



International
Design Festival,
Osaka

第7回 国際デザイン・フェスティバル

'95



主催

(財)国際デザイン交流協会

後援

通商産業省
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)大阪21世紀協会

協賛

日本貿易振興会
日本自転車振興会
日本万国博覧会記念協会
(社)経済団体連合会
日本商工会議所
(社)経済同友会
(社)日本青年会議所
(社)関西経済連合会
(社)関西経済同友会
関西経営者協会
(社)大阪工業会
(社)大阪青年会議所
日本放送協会
(社)日本民間放送連盟
(社)日本新聞協会
(財)日本産業デザイン振興会
(財)大阪デザインセンター
(社)総合デザイナー協会
(社)日本インダストリアルデザイナー協会
(社)日本インテリアデザイナー協会
(社)日本クラフトデザイン協会
(社)日本パッケージデザイン協会
(社)日本グラフィックデザイナー協会
(社)日本ジュウリーデザイナー協会
(社)日本商環境設計家協会
(社)日本ディスプレイデザイン協会
(社)日本サインデザイン協会
日本タイポグラフィ協会
大阪デザイン団体連合
(社)全日本屋外広告業団体連合会
(社)日本ディスプレイ業団体連合会
(社)日本建築士会連合会
(社)日本建築協会

Promoter

Japan Design Foundation

Sponsors

Ministry of International Trade and Industry
Ministry of Foreign Affairs
Agency for Cultural Affairs
Osaka Prefecture Government
Osaka Municipal Government
Osaka Prefecture Board of Education
Osaka Municipal Board of Education
Osaka Chamber of Commerce & Industry
Osaka 21st Century Association

Supporters

Japan External Trade Organization
Japan Keirin Association
Commemorative Association for the Japan World Exposition
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 Inc.
Japan Jewellery Designers Association Inc.
Japanese Society of Commercial Space Designers
Japan Display Designers Association
Japan Sign Design Association
Japan Typography Association
United Societies of Design-Osaka
The Federation of All Japan Outdoor Advertising Associations
NIPPON DISPLAY FEDERATION
The Architectural Association of Japan
Japan Federation of Architects and Building Engineers Association

特別協賛企業・団体

株式会社青芳製作所
朝日新聞社
E&Cプロジェクト
伊藤忠商事株式会社
株式会社イトーキ
株式会社INAX
大阪ガス株式会社
大阪市交通局
大塚製薬株式会社
株式会社大林組
大阪府立産業デザイン研究センター
オリンパス光学工業株式会社
財団法人川崎市市民ミュージアム
関西電力株式会社
株式会社キッド・ステューディオ

株式会社クボタ
株式会社鴻池組
サントリー株式会社
三洋電機株式会社
株式会社三和銀行
株式会社実業エージェンシー
シャープ株式会社
株式会社住友銀行
住友林業株式会社
株式会社セイコーエプソン
株式会社星興グリップ製作所
積水化学工業株式会社
積水ハウス株式会社
株式会社銭高組
社団法人総合デザイナー協会

ソニー株式会社
大日本印刷株式会社
株式会社大広
ダイハツ工業株式会社
太陽工業株式会社
株式会社大和銀行
大和ハウス工業株式会社
株式会社竹中工務店
株式会社電通
凸版印刷株式会社
株式会社トミー
株式会社日建設
ナショナル住宅産業株式会社
株式会社日展
日本電気株式会社

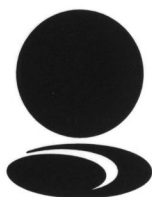
株式会社博報堂
株式会社富士銀行
毎日新聞社
松下電器産業株式会社
松下電工株式会社
ミサワホーム株式会社
株式会社ミサワホーム総合研究所
ミズノ株式会社
メルボ紳士服株式会社
株式会社モリサワ
株式会社ワコール
(5音順)

INTERNATIONAL

DESIGN

DESIGN FESTIVAL

OSAKA 1995

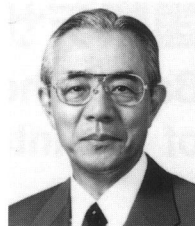


第7回国際デザイン・フェスティバル

国際デザイン展 '95	International Design Exhibition, Osaka '95	6
第7回国際デザイン・アワード	7th International Design Award, Osaka	11
第7回国際デザイン・コンペティション	7th International Design Competition, Osaka	25

ごあいさつ

Greetings



このたび皆様のご協力によりまして、第7回国際デザイン・フェスティバルを開催する運びに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。

この国際デザイン・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年以来、2年に一度開催しております。

「国際デザイン・コンペティション」は、回を重ねるごとに「大阪コンペ」として広く海外にも知られるようになり、7回目を数える今回は、世界67カ国・地域から1,549点もの作品が寄せられました。この応募総数はこれまでの新記録であり、その80%が海外からの応募でありました。

とくに、日本を含むアジア諸国からの応募は、前回に比べて5割以上も増加し、608点にも達しました。このように、テーマ「触:Touch, Feel」のもとにアジア諸国をはじめとする多くの国々から多数の作品が寄せられましたことは、技術と人間との関係、地球環境や自然との共生に対する関心の高さが反映されているものであり、当協会の活動の趣旨がより広く理解され、共感を呼んでいる証であると、喜ばしく思っております。

「第7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、発展に貢献された功績を讃え、日本の建築家の安藤忠雄氏、アメリカの工業デザイナー・教育者のアーサー・プーロス氏、環境デザイナー・建築家のローレンス・ハルプリン氏の3名に贈られることになりました。

「国際デザイン展'95」は、これらのコンペティションの入賞作品・優秀作品、アワード受賞者の業績展示のほか、アワード受賞者による記念講演会や朝日新聞社との共催による特別展「バウハウス—モダンデザインの源流」、各企業や団体の協賛を得ての協会企画展「やさしさをデザインする」など、従来にない多彩な国際デザイン展を目指しました。

また、今回は本年11月に大阪で開かれるAPEC'95大阪会議の協賛事業としてアジア太平洋デザイン交流会議'95をフェスティバル会期中に3日間開催し、APEC '95大阪会議の盛り上げをはかります。

大阪は、昨年の関西国際空港の開港を契機に国際都市として大きく発展するためにも、それにふさわしい都市の実力と魅力を備えること、つまり都市格を高めて行かなければなりません。今回、大阪南港のATCホールで開催される国際デザイン・フェスティバルが、会場周辺有志企業とともに大阪ベイサイド・デザイン・フェスティバル'95と共同歩調を取って盛大に開催されることは、この都市格向上の一助になるものと確信しております。

最後に、第7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、重ねて御礼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お願い申し上げます。

On behalf of the Japan Design Foundation (JDF), I am pleased to announce the holding of the 7th International Design Festival, Osaka '95, thanks to the cooperation of various related people and organizations.

The International Design Festival is composed of three events: the International Design Competition, the International Design Award, and the International Design Exhibition. It has been held every other year since 1983.

The International Design Competition has over the years come to be known all over the world as the Osaka Competition. In this year's competition, the 7th, as many as 1,549 works were entered from 67 nations/areas around the globe. Participation by designers in Japan and other Asian nations increased by 50% or more from the previous occasion, reaching 608 entries. The active participation by designers from many nations, including various Asian nations, in this competition whose theme was "Shoku: Touch, Feel" reflects the keen interest in the relationship between technology and mankind, and the coexistence of the global environment and nature. We at the JDF are pleased to note that it is also proof that the purpose of our activities is being more widely understood and supported. The 7th International Design Award, Osaka '95, will be presented to architect Mr. Tadao Ando (Japan), industrial design or and educator Dr. Arthur J. Pulos (U.S.A.), and environmental designer and architect Dr. Lawrence Halprin (U.S.A.) in appreciation of their significant contribution to the betterment and further development of society and culture through their design activities.

In addition to the display of Prize-Winning works and outstanding works from the competition and the brilliant professional achievements of the award recipients, there is the International Design Exhibition, which includes such exciting and innovative events as commemorative lectures by the award recipients, a special exhibition entitled "The Bauhaus—Source of modern design" organized jointly with the Asahi Shimbun Newspaper, and the JDF special exhibition "Designing Kindness", which is being held with the support of various businesses and groups.

This year, the JDF will also hold the Asia Pacific Design Conference '95 for three days during the International Design Festival period as an activity supporting APEC '95 Osaka to be held in Osaka in November of this year, with the aim of further promoting this epoch-making international conference.

In order for Osaka to grow into a more cosmopolitan city by taking advantage of the presence of the new Kansai International Airport opened last year, it must acquire the requisite capabilities and attractions. In other words, the quality of the city itself must be enhanced overall.

The International Design Festival being held at the ATC Hall at Nanko, Osaka, concurrently with the Osaka Bayside Design Festival involving various leading firms located around the venue, should undoubtedly be of great assistance to further improving the status of Osaka.

In closing, I should like to express my most sincere gratitude to all the people and organizations who helped to make the 7th International Design Festival, Osaka '95, possible.

財団法人 国際デザイン交流協会
会長 大西正文

Masafumi Ohnishi
Chairman
Japan Design Foundation

国際デザイン・フェスティバルの基本テーマと基本理念

Basic Theme and Fundamental Idea of the International Design Festival, Osaka

生あるもののためのデザイン

Design for Every Being

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。

だが、20世紀を終ろうとするとき、21世紀にむけてのデザインの役割と方向はまだ明らかでない。

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ている。

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達した。

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、地球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、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――。

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。

In ancient times, design was the prerogative of the gods and royalty. In the middle ages, it was consecrated to the church. More recently, design has come to cater to the cities and their citizens. But, as the twentieth century draws to a close, the role and direction of design in the twenty-first century remain unclear.

In the present day and age, we think of design as something that should imbue every aspect of our life on this earth. Design is a symbol of civilization in the twentieth and twenty-first centuries, a revelation of the paths we must pursue in the creation of universal values.

A hundred years ago Asia, including Japan, constituted a singular, separate world.

It was at this time that Japan first came into intimate contact with the science and technology of the West. It was a confrontation between two very different civilizations.

Absorbing the lessons it brought us, we have today in Japan achieved a new industrial society, melding of the science and technology of the West with the philosophy and history of Asia. It is with a feeling of the debt our new society owes to the world that we hereby propose a new design festival.

The Paris World Exposition of 1900 and Chicago's Century of Progress Exposition of 1933 celebrated the coming of age of the modern industrial societies of Western Europe and America, and exalted the concept of 'Progress' central to their value systems. In 1970, the Japan World Exposition, Osaka, explored the theme of world harmony in the twentieth century industrial society. It is on the same basis that we advocate the present Design Festival project, whose fundamental theme is Design for Every Being.

Our scope encompasses the whole world, the whole of life and history, and a vision of the future founded in wisdom of mankind.

It reflects the responsibility and obligation that modern Japan owes to the world.

It is our heartfelt hope and expectation that people from every corner of the globe will participate in the aim of creating new levels of design to serve our planet and humanity. We believe that by thus forging a link between individual cultures and universal industrial technology we can impart a new and finer value to the civilization that universal technology has spawned.

国際デザイン展'95開催概要

INTERNATIONAL DESIGN EXHIBITION, OSAKA'95

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々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】国際デザイン展'95

【主催】財団法人 国際デザイン交流協会

【会期】

平成7年10月7日(土)～10月15日(日)(一般公開9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6日(金)午後2時～4時

【開催時間】午前10時～午後5時30分

【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

【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'95

【Sponsor】Japan Design Foundation

【Dates】

October 7 (Sat.) to October 15 (Sun.) 1995 (9 days open to public)

Ceremony: The Award and Competition award ceremony and the Exhibition opening ceremony is held on October 6 (Fri.) from 2 p.m. to 4 p.m.

【Opening Hours】10:00 a.m. to 5:30 p.m.

【Venue】

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

テーマ「触」

Theme "Shoku": Touch, Feel

触覚は人間の五感のうちで最も本能に近い感覚である。それは、多くの感動を我々に与えてくれる。

初めて抱くわが子の**感触**

恋人と初めて手と手が触れ合ったときの**感触**

熱い湯きのときに触れる冷たい水の**感触**

いずれもが体が震えるような感動の一瞬である。

それは不思議な力をもっている。

◆安心感を与える力

不安におののく子供が、母に抱かれているという感触を確認するだけで落ち着く。

◆自信を与える力

多くの人前でしゃべるとき、手に何かが触れているだけで自信が湧いてくる。

◆愛を確かめる力

お互いに触れ合うことによって愛が確かめられる。

◆信頼感を与える力

人やものに慈しみの気持ちで触れ合うとき、お互いの信頼感が生まれる。

そのほかにも

◆心地よさを与える力

◆想像力を高める力

◆記憶を刻む力

◆感動を与える力

などがある。

いま、生活の中に際限なく入り込んでいる多くの「モノ」や「コト」との触れ合いを考えると、また、新しく経験するであろうバーチャルリアリティといわれる新技術によって仮想現実の触感覚を考えると、どうすればわれわれに真の意味で感動をもたらせ、すべての人々が共有し得る製品や環境を創造することができるのだろうか？

多岐にわたる技術と人間との関わりの中で、これからは、ものごとに“やさしく触れ合う”ための新しいあり方を求める必要があるのではなかろうか？

Among the five human senses, the sense of touch is the closest to man's intuition. It provides us with many emotions.

The **feel** of your child when you hold it in your arms for the first time.

The **feeling** when your hand and the hand of your loved one touch for the first time.

The **feel** of cold water when you are dying of thirst.

Each feeling is powerful enough to move us with emotion.

Feelings may be said to possess magical power.

◆The power to provide the feeling of safety.

A child quivering from anxiety calms down only when it recognizes the feeling of being hugged by its mother.

◆The power to provide self-reliance.

When addressing a large audience, you feel confident only if you are touching something with your hand.

◆The power to confirm love.

Love is verified by touching each other.

◆The power to provide a feeling of confidence.

When facing a man or a thing while feeling friendliness, the feeling of mutual trust is born.

As additional examples, let us consider,

◆The power to provide man with comfort.

◆The power to enhance one's imagination.

◆The power to record memory.

◆The power to cause an emotion.

When we think about coming into contact countless times with so many things in daily life, or when we think about the feeling of getting in touch with virtual reality through the latest technology, how would it be possible to create a product or an environment that is to be shared by many people and can provide us with an emotion in the true sense of the word?

Won't it be necessary to think about new ways of life for coming into "gentle contact" with things in the framework of the diverse relationship between man and technology?

会場構成及び併催行事

Site Lay-out and Other Events

会場構成および展示内容について

国際デザイン展'95は、第7回国際デザイン・アワード受賞者の業績展示と、第7回国際デザイン・コンペティションのテーマ「触」に寄せられた多くの応募作品の中から選ばれた入賞作品、優秀作品の展示を行うことにより、できるだけ多くの国々からの作品を見ていただくことに主眼を置いた。全体テーマ「触」をより深く理解し、考えていただくために、近代デザインの原点を観る特別展「バウハウス—モダン・デザインの源流」、人と人、人とモノ・環境を多角的にとらえたデザイン事情紹介「やさしさをデザインする」など多彩な内容で展開する。展示は、「デザイン・マンダラ」をイメージした、次の5つの展示ゾーンで構成する。

アワード・ゾーン ————— Cホール

「先達の業績に触れる」

デザインを通じて人類社会と文化の発展に貢献した功績によって、第7回国際デザイン・アワードを受賞された3氏の業績紹介や作品を展示している。今日の世界のデザインレベルを示すとともに、これからのデザインの役割と活動の方向を示唆する。

特別展示ゾーン ————— Cホール

「バウハウス—モダン・デザインの源流」

1919年にドイツで創立され、革新的な実践教育により、多年にわたって先駆的な業績を残し、近代デザイン史上に特筆されるバウハウス。その約400点に及ぶ歴史的な作品を一堂に展示している。21世紀に向けての新しい理念と活力の創造を模索する人々へのヒントとなることを期待する。(共催 朝日新聞社)

コンペティション・ゾーン ————— Aホール

「世界からの未来提案」

世界の67カ国・地域から1,549点もの作品が寄せられた第7回国際デザイン・コンペティション。その中から選ばれたグランプリ作品など57点の入賞作品・優秀作品を一堂に展示している。

協会企画ゾーン ————— Aホール

1) テーマ:「やさしさをデザインする」

近未来に向けて、人間性を尊重し、すべての人々が豊かな生活・文化を享受できるようにするデザインの役割を、地球環境を保つ視点にたって問い直す展示である。

2) テーマ:デザインの国際交流

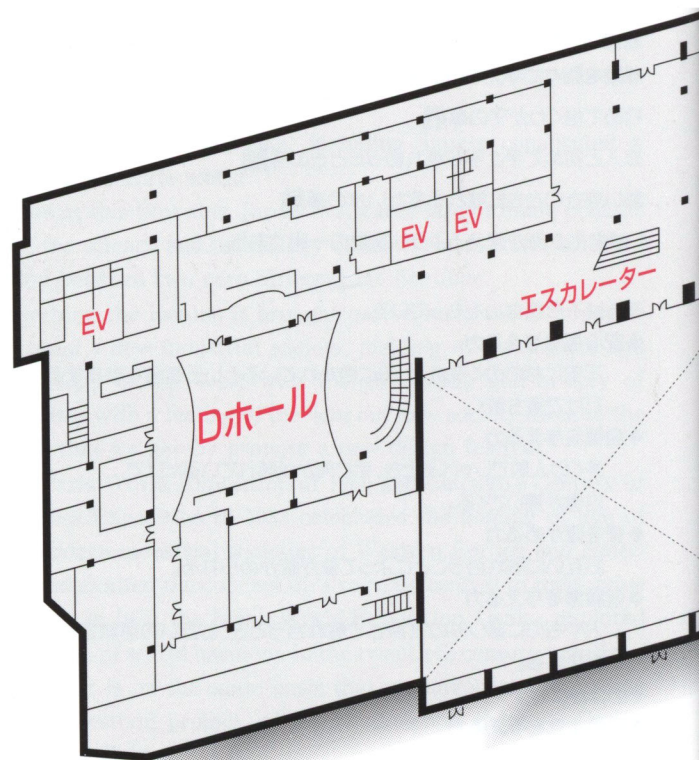
近年、当協会が力を入れて交流を図ってきた、アジア太平洋各国のデザイン振興機関の活動を紹介をしている。

併せて、全体テーマ「触」にちなんで世界の優れた玩具約100点を展示している。

Site Configuration and Displays

The International Design Exhibition includes a display of the brilliant professional achievements of the recipients of the 7th International Design Award and the prize-winning works and other outstanding works selected from among the large number of works entered in the International Design Competition and reflecting the theme "Shoku : Touch, Feel" with the aim of allowing visitors to appreciate as many works from as many different countries as possible. Moreover, a special exhibition titled "The Bauhaus—Source of modern design" and aimed at seeking the starting point of modern design, and a presentation of practical examples of design entitled "Designing Kindness" and intended to capture the essence of relations between people and between people and products or the environment, are held at the same time with the intention of inviting visitors to grasp a better understanding of and think more about the general theme of shoku. The exhibition is composed of the following five display zones in the image of a Design Mandala.

B2F



フリー・ゾーン「デザイン・ショップ」

————— ホワイエ

テーマ「触」に即して遊ぶ、学ぶ、創作するの楽しさの体験を組み入れたデザイン・ショップを有志企業・団体の協力によって出店している。

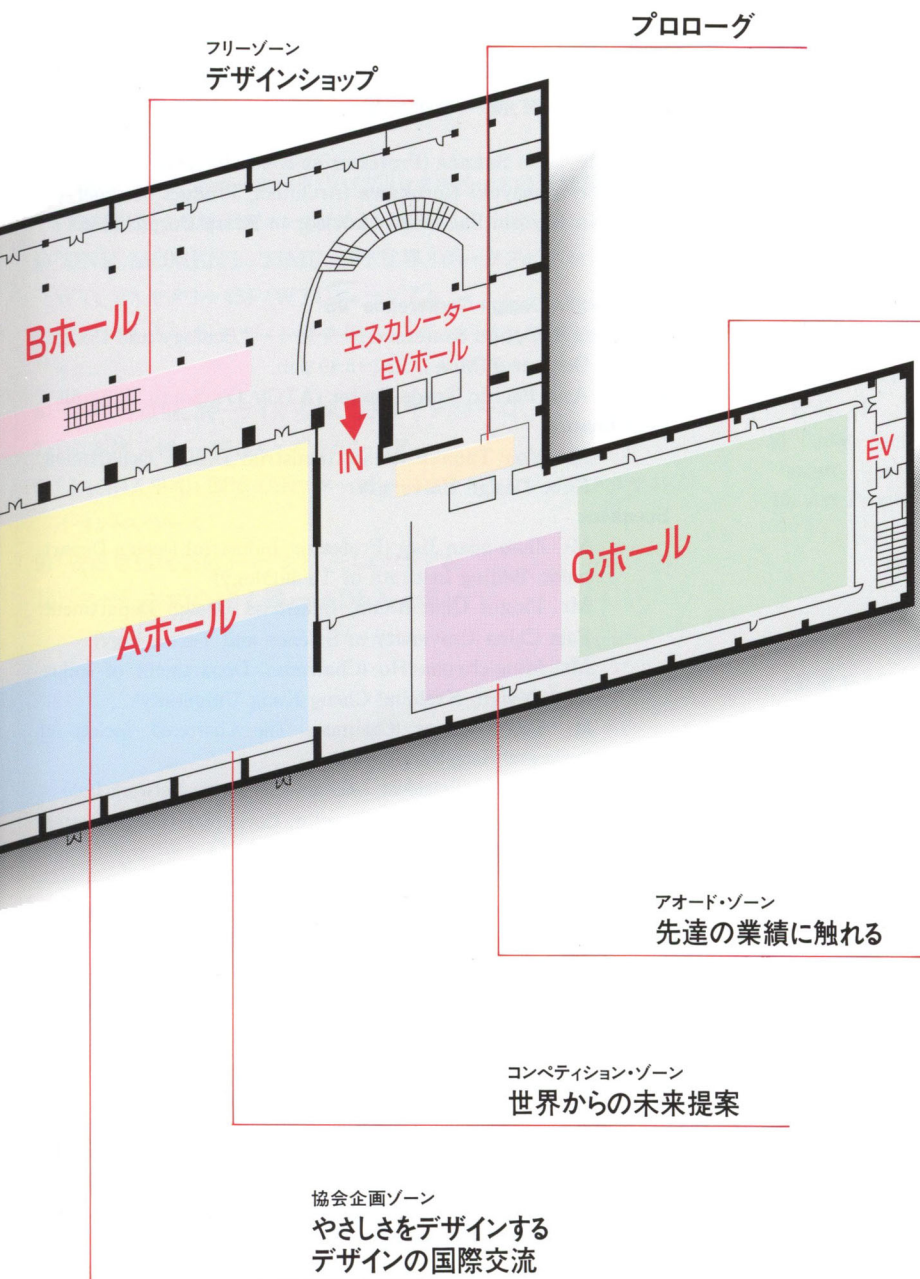


Award Zone ————— **C Hall**
Appreciating the achievements of the trail-blazers

This is a display of the professional records and works of the three people who received the International Design Award '95 for their outstanding contribution to the development of society and culture through design. This display does not only indicate the level of design standards in contemporary society it also suggests the future role and future course of design.

