時間を獲得することが創作意図である。

雨が降る日、都市の排水システムとして街に点在するマンホールから雨の歌声が聴こえる。その琴のような幻想的な音色は、私たちに水「生命」の輪廻を伝える、空からのメッセージである。

## ■Designer

Yuga Kawashima / Born in 1978 / Living in Kanagawa, Japan

## ■Purpose of Design

We began to develop a more and more gloomy and negative image towards rain since we first used umbrellas for protecting our bodies from getting drenched. Yet, rain is essential part of water circulation, that is the source of "the cycle of life."

As a medium to draw people's attention to this natural blessing and to help them realize its value, I have used in my work the sound of falling rain. If you listen carefully, you will notice that rain makes various different sounds, sometimes battering the ground, and other times being absorbed gently into the earth. Listening to such diverse rain sounds soothes our mind, leading us to ponder the mystery of life and the grace of nature. In traditional Japanese gardens, a special technique has been used to echo the sounds of rain. By installing this rain-music instrument, called suikinkutsu (water harp), in a drainage system, I believe that we can attract urban people's attention to the natural harmony created by the sounds of rain. My work has been designed to release urban people from stressful daily lives, and give them time to recognize and revalue the blessing of rain.

On rainy days, you will hear music of rain from manholes. The mysterious, harp-like sound of rain will be a reminder that water is circulating, blessing all living things, and sustaining the ecology.



## ■創作者

チャン・ミョン Chol / 1971年生まれ / 韓国、ソウル在住

## ■創作意図

空間をコミュニケーションの道具として利用することができるだろうか…。

言葉が、人びとを幸せな気分にしたり、驚かせたり、悲しませたりすることができるように、そして、情報を提供することができるように、空間も感情や情報を伝える道具として機能することができる。それだけでなく、お互いの生活空間を豊かにする道具にもなりえる。このような機能をうまく果たすためには、空間は舌のように柔らかでなくてはならない。

この水の壁は、天井に設けられた小さな穴を調節することにより、出したり消したりすることができる。さらに、いろいろな場所に移動させることも可能である。ひとつのテレスペースでセンサーが感知したデータは、同様に水の壁によって作られている他のテレスペースに送ることができる。各テレスペース間では、その空間を構成している生物学的状況や生理学的状況などの重要な情報が交換される。

空間が言語以外のコミュニケーション手段として機能するために、テレスペースも、人と動物や植物、そして人と人を結ぶ仲介者の役割を果たすことができる。

世界中のあらゆる生物がテレスペースによってつながれば、存在の意義を理解するための素晴らしい手段が提供されることになる。

これは、肌の色、教育、富などに関係なく起こる。だから、すべての生物が — それ人間でなくても — その存在の価値を知るようになるだろう。

## ■Designer

Myung Chul Chang / Born in 1971 / Living in Seoul, Korea

## ■Purpose of Design

If space can be used as a communication tool…?

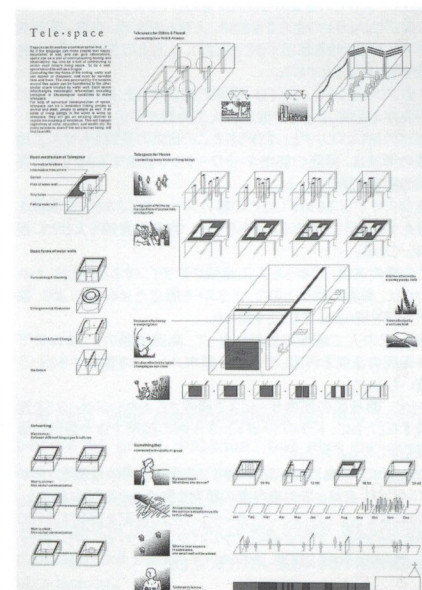
As if the language can make people feel happy, astonished or sad, and can give informations, space can be a tool of communicating feeling and informations, but also be a tool of contributing to enrich each other's living space. To do it well, space should be soft as a tongue.