Special Exhibition Zone ————— **C Hall**

The Bauhaus—Source of modern design
 The Bauhaus, established in Germany in 1919, has had an everlasting impact on and influence over design almost everywhere in the world and is especially renowned in the history of modern design. Nearly 400 historical works produced by the Bauhaus are on display in the hope that they might serve as hints for those who are searching for new ideals and the creation of energy for the 21st century. (Co-organizer: The Asahi Shimbun Newspaper)



特別展示ゾーン
バウハウス

Competition Zone ————— **A Hall**
Proposals for the future from around the world

The 7th International Design Competition attracted as many as 1,549 works from 67 nations/areas around the world. A total of 57 prize-winning works and other outstanding works, including the work winning the Grand Prize, are on display.

JDF Special Exhibition ————— **A Hall**

- 1) Theme I : Designing Kindness
 Here one sees displays designed to ask each visitor to think about the role of design once again from the viewpoint of preserving the global environment so that all people may enjoy an affluent life and culture.
- 2) Theme II : International Exchange in Design
 Here the activities of design promotion groups and organizations in various Asia-Pacific nations, with whom the JDF has been actively promoting exchange, are introduced.
 At the same time, nearly 100 outstanding toys gathered from around the world and connected to the general theme of shoku are on display.

Free zone "Design Shop Zone" ————— **Foyer**

This is a design shop Zone where one can experience the pleasure of playing, learning, and creating, in line with the general theme of shoku, made possible by the cooperation of various businesses and organizations.

併催行事

■アオード受賞記念講演会

日 時:10月7日(土)午後1時~4時30分

場 所:大阪ワールドトレードセンタービル/2Fホール

講演者及びテーマ

1) 安藤忠雄氏(日本) 建築家

テーマ:「可能性を求めて」

2) ローレンス・ハルプリン氏(アメリカ) 環境デザイナー、建築・造園家

テーマ:「風景の中の6つのテーマ」

3) アーサー・J・プーロス氏(アメリカ) 工業デザイナー、教育者

テーマ:「国際市場における工業デザインの役割」

■国際デザイン・フォーラム'95

日 時:10月13日(金)午後1時~4時30分

場 所:アジア太平洋トレードセンター/ATCホール(Dホール)

テーマ:「“触”から“X”への連想」~21世紀へのデザインの課題

講 師:コーディネーター

泉 真也氏(環境デザイナー、多摩美術大学客員教授)

パネリスト

坂根巖夫氏(慶応義塾大学教授)

黒川雅之氏(建築家、プロダクトデザイナー)

坂下 清氏(シャープ株式会社顧問)

■アジア太平洋デザイン交流会議'95

1) プログラムA:デザイン会議—————「エコロジーとデザイン」

日 時:10月9日(月)午後1時30分~5時30分

場 所:アジア太平洋トレードセンター/O's南館6F

講 師:コーディネーター

田中 央氏(神戸芸術工科大学教授)

発表者

チェン・チャオチュエン氏(北京理工大学教授)

チェン・ピンジ氏(華東理工大学学部長)

ホ・ミンチュアン氏(国立成功大学学部長)

デニス・チャン氏(英皇特許設計士協会香港地区理事長)

ジュ・ソン氏(インターナショナル・デザイン・ネットワーク社長)

内藤政敏氏(松下電器産業・総合デザインセンター所長)

2) プログラムB:専門家会議—————

「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」

日 時:10月11日(水)午後1時30分~5時30分

会 場:アジア太平洋トレードセンター/O's南館6F

講 師:コーディネーター

越田英喜氏(大阪デザインオフィスユニオン理事長)

発表者

チャン・レンルン氏(北京市金羅盤工業設計研究所副所長)

チェン・ピンジ氏(華東理工大学学部長)

ホ・ミンチュアン氏(国立成功大学学部長)

デニス・チャン氏(英皇特許設計士協会香港地区理事長)

ジュ・ソン氏(インターナショナル・デザイン・ネットワーク社長)

井上斌策氏(トータルデザインシステム代表取締役)

Other Events

■Commemorative lectures by recipients of the 7th International Design Award

Date: October 7 (Sat.), 1:00-4:30 p.m.

Place: Osaka World Trade Center Building, 2F Meeting Room

Lecturers and Theme:

1) Mr. Tadao Ando (Japan), Architect

Theme: To seek Possibility

2) Dr. Lawrence Halprin (U.S.A.), Environmental designer, Architect, Landscape designer.

Theme: Six themes in landscape

3) Dr. Arthur J. Pulos (U.S.A.), Industrial designer, Educator

Theme: Role of industrial design on the world market

■International Design Forum '95

Date: October 13 (Fri.), 1:00-4:30 p.m.

Place: Asia Pacific Trade Center (ATC)/ATC Hall (D)

Theme: Association of ideas from "Shoku" to "X"—Themes for design in the 21st century

Coordinator:

Mr. Shinya Izumi (Environmental designer, guest professor at Tama Art University)

Panelists:

Mr. Iwao Sakane (Professor at Keio University)

Mr. Masayuki Kurokawa (Architect, Product designer)

Mr. Kiyoshi Sakashita (Advisor to Sharp Corporation)

■Asia Pacific Design Conference '95

1) Program A: Design conference—————“Ecology and Design”

Date: October 9 (Mon.), 1:30-5:30 p.m.

Place: Asia Pacific Trade Center (ATC)/ O's South Wing 6F

Coordinator:

Mr. You Tanaka (Dean, Industrial Design Department, Kobe Design University)

Speakers:

Mr. Zhao-quan Jian (Professor, Industrial Design Department, Beijing Institute of Technology)

Mr. Ping-ji Qian (Dean, Industrial Design Department, East China University of Science and Technology)

Mr. Ming-chyuan Ho (Chairman, Department of Industrial Design, National Cheng Kung University)

Mr. Dennis Chang (Chairman, The Chartered Society of Designers, Hong-Kong region)

Mr. Song Joo (President, International Design Network Ltd.)

Mr. Masatoshi Naito (Director, Corporate Design Center, Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd.)

2) Program B: Conference for Professional Designers—————

“The Current State and Future Prospects of the International Design Business in the Asian Region”

Date: October 11 (Wed.) 1:30-5:30 p.m.

Place: Asia Pacific Trade Center (ATC)/O's South Wing 6F

Coordinator:

Mr. Hideyoshi Koshida (President, Osaka Design Office Union)

Speakers:

Mr. Ren-lum Zhan (Vice Chief, Beijing Gold Compass ID Research Institute, Beijing Arts and Design School)

Mr. Ping-ji Qian (Dean, Industrial Design Department, East China University of Science and Technology)

Mr. Ming-chyuan Ho (Chairman, Department of Industrial Design, National Cheng Kung University)

Mr. Dennis Chang (Chairman, The Chartered Society of Designers, Hong-Kong region)

Mr. Song Joo (President, International Design Network Ltd.)

Mr. Shinsaku Inoue (President, Total Design System Co., Ltd.)

■デザイナーレ'95

大阪から発信する国際デザインフェスティバルの意義を深めるため、海外からのゲストたちを囲み、デザイナーはじめ、デザイン振興行政機関・団体、一般企業のデザイン関係者などが集い、交歓する場として開催。

日時:10月9日(月)午後6時~8時

場所:アジア太平洋トレードセンター/ITM棟6Fスカイアトリウム

主催:デザイナーレ大阪コミッティ

(構成:国際デザイン交流協会、大阪デザインセンター、大阪デザイン団体連合)

■大阪ベイサイド・デザイン・フェスティバル'95

国際デザイン展'95にあわせて会場周辺の企業が開催するデザインやアートへの催し。

会期:9月25日(日)~11月26日(日)

場所:大阪ベイサイド(コスモスクエア地域及び天保山地域)

行事内容:

- 1)「ATCデザイン展」—アジア太平洋トレードセンター(ATC)ITM棟10F~12F
- 2)「国際デザイン・コンペティション入賞作品展」—同ITM棟10F/ATCデザインギャラリー
- 3)都市という舞台:ニューヨーク/「パブリックスペースの可能性」展—同ITM棟10F/大林デザインスタジオ
- 4)「ONE MOMENT TIME」SSF世界スポーツフォトコンテスト'95—WTCコスモタワー45F/WTCミュージアム
- 5)「ミズノ スポーツ・デザイン歴史展」—ミズノクリスタ/スポトロジーギャラリー
- 6)「トポスの復権」展—ライカ・C棟/OXYギャラリー4F
- 7)「山本浩二展」—同OXYギャラリー2F
- 8)「JAGDA平和と環境のポスター展」—トステムハウジングプラザ4F/イベントスペース
- 9)「安藤忠雄建築展」—サントリーミュージアム
- 10)「アート・プログレス I 展」—AD&A gallery

■Designale'95

Intended to serve as a venue for designers, design-related people, government officials, and representatives from private business to make friends with guests from other nations, and to gather with the aim of deepening the significance of the International Design Festival, which is being and held in Osaka.

Date: October 9 (Mon.), 6:00-8:00 p.m.

Place: Asia Pacific Trade Center/ITM Wing, Sky Atrium 6F

Organizer: Designale Osaka Committee

(Members: Japan Design Foundation, Osaka Design Center, United Society of Design, Osaka)

■Osaka Bayside Design Festival

Events related to design and art will be organized by various private businesses located around the site to coincide with the celebration of the International Design Festival, Osaka '95.

Duration: September 25 (Sun.) to November 26 (Sun.)

Place: Osaka Bayside (Cosmo Square and Tempozan area)

Organizer: Osaka Bayside Design Festival'95 Steering Committee
Events :

- 1) ATC Design Exhibition—Asia Pacific Trade Center/ITM Wing, 10F-12F
- 2) Display of Works Winning Prizes in the International Design Competition—ATC Design Gallery
- 3) The stage called a city: New York—Ohbayashi Design studio
- 4) WTC Design Exhibition—Osaka World Trade Center Building, 45F. WTC Museum
- 5) Mizuno—Exhibition of the history of sports design—Mizuno Crysta/Sportology Gallery
- 6) Resurrection of Topos Exhibition—Raika OXY Gallery
- 7) Koji Yamamoto Exhibition—Raika OXY Gallery
- 8) JAGDA Peace and Environment Poster Exhibition—Tostem Bldg. 4F
- 9) Tadao Ando Architectural Exhibition—Suntory Museum Tempozan
- 10) Art Progress I Exhibition—AD&A Gallery

第7回国際デザイン・アワード報告

Report of the 7th International Design Award, Osaka

今回で7回目を迎えた国際デザイン・アワードは、日本の建築家の安藤忠雄氏(54才)、米国の環境デザイナー兼建築家のローレンス・ハルプリン氏(79才)と工業デザイナー兼教育者のアーサー・J・プーロス氏(78才)の3氏に決定した。その詳細は別項のとおりである。

私達は、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々を顕彰するという理念の下に、1933年に第1回国際デザイン・アワード受賞者を顕彰してから今日まで、デザインの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、団体を対象として選定している。更に、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来た。

この国際デザイン・アワードの受賞者として、優れたワークを創り出しているデザイナーやデザイン事務所と共に、第1回で英国産業の活性化にデザインの役割に注目して、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首相、第2回のデザイン重視のオーディオ製品を作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、第3回のオランダ郵便電信電話公社、第6回のニューヨーク近代美術館(MoMA)などが、受賞者として選ばれていることは、このアワードの目指すところを見事に示している。

第7回の実施にあたっては、このアワードに、よりふさわしい候補者を国際的な視点から見つけだすために、世界21カ国(地域を含む)の著名な27名のデザイン関係者から31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、このアワードが行われていることに明らかにしておくと共に、その協力を深く感謝するものである。審査については、従来と同様に最近の活動ばかりでなく、これまでの永年にわたる成果がその対象とされた。できるだけ無名なもの、また開発途上国での地道な活動にも注目したいという意向も強く出されたが、今回はその意図がかなえられなかったのは残念であり、今後の課題であろう。

今回、顕彰された3名の受賞者の功績は、揺れ動く世界の政治、経済、文化のなかで、常に人類愛、美、希望への豊かな感性に裏打ちされ、且つ絶えざる挑戦で残した偉大な記念碑とも言えるものである。更に、これらの功績が来たるべき21世紀に向けて、人々の生活の規範を強く示唆してくれるものと切に願うものである。

The recipients of the 7th International Design Award, Osaka are architect Mr. Tadao Ando of Japan (age 54), environmental designer and architect Dr. Lawrence Halprin of U.S.A. (79), and industrial designer Dr. Arthur J. Pulos of U.S.A. (78). (Profiles are attached.)

This award is intended to honor people 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 selected 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, we have placed strong emphasis on a balanced and impartial selection among recommended nominees from all parts of the world.

Our aims are eloquently summarized by the list of recipients of the International Design Award, Osaka. Besides designers and design offices who have produced outstanding works, the list includes British Prime Minister Thatcher who recognized the importance of design to the activation of British industry and implemented strong design promotion policies (a recipient of the 1st Honorary Award); the Danish firm Bang & Olufsen whose audio products have reflected a consistent emphasis on design (2nd); the Dutch National Post, Telegraph and Telephone Corporation (3rd), and the New York Museum of Modern Art (6th).

For this 7th Award, in order to obtain the most suitable nominees from a truly international viewpoint, 31 nominations were accepted from 27 prominent persons in the design field, representing 21 nations and national regions. In mentioning here the cooperation of this global network, we mean also to express our deep gratitude to all of those who have worked with us in administering the Award. As in past years, the screening process was not limited to recent activities, but took note of achievements spanning the nominees' entire careers. Although we had strongly stated our intention to give maximum consideration to relatively unknown persons and to works in developing countries, the results this time unfortunately did not fulfill that hope, and we are left to make further efforts in the future.

We view the achievements of the three recipients who were chosen this time as monuments left by masters who, working ceaselessly amid shifting political, economic and cultural conditions, have consistently exhibited deep sensibilities of beauty, hope and love of humanity.

We earnestly hope that their achievements will serve as models for human life in the 21st century.

推薦人/審査員

7th International Design Award, Osaka

Recommenders and Jury

推薦人

Recommenders

●五十嵐威暢—日本 グラフィックデザイナー/第6回コンペ審査員	Takenobu Igarashi—Japan Graphic Designer/Jury of the 6th Competition
●上田 篤—日本 建築家/第6回コンペ審査員	Atsushi Ueda—Japan Architect/Jury of the 6th Competition
●柏木 博—日本 デザイン評論家	Hiroshi Kashiwagi—Japan Design Critic/Jury of the 5th Competition
●木村一男—日本 JIDA理事長/ 株式会社国際デザインセンター専務取締役	Kazuo Kimura—Japan Executive Director, International Design/President, Kankyo-Sohken Ltd.
●豊口 協—日本 東京造形大学教授/JIDA理事	Kyo Toyoguchi—Japan Professor, Tokyo University of Art and Design/ Director, Japan Industrial Designer's Association
●馬場璋造—日本 建築情報システム研究所 代表取締役/ 建築評論家	Shozo Baba—Japan Architecture critic
●エミリオ・アンバース—アルゼンチン/アメリカ 建築家/インダストリアル・デザイナー	Emilio Ambasz—Argentina/U.S.A. Architect/ Industrial Designer
●ロバート・I・ブレイク—アメリカ 元ICSID会長/ブレイク・アソシエイツ所長	Robert Ian Blaich—U.S.A. Industrial designer/ Former President, ICSID
●メアリー・V・ミュリン—イギリス 「ICGRADA」事務局長	Mary V. Mullin—United Kingdom Secretary General, ICOGRADA
●リチャード・リニントン—イギリス インテリアデザイナー/第6回コンペ審査員	Richard Linington—United Kingdom President, Resources Council Richard Linington/Jury of the 6th Competition
●アンジェロ・コルテジ—イタリア プロダクトデザイナー/第6回コンペ審査員	Angelo Cortesi—Italy President, Cortesi Design srl/Jury of the 6th Competition
●コリン・F.A.ウッド—オーストラリア Design World誌編集長	Colin F.A. Wood—Australia Editor, "Design World" magazine
●ウォルフガング・スヴォボダ—オーストリア オーストリアデザイン協会事務局長	Wolfgang Swoboda—Austria Secretary General, Austrian Design Institute
●ゲイリー・S・ハイアリヒー—カナダ デザイン・エクスチェンジ・ ビジネスサービス担当ディレクター	Gary S. Hierlihy—Canada Director of Business Services, Design Exchange
●サニー・アブダル—シンガポール シンガポール・デザインセンター所長	Sannie B. Abdul—Singapore Executive Director, Design Centre, Singapore
●ウエ・バーンセン—スイス ACCD (Europe) 事務局長/ICSID理事	Uwe Behnsen—Switzerland President, ICSID/Director General B.C.D.
●マイ・フェリプ・ヘッセルバルト—スペイン バルセロナ・デザインセンター所長	Mai Felip Hosselbarth—Spain General Director, Barcelona Design Centre (BCD)
●ユリー・B・ソロビエフ—ロシア(イギリス) プロダクトデザイナー/第4回アワード受賞者	Yuri B. Soloviev—Russia(U.K.) Industrial Designer/Recipient of the 4th Award
●スプラ・スリスーク—タイ タイ商務省輸出振興局デザイン サービスセンター所長	Supatra Srisook—Thailand Director, Design Service Center Department of Export Promotion
●イェンス・バーンセン—デンマーク デンマークデザイン協議会所長	Jens Bernsen—Denmark Director, Danish Design Council
●カール・ハインツ・クルーク—ドイツ 「form」誌編集長	Karlheinz Krug—Germany Editor, form
●ミネルヴァ・P・フランコ—フィリピン フィリピン・デザインセンター所長	Minerva P. Franco—Philippines Executive Director, Product Development and Design Center of the Philippines
●アンティ・ヌルメスニエミ—フィンランド インダストリアルデザイナー/ 第5回アワード受賞者	Antti Nurmesniemi—Finland Professor, Hon RDI/Recipient of the 5th Award/Industrial Designer
●エドゥアルド・バルロソ・ネット—ブラジル LBDI事務局長/ICSID理事	Eduardo Barroso Neto—Brazil General Coordinator, Laboratorio Brasileiro de Design Industrial(LBDI)
●フィリップ・ジャンティ—フランス ICGRADA会長/第6回コンペ審査員	Philippe Gentil—France President, Philippe Gentil Art Graphique/Jury of the 6th Competition
●クリストファー・チャウ—香港 香港貿易発展局A.E.ディレクター	Christopher Chow—Hong Kong Assistant Executive Director, Hong Kong Trade Development Council
●ポール・Y・J・チェン—台湾 台湾貿易振興協会デザイン振興センター 所長/ICSID理事	Paul Y. J. Cheng—Taiwan Executive Director, China External Trade Development Council

審査員

Jury

新井真一

(財)国際デザイン交流協会副会長兼理事長

Shinichi Arai

President, Japan Design Foundation

1914年生まれ。

東京帝国大学法学部卒業。

1941年商工省入省後、通産省デザイン課長、大阪府商工部長、通産省繊維局長を経て日本万国博覧会事務総長、大阪商工会議所副会頭、大阪繊維取引所理事長を歴任。



泉 眞也

環境デザイナー、プロデューサー、

多摩美術大学教授、金沢美術工芸大学教授、評論家

Shinya Izumi

Environmental designer/Producer

1930年生まれ。

東京芸術大学美術学部工芸科工芸計画部卒業。

1955~62年キャノンカメラ(株)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、太田博などのプロデュースを歴任し、現在:夢みなど博-ジャパンエキスポ鳥取'97の総合プロデューサー。



小川正隆

富山県芸術文化顧問、嵯峨美術短期大学教授

Masataka Ogawa

Director emeritus, Toyama Modern Art Museum

1925年生まれ。

東京大学文学部卒業。

朝日新聞社編集委員(美術担当)、富山県立美術館館長を歴任。

朝日新聞社社友、国際美術評論家連盟正会員、東京アートディレクターズクラブ顧問。



川添 登

建築評論家

Noboru Kawazoe

Architecture critic

1926年生まれ。

1953年 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。

1974年 日本生活学会・理事長。

1987年 郡山女子大学教授。

現在:(株)シー・ディー・アイ代表取締役。



木村重信

国立国際美術館館長、大阪大学名誉教授、

京都市立芸術大学名誉教授、美術評論家。

Shigenobu Kimura

Professor emeritus, Osaka University and Kyoto City

University of Arts

Art critic

1925年生まれ。

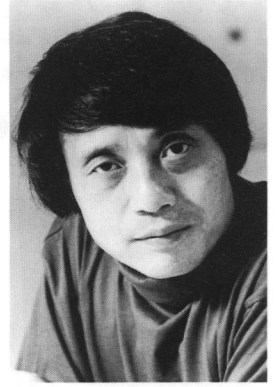
京都大学文学部卒業。

1953~74年 京都市立芸術大学教授を経て、

1974~89年 大阪大学文学部教授。

現在:大阪府顧問、文学博士、民族芸術学会会長、国際美術評論家連盟会員。





受賞理由

建築の構成要素を極限まで純化し、空間の内と外の関係及び光と影の追求により、自然との共生を可能とする厳しい独自性をもった作品を実現し、世界の建築界に多大な影響を与えた功績による。

推薦者のことば

80年代のいわゆるポストモダンと呼ばれる日本の建築は、戦後日本の近代建築の消費主義的な側面を強調したかたちになった。そうした中で、安藤忠雄氏の建築は、戦後日本の近代建築(モダニズム)の一つの在り方を確実に示したと言えるだろう。その意味において、氏は極めて重要な建築家であると言わなければならない。

安藤氏の建築の多くは外部がさほど派手なデザインではない。しかし、建築を構成する要素の意味を純粋化し、空間の内と外との関係、視覚的な効果などを明快に示している。また、同氏は自らのデザインを追求し、決して妥協しない。そのデザインは、日本のモダニズムの一つの在り方を国際的にも示したと言える。したがって、国際デザイン・アワードの受賞者としてふさわしく思える。

柏木 博

略歴

- 1941年 大阪生まれ、独学で建築を学ぶ
- 1959年 インテリアデザイン、建築の仕事始める
- 1969年 安藤忠雄建築研究所を設立、現在に至る
- 1987年～ イェール大学客員教授
- 1988年～ コロンビア大学客員教授
- 1990年～ ハーバード大学客員教授

創作活動

- 1965～69年 ヨーロッパ、アメリカ、アフリカへ遊学
- 1976年 住吉の長屋＝日本建築学会賞受賞－1979年度
- 1977年 ローズガーデン
石原邸ー ガラスブロックの家
- 1981年 小篠邸
- 1983年 六甲の集合住宅＝日本文化デザイン賞
- 1984年 フェスティバル(那覇)/タイムズ
- 1986年 六甲の教会(風の教会)＝毎日芸術賞受賞－1986年度
K邸＝第13回吉田五十八賞－1988年
- 1988年 水の教会
- 1989年 光の教会/熊本県立装飾古墳館
- 1991年 真言宗本福寺水御堂
ニューヨーク近代美術館で個展開催
- 1992年 セピリア万国博・日本館/大阪府立近つ飛鳥博物館
- 1994年 サントリーミュージアム、他数々の設計作品がある
- 1992年～ ベネトン、アートスクール、イタリア、トレビソ

受賞歴

- 1979年 日本建築学会賞受賞
- 1983年 日本文化デザイン賞受賞
- 1985年 第5回アルヴァ・アアルト賞(フィンランド建築家協会)受賞
- 1986年 芸術選奨文部大臣賞・新人賞、毎日デザイン賞受賞
- 1987年 毎日芸術賞受賞
- 1988年 第13回吉田五十八賞受賞
- 1989年 フランス建築アカデミー大賞受賞
- 1991年 アーノルド・ブランナー記念建築賞受賞
- 1992年 第1回カールスカルスベルグ建築賞
- 1993年 日本芸術院賞受賞
イギリス王立英国建築家協会(RIBA)名誉会員
- 1994年 日本芸術大賞を受賞
- 1995年 1994年度朝日賞受賞
1995年度プリッカー賞受賞

著書

- 安藤忠雄のディテール(彰国社)
- 日本の建築家 安藤忠雄(丸善)
- TADAO ANDO ROKKO HOUSING (イタリア・エレクトタ社)

Recipient, **Mr. Tadao Ando** ————— Japan

Reason of Presenting the Award

Mr. Tadao Ando has expressed profound originality and a true sense of symbiosis with mother nature in his work by refining architectural elements in utmost detail and by probing the relationships between interior and exterior space and between light and shade.

As a result, he has greatly influenced architecture in the world.

A Message from Recommender

The so-called post-modern Japanese architecture of the 1980s placed emphasis on the aspect of consumerism in contemporary architecture in post-war Japan. However, the architectural structures designed by Tadao Ando precisely delineate the shape of modern architecture (modernism) in post-war Japan. In that sense, he has been an extremely important and influential architect.

Many of his architectural structures are notable for the absence of lavish external treatment. Their basic simplicity purifies the significance of the elements constituting architecture and they clearly demonstrate the relationship between internal space and external space, visual effects, and the like. Tadao Ando pursues his own concept of design and never compromises. His designs may be said to have made Japanese modernism an internationally recognized form. For these reasons, he is worthy of receiving the International Design Award.

Hiroshi Kashiwagi

Personal History

- 1941 Born in Osaka, studied architecture on his own.
- 1959 Began career as interior designer and architect.
- 1969 Established the Tadao Ando Architectural Office.
- 1987 to date Guest professor at Yale University.
- 1988 to date Guest professor at Columbia University.
- 1990 to date Guest professor at Harvard University.

Creative activities

- 1965-69 Studied in Europe, the U.S.A. and Africa
- 1976 Designed the Row House, Sumiyoshi-Azuma House, for which he was given the 1979 Japan Society of Architecture Prize.
- 1977 Rose Garden.
The Ishihara residence - a house of glass blocks.
- 1981 The Koshino residence.
- 1983 Rokko Housing-Japan Culture Design Prize.
- 1984 Festival (Naha)/Times.
- 1986 Rokko Church (Church of Wind)-1986 Mainichi Art Prize.
The K residence-1988 13th Isohachi Yoshida Prize.
- 1988 Church of the Water.
- 1989 Church of the Light-Kumamoto Prefecture Decorative Tumulus Pavilion.
- 1991 Water Temple, Honpukuji Temple of the Shingon Sect.
One-man show at the Museum of Modern Art, New York.
- 1992 Japan pavilion at the Sevilla World Exposition,'92.
Osaka Prefecture Chikatsu Asuka Museum.
- 1994 Suntory Museum.
- 1992~ FABRICA (United Colors and Forms Research Center), Treviso, Italy

Prizes

- 1979 Japan Society of Architecture Prize.
- 1983 Japanese Cultural Design Prize.
- 1985 5th Alvar Aalto Medal (Finnish Architecture Assoc.)
- 1986 Minister of Education Prize and New Face Prize at Ministry of Education Art Awards Mainichi Design Prize.
- 1987 Mainichi Art Prize.
- 1988 13th Isohachi Yoshida Prize.
- 1989 French Academy of Architecture Grand Prize.
- 1991 Arnold W. Brunner Memorial Architectural Prize.
- 1992 1st Carlsberg Architecture Prize, Denmark.
- 1993 The Japan Arts Academy Prize.
- 1994 The Japan Arts Grand Prize.
- 1995 The Asahi Prize.
The Pritzker Architecture Prize.

Writings

- Tadao Ando's Details (Shokokusha Publishing)
- Japanese Architect, Tadao Ando (Maruzen)
- Tadao Ando Rokko Housing (Electa, Italy)



1.



2.

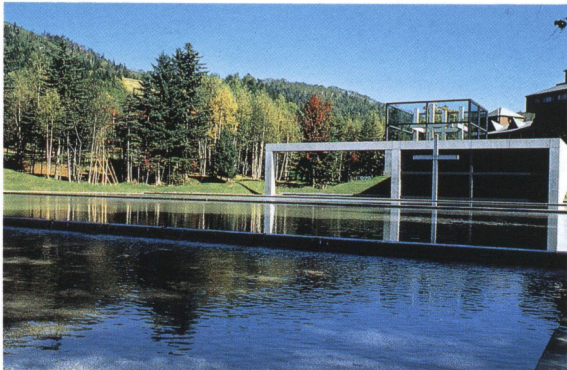
住吉の長屋-東邸 1.
ROW HOUSE, SUMIYOSHI-AZUMA HOUSE

TIME'S I,II 2.

水の教会 3.
CHURCH ON THE WATER

光の教会 4.
CHURCH OF THE LIGHT

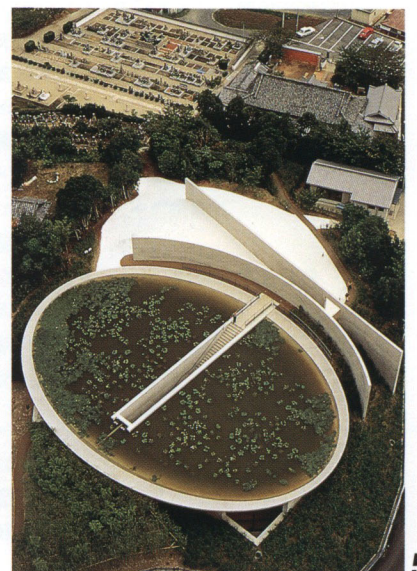
真言宗本福寺水御堂 5.
WATER TEMPLE



3.



4.



5.

6. 六甲の集合住宅 I,II
ROKKO HOUSING I,II

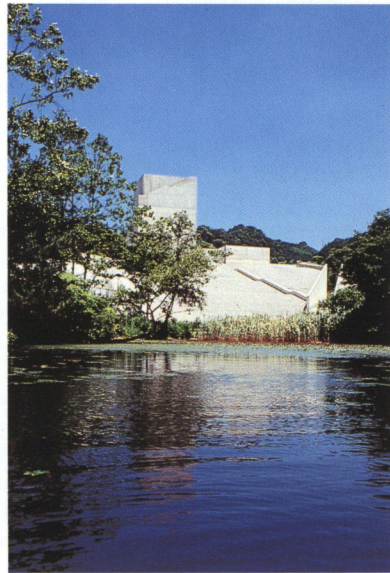
7. 1992年セビリア万国博覧会日本館
JAPAN PAVILION, EXPO '92/SEVILLA

8. 大阪府立近つ飛鳥博物館
CHIKATSU-ASUKA HISTORICAL MUSEUM, OSAKA

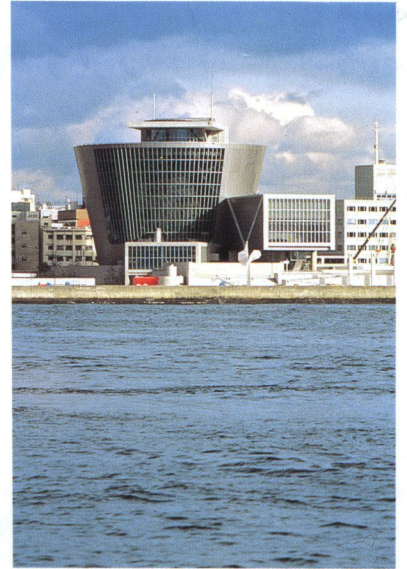
9. サントリーミュージアム
SUNTORY MUSEUM



6.



8.

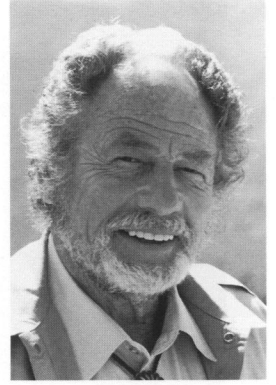


9.



7.

受賞者 **ローレンス・ハルプリン氏** ———— アメリカ



受賞理由

都市計画におけるランドスケープ・デザインの重要性を早くから提唱、東洋的自然観にもとづく自然と建築の有機的結合を実践し、世界の建築界に多大な影響を与えた功績による。

推薦のこぼ

ローレンス・ハルプリン氏は1950年代頃からアメリカ西海岸のベイエリアを中心にランドスケープ・デザインの活動を行ってきた。氏の活動のうち、1960年代初期までのものは、Robert Royston, Garrette Eckboらの活動とともにアメリカのみならず世界の各地にモダン・ランドスケープ・デザイン運動に影響を与えたと言われている。

彼の設計活動は「マッキンタイア・ガーデン(1962年)」といった小規模な庭園から「ラヴジョイ・プラザ(1961年)」のような都市広場、さらに「ニコレット・モール(1962年)」「フリーウェイ・パーク(1970年)」では都市のインフラに対する改革を含んだランドスケープの設計を行っており、設計活動は多岐にわたっていると見えよう。そしてさらに、このような大規模な計画では、ハルプリン氏独自の設計手法が用いられた。即ち「ワークショップ」と呼ばれる集団的創造性を発揮させる方法や「RSVPサイクル」、「モーテーション」といった独自のデザインシステムである。このように、ハルプリン氏の設計活動は独自の理論にもとづいたものであり、有機的な方法で人と自然、建物と環境を関連づけていった彼の作品を見れば、今世紀最大のランドスケープデザイナーと言ってよいデザイン思想とデザイン活動の実績があるとだれもが認めるだろう。

上田 篤

注1)

RSVPサイクル:人間環境における創造のプロセスとして、材料、指示、反応、遂行の4つの構成要素が環状に結び合わされ発見が生まれるという理論。

注2)

モーテーション:人が移動することを念頭に置いて、屋外空間をデザインする開発手法

略歴

- 1916年 ニューヨークに生まれる
- 1939年 コーネル大学プラント・サイエンス学士課程卒業
- 1941年 ウィスコンシン大学プラント・サイエンス修士課程卒業
- 1943年 ハーバード大学デザイン学部大学院でグロピウス、タナードの指導下にランドスケープ・アーキテクチャ科を卒業。
第二次世界大戦下の2年間駆逐艦に搭乗、神風特攻機の爆弾を受けた後、サンフランシスコで自分を発見。
- 1949年 ローレンス・ハルプリン・アソシエイツを設立。イスラエル、タマルペイス山、シー・ランチで荒々しい自然と対峙し貴重な体験を得る(作品にその影響がみられる)
- 1975年 ラウンドハウスを設立、現在に至る

創作活動

- 1967年 ニコレット・モール、シー・ランチ
- 1967, 68年 ポートランドの広場
ペティグロブ・パーク、ペディストリアン・モール、オーデイトリアム・フォーコート
- 1975年 マンハッタンスクエア・パーク
- 1976年 シアトルフリーウェイ・パーク
- 1981年～ フランクリン・D・ルーズベルト・メモリアルパーク

受賞歴

- 1953~72年 アメリカ建築家協会ゴールド・メダル受賞
- 1977年 アメリカ・ランドスケープ建築家協会賞1位受賞
他毎年、多数の受賞

著書

- 1966年 「フリーウェイズ」
- 1968年 「都市のフリーウェイ」/「N.Y. N.Y.」
- 1970年 「RSVPサイクル:人間環境におけるクリエイティブ・プロセス」
- 1972年 「ローレンス・ハルプリンのノートブック」、「都市」
- 1974年 「テイキング・パート:ワークショップ・アプローチからコレクティブ・クリエイティブティまで」

Recipient, **Dr. Lawrence Halprin** ————— U.S.A.

Reason of Presenting the Award

Dr. Halprin was one of the first to advocate the importance of landscape design in urban planning, and in his work, has organically bound the natural environment and human architecture based on the oriental view of nature. As a result, he has greatly influenced architecture in the world.

A Message from Recommender

Dr. Lawrence Halprin has been engaged in landscape design since 1950s, mostly in the Bay Area of the West Coast of the United States. Among his many activities, those carried out during the period up to the early 1960s, along with Robert Royston and Garrette Eckbo, had a lasting influence on the modern landscape design movement not only in the U.S.A. but also all over the world. His design activities cover a broad range, from small-scale gardens like the Mackintyre Garden (1962) to city squares like Lovejoy Plaza (1961). In the Nicolette Mall (1962) and the Freeway Park (1970), he attempted a new form of landscape design that produced an innovation in urban infrastructure. For most of these large-scale projects, Dr. Halprin's unique design techniques were used, such as the "workshop" method for displaying collective creativity and unique systems like the RSVP Cycle and Motation. His design activities are based on his unique theories. Looking at his works, which associate man with nature and structure with environment by systematic methods, one must agree that his design philosophy and positive design activities have made him the greatest landscape designer of this century.

Atsushi Ueda

Note 1)

RSVP Cycle: The theory that, as a process of creation of a human environment the four component elements of resources, score, valuation, and performance are linked and bound together to bring about a discovery.

Note 2)

Motation: A development method for designing outdoor space by considering the fact that people move around.

Personal history

- 1916 Born in New York.
- 1939 Graduated from Cornell University, B.S. in Plant Science.
- 1941 Obtained Master's Degree in Plant Science, Wisconsin University.
- 1943 Completed Landscape Architecture Graduate School at Harvard University, taught by Gropius and Tannard. During World War II, served in the U.S. Navy on a destroyer for two years. After his ship suffered a kamikaze attack, he found himself in San Francisco.
- 1949 Established Lawrence Halprin Associates. Acquired valuable experience by confronting the harshness of nature at the Sea Ranch on Mt. Malpeis in Israel (the effects of which can be seen in his works).
- 1975 Set up Round House, over which he presides to date.

Creative activities

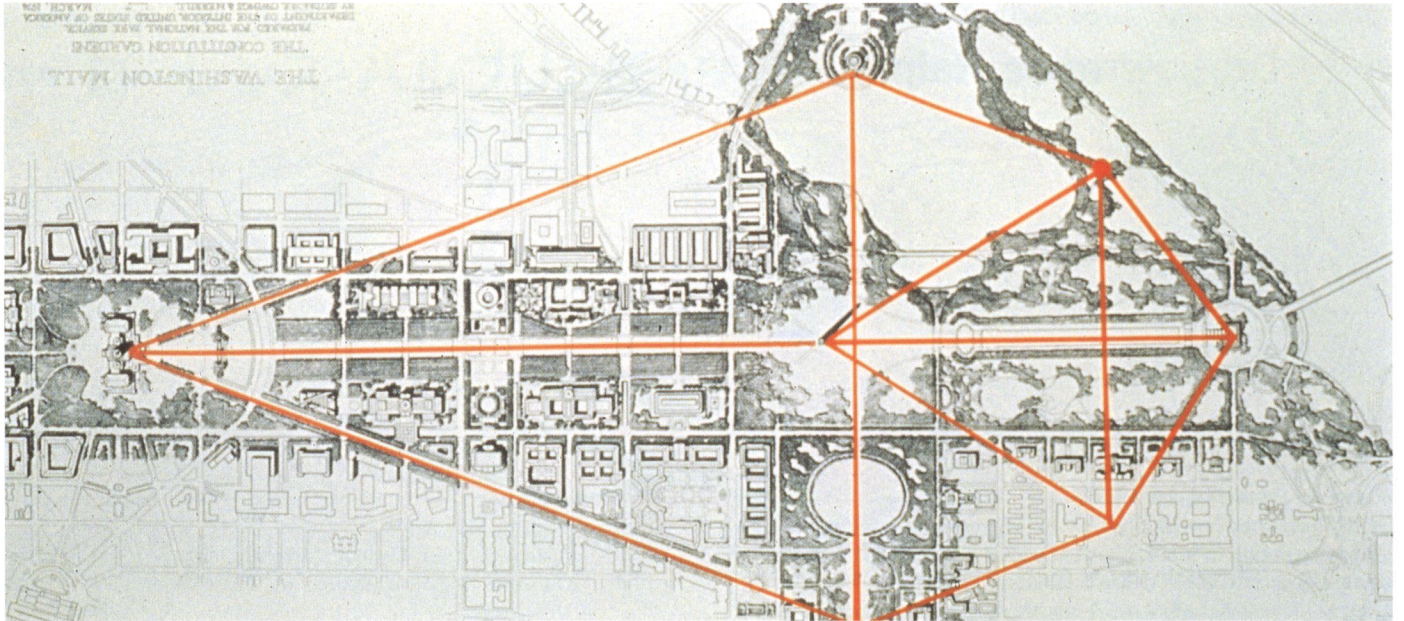
- 1967 Nicolette Mall, Sea Ranch
- 1967-68 Portland Open Space Sequence, Pettigrove Park, Pedestrian Mall, Auditorium Forecourt
- 1975 Manhattan Square Park
- 1976 Seattle Freeway Park
- 1981~ Franklin Derano Roosevelt Memorial

Prizes

- 1953-72 American Society of Architects Gold Medal
- 1977 American Association of Landscape Architects 1st Prize

Writings

- 1966 Freeways
- 1968 City Freeways/N.Y., N.Y.
- 1970 RSVP Cycle: The Creative Process in the Human Environment
- 1972 Lawrence Halprin's Notebook/City
- 1974 Taking Part: From the Workshop Approach to Collective Creativity



1.

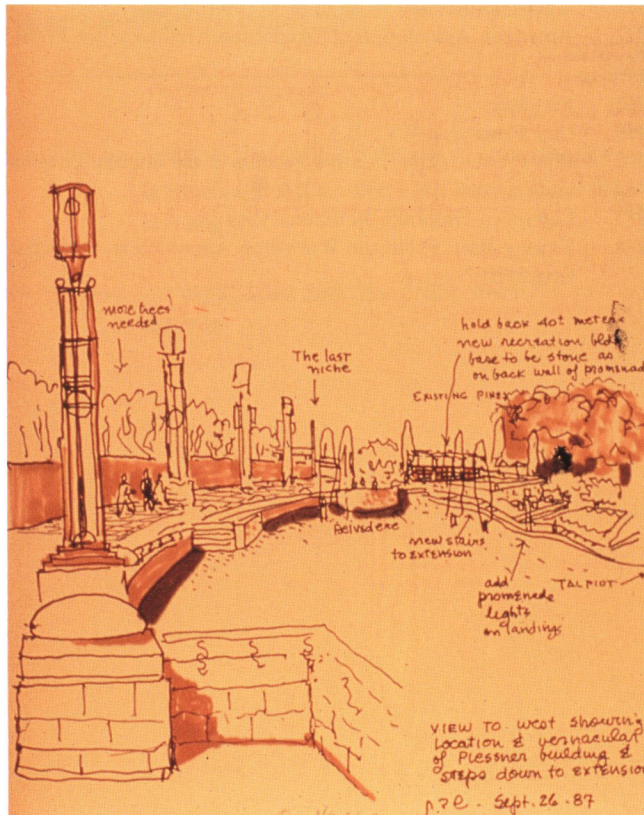


2.



3.

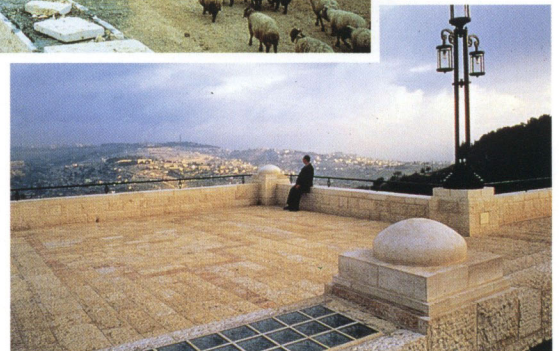
1. 2. 3. FDR Memorial, Washington D.C.



4.

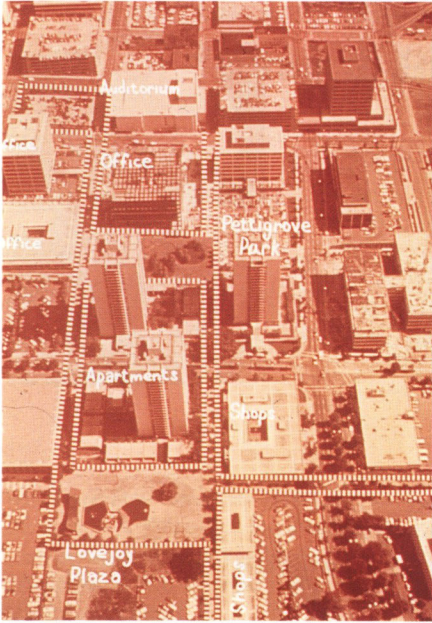


5.

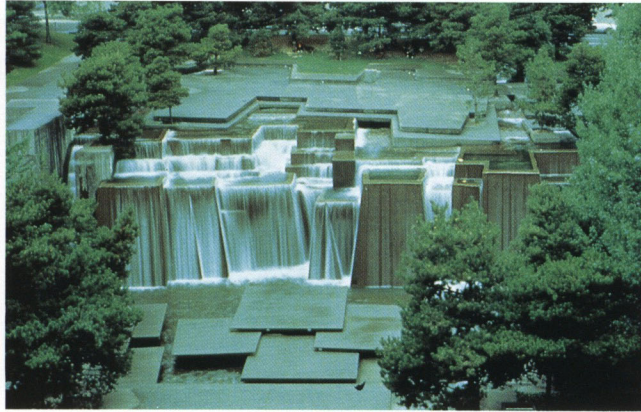


6.

4. 5. 6. Haas Promenade, Jerusalem, Israel



7.



8.

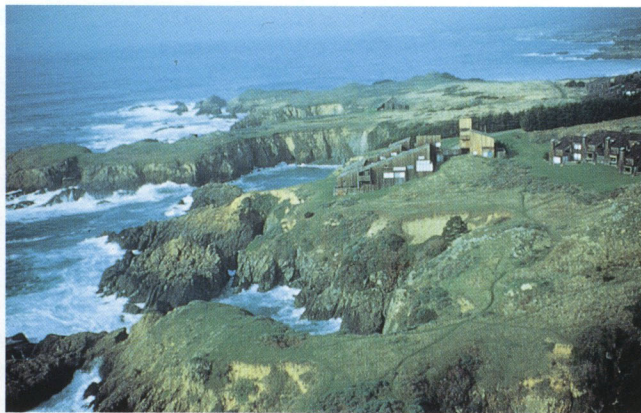


9. Lovejoy Fountain, Portland, Oregon

9.



10.



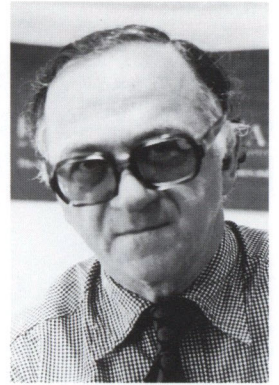
11.



12.