Controlling the tiny holes of the ceiling, water wall can appear or disappear, and even be movable here and there. The data perceived by the sensors around this space can be transferred to the other similar space created by water wall. Each space interchanges meaningful information including biological or physiological conditions to make telespace.

For help of nonverbal communication of space, telespace can be a mediation linking people to animal and plant, people to people as well.

If all kinds of living beings in the world is wired by telespace, they will get an amazing channel to realize the meaning of existence.

This will happen regardless of color, education, and wealth etc. So every existence, even if it is not a human being, will find its worth.



### (1) 国際デザイン・コンペティション

このコンペティションは、国際グラフィックデザイン協会協議会、国際インダストリアルデザイン団体協議会及び国際インテリアデザイナー連盟の承認を受けて隔年毎に行われるもので、毎回ユニークなテーマが設けられ、全世界のあらゆる分野のデザイナー、技術者、学生などが、個人またはグループで、それぞれの技量を競うものです。

#### ■第1回国際デザイン・コンペティション……………1983年

テーマ「集」

大賞・内閣総理大臣賞

アメリカ/イリノイ工科大学チャールズ・L・オーウェン教授ほか28名の共同作品「未来の家」

#### ■第2回国際デザイン・コンペティション……………1985年

テーマ「交」

大賞・内閣総理大臣賞

ドイツ/工業デザイナーアンジェラ・クノープ氏「メモリー付婦人体温計」

#### ■第3回国際デザイン・コンペティション……………1987年

テーマ「水」

大賞・内閣総理大臣賞

アメリカ/イリノイ工科大学学生チーム「アクアテックチャー：可動型沿岸工場、水上農場、エネルギー・システム・ユニット、海上交差道路」

#### ■第4回国際デザイン・コンペティション……………1989年

テーマ「火」

大賞・内閣総理大臣賞

ドイツ/建築家ホルガー・ドレース氏ほか2名の共同作品「太陽エネルギー利用による洋上水素製造所」

#### ■第5回国際デザイン・コンペティション……………1991年

テーマ「土」

大賞・内閣総理大臣賞

フランス/建築家ヨナ・フリードマン氏とドイツ/建築家エダ・ショール氏の「人間のための屋根」

#### ■第6回国際デザイン・コンペティション……………1993年

テーマ「風」

大賞・内閣総理大臣賞

イタリア/建築家シモーネ・メディオ氏の「バルーン・パビリオン」

#### ■第7回国際デザイン・コンペティション……………1995年

テーマ「触」

大賞・内閣総理大臣賞

アメリカ/クランブルック・オブ・アカデミー研究生ハワード・ムライ・モンゴメリー氏の「Sopur—目覚ましと読書用ライト機能付きまくら」

#### ■第8回国際デザイン・コンペティション……………1997年

テーマ「遊」

大賞・内閣総理大臣賞

日本/福田民郎ほか4名の共同作品「デジタルヘッドカムコーダ『ウインカム』」

#### ■第9回国際デザイン・コンペティション……………1999年

テーマ「編む」

大賞・内閣総理大臣賞

日本/柴田巖朗ほか5名の共同作品「e+plant=planet」

### (1) International Design Competition, Osaka

The competition, held every other year and officially sanctioned by ICOGRADA, ICSID and IFI, is for choosing the best designs based on a specific theme and is open to designers, technicians and students, either individually or in a group, from every field of design.

#### ■1st International Design Competition, Osaka ……1983

Theme: "Shu"(gathering).

Grand Prize/Prime Minister's Prize:

"House of the Future" by Mr. Charles L. Owen, Professor at the Illinois Institute of Technology, U.S.A., and 28 co-producers.

#### ■2nd International Design Competition, Osaka ……1985

Theme: "Kou"(interaction).

Grand Prize/Prime Minister's Prize:

"Electronic Fertility Controller" by Ms. Angela Knoop, industrial designer, Germany.

#### ■3rd International Design Competition, Osaka ……1987

Theme: "Water".