10. 11. 12. Sea Ranch,
Sonoma County,
California

受賞者 **アーサー・J.プーロス氏** ———— アメリカ



受賞理由

永年にわたり教育者として多くのデザイナーを育成すると共に、著作や講演活動を通じて世界のデザインの発展と生活文化の向上に多大な貢献をした功績による。

推薦のことは

プーロス教授は、職業デザイナーであると同時に、デザインの大家としても定評がある。27年間シラキュース大学で教鞭を執り、その間多数のデザイナーを育成した。これらのデザイナー達は現在、世界各国で優れた業績を上げている。一流の講師でもあるプーロス教授は、ほぼくまなく世界各地で講演をし、各国の経済や文化を発展させるうえでデザインがどういう役割を果たせるかを説明して回った。さらに、先進工業国と発展途上国の双方の著名な団体から招聘され、デザインに関する問題について助言し、講演をして現在もなお、活動を続けている。プーロス教授の著書、特に「アメリカにおけるデザインの冒険」、「アメリカのデザイン倫理」は、専門家や各界の読者のデザイン史、デザイン哲学に関する知識を豊かにするために役立っている。プーロス教授はまた、ICSID会長(1981~1983)としての指導性は抜群であり、人格的にも他に類を見ない品格を備えた人物であり、判断、行動を通して一貫して温厚な人柄は多くの人々の尊敬を集めている。

ユーリ・B.ソロビエフ

略歴

- 1917年 ペンシルベニア州生まれ
- 1939年 カーネギー工科大学美術学士取得
- 1943年 オレゴン大学美術修士取得
- 1944年 英国王立美術院の特別会員に指名される
- 1955~82年 シラキュース大学デザイン学部教授、学部長を務める
- 1958~88年 プーロスデザインアソシエイツ社・社長
- 1981~83年 ICSID会長
- 1984年 国立芸術基金の殊勲デザイナー会員に選出される
- 1985年 ヘルシンキ協定文化フォーラムで米国デザイン代表団の代表を務める
- 1988年 オーストラリアデザイン学会、メキシコデザイン学会の名誉会員に選出されるカーネギーメロン大学デザインの指導教官
創作活動・米国文化情報局、国連教育科学文化機関、国連工業開発機関、ICSIDなど米国及び海外の25を越える国々の団体で顧問、審査員、講師を務める
- 1946~55年 イリノイ大学助教授を務める
- 1953年 コロニアル・ウィリアムスパークのコンサルタント
- 1968年 ソ連のトビリシ市にて「美術と技術」に関するセミナー開催
- 1977年 ダブリン市にてICSID大会の議長を務める
- 1981~83年 ICSID会長として指導性を発揮評価された
- 1983年 JDF第1回国際デザイン・コンペティション審査員
- 1985年 ブタペスト文化フォーラムの米国デザイン代表を務める
- 1987年 北京芸術デザイン学会で1か月間講義を行う
- 1989年 広島県で開催された国際デザインフォーラムで「デザイン文化と経済の今日性」の論文を発表/ICSID名古屋大会で、「デザインによる平等」を発表
- 1990年 イタリア通商委員会の顧問を務めノードフォーム90マルメー会議で講演

受賞歴

- 1984年 デザイン専門職への奉仕に対するブロンズ・アップル受賞
- 1985~88年 国内外の家庭用、工業用、輸送用、娯楽用製品のデザイン活動でその功績に対し数多くの賞を受賞。これらは米国に存在するMoMA他、数々の美術館に收藏されている。
- 1988年 NYのワールドデザイン協議会で「1st World Design Award」を受賞

注4) MoMA: ニューヨーク近代美術館

著書

- 1983年 “アメリカのデザイン倫理”
- 1988年 “現代アメリカ・デザイン史 1940-1975”
“デザインの歴史と哲学”

Recipient, **Dr. Arthur J. Pulos** ————— U.S.A.

Reason of Presenting the Award

Dr. Arthur J. Pulos has, for many years, been educating people to become designers and has made great contributions towards design development and cultural enhancement through his writings and lecture activities.

Message from Recommender

Professor Pulos is both a professional designer and an acknowledged master of design. During his 27 years of teaching at Syracuse University, trained successive generations of designers who are now working successfully in many countries of the world. A brilliant speaker, Professor Pulos has traveled all over the world to deliver lectures describing the possibilities of design in developing the nation's economy and culture. He is often invited to give advice or to lecture on matters of design by renowned organizations in developed countries and developing countries alike.

The writings of Professor Pulos, especially "American Design Adventure" and "American Design Ethic", have enriched the knowledge and understanding of the history of design and the philosophy of design among design professionals and readers in various fields. Professor Pulos made a great contribution to the ICSID as its president (1981-1983) and his warm personality, combined with his sound judgment and positive activities, won him the respect of a lot of people.

Yuri B. Soloviev

Personal history

- 1917 Born in Pennsylvania, U.S.A.
- 1939 Graduated from Carnegie Institute of Technology, Bachelor of Fine Arts.
- 1943 Obtained Master of Fine Arts, University of Oregon.
- 1944 Special member of the Royal Society of Arts.
- 1955-82 Professor and Dean of the Design Department, Syracuse University.
- 1958-88 President of Pulos Design Associates, Inc.
- 1981-83 President of ICSID.
- 1984 Distinguished Designer Fellow of National Endowment.
- 1985 Member of American Design Delegation to the Cultural Forum of the Helsinki Accords.
- 1988 Honorary member of the Australian Society of Design and the Mexican Society of Design. Instructor at Carnegie Mellon University.

Creative activities

- Served as a consultant, juror, and lecturer for USIA, UNESCO, UNIDO, ICSID etc., in over 25 countries.
- 1946-55 Associate professor at University of Illinois.
 - 1953 Consultant to Colonial Williamsburg.
 - 1968 Held seminar on Arts and Technology in Tbilisi, U.S.S.R.
 - 1977 Chairman of ICSID Conference in Dublin.
 - 1981-83 President of ICSID; his leadership appreciated.
 - 1983 Juror at JDF's 1st International Design Competition.
 - 1985 Represented design in American Delegation at the Cultural Forum in Budapest.
 - 1987 Lectured for one month at the Beijing Academy of Art and Design.
 - 1989 Spoke on "Contemporaneity of Design Culture and the Economy" at the International Design Forum held in Hiroshima Prefecture and on "Equality by Design" at the ICSID Conference in Nagoya.
 - 1990 Consultant to the Italian Commerce Committee and lectured at the Nodeform '90 Malmo Conference.

Prizes

- 1984 Bronze Apple Prize for his contribution to the design profession.
- 1985-88 Received many prizes for his achievements in design activities both at home and abroad concerning household, industrial, transportation, and amusement products. Many of these products are now in the collections of various museums, including the Museum of Modern Art, New York.
- 1988 1st World Design Award at the World Design Conference in New York.

Writings

- 1983 American Design Ethic
- 1988 American Design Adventure 1940-1975
History and Philosophy of Design

**Dictaphone
Packaging Program**



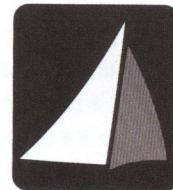
**Dictaphone
Dictation Equipment**



Graphic Services



Identifying symbol and signage program for the OLD ERIE CANAL Park system in New York.



WILLOW BANK YACHT CLUB

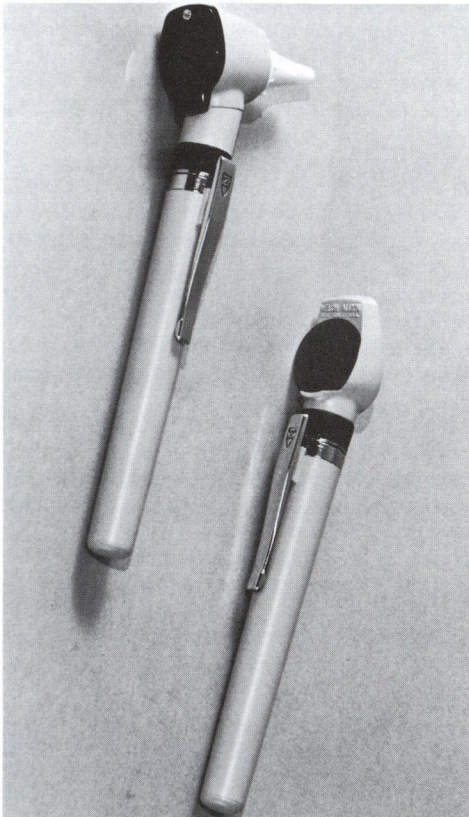
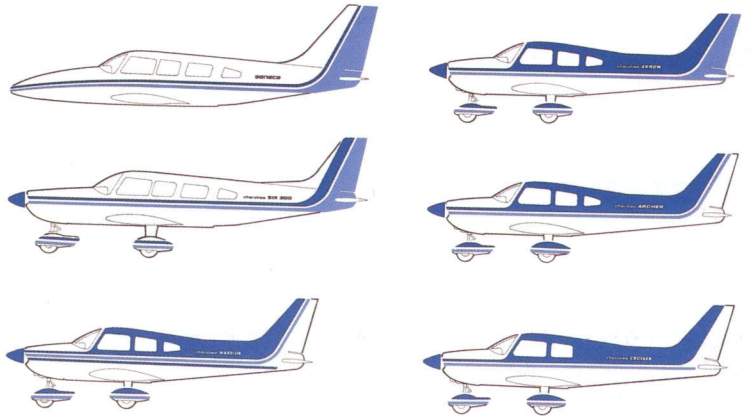
Graphic identity for recreational club.



Trademark for vibrating liquid in SONAC denture cleaning machine.



Piper
Exterior Color
Schemes



Welch Allyn
Ophthalmoscope
Otoscope



Ridge Tool Company
Drain Cleaner

第7回国際デザイン・コンペティション報告

Report of the 7th International Design Competition, Osaka

第7回国際デザイン・コンペティションは、テーマ「触 (shoku): Touch, Feel」—人間性の回復のために—のもとに行われた。

人と人との触れ合いはコミュニケーション。人と物の触れ合いはインターフェイス。このような触れ合いを確かなものにするために、私達は何をなすべきかを考えて、行動する時が来ています。“触”というテーマを手がかりにして、この地球上の生あるものすべてのためにデザインは何かができるのか、その可能性を深く考察したデザインを期待してこのコンペティションを実施した。67ヶ国・地域から、1,549点の作品が寄せられた。参加国・地域数は前回の70ヶ国・地域にわずかに及ばなかったものの、応募者数、及び応募作品数はこれまでより大幅に増えた。

このコンペティションはデザイン分野を限定していないこともあって、様々なデザイン分野のデザイナー達から提案があった。

“触”は文字通り触る/触れるという意味を超えてより広い意味で解釈され、様々な感覚、意識のあり方、そして物理的空間との関係や時間との結びつきを取り上げた物など多岐にわたった。

第1次審査は、3人の日本人審査員(青葉益輝氏、黒川雅之氏、田中央氏)に、海外からジャンフランコ・ザッカイ氏(アメリカ)を加えた4人の審査員団によって1995年3月に行われ21ヶ国60点が最終審査に進む資格を得た。そして、7月に行われた最終審査で大賞以下12点の入賞作品が決定された。

今回のコンペティションで注目すべきは、台頭してきたポーランドのデザイン界からの一作品を含む、多くのヨーロッパ諸国、北アメリカ、日本のデザイナーの広範な参加があったことである。私たちは、将来のデザイン・コンペに、他のアジア諸国、南アメリカ、及びアフリカ諸国からより多くの参加を期待しているという審査員団の意見があった。

最終審査は、黒川雅之氏を審査員長として、ジャンフランコ・ザッカイ氏(アメリカ)、ニコ・スベルブリンク氏(オーストラリア)、クロード・ベリュール氏(カナダ)、青葉益輝氏の5氏によって行われ、審査作業は、7月26日から28日にわたって個々の作品ごとに十分な討議を重ねて進められた。

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)の三つの国際組織の承認を受けて行われたものである。

この国際デザイン・コンペティションは、漢字一字を使ったユニークなテーマの設定、あらゆるデザイン分野を対象としていることなどの特徴によって、数あるデザインコンペティションの中でも、ユニークな存在として、大阪コンペの愛称で世界のデザイナーの中で知られるようになってきている。

これまでの7回のコンペティションの開催を通じて、多くの若い、優れたデザイナーを世の中に紹介しており、その社会的、文化的意義は非常に大きいものと自負している。

The 7th International Design Competition, Osaka, was held under the theme of Shoku : Touch, Feel - Bring out Our Human Nature. Contact between man and man is communication.

Contact between man and things is interface. It is now time for us to think and act in order to make contact a sure thing. This competition was held in expectation of attracting design works that propose new possibilities and roles for design for every being on the Earth from the viewpoint of the theme Shoku: Touch, Feel. As many as 1,549 works were entered from 67 nations/areas around the world. Although the number of nations/areas was a bit lower than the record 70 set in the previous competition, the number of participants and entries far exceeded past records. Because this competition is not limited to any certain field of design but is open to all, designers from a various genres of design made many positive proposals. The theme Shoku was interpreted in a broad sense of the word, far beyond its literal meaning of touch or feel, and therefore the works entered covered a broad area of concepts from forms of sense and consciousness to relationships to physical space to linkage to time.

At the Preliminary Screening held by a four-member jury composed of three Japanese jurors (Masuteru Aoba, Masayuki Kurokawa, and Yoh Tanaka) and Gianfranco Zaccai (U.S.A.) as foreign juror in March of this year, 60 works from 21 nations were selected for the Final Review.

At the Final Review held in July, 12 prize-winning works, including the winner of the Grand Prize, were decided. What was noteworthy about the competition this time was the many entries received from various countries in Europe, including Poland, as well as North America and Japan. Some jurors expressed the hope that more designers from more Asian, South American, and African nations would participate in future competitions.

The Final Review was held by a 5-member jury composed of Gianfranco Zaccai (U.S.A.), Nico Spelbrink (Australia), Claude Berube (Canada), Masuteru Aoba, and Masayuki Kurokawa as jury chief from July 26 to 28, where each work was earnestly discussed and evaluated.

The 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).

Among the many international design events, this competition has come to be more familiarly known as the "Osaka Competition" and is highly evaluated by designers all around the world, thanks to its unique themes based on a single Chinese character and its being open to every field of design.

A large number of young and promising designers have been introduced to the world through the seven competitions held to date and the organizers are justifiably proud of the substantial contribution, both socially and culturally, that this competition has made to promoting the better understanding of design.



審査員長講評

7th International Design Competition, Osaka '95

Comments of the Chief of the Jury

今回の第7回国際デザイン・コンペティションのテーマは、人間の持つ感覚の中で、もっとも素朴で野性的な感覚である触覚に関するものである。近代化を推進させた理性が、人々から奪い去ってきた、動物としての人間の野性的なもの、感性的なもの、直感的なものについて考えようとするこのテーマは、近代を乗り越えようとする現代のもっとも重要なテーマと言うことができる。

今回のこの、実に現代的なテーマに対して、全世界67ヶ国から1,549点もの作品が寄せられた。このコンペティションの特徴は、抽象的ではあるが問題意識をはらんだ課題の提出の仕方と、広いデザインジャンル、境界を越えたデザイン領域全般を対象とすることにあるが、この高度なテーマに応えた、様々なジャンルのすぐれた解答が、数多く寄せられた。そして、3月の第1次審査では、60点にまでしぼり込まれ、さらに、この3日間にわたる審査で、今日の結果にたどりついたのである。

グランプリ作品は、第1回の投票では3案に割れたが、議論の末、全員一致で「ソープル(Sopür)―目覚ましと読書用ライト機能付きまくら」に決定された。「触」のテーマに対する解答として、単なる触覚を超えて、総合的な感性を表現しているほか、人生のもっとも劇的な瞬間である生と死の瞬間に対応する1日の2つの瞬間、目覚めと眠りにつく瞬間のための空間を、ドラマティックに演出している。読書のための光る枕として、また、光をコントロールしたりプログラムすることで、朝日にかかる目覚ましとして、さらには音響装置を組み込んで、人生の1日の最も大切な時間と空間を作り上げることに成功している。実現性と未来性をバランスよく保ち、人間の内面に向かうことで現代のデザインの重要な役割を暗示しているすぐれた詩的な作品といえよう。

金賞は「指示書きは内側にあります」(instructions inside.)と称するグラフィック作品に決定された。投票の結果、圧倒的な得点を得て決定されたが、現代のエレクトロニクスや、機械装置が支配する文明の状況、人と人の憎しみやテロなどの破壊活動などなどの現代の置かれた状況を、類似した2つの映像を対比させ、コンピューターで合成されたであろう機械の発するナレーションをそれにかぶせてコラージュをつくらせている。この作品は、映像的な手法、グラフィックの手法で最も哲学的な内容を語りながら、「触」というテーマを背景にする深い思想に到達している。

今日、デザインはエコロジーやリサイクルという物質とその社会的仕組みの問題はもちろんのこと、人間の精神に関係した重大なテーマと直面している。デザインは一人一人の人間の内面的な問題であると同時に、社会的な問題でもある。ますます重要になりつつある生活環境で、すべてのデザインのあり方が、世界的なスケールで競われ、討論されるこのコンペティションの意義は大きいといえる。

第7回国際デザイン・コンペティション
審査員長 黒川 雅之

The theme for the 7th International Design Competition, Osaka '95, was the sense of touch, which is the simplest and least sophisticated of all the human senses. Designed to provoke thought about what is wild, sensual and intuitive in man, which the rationality that helped to promote modernization has deprived us of, this theme may be considered a most important subject for today, as we prepare to enter the next century and a new era in human history.

Based on this truly up-to-date theme, as many as 1,549 works were entered from 67 nations/areas around the world. This competition is characterized by the method of presenting themes which though abstract entail problem consciousness and by the fact that it is open to a broad range of design genre: all design fields, without limits or restrictions. Inspired by the theme and its many interpretations, a number of outstanding proposals from various genres were presented.

The 60 best works were selected at the Preliminary Screening held in March and today's results were reached after three days of Final Review and discussion.

Regarding the work to be awarded the Grand Prize, there were three very strong candidates and after much discussion "Sopur-Alarm and Reading Light Pillow" was selected. This work, besides expressing a comprehensive sensitivity beyond the realm of simple tactile sense as a response to the theme Shoku: Touch, Feel, dramatically presents a space for two times of the day, waking up and going to sleep, that correspond to the most dramatic moments in life, birth and death. As a pillar of light for reading and also as an alarm replacing the rising sun by controlling or programming the light, or by embedding an acoustic device, it succeeds in creating the most valuable time and space in a day in our lives. Besides maintaining an optimal balance of practical and futuristic elements, the work addresses the inner life of man, and thus can be categorized as an outstanding poetic work that also suggests the important role of contemporary design.

The Gold Prize was awarded to the graphic work entitled "Instructions inside." This work, which was selected by an overwhelming number of points through voting, consists of a collage of images: two images representing the present state of civilization, dominated by electronics and machines, and the contemporary state of the world infested with hatred, terror, and other destructive activities, are placed side by side, overlapped with probably computer-synthesized machine-made narration. This work reflects a deep level of thought against the background of Shoku: Touch, Feel while expressing very philosophical contents using imagery and graphic methods.

Design today faces not only the question of materials and their position in society, as is evidenced by the growing interest in the ecology and recycling, but also important themes related to the human spirit.

Design is a social matter as well as an internal matter for every person. Regarding the question of the future direction of the human living environment, which has been gaining increasing importance, this competition, in which the various meanings and forms of design compete and are discussed on a global scale, has great significance.

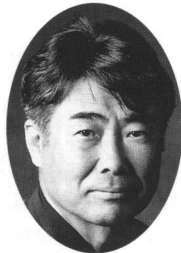
Masayuki Kurokawa, Chief of the Jury
7th International Design Competition.



第7回国際デザイン・コンペ審査員・略歴



青葉益輝——日本
Masuteru Aoba — Japan
Graphic designer
グラフィックデザイナー
1939年生まれ。
桑沢デザイン研究所卒業。
1969年A&A青葉益輝広告制作室設立。
日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)理事。AGI(国際グラフィックデザイン連盟)会員。東京アートディレクターズクラブ委員。



黒川雅之——日本
Masayuki Kurokawa — Japan
Architect, Product designer
建築家・プロダクトデザイナー
1937年生まれ。
名古屋工業大学卒業。
早稲田大学大学院、理工学研究科建設工学博士課程終了。
1967年(株)黒川雅之建築設計事務所創立。日本デザインコミッティ委員。東京デザイナーズスペース理事。日本建築学会会員。新日本建築家協会会員



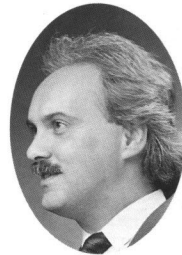
田中 央——日本
Yoh Tanaka — Japan
Product designer
プロダクトデザイナー
1936年生まれ。
東京芸術大学美術学部工芸科卒業。
1964年富士フィルム入社。
1974年東京芸術大学美術学部デザイン科機器デザイン研究室講師。
1984年田中央デザイン事務所を設立。
1991年より東京大学工学部精密機械工学科講師。
1989年より神戸芸術工科大学教授。



ジャンフランコ・ザッカイ——アメリカ
Gianfranco Zaccai — U.S.A.
Industrial designer
アメリカ・インダストリアルデザイナー
1947年イタリア生まれ。シラキュース大学でインダストリアルデザイン、ボストン・アーキテクチュラルセンターで建築を専攻。インスツルメンテーション・ラボラトリー社のインダストリアル・デザイン部ディレクターを経て現在、デザイン・コンティニウム社の共同経営者。オーストラリア・デザイン・アカデミー、マサチューセッツ・カレッジ・アート、ボストン・アーキテクチュラル・センターなどで教鞭を執る。IDEA賞受賞数回、アメリカ人として初のイタリア・インダストリアル・デザイン協会(ADI)のコンパッ・ドーロを受賞。
1990年インダストリアル・デザイン・エクセレンス・アワード審査員。



ニコ・スペルブリンク——オーストラリア
Nico Spelbrink — Australia
Graphic designer
オランダ・グラフィックデザイナー
1940年生まれ。
アムステルダム・リートフェルトアカデミーでデザインを学ぶ。
1969年、アムステルダムにデザインコンサルタント会社(BRS社)を共同設立。政府、民間の仕事幅広く手がけてきた。オランダ国立グラフィックデザイナー協会(bNO)の種々の職務を歴任。
1987年~1989年、ICOGRADAの会長を務める。現在、メルボルンに住み、デザインの講演、コンサルタントを行っている。



クロード・ベリユーベ——カナダ
Claude Berube — Canada
Interior designer
カナダ・インテリアデザイナー
1966年~1970年モントリオール応用美術学院でデザインを学ぶ。
1970年~1972年英国アストン大学でシステムアナリシスを専攻。英国国立芸術、デザイン学位協議会より芸術・デザイン修士号を受ける。
1974年~1994年オーブデザインインテリアズ社長。
1978年カナダ工業デザイナー協会会長。
1980年~1983年ケベックインテリアデザイナー協会副会長及び会長
1986年~1988年カナダインテリアデザイナー協会副会長及び会長現在、IFI会長

〔第1次審査員〕

青葉益輝
黒川雅之
田中 央
ジャンフランコ・ザッカイ

〔最終審査員〕

青葉益輝
黒川雅之
ジャンフランコ・ザッカイ
ニコ・スペルブリンク
クロード・ベリユーベ

大賞 内閣総理大臣賞 ソプール

目覚ましと読書用ライト機能付きまくら

ハワード・モンゴメリー(アメリカ)

創作意図

光は、幸福な生活に欠くことができない。光が与えるエネルギーによって人は行動し気を散らさずに効率をあげることができる。現代生活において深刻化している問題に「季節的情緒不調 (SAD)」がある。SADになると情緒不安定、おちこみ、他人に対する意欲、積極性の欠落が生じる。原因は、光に触れることが少ないか不十分であることが原因であり、人の生理、心理、生物時計に有害な問題である。今回の作品を用いれば人類最古の時計、ものの言わぬ太陽、と仲良くできる。すなわち、自分で「始動することのできる」太陽であり、日の出とともに起こしてくれ、日没とともに眠りにつけてくれる。この目覚まし時計は、音を発さないで視覚に訴え、夜になると静かに周囲を照らすものである。

受賞者プロフィール

ハワード・モンゴメリー / 1967年生まれ。アメリカ、ニューヨーク在住。

審査員講評

この作品はテーマ「触」の意味を正確に掴まえている。「触」という感覚を、人間の深層心理の領域まで掘下げ、感覚の多様性と可能性を追求したところに、この作品の新規性と非凡さが伺える。プレゼンテーションの質も高い。技術的課題は残るが、むしろ、今後の開発の方向性を示唆するものとして評価したい。インテリア商品としての魅力にあふれており、ぜひ具体化したい作品である。

Purpose of design

Light performs an essential role in our well-being. Light gives us energy to be active, attentive and efficient. In our modern life we have increasing problem with Seasonal Affective Disorder (SAD).

SAD causes emotional instability, depression, lack of will and aggressiveness towards others. This problem is caused by low or improper exposure to light, and is detrimental to our physiology, psychology and biological clock.

This project enables us to harmonize with our oldest clock of all, the silent sun. This is your personal "turn-on-able" sun, it wakes you up at sunrise and it slumbers with you as the sunsets. This alarm light is a soundless visual experience and at night it is your quiet ambient light.

Profile of the prize winner

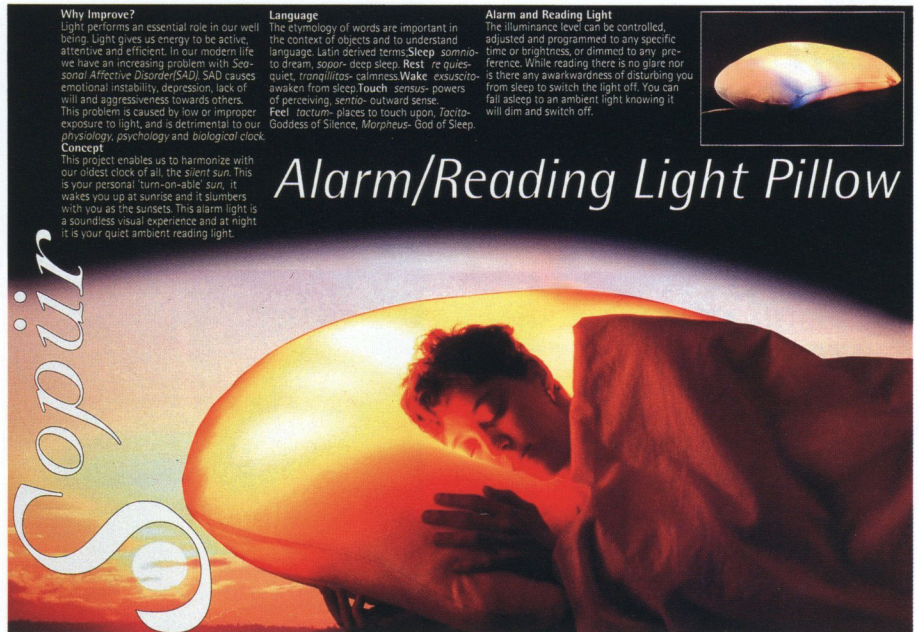
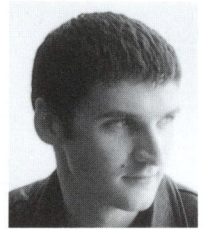
Howard Murray Montgomery / Born in 1967, living in New York, U.S.A.
Postgraduate in Industrial Design from Cranbrook Academy of Art.

Grand Prize

Prime Minister's Prize

Sopür-Alarm and Reading Light Pillow

Howard Murray Montgomery (U.S.A.)



Why Improve?

Light performs an essential role in our well-being. Light gives us energy to be active, attentive and efficient. In our modern life we have an increasing problem with Seasonal Affective Disorder(SAD). SAD causes emotional instability, depression, lack of will and aggressiveness towards others. This problem is caused by low or improper exposure to light, and is detrimental to our physiology, psychology and biological clock.

Concept

This project enables us to harmonize with our oldest clock of all, the silent sun. This is your personal "turn-on-able" sun, it wakes you up at sunrise and it slumbers with you as the sunsets. This alarm light is a soundless visual experience and at night it is your quiet ambient reading light.

Language

The etymology of words are important in the context of objects and to understand language. Latin derived terms: Sleep, somnia-to dream, sopor- deep sleep. Rest, re-quiet, tranquillitas- calmness. Wake, exsuscito-awaken from sleep. Touch, sensus- powers of perceiving, sentio- outward sense.

Feel, tactum- places to touch upon, Tacita- Goddess of Silence, Morpheus- God of Sleep.

Alarm and Reading Light

The illuminance level can be controlled, adjusted and programmed to any specific time or brightness, or dimmed to any preference. While reading there is no glare nor is there any awkwardness of disturbing you from sleep to switch the light off. You can fall asleep to an ambient light knowing it will dim and switch off.



Alarm/Reading Light Pillow



Technology and Materials

The light source is a flexible electroluminescent (EL) panel with a built-in digital touch-sensitive membrane dimmer and timer setting with manual override. EL panels are a lightweight thin plastic construction which generate light without heat, resistance to shock, vibration and environmental effects such as salt, moisture and temperature variations. The light source can produce a colour temperature of 6000 K (kelvin) similar to a sunny day and illuminance levels of up to 1500 lux. The fabric covering and contents are fire retardant, durable and strong.

Jury's comment

This work precisely grasps the meaning of the theme "Shoku : Touch, Feel". The novelty and unusual nature of this work can be attributed to the fact that it explores the diversity and possibilities of feeling by pursuing the full meaning of shoku all the way down to the

deepest level of human psychology. Also, the quality of presentation is quite high. Although some technical questions remain to be solved, it should be evaluated as suggesting the course of future development. It is full of charm as an item of interior decor and we look forward to its eventual commercialization.

金賞

通商産業大臣賞

「指示書きは内側にあります」

スフェン・フォーゲル(ドイツ)

Gold Prize

Minister of International Trade and Industry Prize

Instructions Inside

Sven Vogel (Germany)



創作意図

「指示書きは内側にあります」は、現在の社会のよそよそしさに対して注意を呼びかけることが目的である。そしてこの問題を色々な角度からみた。並んだ各種写真。生活の各種映像だ。ありふれた場面だ。

これが世界の出来事なのか？肯定的なことに対して否定的なこと。良いことに対して悪いこと。遠くのことに対して近くのこと。黒に対して白。公正なことに対して不正なこと。これに対して私はどうすればいいのか。指示書きだ。そう、現在では何でもたやすくなっている。この表示に従って下さい、カードを差し込んで下さい、空欄部に記入して下さい、そのままお持ち下さい、などである。私には口を差し挟む余地がない。こうした場面は、世界中で起こっているありふれた場面の反映である。

こうした場面でどうするかは、横に並んでいる人を見ればわかる。しなければならないのは、指示に従うかどうかを決めるだけでよいのだ。雑誌の内容が反映するように、社会における意志疎通は、極度に惰性的になってしまっている。また、人々は、極度に指示待ち状態になってしまっている。その例を私の作品の題名が示している。

受賞者プロフィール

スフェン・フォーゲル / 1966年生まれ。ドイツ、デュッセルドルフ在住。

審査員講評

機械的なものと、生物的なものとが対比的に画面構成されており、心理的インパクトを生み出している。機械言葉で書かれた文章は、現代文明に対する危惧をメッセージしている。「極端に指示待ち状態になっている人々」に対する哲学的な問題提起がある。文字が読みづらいのも、このポスターを見る人に見るための距離を取ること、考える時間を持つことを、作者が意図したものであろう。グラフィックとして優れている。

Purpose of design

Instructions inside is to call peoples attention towards the distance in our society. It deals with this problem on different levels.

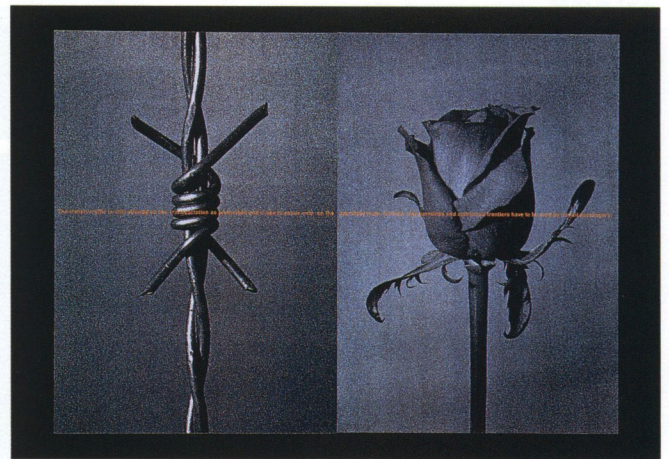
Juxtapositions of pictures. Reflections of our live. Everyday-scenes. What's going on in the world?

Positive- negative. Good-bad. Far-close. Black-white. Right-wrong.

What can I do?

Instructions. Ah, it's getting easy now. Just follow the sign. Just insert your card. Just fill out the blank. Hold the line. What can I say?

The images are reflecting on everyday-situations



happening all over the world . Side by side you see how you might react on these situations. You just have to decide.

The language in the magazine is reflecting on how far communication in society has become automatic, and how far we are dependent on instructions.

Like this instruction about my concept.

Profile of the prize winner

Sven Vogel / Born in 1966, living in Düsseldorf, Germany.

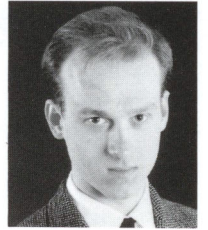
Jury's comment

Something mechanical and something biological are contrasted by juxtaposition, creating a psychological impact. The text written in a mechanical language conveys the message of the perils of modern culture. It points out a philosophical problem about "people who are in dire need of instruction." The designer may have intentionally made the letters harder to read to provide the viewer with a sense of distance when looking at this poster and time to think about it. An excellent graphic work.

大阪府知事賞 壁面スイッチの研究

マレク・クルル(ポーランド)

Governor of Osaka Prefecture Prize The Study of Wall Switches Marek Król Józaga



創作意図

壁面スイッチの触覚による認識・操作における新しい概念。新しい形状およびその陰と表面は、身近な物体と機能の視覚的・触覚的並びにイデオロギー的存在に対する新しい回答をもたらします。

ここに提案した動きと接触によって、ユーザーはよりいっそう“文化的で丁寧で、やさしくて、より継続的な”アクションをすることになります。自然な形で形成された形状は、そうした物体のもつ機械的な冷たさを取り除き、より人間的なインターフェイスを付与します。

壁面とは無関係のもの、壁面に取りつけたもの、あるいは、壁面に干渉するものというよりは、むしろ壁面の特別な一部分にみえます。

受賞者プロフィール

マレク・クルル / 1969年生まれ。ポーランド、クラコウ在住。

審査員講評

ファンクション（機能）のフロッタージュ（拓本）とでもいうべき作品である。この作品は素材が生き物のようにソフトで、形態は光の陰影によって与えられている。壁面スイッチが「壁の特殊な一部である」というコンセプトも面白く、技術的に未解決な面はあるがデザインの完成度が高い。

Purpose of design

The new concept in tactile recognition and operation of wall switches is applied. The new form / also its tactile and "IDEOLOGICAL EXISTENCE" of well known objects and functions. The proposed gesture and touch invites the user to think and perform more "cultural and respectful/ gentle, prolonged/ Action."

The shape "created by itself in a natural way" takes away the "industrial coolness" of such objects giving more human interface.

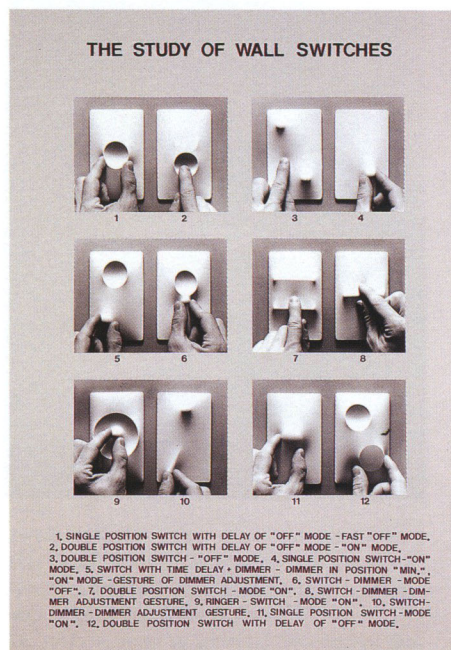
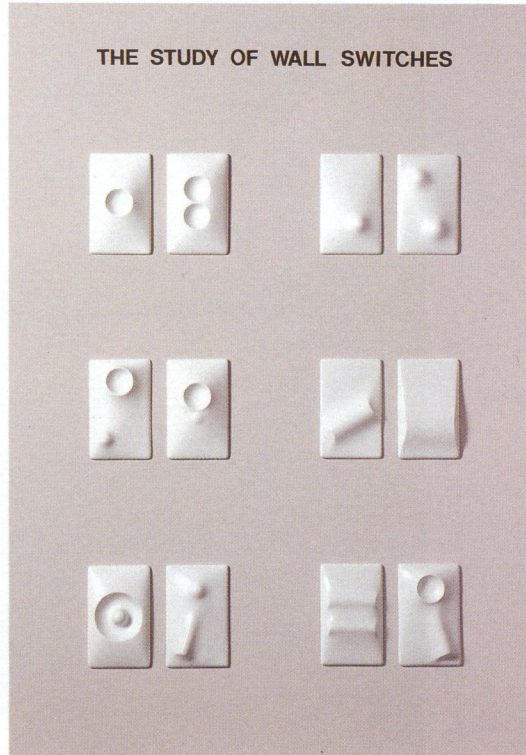
It also looks more like a peculiar part of wall surface. Rather than something alien, attached or interfering.

Profile of the prize winner

Marek Król Józaga / Born in 1969, living in Kraków, Poland.

Jury's comment

A sort of frottage (rubbed copy) of function. For this work, the materials are soft like a living creature, and the modality is provided with the contrast of light. The concept that wall switches are a "special part of the wall" is very interesting. Although all of the technical questions have not yet been solved, it is highly completed as a design.



大阪市長賞

ジグ

ユハ・ミュルラ(フィンランド)

Mayor of Osaka City Prize

The Jig

Juha Myllylä (Finland)



創作意図

ジグは立体的なパズルである。パズルの目的は、単なる絵ではなく、立体的で躍動する面を創り出すことである。各ピースの底面はすべて同じ四角であるが、表面はレリーフのようになっていてピースごとに異なっている。角のピースが他のピースと同じ形をしているため、ゲームをむずかしくしている。ジグには一通りの答しかない。ジグは、ピースを見て組み立てることができるが、絵ではなく形が特徴なので、触って組み立てることもできる。そのため、視覚障害者にも適している。

受賞者プロフィール

ユハ・ミュルラ / 1964年生まれ。フィンランド、ラハティ在住。

審査員講評

今回のテーマが「触」だからこそ、上位入賞したとも言えるが、いくつかの点で重要な価値がある作品である。まず、パズルとして良くできている。シンプルな造形であるが、いろんな楽しみ方ができる。触って感じるにより、目の不自由な人も楽しめる。パッケージの中のコピーもとてもユーモアがあって良い。

製品化すれば、質の高いギフトになる。

Purpose of design

The Jig is a puzzle with a new kind of formula. Purpose of the game is to build - not a picture, but a three-dimensionally waving surface. Bottom figure of every piece is a square and the only difference among them is their relief-like surface.

Edgepieces are similar to other pieces which makes the game more demanding. The Jig has only one solution.

The Jig is possible to build by looking at the pieces but because it hasn't got a picture, but a shape, it is also possible to build by touching the pieces. This makes the Jig suitable also for the people with limited visual capacity.

Jig-pieces are made of alder and the game is placed on cardboard-box.

Profile of the prize winner

Juha Myllylä / Born in 1964, living in Lahti, Finland.

Jury's comment

It might be said that it is very natural that this work should win an award seeing as how the theme was "Shoku: Touch, Feel" but it has important attributes in several other aspects too.

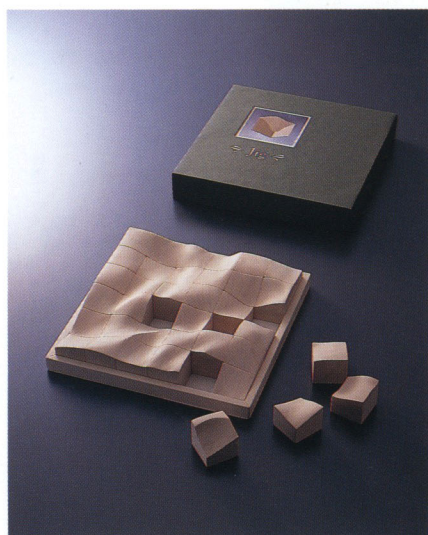
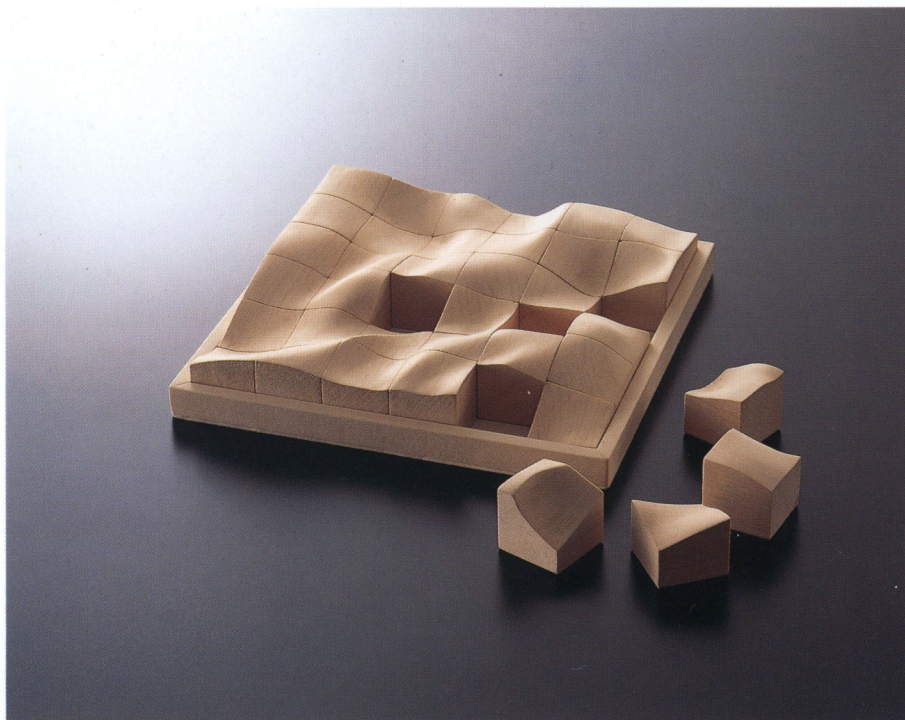
(1) In the first place, it is very well-finished as a puzzle.

(2) Although simple in form, it may be enjoyed in various ways.

(3) Even the visually impaired can enjoy it by touching it and

feeling it; (4) The advertising copy on the package is good and very humorous.

If commercialized, it would surely make a fine gift.



銀賞

協会会長賞

21世紀の道 (新しい舗装システムの提案)

岡本清文
川北 英

創作意図

例えば、今日あなたは何歩土を踏みしめただろうか。

都会の地面は堅い人工皮膚で覆い尽くされてしまった。

思えば、地を這いずりまわっていた生物が、やがて2本足で立ち上がり、今やその足さえ宙に浮かせて地球を飛び去ろうとしている。

進歩とは、肉体が母なる大地から徐々に離れてゆく過程なのだろうか。しかし、人間が大地との接触を断つにつれ、地球全体が呼吸困難を起こして、温暖化、洪水、大気汚染など、数知れない副作用が露呈し始めている。今こそ我々は、忘れ去った懐かしい土の感触を呼び戻さねばならない。遠く、アッピアに端を開いた、文明の街道は、そろそろ終点が見えてきたようである。ここに提案する「21世紀の道」は再び大地と触れ合うことのできる新しい舗装システムである。

—Foot Kiss The Earth—「足が地につく」という日本の言葉には、人と地球との平和な共存の姿がある。

受賞者プロフィール

岡本清文 / 1958年生まれ。大阪府堺市在住。(株)竹中工務店勤務。

川北 英 / 1949年生まれ。大阪府枚方市在住。(株)竹中工務店勤務。

審査員講評

この作品の良い点は、都市機能を妨げずに有機的に、エコロジカルに健全な提案であることである。湿度や熱の蓄積に対して芝が天然のフィルターとなり、視覚的にも、触覚的にも歩行者にとって気持ちが良いことである。芝の各ユニットがモジュール化されており、その組み合わせによってフレキシブルにデザインできる都市計画上の利点もある。

Purpose of design

How many times did your feet touch the earth today?

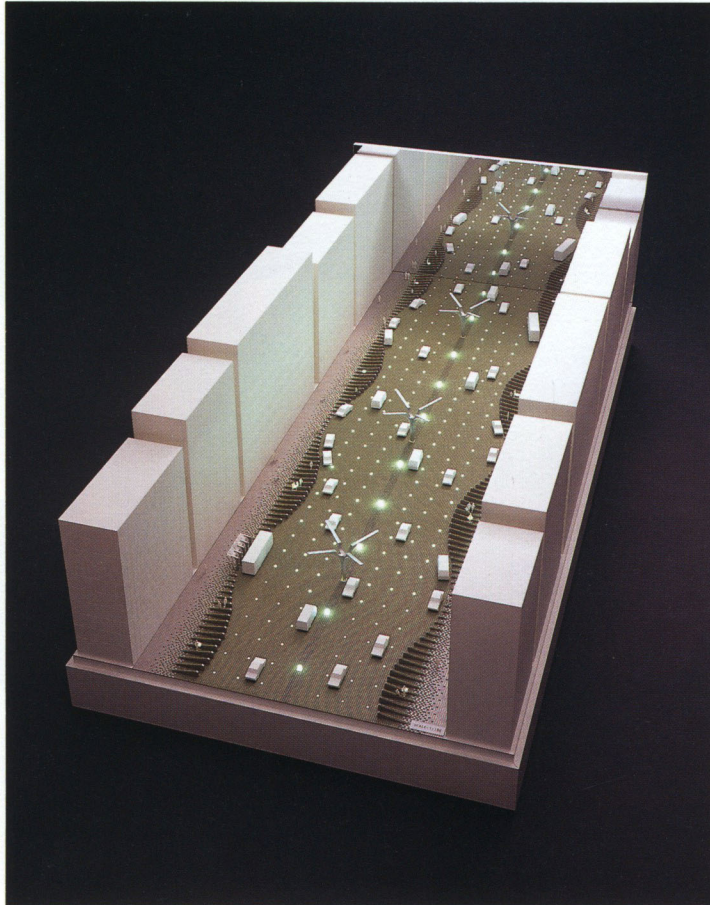
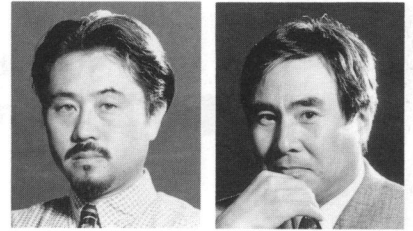
Almost all the earth in a metropolitan city has now been covered by a hard, man-made skin.