Grand Prize/Prime Minister's Prize:

"Aquitecture: Mobile Offshore Industry; Floating Fields; Patterned Energy; and Crossroads in the Sea" by team of students at the Illinois Institute of Technology, U.S.A.

#### ■4th International Design Competition, Osaka ……1989

Theme: "Fire".

Grand Prize/Prime Minister's Prize:

"The Offshore Solar Hydrogen Farm" by Mr. Holger Drees, architect, Germany and 2 co-producers

#### ■5th International Design Competition, Osaka ……1991

Theme: "Terra".

Grand Prize/Prime Minister's Prize:

"Roofs for People" by Mr. Yona Friedman, Architect, France and Ms. Eda Schaur, Architect, Germany.

#### ■6th International Design Competition, Osaka ……1993

Theme: "Kaze: Wind, Air".

Grand Prize/Prime Minister's Prize:

"Aerostatic Pavilion" by Mr. Simone Medio, free lance designer", Italy

#### ■7th International Design Competition, Osaka ……1995

Theme: "Shoku: Touch, Feel".

Grand Prize/Prime Minister's Prize:

"Sopur Alarm and Reading Light Pillow" by Mr. Howard Murray Montgomery, Postgraduate in Industrial Design from Cranbrook Academy of Art, U.S.A.

#### ■8th International Design Competition, Osaka ……1997

Theme: "YUU".

Grand Prize/Prime Minister's Prize:

"Degital Head Comcoder 『WIN CAM』" by Tamio Fukuda, Japan and 4 co-producers.

#### ■9th International Design Competition, Osaka ……1999

Theme: "intertextuality".

Grand Prize/Prime Minister's Prize:

"e+plant=planet" by Itsuro Shibata, Japan and 5 co-producers.



■第10回国際デザイン・コンペティション ……………2001年  
 テーマ「intermediation / 次世代へつなぐメッセージ」  
 大賞・内閣総理大臣賞  
 ドイツ/シュテファン・ノヴァークほか4名の共同作品「パイロン」

## (2) 国際デザイン・アワード

このアワードは、デザインを通じて人類社会と文化の向上や発展に貢献した人びと及び団体の、すぐれた活動・研究の業績を表彰するものです。デザイン・コンペティションが、世界のデザイナーの発想や技を競うものであれば、デザイン・アワードは、デザインに対する業績について、すべてのデザインジャンルから国を越えて選ぶ顕彰事業です。

■第1回国際デザイン・アワード ……………1983年  
 受賞者

- チェマイエフ・アンド・ガイスマー・アソシエイツ——アメリカ
- マリア・ベンクソン氏及びスベン＝エリック・ジューリン氏——スウェーデン
- パオラ・ナボネ氏——イタリア
- ペンタグラム——イギリス

### 名誉賞

- マーガレット・サッチャー元英国首相

■第2回国際デザイン・アワード ……………1985年  
 受賞者

- バング・アンド・オルフセン株式会社——デンマーク
- フィリップ・ジョンソン氏——アメリカ
- ブルーノ・ムナリ氏——イタリア
- ダグラス・スコット氏——イギリス

### 名誉賞

- 司 忠氏——日本

■第3回国際デザイン・アワード ……………1987年  
 受賞者

- 栄久庵憲司氏——日本
- ノーマン・フォスター氏——イギリス
- オランダ郵便電信電話公社 (PTT) ——オランダ

■第4回国際デザイン・アワード ……………1989年  
 受賞者

- オトル・アイヒャー氏——ドイツ
- エンス・ニールセン氏——デンマーク
- フライ・オットー氏——ドイツ

### 功労賞

- ユーリ・B・ソロビエフ氏——ソ連

■第5回国際デザイン・アワード ……………1991年  
 受賞者

- フリッツ・ハンセン株式会社——デンマーク
- 横 文彦氏——日本
- アンティ・ヌルメスニエミ氏及びヴョッコ・エスコリン＝ヌルメスニエミ氏——フィンランド

■第6回国際デザイン・アワード ……………1993年  
 受賞者

- 亀倉雄策氏——日本
- ニューヨーク近代美術館:建築・デザイン部門——アメリカ

■10th International Design Competition, Osaka ……………2001  
 Theme: "intermediation / a message linking generations".  
 Grand Prize / Prime Minister's Prize:  
 "PILON" by Stefan Nowak, Germany and 4 co-producers.