Contemporary people, whose ancient ancestors used to walk on all fours before mankind began to stand on two legs, are now being deprived of contact with the earth, as if they are flying off into the air.

Is progress the process of the body being gradually separated from Mother Earth?

As people are thus increasingly losing contact with the earth, the whole earth is encountering more and more serious difficulties in breathing, leading to global warming, flooding, air pollution, and numerous other side effects. It is

Silver Prize
Chairman of Japan Design Foundation Prize
Foot Kiss The Earth
Kiyofumi Okamoto
Ei Kawakita



at this point in time that people must regain the old feel of the earth beneath their feet that they have for so long forgotten.

The road of civilization, which started at the Appian Way long ago, seems to be finally coming to an end. Under these circumstances I propose The Road to the 21st Century, which is a new system of paved roads on which people can fully touch the earth again.

The Japanese expression "Foot Kiss The Earth" is a reflection of peaceful coexistence between people and the Earth.

Profile of the prize winner

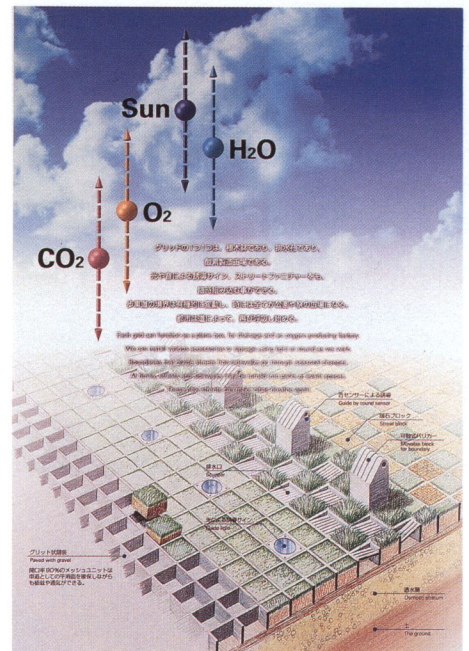
Kiyofumi Okamoto / Born in 1958, living in Osaka, Japan

Ei Kawakita / Born in 1949, living in Osaka, Japan

Jury's comment

The good point of this work is its being a systematically and ecologically sound proposal without hindering urban functions.

The turf can serve as a natural filter against the accumulation of moisture and heat; it is pleasing to pedestrians both visually and tactilely. Each turf unit is a module, so designs can be created flexibly by combining any number of them, which is an advantage in urban planning.



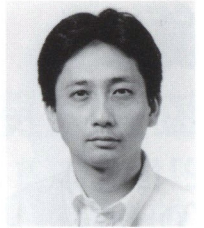
銅賞

協会理事長賞

自然触

水田一久

Bronze Prize
President of Japan Design Foundation Prize
Feel of Nature
Kazuhisa Mizuta



創作意図

急速な技術の進歩によって、人間は豊かさにめぐまれてきました。しかし、その一方で地球上の自然は失われつつあります。このポスターは、自然、(そして、そこに生きるすべての動植物)と人の手(手は手そのものだけでなく、一人一人の人間の心)を象徴的に表現することによって、もう一度、自然と人間の関係を見つめなおすことを訴えています。

受賞者プロフィール

水田一久 / 1969年生まれ。大阪府大東市在住。(株)三洋電機勤務。

審査員講評

この一連の作品は非常に美しく、パワフルである。一見すると単純に見えるが、見れば見るほど作品の訴えが伝わってくる。テーマは未来に対するの危惧を表している。技術に覆われた地球はクリーンな要素を失いつつある。この作品は、自然を取り戻そうという提案を、超現実主義的な表現で協力的にメッセージしている。

Purpose of design

Humanity has been blessed with prosperity, as a result of the remarkable progress being achieved through technology on the one side, while on the other, the natural environment has been deteriorating at a fast pace.

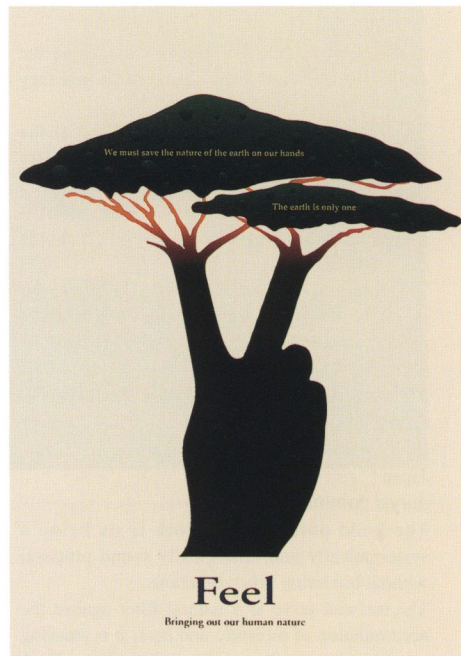
This poster symbolically represents nature (encompassing all living plants and animals) and the human hand (representing not only the hand itself, but the human heart) in order for us to once again realize, the close relationship we share with nature.

Profile of the prize winner

Kazuhisa Mizuta / Born in 1969, living in Osaka, Japan.

Jury's comment

This series of works is very beautiful and powerful. Although seeming simple at first glance, the more you look at it, the more you feel the designer's message. The theme represents fear of the future. The Earth covered with technology is losing its clean elements. This work powerfully embodies the proposal of restoring nature with super-realistic expression.



銅賞

協会理事長賞

感覚力のある装置

マイルズ・ペニンントン(日本)
チャランジット・ナンドラ(日本)

Bronze Prize
President of Japan Design Foundation Prize
Sentient - An Aid to Communication
Miles Pennington (Japan)
Charanjit Nandra (Japan)



創作意図

親友や家族と離れていなければならないことがよくあります。海外留学中の息子や娘であっても、あるいは遠く離れている恋人同士であっても、直面する意思疎通の問題は、国際的になっています。どうすれば触れ合いを保つことができるのでしょうか？

すでに電話を使えば、話し合えるようになっています。最近では、ビデオ・リンク・サービスを利用すると、遠く離れたところにいる人の姿を見ることができます。まもなく、バーチャルリアリティが利用できるようになれば、世の中文字どおりダイアル化されてしまうかもしれません。このように、私達の人間らしさの感覚は、変化しつつあるのでしょうか？確かに、それ以外に歩むべき道があるに違いありません。技術を利用して人類の文化をさらに発展させることのできる道です。それを衰退させる道ではありません。

このような野心を持って、私達は「感覚力のある装置」を出品しました。この意思疎通の補助具は、感覚インターフェイスを付け加えて現在の電気通信の水準を向上させたものです。これを使えば、会話以外に、触れる、触れられるという身体感覚を疑似体験できます。

受賞者プロフィール

マイルズ・ペニンントン / 1967年生まれ。
イギリス出身、大阪在住。

チャランジット・ナンドラ / 1969年生まれ。
イギリス出身、大阪在住。

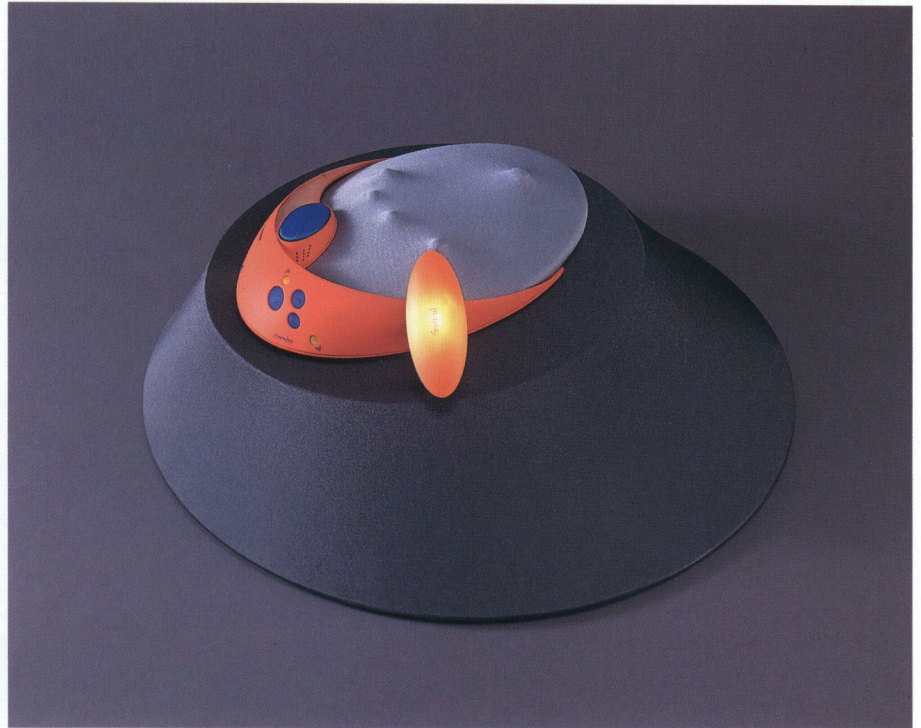
審査員講評

コミュニケーションの質を感覚的に広げているところが良い。形はオモチャのだが楽しいコミュニケーション・ツールとしては創造的で楽しさがある。しかし、このような機器が開発されれば、情報伝達が便利になる反面、新たな社会問題（プライバシーの侵害など）を引き起こす危険性も持っていることを指摘しておきたい。

Purpose of design

Often we experience separation from our close friends and family. Whether it be son or daughter working abroad or lovers separated by distance; we face a communication problem on a global scale. How can we stay in touch?

Already telephones enable us to speak; and recently video links have allowed us to see those we are distant from. Soon virtual reality may arrive and literally digitize our environment. Are we diverging from our sense of humanity? Surely there must be a different path to follow.



One in which we use the advantages of technology to promote rather than erode human culture.

It is with such an ambition in mind that we present Sentient-an aid to communication that advances current telecommunication with the addition of a tactile interface. Users can not only converse but also simulate the physical sensation of touch and being touched.

Profile of the prize winner

Miles Pennington / Born in 1967, living in Osaka, Japan

Charanjit Nandra / Born in 1969, living in Osaka, Japan

Jury's comment

It is good because it sensually expands the quality of communication. Although it is shaped like a toy, it is creative and provides fun as a pleasant communication tool. However, if this kind of device were developed, although it may help promote

information transmission, the fact that it might also entail the risk of causing a new social problem (violation of privacy etc.) should not be overlooked.



銅賞

協会理事長賞

テラム

クリスティーナ・ムーア(スイス)

Bronze Prize
President of Japan Design Foundation Prize
TELUM
Christina Moor (Swiss)



創作意図

TELUMは、布を意味するラテン語であると同時に作者が実現した一連の素材デザインを表す語である。写真は相互依存する2つの概念(大宇宙と小宇宙)を作者が解釈し、その解釈に基づいて作成した作品2、3点を200%拡大したものである。この二つの宇宙を結び付けたのが宇宙をあらわす布であり、もっと身近には、人の体験をあらわす布である。上側の布も下側の布もそうである。

顕微鏡を使って写した写真に見える有機的な形状は、景色や、丘陵、尾根、溪谷、農場などに繰り返しあらわれるものである。これらの形状の多くは、それを見ると住宅や住宅街、埋葬塚に使える形状を作者に連想させてくれる。住居、さらに布は、人のために作られており、両者とも丈夫な構造をもち、人を保護し、暖かさを与えるものである。上側の布も下側の布もそうである。

受賞者プロフィール

クリスティーナ・ムーア / 1959年生まれ。
スイス、チューリッヒ在住。

審査員講評

ある感覚で繊維を切断することにより、平面的な布を立体的なものにダイナミックに変化させるところに「触」を感じさせる要素がある。白、グレイ、黒のモノトーンの配色も、動きにより光や形が変化し、いろいろな表情をもつことを見やすくしていると言える。

Purpose of design

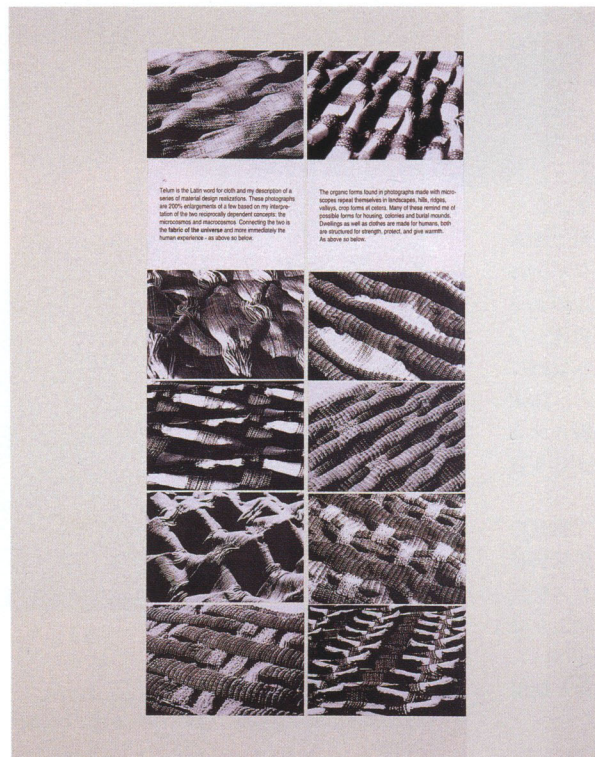
TELUM is the latin word for cloth and my description of a series of material design realizations. The photographs (panel 1) are 200% enlargements of a few based on my interpretation of the two reciprocally dependent concepts: The micro cosmos and macrocosmos. Connecting the two is the fabric of the universe and more immediately the human experience - as above so below.

The organic forms found in photographs made with microscopes repeat them - selves in landscapes, hills, ridges, valleys, crop forms et cetera. Many of these remind me of possible forms for housing, colonies and burial mounds. Dwellings as well as clothes are made for humans, both are structured for strength, protect, and give warmth.

As above so below.

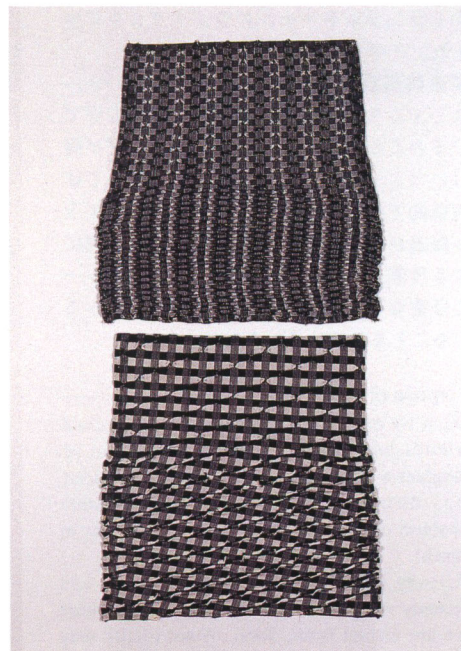
Profile of the prize winner

Christina Moor / Born in 1959, living in Zürich, Switzerland.



Jury's comment

A fiber is cut at a certain interval, thereby dynamically being converted from something plain into a three dimensional object, wherein lies the element that makes one aware of the sense of shoku or feel. The achromatic color scheme of white, gray, and black, makes it easy to realize that light and shape vary depending on movement, allowing the work to present various expressions.



奨励賞

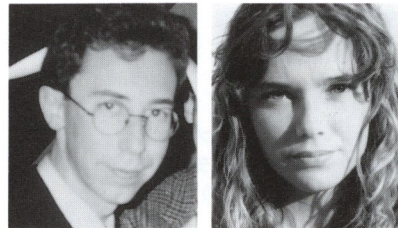
生命のきずな

ダビデ・アドリアーノ(イタリア)
サラ・ダル・ガロ(イタリア)

Honorable Mention

Tie for Life

Davide Adriano (Italy)
Sara Dal Gallo (Italy)



創作意図

母乳を吸うという経験によって、赤ちゃんはピッタリと気持ち良く身体の表面に触れながら、他のものでは代えることのできない安心感を得ます。まさにこの触覚の刺激を受けている間に赤ちゃんの感情面の能力が成長し始めます。

私達の作品は、どちらかという、自然に逆らうものですが、同時に、その元をたどって行くところにあるのは欲望です。すなわち、現在の社会では機能強化だけではもはや満たすことができないため、それ以外にも美や意思疎通、感情の面で満たすことが必要な欲望です。

何か欠けているものを満たすよりも欲望を満たす工夫として使用すると、人工器官には、生物本来が持つ性質と、人の物理的能力、感覚能力を拡大する人工発明品としての性質が矛盾なく同居しています。

受賞者プロフィール

ダビデ・アドリアーノ / 1968年生まれ。
イタリア、トリノ在住。

サラ・ダルガロ / 1969年生まれ。イタリア、サモネ在住。

審査員講評

現代社会において、とても悲劇的な部分がパブリックな問題として出てくることもある。赤ちゃんにとってスキンシップが大事だという作品の意図に対して、この提案が切実な問題の解決をしているとみるか、ユーモアのある解決策とみるかで審査員の意見が分かれた。

Purpose of design

Breast feeding is an experience in which the baby receives intimate and pleasing contact, giving a sense of security that cannot be substituted.

It is during this particular moment of tactile stimulus that a baby's emotional capacity begins to grow.

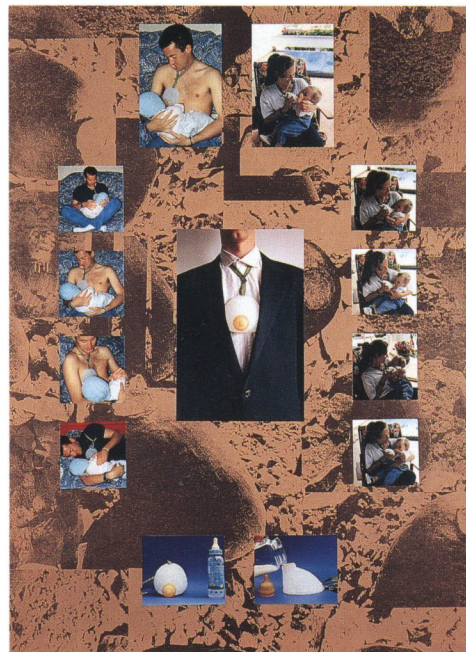
Our project tends to create a mutation of nature, as an extension of the desire that in our society can no longer be assuaged with functional enhancements but also requires new aesthetic, communicative, and emotional gratifications.

When used less as response to a set of given needs and more as a way of fulfilling desires, a prosthesis creates compatibility between biological nature and artificial invention extended our technical and sensorial capacity.

Profile of the prize winner

Davide Adriano / Born in 1968, living in Torino, Italy.

Sara Dal Gallo / Born in 1969, living in Samone, Italy.



Jury's comment

In modern society, an extremely tragic matter may sometimes surface as a public matter. Regarding the message of this work that close contact is important for a baby, the jury members were divided over whether this proposal solves a serious problem or constitutes a humorous solution.

奨励賞

スイッチ

クラウディオ・コルッチ(フランス)
ローラン・マッサルー(フランス)
オリビエ・シデ(フランス)

Honorable Mention

THE SWITCH

Claudio Colucci (France)
Laurent Massaloux (France)
Olivier Sidet (France)



創作意図

スイッチというのは、まだその価値が過小評価されることの多い存在です。日常生活に欠かせない働きをしているというのにです。作品は、一続きの電線に挿入したスイッチです。このスイッチは、電気、すなわち回路の中の電子流の象徴です。そしてこの回路の中で、橋の役割を果たして電子流を通したり切ったりします。

この電子流の象徴であるスイッチ部分は、たわみ電線とあいまって、電気を流したりあるいは、逆に角度を形成し、その角度で電線の連続性を断って、電気の流れを切ります。

「触れる」というのは、つながりを持つということの1つの表れであり、このとき手全体は折り曲げられ1つの形をとります。

その結果得られる触感なり、手触りは、他の場合と同様、物をよく知ったり、学んだりする手段となります。

受賞者プロフィール

クラウディオ・コルッチ / 1965年生まれ。フランス、パリ在住。

ローラン・マッサルー / 1968年生まれ。フランス、パリ在住。

オリビエ・シデ / 1965年生まれ。フランス、ムードン在住。

審査員講評

素敵なスイッチである。通電と切断の機能をビジュアルに表現することに成功している。コードに対して中間スイッチの存在が邪魔にならないようにするアイデアが優れている。実現性の高い作品である。

Purpose of design

It is according to its function and the totality of movements involved that we have redefined an electric switch, its form, its ergonomics and integration in the cable of domestic appliances.

The switch remains an object whose value is often underestimated, despite its essential function in everyday life. As a device inset in the continuity of the flex, the switch refers to the symbolic representation of electricity, identified as a flux of electrons, in which the switch acts as a bridge, which permits and cuts off the circulation.

Symbolically it is a segment which, aligned with the flex, lets the current go through, or, contrarily, presents an angle which breaks the line of the cable and cuts the current.

For many objects we have to form an abstract representation of their way of functioning and of the physical phenomena, often quite discrete, that they bring about. Then, their utilization, which involves a concrete relation to our scale of senses, should necessitate the invention of a



language of forms, of sensations, which orientate man, his imagination, his body.

Touch is a relationship which draws one's whole hand into a gesture. The touch, the feel, become once again a means of acquaintance, apprenticeship.

Profile of the prize winner

Claudio Colucci / Born in 1965, living in Paris, France.

Laurent Massaloux / Born in 1968, living in Paris, France.

Olivier Sidet / Born in 1965, living in Meudon, France.

Jury's comment

A wonderful switch. Successfully depicts the switching On and OFF functions visually. The idea of the intermediate switch not hindering the cord is excellent. A work with high feasibility for realization.