## (2) International Design Award, Osaka

This award is bestowed upon those persons or organizations that, through design, have made outstanding activities or studies for the betterment or development of our society and culture. As the Design Competition is open to competing ideas and techniques of designers worldwide, the Design Award is meant to commend contributions to design in all design genres all around the world.

■1st International Design Award, Osaka ……………1983  
 Recipients

- Chermayeff & Geismar Associates, U.S.A.
- Ms. Maria Benktzon and Mr. Sven-Eric Juhlin, Sweden
- Ms. Paola Navone, Italy
- Pentagram, United Kingdom

### Honorary Award

- Mrs. Margaret Thatcher, former Prime Minister of United Kingdom

■2nd International Design Award, Osaka ……………1985  
 Recipients

- Bang & Olufsen A/S, Denmark
- Mr. Philip Johnson, U.S.A.
- Mr. Bruno Munari, Italy
- Mr. Douglas Scott, United Kingdom

### Honorary Award

- Mr. Tadashi Tsukasa, Japan

■3rd International Design Award, Osaka ……………1987  
 Recipients

- Mr. Kenji Ekuo, Japan
- Mr. Norman Foster, United Kingdom
- The Dutch Postal, Telegraph and Telephone Services, the Netherlands

■4th International Design Award, Osaka ……………1989  
 Recipients

- Mr. Otl Aicher, Germany
- Mr. Jens Nielsen, Denmark
- Dr. Frei Otto, Germany

### Honorary Mention for Outstanding Contribution

- Dr. Yuri Borisovitch Soloviev, U.S.S.R.

■5th International Design Award, Osaka ……………1991  
 Recipients

- Fritz Hansen Eft. A/S, Denmark
- Mr. Fumihiko Maki, Japan
- Prof. Antti Nurmesniemi and Mrs. Vuokko Eskolin-Nurmesniemi, Finland

■6th International Design Award, Osaka ……………1993  
 Recipients

- Mr. Yusaku Kamekura, Japan
- Department of Architecture and Design of the Museum of Modern Art, New York, U.S.A.

■第7回国際デザイン・アワード .....1995年  
受賞者

- 安藤忠雄氏——日本
- ローレンス・ハルプリン氏——アメリカ
- アーサー・J・ブ羅斯氏——アメリカ

■第8回国際デザイン・アワード .....1997年  
受賞者

- ハンス・J・ウェグナー氏——デンマーク

■第9回国際デザイン・アワード .....1999年  
受賞者

- バスカル・マラガル氏——スペイン
- 株式会社良品計画——日本

■第10回国際デザイン・アワード .....2001年  
受賞者

- 三宅一生氏——日本

(3) 国際デザイン展

このデザイン展は、広くデザインに対して人びとの理解と関心を深めてもらうため、世界のデザインが集うものです。コンペティションの入賞作品や優秀作品、アワード受賞者の業績展示をはじめ、各国の優れたデザイン製品の展示、デザイン面でさまざまな活動をしている団体・企業の紹介などにより、あらゆる分野のデザインを総合的に展示する、世界でもユニークなイベントです。

■第1回国際デザイン展

期間/1983年10月22日～11月9日 会場/大阪城ホール

■第2回国際デザイン展"デザイン・サーカス'85"

期間/1985年10月17日～11月4日 会場/インテックス大阪1号館

■国際デザイン展'87

期間/1987年10月31日～11月15日 会場/インテックス大阪1号館

■国際デザイン展'89

期間/1989年11月17日～11月26日 会場/インテックス大阪1号館

■国際デザイン展'91

期間/1991年10月4日～10月13日 会場/大阪ビジネスパーク

■国際デザイン展'93

期間/1993年10月9日～10月17日 会場/花博記念公園内 国際陳列館

■国際デザイン展'95

期間/1995年10月7日～10月15日 会場/アジア太平洋トレードセンター/ATCホール

■7th International Design Award, Osaka .....1995  
Recipients

- Mr. Tadao Ando, Japan
- Dr. Lawrence Halprin, U.S.A.
- Dr. Arthur J. Pulos, U.S.A.