奨励賞

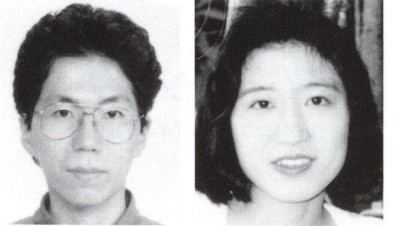
溜り場

木寅篤人
木寅玲子

Honorable Mention

"Tamariba" Gathering Place

Atsuhito Kitora
Reiko Kitora



創作意図

—地球の美しさは、自然の息吹から生まれる—
これまで私たちは文明生活への欲望を優先し、自然を犠牲にしてきた。

地球の美しさを感じえなくなってしまったのか。時に自然の脅威を知り、共存への道を模索する。計画案は一地球の原点に還り、生物の根源である海を舞台に人間と自然が触れ合い、親密になり得る空間を構築した。地球に存在する、あらゆるものが集える“溜り場”の創造である。

形態は一地球と相互に影響を及ぼし合う月をイメージした。月を取り入れることで潮汐を利用した神秘的な施設が展開される。この宇宙的広がりへの導線は地球という類まれなる惑星を愛しむことを可能にする。“溜り場”で触れ合う地球は今まで知り得なかった世界を私たちに語りかけてくれることだろう。

受賞者プロフィール

木寅篤人 / 1960年生まれ。東京都在住。
ミサワホーム(株)勤務。

木寅玲子 / 1966年生まれ。東京都在住。
ミサワホーム(株)勤務。

審査員講評

建築物が自然の変化、特に潮の満ち干によって大きく様相を変える。人と自然との関わりが強く感じられるこの作品のアイデアは面白いが、建築造形にもう一段の斬新さが望まれる。

Purpose of design

The Earth's beauty is born of nature's breathing. We have sacrificed nature and have given priority to our desire to lead a civilized life. Have we stopped feeling the Earth's beauty? Sometimes we are reminded of nature's destructive power and seek co-existence.

The plan, a space where man and nature come into friendly contact with each other, was conceived using as the stage the sea, which is the source of all creatures, the starting point of the Earth. The aim is to create a "Tamariba" or gathering place where all the creatures existing on the Earth can gather.

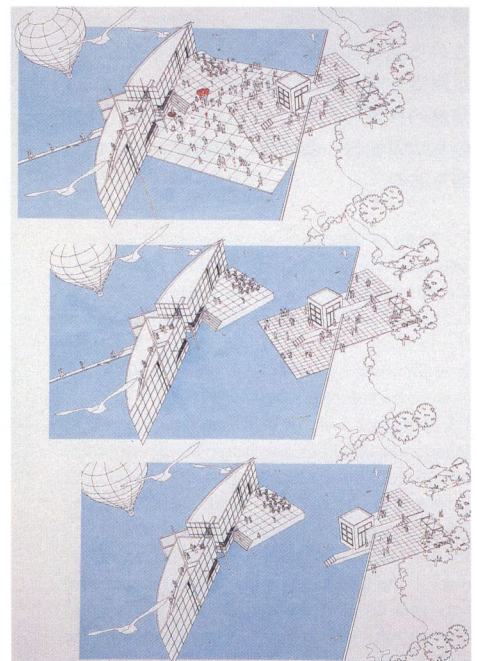
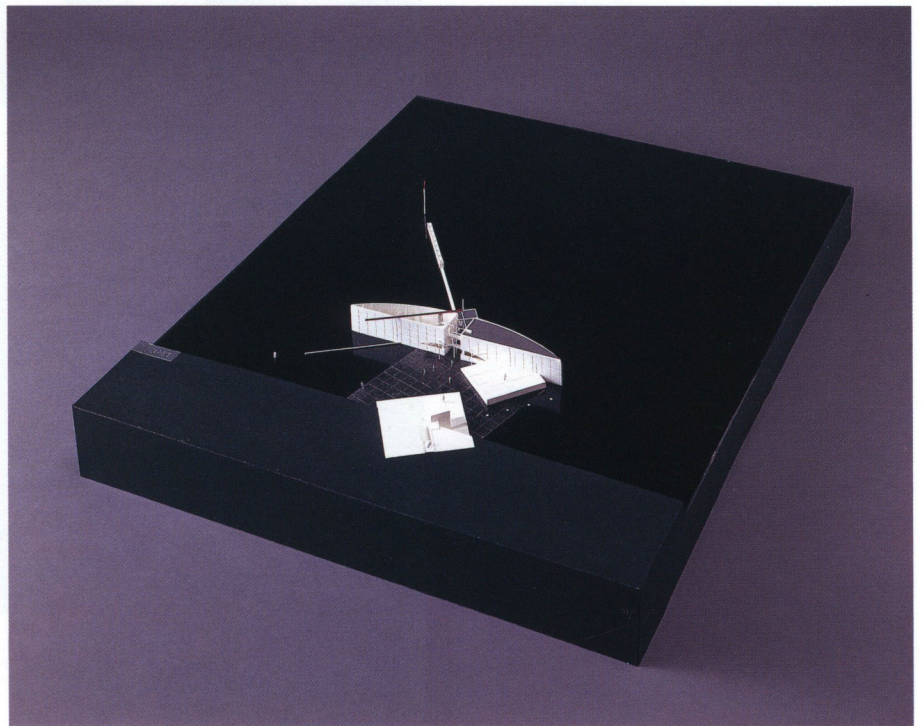
The modality was based on the image of the Moon, which affects and is affected by the Earth. Through the introduction of the Moon, a mystic facility using tidal currents is developed.

The traffic line towards cosmic expansiveness will enable us to love this unique planet Earth.

The Earth that we come into contact with through "Tamariba" will speak about a world so far unknown to us.

Profile of the prize winner

Atsuto Kitora / Born in 1960, living in Tokyo
Reiko Kitora / Born in 1966, living in Tokyo



Jury's comment

A Structure's expression varies greatly depending on changes in nature, particularly the ebb and flow of the tides. The idea of this work emphasizing the relationship between man and nature is interesting but its architectural form should be more innovative.

奨励賞

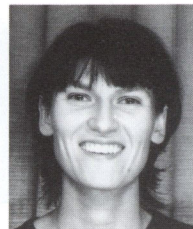
ボディ・ハウジング

モニカ・ピアトコフスキー(イギリス)

Honorable Mention

Body Housing

Monika Piatkowski (England)



創作意図

私達が触覚に基づく反応について記憶している内容と、現実には身体が外界に対して反応する内容とは異なることがあります。これは、私達の心が触覚によって受け取ったメッセージを時により違った形に解釈するからです。「ボディ・ハウジング」は、そうした差異を乗り越えるのがその目的です。

「ボディ・ハウジング」は、1組の主要部材から成っています。もともと色々な可能性を持っているため、利用者は、部材の全体的調和を図ろうという刺激を受けます。この調和がどのような調和となるかは、「ボディ・ハウジング」が与える整った場の利用者とそれが形成する雰囲気/環境との相互作用によって決まります。

「ボディ・ハウジング」を利用するということは、環境が心(認知)に影響するのと同じように物を身体(物体)の形状に対応させようとするのと実質的に変わりません。どのような機能や効用を持たせるかということは、利用者の想像力を刺激しますが、これは、利用者の探求心、欲望によって決まる結果です。こうして、物質的な環境を乗り越えようという私達の力は、活気を取り戻し、触覚は再びわくわくするものとなります。

受賞者プロフィール

モニカ・ピアトコフスキー / 1967年生まれ。イギリス、ロンドン在住。

審査員講評

この作品は言わば「着る建築」である。人が建築を持ち運び、皮膚全体でタッチする。演劇的表現のおもしろさは感じるが、建築のもつ安全性、機能性に問題があるとの指摘もある。

Purpose of design

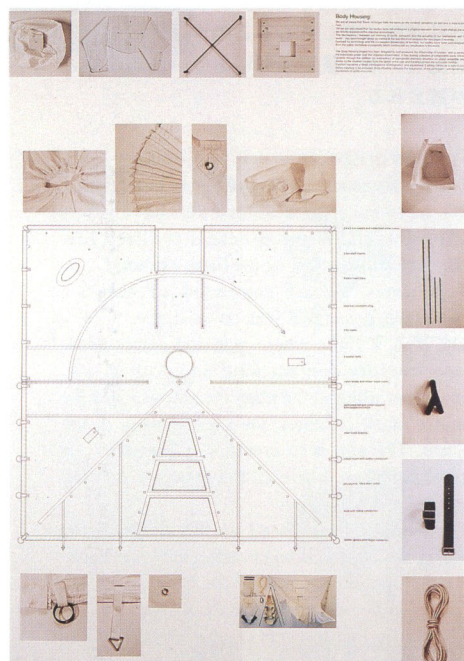
The body Housing is designed to outmanoeuvre the discrepancy between our memory of tactile sensation and the actuality of our physical interaction with the world, which has been brought about by a change in the way our minds analyse the messages they receive.

Consisting of a set of principal components, its inherent possibilities encourage the development of object ensembles determined by the interaction of the user and the ambience/environment of the found situation.

Its use effectively attempts to make an object react to the form of the body(matter) in the same way that an environment influences its mind(perception). Catalysing the imagination of the participant, function and use become consequences of exploration and desire. Our power over the objective environment is re-



Wearable Assembly:
How the Body Housing is shown being used as clothing. These different photographs demonstrate the components as either a structure, a long flowing, trailing dress, a basket out or a type incorporating shoulder bags.



invigorated and the excitement of tactile encounter restored.

Profile of the prize winner

Monika Piatkowski / Born in 1967, living in London, U.K.

Jury's comment

This work in a sense to be "architecture to wear." Man carries a structure and touches it with the whole skin.

The dramatic expression is interesting but some jury members voiced their doubts about the safety and functionality of the structure.

最終審査対象作品

今回は、世界67ヵ国・地域から応募のあった1,549点の作品の中から、スライドによる第1次審査で、60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、57点が最終審査に臨みました。ここでは、それらの作品のうち56作品を紹介します。

(創作者が非公開を希望した作品を除きます。)

7th International Design Competition, Osaka

Works for the Final Judging

In the 7th International Design Competition, Osaka 1,549 works were submitted from 67 countries and regions. Among these 60 were chosen at the preliminary judging.

Finally, 57 works were resubmitted as models or panels for final judging. 56 works of them will be introduced in the following.

(Excluding the works which the competitors did not intend to exhibit.)

1

切手

創作者：ガブリエル・ショール / 1963年生まれ。
スイス、チューリッヒ在住。

創作的意図：ファックス、コンピュータ、留守番電話などが一般に普及している現在、人間味のない通信が当たり前になっている。直接に会話する以外に、手書きの手紙には暖かな人間味が感じられる。

文字は物語を語り、感情を呼びおこし、隠れた関連性を明らかにすることもできる。

書かれた文字は一種の約束ごとを意味する。

The Postage Stamp.

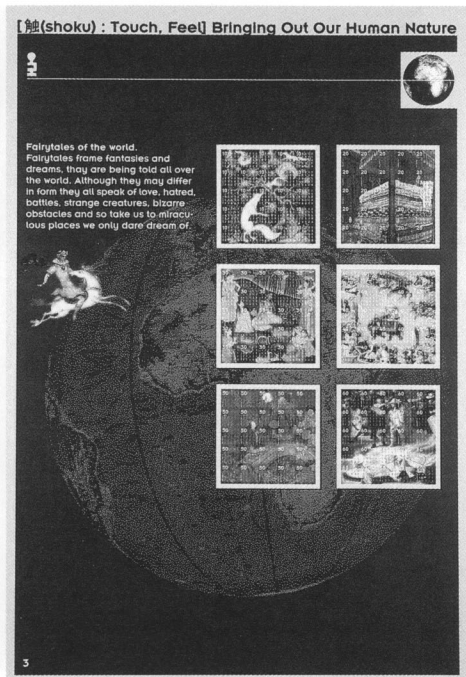
Designer : Gabriele Scholl / Born in 1963, living in Zürich, Switzerland.

Purpose of design : In a world where fax machine, computer, answering machine are commonplace, impersonal communication has become the rule. Aside from direct interaction the handwritten letter still has a very personal touch.

Letters can tell stories, arouse feelings and unlock hidden associations.

The written word implies a certain commitment.

(Entry No.70120)



2

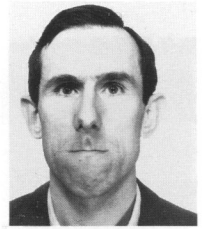
イラストレーション

創作者：サイモン・ウォーレン／1948年生まれ。
イギリス、ハーツ在住。
創作意図：多様なイメージ。

Illustration

Designer : Simon Warren / Born in 1948, living in Herts, U.K.
Purpose of design : Design for a poster Multiple images.

(Entry No.70171)



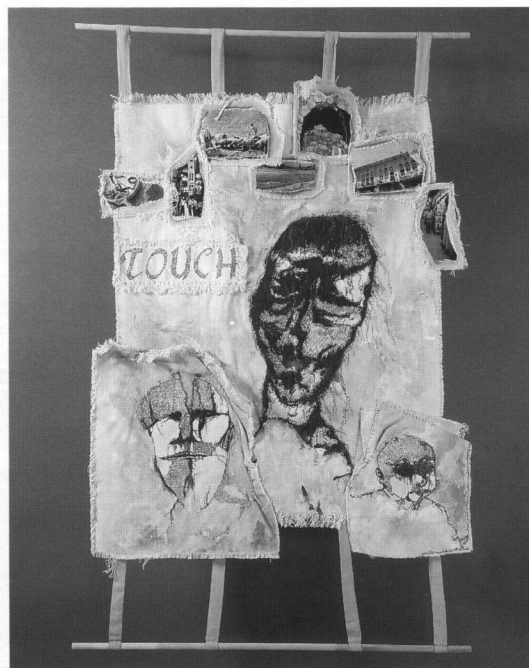
3

タッチ

創作者：ハラー・アブ・ヒルズ／1964年生まれ。
カナダ、ケベック在住。
創作意図：現代のデザインは、単なる機能以上のものを考える作業である。デザインを行う際には客観的、主観的な体験を参考にする。従って、デザインされた物は、使う材料、織り方、模様、色などの点で表現力に富んでいる。デザインは個性的なコミュニケーションの新しい手段となりつつある。
出品作品のデザインは実験的であり、示唆に富んでいる。個人の旅の経験をデザインし表現した壁掛けである。戦時中数カ国を渡り歩き、感傷的なものは捨て去り、家族も家も残して旅立った経験である。
題名は手紙からとったものであり、使用した材料はインク、刺繍、青写真、写真、和紙などである。
刺繍されている「touch (タッチ)」という言葉は、触って感触を楽しむよう呼びかけるものである。触れることによって、ある出来事に対する人々の反応がいかに変わるかを伝えるメッセージである。鑑賞する人は手、あるいは目や心で作品に触れ、作品の背後にある感情を感じとってほしいものである。

Touch

Designer : Halah Abu-Hijle / Born in 1964, living in Quebec, Canada.
Purpose of design : Contemporary Design is more of a reflective process that extends beyond pure function. Design considers objective and subjective experience. In design, therefore, the object is an expressive one in materials chosen, texture, pattern and colour etc.
Design is becoming a new mean of individualistic communication.
This project's approach is experimental and illustrative. It is a wall carpet designed to express the personal experience of a trip.
Taken over several countries during a war, the



sentimental things abandoned, people and home left behind.

The text included is based on correspondence. The mediums used were ink, embroidery, blue prints, photography an japanese paper.

The word "touch", embroidered, is an invitation to touch and feel the carpet. it conveys a message of

how a touch can change the course of how people react to certain events. The viewer is invited to feel and touch the emotions involved behind the elements of the composition, if not by hand, then by the eye and the mind.

(Entry No.70250)

「エイズ」ポスターのデザイン

創作者：ウー・エン・ピン／1966年生まれ。台湾、台北在住。

リー・ケント・タジ／1968年生まれ。台湾、台北在住。

創作意図：「エイズ」感染の主な原因は、性交の乱れでした。このことをふまえて、競技会出品者は、性交の乱れという行動を作品のモチーフとしました。私達の作品では人の性器をピストルに見立てて、ポスターで「危険」を表す隠喩、示唆を表現しています。

性行為というのは「触れる」というテーマに厳密に適合した対象でした。

“AIDS” Poster Design

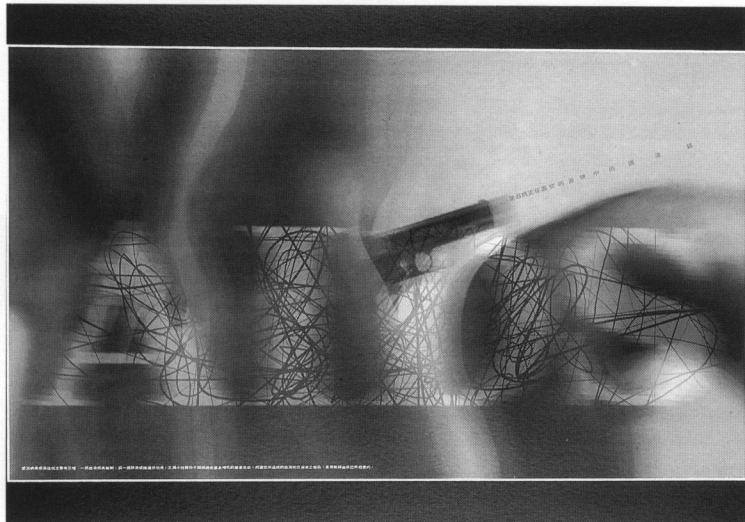
Designer : Wu Jen Ping / Born in 1966, living in Taipei, Taiwan

Li Kent Tazi / Born in 1968, living in Taipei, Taiwan

Purpose of design : The man cause to infect “AIDS” was via sexual intercourse abusing. Therefore, Competitors used behavior of sexual intercourse abusing as our creative motive.

We transferred sexual organ of human being to a pistol gun to express metaphor & pun of “DANGER” on the poster. The process of sexual behavior just matched with topic of “TOUCH-FEEL” Exactly.

(Entry No.70291)



エイズパンフレット

創作者：マイケル・デ・グズマン／1969年生まれ。アメリカ、フィラデルフィア在住。

創作意図：多くの人がエイズ菌に感染し、私達に恐怖、不安、敵意などをもたらした。出品作のパンフレットは、エイズとエイズ菌に対するこれらの不安や疑問を取り扱っている。誤ったうわさを打ち消し、正しい情報を伝え、積極的に予防するよう呼びかけている。学校や病院で配布する、とくに若い人向けのパンフレットである。

パンフレットを広げるとポスターになり、最後のメッセージ「あなたもエイズに感染するかもしれない」が現れる。このメッセージにより、行動を起こすことを促し、警告を発している。私達は常にエイズ菌に触れる機会にさらされている。正しい情報がエイズの蔓延を阻止するのに役立つに違いない。このパンフレットでは、難しい医学用語などは使用せず、エイズの基本的な知識をやさしく解説し、お互いに助け合うことの重要性を説いている。

AIDS Brochure

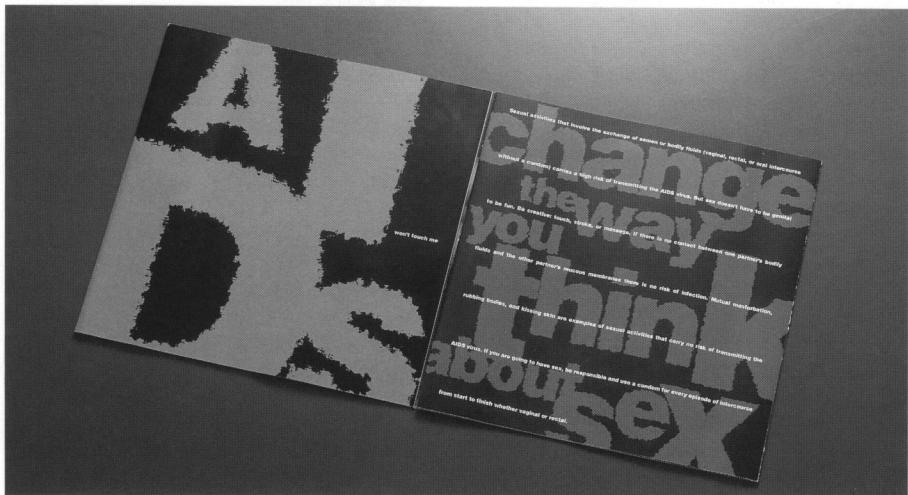
Designer : Michael De Guzman / Born in 1969, living in Philadelphia, U.S.A.

Purpose of design : The AIDS virus has touched countless lives, causing much fear, anxiety and hostility among us. This piece addresses some of the fears and questions we have concerning AIDS and the AIDS virus.

It dispels some rumors, gives information, and calls us to action.

It is intended primarily for younger people, to be handed out at schools and clinics. As the viewer opens the piece, it becomes a poster that gives a final message: “AIDS will touch you”.

AIDS continues to touch us daily. Information can be



very helpful in stopping the spread of AIDS.

This brochure uses simple non-medical terminology to explain some basic facts about AIDS and also reminds us to help one another.

(Entry No.70340)

STOP AIDS

創作：南部俊安 / 1951年生まれ。日本、大阪市在住。

創作意図：このままでは世界を覆い尽くしてしまいそうなエイズの猛威は決して力を緩めていない。2010年頃には感染者が10億人に達すると予想されている。そしてエイズの誤った知識や無関心が蔓延を助長しているのだ。さらに間違った知識でのエイズに対する偏見や差別が感染者の心をどれだけ傷つけ苦しめているか計り知れない。エイズに対する正しい知識と理解が差別をなくし予防につながるのである。

今回のSTOP AIDSのポスター制作にあたっては人々に対して声高に叫ばずビジュアルはモノトーンの色彩で英文コピーの一部に赤をポイントにしたシンボリックな表現でメッセージが伝わるように徹している。今こそ、まさに人類に愛と心のふれあいが必要とされている時代だと確信せざるにやれない。

STOP AIDS

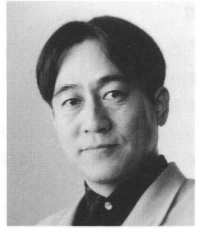
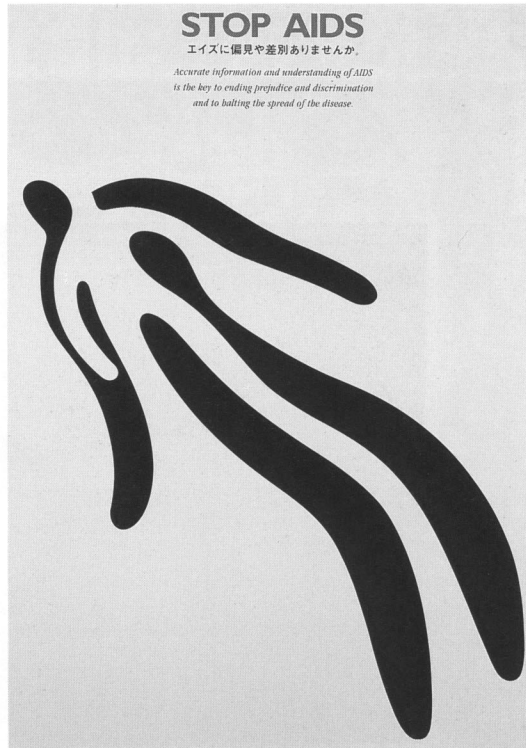
Designer : Toshiyasu Nanbu / Born in 1951, living in Osaka, Japan

Purpose of design : AIDS is now spreading throughout the world. The number of patients is expected to reach 1 billion around 2010.

Incorrect knowledge and unconcern about AIDS help cause the spread. Furthermore, prejudice and discrimination based on misunderstanding affect the life of patients.

With these posters, I try to transmit the message in a quiet and symbolic way, "Now in this age love and friendship are most important for human beings." Only black and white is used for the posters except for the English copy written in red.