■8th International Design Award, Osaka .....1997  
Recipient

- Mr. Hans J. Wegner, Denmark

■9th International Design Award, Osaka .....1999  
Recipients

- Mr. Pasqual Maragall, Spain
- Ryohin Keikaku Co., Ltd., Japan

■10th International Design Award, Osaka .....2001  
Recipient

- Mr. Issey Miyake, Japan

(3) International Design Exhibition, Osaka

Designs from around the world are displayed with the aim of deepening the general public's understanding of and interest in design. Prize-winning works and outstanding works from the Competition, works by Award-recipients and good design products from various nations are exhibited along with introduction of various groups and corporations making an active contribution to design, in an effort to present an overview of design in every possible field.

■1st International Design Exhibition, Osaka

Duration: October 22 through November 9, 1983  
Place: Osaka-jo Hall

■2nd International Design Exhibition, Osaka, "Design Circus '85"

Duration: October 17 through November 4, 1985  
Place: INTEX Osaka, Pavilion No.1

■International Design Exhibition, Osaka '87

Duration: October 31 through November 15, 1987  
Place: INTEX Osaka, Pavilion No.1

■International Design Exhibition, Osaka '89

Duration: November 17 through 26, 1989  
Place: INTEX Osaka, Pavilion No.1

■International Design Exhibition, Osaka '91

Duration: October 4 through 13, 1991  
Place: Osaka Business Park

■International Design Exhibition, Osaka '93

Duration: October 9 through 17, 1993  
Place: International Exhibition Pavilion at the Expo '90 Commemorative Park

■International Design Exhibition, Osaka '95

Duration: October 7 to 15, 1995  
Place: Asia Pacific Trade Center, ATC Hall

■国際デザイン展'97

期間/1997年10月4日～10月12日  
会場/アジア太平洋トレードセンター/ATCホール

■国際デザイン展'99

期間/1999年10月9日～10月13日  
会場/アジア太平洋トレードセンター/ATCホール

■第10回国際デザイン展

期間/2001年10月20日～10月24日  
会場/アジア太平洋トレードセンター/ATCホール

**(4) アジア太平洋デザイン交流センター事業**

1990年から、地理的、歴史的にも我が国と関係が深く、かつ、貿易、経済交流が活発に行われているアジア諸国を対象に、デザイン交流会議の開催、デザイン交流ミッションの派遣などの環太平洋デザイン交流事業を実施し、交流の基盤作りに努めてきました。

こうした背景のもとに、主としてアジア諸国を対象としたデザイン交流活動を一層推進するため、1993年12月に「アジア太平洋デザイン交流センター」を設置し、デザイン交流・調査・協力や在日デザイン留学生交流などの事業を行っています。

1990年～1992年(毎年)

- ASEAN5カ国(インドネシア、フィリピン、マレーシア、シンガポール、タイ)にデザイン交流ミッション派遣
- 環太平洋デザイン交流会議の開催

1993年

- アジア太平洋デザイン交流センター(Asia Pacific Design Network)設置
- シンガポール及びマレーシアにおいて "Japan Design Foundation Exhibition & Forum" 開催
- 中国、香港、韓国、台湾にデザイン交流ミッション派遣
- アジア太平洋デザイン交流会議93の開催
- タイ、マレーシアにデザイン総合計画調査団派遣

1994年

- 中国、香港、台湾、韓国にデザイン交流ミッション派遣
- フィリピン、インドネシアにデザイン総合計画調査団派遣
- アジア太平洋デザイン交流会議94の開催
- アジア・デザイン・ニュース(Design Network Asia)第1号発行
- タイ、マレーシアに対するデザイン振興支援事業

1995年

- インドネシア、フィリピンに対するデザイン振興支援事業
- 中国、香港、韓国、台湾にデザイン交流ミッション派遣
- インドネシア協同組合・小企業省に専門家派遣
- アジア太平洋デザイン交流会議95の開催テーマ「エコロジーとデザイン」及び「アジア地域における国際デザインビジネスの現状と展望」

■International Design Exhibition, Osaka '97

Duration: October 4 to 12, 1997  
Place: Asia Pacific Trade Center, ATC Hall

■International Design Exhibition, Osaka '99

Duration: October 9 to 13, 1999  
Place: Asia Pacific Trade Center, ATC Hall

■International Design Exhibition, Osaka 2001

Duration: October 20 to 24, 2001  
Place: Asia Pacific Trade Center, ATC Hall

**(4) Asia Pacific Design Network**

Since 1990, the JDF has been promoting the Pan-Pacific Design Exchange Program, which consists mainly of holding design conferences and dispatching designer interaction groups to various Asian nations with which Japan has close geographical and historical ties in addition to substantial trade and economic ties. Against this background, the JDF set up the Asia Pacific Design Network with the aim of further promoting design exchange activities with various Asian countries in December, 1993, and this organization is currently responsible for conducting exchanges, studies, cooperative activities regarding design and exchange project for foreign design students in Japan.

1990-1992(every year)

- Designer Interaction Group dispatched to the five ASEAN nations of Indonesia, the Philippines, Malaysia, Singapore, and Thailand.
- Pan Pacific Design Forum held.

1993

- Asia Pacific Design Network established.
- "Japan Design Foundation Exhibition & Forum" held in Singapore and Malaysia.
- Designer Interaction Group sent to China, Hong Kong, Korea, and Taiwan.
- Asia Pacific Design Conference '93 held.
- Design Comprehensive Study Mission sent to Thailand and Malaysia.

1994

- Designer Interaction Group sent to China, Hong Kong, Taiwan, and Korea.
- Design Comprehensive Study Mission sent to the Philippines and Indonesia.
- Asia Pacific Design Conference '94 held.
- Design Network Asia, premier issue published.
- Design promotion support activities for Thailand and Malaysia.

1995

- Design promotion support activities for Indonesia and the Philippines.
- Designer Interaction Group sent to China, Hong Kong, Korea, and Taiwan.
- Design specialist sent to the Cooperatives and Small Business Ministry, Indonesia.
- Asia Pacific Design Conference '95 held under the themes of "Ecology and Design" and "The Current State and Future Prospects of International Design Business in the Asian Region"

## 1996年

- インド、ベトナムにデザイン交流ミッションの派遣
- アジア太平洋デザイン交流会議を中国工業設計協会と共催で北京で開催
- インドネシアを含むASEAN4カ国でデザイン振興支援事業
- 在日デザイン留学生通信「Exchange Activity」の第1号発行

## 1997年

- インド、ベトナムなどへデザイン交流ミッションの派遣
- アジア太平洋デザイン交流会議'97の開催  
テーマは「デザインの国際性と地域性」
- マレーシアを含むASEAN4カ国でデザイン振興支援事業
- 国際デザインビジネスガイドラインの作成

## 1998年

- インド、ベトナムへデザイン交流ミッションの派遣
- アジア太平洋デザイン交流会議'98をインドネシアデザインセンターと共催でジャカルタで開催
- 中国、タイなどでデザイン振興支援事業
- 中国におけるデザイン事情調査

## 1999年

- インド、マレーシア、中国(北京)、台湾、ペルー、チリ、メキシコへデザイン交流ミッションの派遣
- アジア太平洋デザイン交流会議'99大阪の開催
- ベトナム(ハノイ)、中国(上海・広州)、インドネシア(バンドン)でデザイン振興支援事業
- ベトナムにおけるデザイン事情調査
- インドネシア国デザイン振興計画調査(JICA事業)

## 2000年

- マレーシア、シンガポール、タイ、インドネシア、フィリピン、香港、韓国、チリ、ペルー、メキシコへデザイン交流ミッションの派遣
- アジア太平洋デザイン交流会議2000マレーシアをマレーシアデザインカウンシルと共催でクアラルンプールで開催  
テーマは「21世紀のアジア・その共通感覚とデザイン」
- ベトナム(ハノイ・ホーチミン)、中国(上海・広州)でデザイン振興支援事業
- ジョルダン国企業経営能力強化計画調査(JICA事業)

## (5) その他の事業

国際デザイン・コンペティション、国際デザイン・アワードや各種事業を通じて集まった世界のデザイン情報を整理し、広くデザイン関係者に提供するために、ニュース・機関誌(Design Scene)などを発行しています。

## 1996

- Designer Interactive Group sent to India and Vietnam.
- Asia Pacific Design Conference held in Beijing in cooperation with China Industrial Design Association.
- Design promotion support activities for 4 ASEAN members including Indonesia.
- 1th issue of Exchange Activity published for foreign design students studying in Japan.

## 1997

- Designer Interaction Group sent to India, Vietnam and other countries.
- Asia Pacific Design Conference '97 held under the theme of "Internationality and Locality of Design"
- Design promotion support activities for 4 ASEAN members including Malaysia.
- Prepares guidelines for international design business.

## 1998

- Designer Interaction Group sent to India and Vietnam.
- Asia Pacific Design Conference '98 held in Jakarta in cooperation with Indonesia Design Center.
- Design promotion support activities for China, Thailand and other countries.
- Survey into design conditions in China.

## 1999

- Designer Interactive Group sent to India, Malaysia, China(Beijing), Taiwan, Peru, Chile and Mexico
- Asia Pacific Design Conference '99 Osaka held under the theme of "Creating New Opportunities for Design Activities"
- Design Promotion Support Activities for Vietnam(Hanoi), China(Shanghai, Guangzhou) and Indonesia(Bandung)
- Survey into Design Conditions in Vietnam
- Study on Master Plan for Design Promotion in Indonesia (JICA Project)

## 2000

- Designer Interactive Group sent to Malaysia, Singapore, Thailand, Indonesia, the Philippines, Hong Kong, Korea, Chile, Peru and Mexico
- Asia Pacific Design Conference 2000 Malaysia held in Kuala Lumpur in cooperation with Malaysia Design Council.  
Theme : "Asian Design Consciousness in the 21st Century"
- Design Promotion Support Activities for Vietnam(Hanoi, Ho Chi Minh) and China(Shanghai, Guangzhou)
- Study on the Strengthening of Enterprises Management Capability in the Hashemite kingdom of Jordan(JICA project)

## (5) Other activities

News and bulletins (Design Scene) are published to provide people in the field of design with information on design from around the world gathered through the International Design Competition, International Design Award and various other activities.

## ■企画委員会 [平成12～13年度]

国際的なデザインに関する展示会、講演会などの企画立案及び広報に関する事項を審議し、遂行する。

|      |        |                               |
|------|--------|-------------------------------|
| 委員長  | 多田 愛実  | 神戸芸術工科大学 教授                   |
| 副委員長 | 瀧村 和次  | (前)(財)日本産業デザイン振興会 専務理事        |
|      | 市川 祥一  | 三洋電機(株)研究開発本部総合デザインセンター主席研究員  |
|      | 桐山 登士樹 | (株)トランク 代表取締役                 |
|      | 久保 雅義  | 松下電器産業(株) 総合デザインセンター企画部 部長    |
|      | 河野 登   | ミズノ(株)商品開発本部デザイン部 次長          |
|      | 大門 敏彦  | サントリー(株) デザイン部 部長             |
|      | 羽原 清明  | シャープ(株) 総合デザイン本部 参事           |
|      | 東 光男   | (株)大林組 本店 開発プロジェクト部 副部長       |
|      | 平井 三代子 | (株)電通関西支社 プロモーション事業局 企画部      |
|      | 森下 舒弘  | 凸版印刷(株) Eビジネス推進本部 事業開発センター 部長 |
|      | 山田 崇雄  | (株)TCD 代表取締役社長                |

## ■審査委員会 [平成12～13年度]

国際的なデザインに関する競技会の企画立案及び運営実施に関する事項を審議し、遂行する。

|      |       |                        |
|------|-------|------------------------|
| 委員長  | 泉 眞也  | 環境デザイナー・プロデューサー        |
| 副委員長 | 内藤 政敏 | プロダクトデザイナー             |
|      | 金子 修也 | (株)GKグラフィックス 取締役社長     |
|      | 中村 隆一 | 京都市立芸術大学 教授            |
|      | 西尾 直  | 西尾直事務所 代表              |
|      | 西野 正毅 | シャープ(株) 技術本部 技監        |
|      | 福田 民郎 | 京都工芸繊維大学 工芸学部 造形工学科 教授 |
|      | 益田 文和 | (株)オープンハウス 代表取締役       |
|      | 三木 健  | 三木健デザイン事務所 代表          |
|      | 吉川 博教 | (株)ワイエスデザイン 代表取締役      |

## ■国際交流委員会委員 [平成12～13年度]

アジア太平洋デザイン交流センターの推進する事業の企画立案及び推進に関する事項と、デザインに関する新たな国際交流事業の企画立案及び推進に関する事項を審議し、遂行する。

|      |       |                         |
|------|-------|-------------------------|
| 委員長  | 豊口 協  | 長岡造形大学 学長               |
| 副委員長 | 水吉 徹夫 | 日本貿易振興会 大阪本部長           |
|      | 伊丹 由和 | (株)ヒューマンコードジャパン 代表取締役   |
|      | 今竹 翠  | (前)大阪府立産業デザイン研究センター 所長  |
|      | 竹端 章  | 松下電器産業(株) 総合デザインセンター 所長 |
|      | 古賀 唯夫 | 九州産業大学 芸術学部 教授          |
|      | 越田 英喜 | 協同組合 大阪デザインオフィスユニオン 理事長 |
|      | 和田 精二 | 三菱電機(株) デザイン研究所 所長      |
|      | 岡崎 寛之 | (株)三洋デザインセンター 社長        |
|      | 木村 徹  | トヨタ自動車(株) 第1デザイン部長      |
|      | 山内 陸平 | 京都工芸繊維大学 デザイン経営工学科 教授   |
|      | 吉田 順一 | (前)神戸大学大学院 経営学研究科 教授    |

**発行日**

2001年10月19日

**発行所**

財団法人 国際デザイン交流協会  
大阪市北区梅田1丁目3-1-800  
大阪駅前第一ビル8階 〒530-0001  
電話 06-6346-2611(代)

**企画・制作**

財団法人 国際デザイン交流協会

**編集・レイアウト**

コミュニケーションズ・INN  
(有)グッツ

**表紙デザイン**

西尾 直

**印刷・製本**

寿精版印刷株式会社

**Issued on** October 19, 2001

**Published by** JAPAN DESIGN FOUNDATION  
3-1-800, Umeda 1-chome, Kita-ku,  
Osaka 530-0001, Japan. Phone 06-6346-2611

**Planned and produced by** JAPAN DESIGN FOUNDATION

**Cover Design by** Tyoc Nishio

**Editing and layout by** Communications Inn  
GOODS Corporation

**Printed by** Kotobuki Seihan Printing Co., Ltd.



このパンフレットは、競輪の補助金を受けて制作しました。

This brochure was subsidized by the Japan Keirin Association through its Promotion funds from KEIRIN RACE.





財団法人国際デザイン交流協会

JAPAN DESIGN FOUNDATION

〒530-0001 大阪市北区梅田1丁目3-1 大阪駅前第1ビル8階

電話: 06-6346-2611(代表) ファクス: 06-6346-2615

3-1-800, Umeda 1-chome, Kita-ku, Osaka, 530-0001 Japan

Phone: +81 6 6346-2611 Fax: +81 6 6346-2615