(Entry No.70455)



石の証明：洞窟壁画

創作：ビクトル・ルイス・ガルシア / 1948年生まれ。アルゼンチン、ブエノスアイレス在住。

創作意図：未来について、我々のデザイナーとしての務めとしては必ずしも答えを出すのではなく、はっきりとした疑問を打ち出せるということだろう。それがこの写実的な作品を紹介する今回の意図である。これらの作品がこの方針を強調しているという理由は、偉大なる生命の記録の最初の数ページ—賢明な人間によってまとめられた—の中に載せられていることについて、これらの作品がさまざまな解釈を提示していることだ。

彼ら年代記者達とは一万年前の人々だった。それは今日の我々と同様、未来に対する疑問によって心を動かされた人々だ。彼らは超絶的なメッセージに没頭せず、ただそれを実現したのだった。

一万年後、我々「文明人」はいまだに同じような疑問から離れられずにいるが、超越した自信を求める気持ちと、技術に関する正確な知識により与えられた安全をいつくしみ望む気持ちを持っている。

過去の人々は傲慢になることなく、以下のパラドックスで明確に表現された人生のレッスンを我々に与えてくれたようだ：人というこの惑星のミッションは超絶的な存在となり、それゆえに人は自らの本質的なもろさ、生きるもの及びその周囲の環境の調和、すなわち自然を調節する法のもろさを想定することができるであろう。この観点から、我々は、すべての人々が「他の人」の感情を有し、「他の人」の感情から、そして神聖なる土地に足を踏み入れる人に対する尊敬の念を持ってその人に接することができるような未来の輪郭を描くことができるだろう。

Testimony on The Stone : Cave of The Hands.

Designer : Víctor Luis García / Born in 1948, living in Buenos Aires, Argentina.

Purpose of design : For the future, our engagement as designers are not necessarily to give answers, but we are able to clarify questions.

The present graphic pieces emphasize this principle as they propose a different reading of one of the first pages - documented by sensible human beings of the Great Book of Life.

They chronicler have been men 10.000 years ago, men as we are, who were moved with the interrogation of the future.

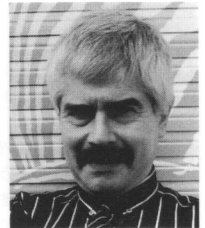
Ten milleniums later, we - the civilized men - are still attached to similar questions, however with desires of transcendence confident and cherishing hope of security granted by the accumulate knowledge of technology.

With less arrogance the men of yesterday appear to be given us a lesson of life that could be expressed clearly with the following paradox:

The mission of man in this planet will be transcendental, insofar he will be able to assume his intrinsic fragility, and the fragility of the laws that control the harmony of the living beings and his environment :The nature.

From this point of view we could outline a possible future in which everyone of us should approach "the other" with and from his feelings, and with the respect of those who step on sacred land.

(Entry No.70591)



8

橋

創作者：ベイリ・ゾウ／1946年生まれ。ドイツ、デュッセルドルフ在住。

創作意図：私のコンペティション参加作品はジェームズ・ジョイスの手紙からアイデアを得た文章のイラストレーションで、本のオブジェの形を取っている。この文章は私の視覚および触覚を刺激し、この手紙の物質的—審美的翻訳を本という物体の形で創作した。その過程において、イラストレーションは意図的に一次元的世界を超越し、触感のある文章を作り出す。使用した材料は紐、紙、木、石、羽のように自然の美を持つものである。なぜなら、現代のメディアの時代であって、われわれの自然体験はもはや当然のことではないからだ。ジョイスの手紙の中の人と物体、行動のつながりは叙述的にコピーされるのではなく、換喩的に再現されている。本のオブジェが閉じたり開いたりするのは、同時に、ジョイスの手紙の中心的モチーフとなっている橋の建設と分解を表わしている。私は出会いの偶然性のなかに身を任せた。

The Bridge

Designer : Beili Zhou / Born in 1946, living in Düsseldorf, Germany

Purpose of design : My competition entry is a text illustration inspired from a letter of James Joyce that takes the form of a book object.

The text inspired my visual and tactile perception in such a way that I produced a material-aesthetic translation of the letter in the form of a book object. In the process, the illustration deliberately transcends the one-dimensional aspect and creates a tactile text. The materials used are of natural aestheticism: cord, paper, wood, stone, feathers, because, in the age of modern media, our experience of nature is no longer a matter of course.



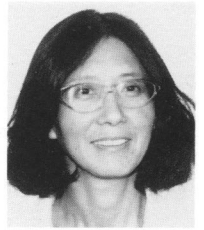
persons, objects and sequences of action in Joyce's letter are not copied depictively but reproduced metonymically.

The folding and unfolding of the book object simultaneously represent the construction and

disassembly of the central motif in Joyce's letter - the bridge.

I have abandoned myself to the aleatoric nature of an encounter.

(Entry No.70750)



9

イブの誕生

創作者：マチェック・ユルコウスキー／1969年生まれ。ポーランド、カトワイス在住。

コンラッド・シエスラク／1969年生まれ。ポーランド、クラコウ在住。

創作意図：宗教や哲学に接触するのは、偶然がもたらした、創造につながる行為である。

神がさしのべる接触の手には、創造主の力がある。男と女の間の接触は、誠の愛により創造という奇跡を生む。永遠の、何ものにもとられない愛、そして接触と感触。これらが結び付き完全むけつな生命が生まれる。

The Creation of EVE

Designers : Maciek Jurkowski / Born in 1969, living in Katowice, Poland.

Konrad Cieslak / Born in 1969, living in Kraków, Poland.

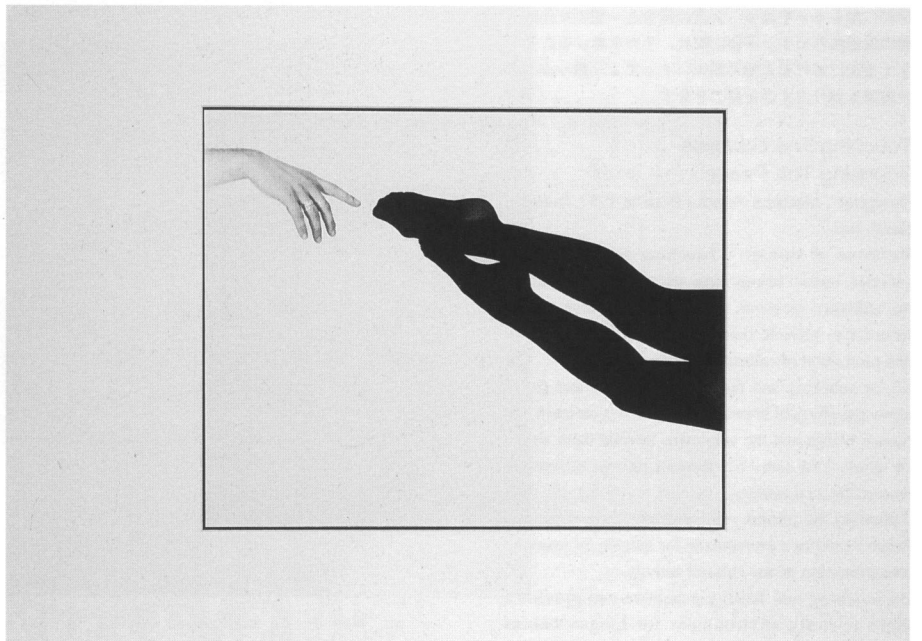
Purpose of design : The touch in the religions and philosophical aspect is the act of change and creation.

The touch of God has a power of creator.

The touch between man and woman becomes through the real love the miracle of creation.

Everlasting and independent love linked to a touch and feel is the absolut beginning of existence.

(Entry No.71096-C)



10

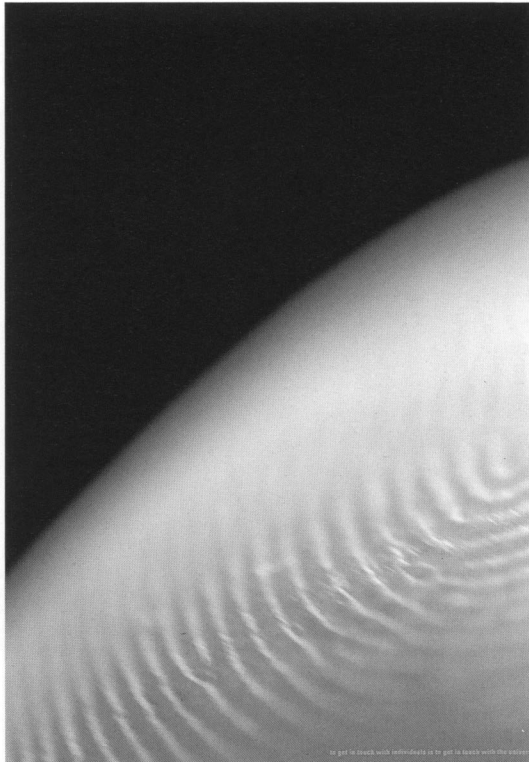
宇宙

創作者：マルク・フロベイン / 1963年生まれ。
 ドイツ、デュッセルドルフ在住。
 創作意図：人に接触するのは、宇宙に接触することである。
 「宇宙に関して」は、個人と宇宙全体とについて視覚手段を用いて考えようとするものである。
 人とその環境との接点は、感覚器官である。この器官が何かを感じれば必ず感覚が生まれる。
 自分自身の感覚を気にするのは、人間の本質をありのままに認識することである。宇宙全体の中の1つの部分。それはすべてを含む宇宙の中で自己を意識しながら責任を果たすことのできる部分である。

Cosmic

Designer : Marc Frowein / Born in 1963, living in Düsseldorf, Germany.
 Purpose of design : To get in touch with individuals is to get in touch with the universe.
 "Cosmic" is a visual meditation about individuality and universal structures.
 It shows the similarity between human nature and the universe.
 The interface between human beings and the world around are the sense organs.
 Every sensual impression produces feelings.
 To care about the own feelings means to realize the human nature as what it is : One single part of the whole thing - A self conscious, responsible part of a comprehensive universe.

(Entry No.71118)



11

タッチング・ザ・ギャラクシー

タッチング・ザ・ピース

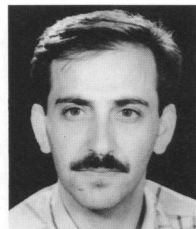
創作者：モルテザ・アサディ / 1957年生まれ。イラン、カラジ在住。
 創作意図：星雲に触れ、感じる一人類は、文化活動の促進と生存の為のよりよい環境を求めて、自らを取り巻く未知の要素を探ろうと不断的な努力を繰り返してきました。従って、星雲に触れ、感じ、そして地球や人類に対する星雲の物理的影響を知ることで、人類の認識の彼方にある未知の存在は、21世紀における人類の科学的研究のゴール・目的となるでしょう。
 平和に触れる一平和は、人類の安全と一切の文化的活動の前提条件です。平和に触れ、それを感じることで、21世紀における人類の繁栄にとってより親しみやすい環境を創り出すことができます。

Touching The Galaxies

Touching The Peace

Designer : Morteza Asadi / Born in 1957, living in Karaj, Iran.
 Purpose of design : Touching and feeling the galaxies, human beings have always strived to know the unknown elements which have surrounded them in order to provide better environment for survival and promotion of cultural activities.
 So, by touching and feeling the galaxies and get to know the physical impact of the galaxies on earth and human beings and the unknowns beyond them would be goals and aims for human beings scientific research in 21st century.
 Touching the peace
 Peace would be a prerequisite for security of mankind and promotion of any cultural activity.
 By touching and feeling peace we can provide a more friendly environment for human beings prosperity in 21st century.

(Entry No.71193-A)



12

インターコムとドアベル

創作者：ヘレン・エンゲレン／1968年生まれ。オランダ、アムステルダム在住。

創作意図：このドアベルは、インターコム・システムの一部として、長距離での通信を可能にします。これによって事前に意志の疎通をすることで、訪問者と住人との間の以降の接触に影響が生まれ、訪問者に対する関心もより拡大する訳です。

この新しいインターコムの概念では、訪問者がドアベルに手を触れた時点で、訪問者と住人との間に既互いのコミュニケーションが始まります。訪問者は、ドアベルの音色で自らの信号を送り、住人はこの音色を識別して誰が来たのが判ります。

デザインの中に、触れることと音を取り入れることで、製品に触れる方法、また、こうした製品を通して音を創造する方法について考え始めることができます。

これにより、我々と社会とのコミュニケーションがより完全なものとなります。

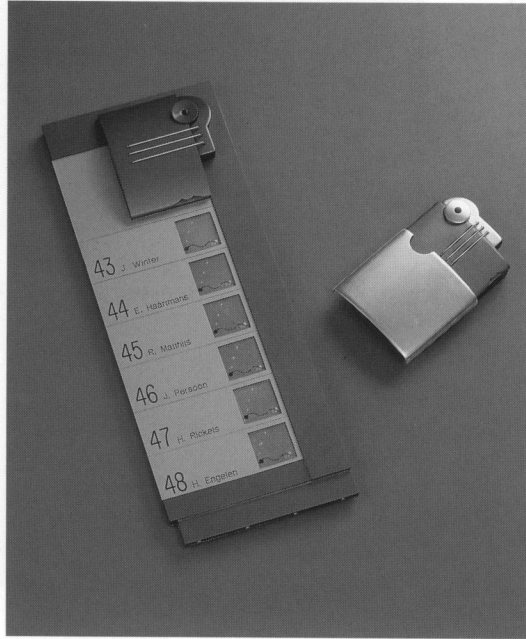
The Intercom and It's Doorbell

Designer : Heleen Engelen / Born in 1968, living in Amstelveen, The Netherlands.

Purpose of design : The doorbell as a part of an intercom-system enables men to communicate over a long distance. This pre-communication has it's influence on further contact between a visitor and an occupant and earns a lot more attention than it has now.

In this new intercom-concept, both visitor and occupant are already aware of their communication at the moment the visitor touches the "doorbell" - field. The visitor sends through his signature a personal doorbell sound upstairs to the occupant who can recognize his visitor through this sound.

By drawing touch and sound into design, we start to



think about the way we touch products, the way we create sounds through these products.

It makes our communication with the world more complete.

(Entry No.70014)



13

クーゴー (卓上ファン)

創作者：マイク・ダイクバラ／1969年生まれ。アメリカ、ニューヨーク在住。

創作意図：愉快的ユーモア感覚。人工の夏のそよ風から生まれる甘い触感。人と機械の関わりをその都度新たなワクワクする経験としてくれる彫刻美。したがって、この卓上ファンは、電源のオン、オフに関わらず、いつでもなんらかの機能を果たしています。

動作は簡単で忠実です。家庭のコンセントに接続し、ファンのカバーを回転させるだけで、直径6インチの軸流ファンは動作し始めます。

KUGO (Koo-go) A Table Top Fan

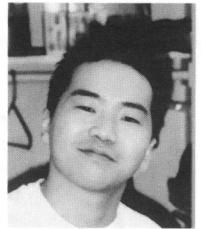
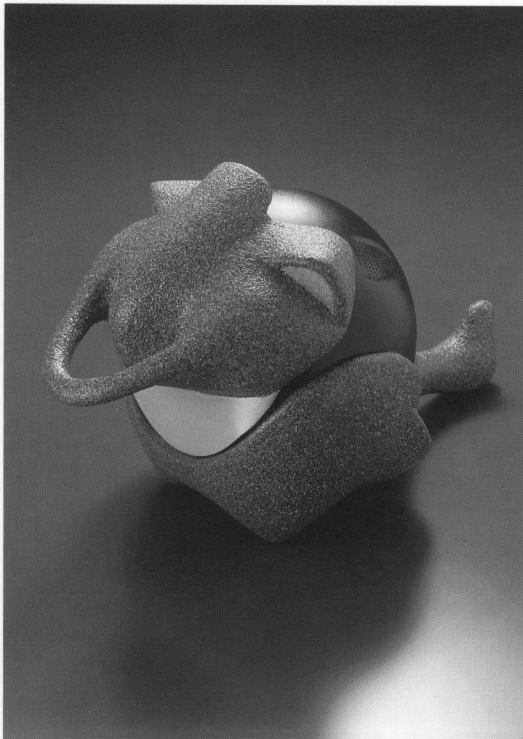
Designer : Mike Y. Daikubara / Born in 1969, living in New York, U.S.A.

Purpose of design : A playful sense of humor, the sweet feeling of a simulated summer breeze, a sculptural aesthetic to make the interaction of man and machine a new and exciting experience every time.

This table fan is functioning whether it is on or off.

Its operation is simple and honest. Electricity from the common household outlet, and a rotation of the fan's cover engages a 6" diameter axial fan.

(Entry No.70097)



夢の電話（おとぎ話の電話）

創作者：マレク・クルル / 1969年生まれ。ポーランド、クラコウ在住。

創作意図

私の作品は、通話者が音声と触感の両方で意思疎通ができるようにすることが基本的な目的です。音声メッセージの表現を運動感覚と触覚で強化しようというものです。しかし、両通話者は、この同一タイプの電話機を使用しなければなりません。この電話機は、活動する電話です。つまり、電話がかかってくると「大きくなって」耳や手に収まりやすくなり、話中は、収縮し、目で見ても手で触れても、静止しています。一方の話し手が電話機を強く握ると、相手側には、物理学の「連通管」の原理と同様に運動感覚によるメッセージが届きます。この電話機の形状は、製品意味論で主張されているように、その目的にそったものとしています。電話番号は、合成音声による指示でかけます。

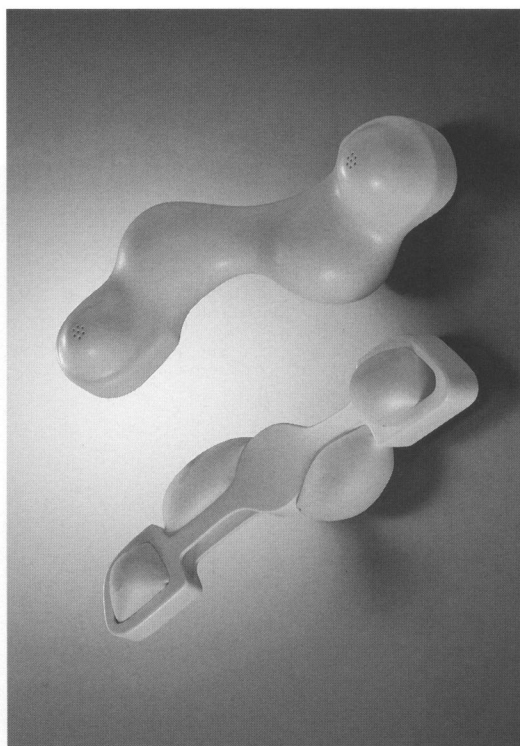
*キスを交換しようというときは、両者は、同意の表示として特殊ボタンを押さなければなりません。

A Fairy - Tale Telephone

Designer : Marek Król Józaga / Born in 1969, living in Kraków, Poland.

Purpose of design : The basic idea is to enable both: voice and touch communication between persons. The expression of a message can be strengthened with kinesthetic and tactile senses.

Both partners must use the same type of telephone. This is an active telephone - while receiving a call our telephone "EXPANDS" - also fitting better to our ear and hand, when call is over the phone retracts, becoming visually and tactically passive. When one partner squeezes the phone, the second one receives a kinesthetic message as in physical principle of



"Communicating vessels". The shape of the telephone coherent with its idea - as product semantics is concerned.

Dialing is done through synthesized voice order.

*When kisses are to be exchanged, both partners must accept this by pressing a special button.

(Entry No.70175-A)

電子楽器 "PULSE"

創作者：二階堂 隆 / 1955年生れ。東京都青梅市在住。

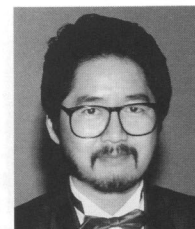
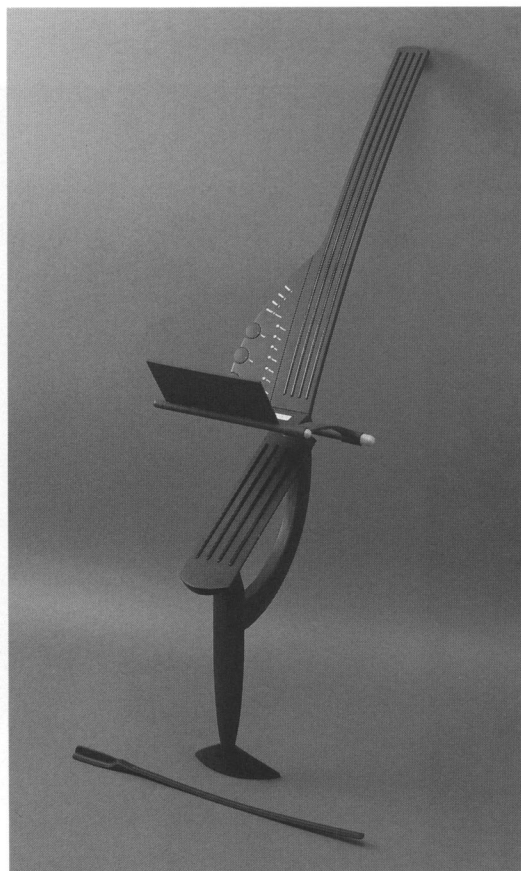
創作意図：今回の「触」と言うテーマから、身近に有り、心の豊かさに貢献できる物として楽器に着目しました。オーケストラに代表されるように楽器は、保守的な要素が多く、時代の変化に対応しているとは言えません。現在、音楽のジャンルは多域にわたりつつ有り、今後もその傾向は、顕著になると思われます。今回は、古典的な楽器のなかで代表的な一つであるチェロをモチーフとして先端技術を生かし、新しい音楽を創造し又、今後の音楽とダイナミックに調和して行く楽器を提案したいと思います。

"PULSE" Electronic Musical Instrument

Designer : Takashi Nikaido / Born in 1955, living in Tokyo, Japan.

Purpose of design : Based on the theme of Touch, I considered musical instruments as materials that are commonly found around us that can contribute to spiritual richness. Musical instruments, as represented by an orchestra, have many conservative elements and seem to fail to match the changes taking place in the times. However, musical genre have become increasingly diversified and this trend is certain to continue in the future. I propose an instrument that creates new music and dynamically fuses harmony with futuristic music, by making use of leading-edge technology. This musical instruments was conceived based around the cello, which is one of the most typical classical musical instruments.

(Entry No.70288)



圧力とエネルギー

創作者：シン・シュン・ツァオ／1971年生まれ。中国、北京在住。

ユー・チェン／1972年生まれ。中国、上海在住。

創作意図：エネルギー危機は、一段と深刻になってきています。クリーンで入手しやすい新しいエネルギー源を探す努力が続けられています。車や人間が地面に触れるときに生じる圧力や振動が、実は一種の有望なエネルギー源であることにまだ気が付いていないのかもしれないかもしれません。圧電システムは、圧電気の原則により圧力と振動を電気エネルギーに変換できます。これにより、交通用の照明や電力需要の問題を解決することができます。圧電システムは、無限の供給能力があって、常に利用可能な新しい種類のエネルギーを提供できます。これにより、都市はより一層リフレッシュされ、その美しさを増します。

Pressure - Energy

Designers : Xin-sheng Zhao / Born in 1971, living in Beijing, China

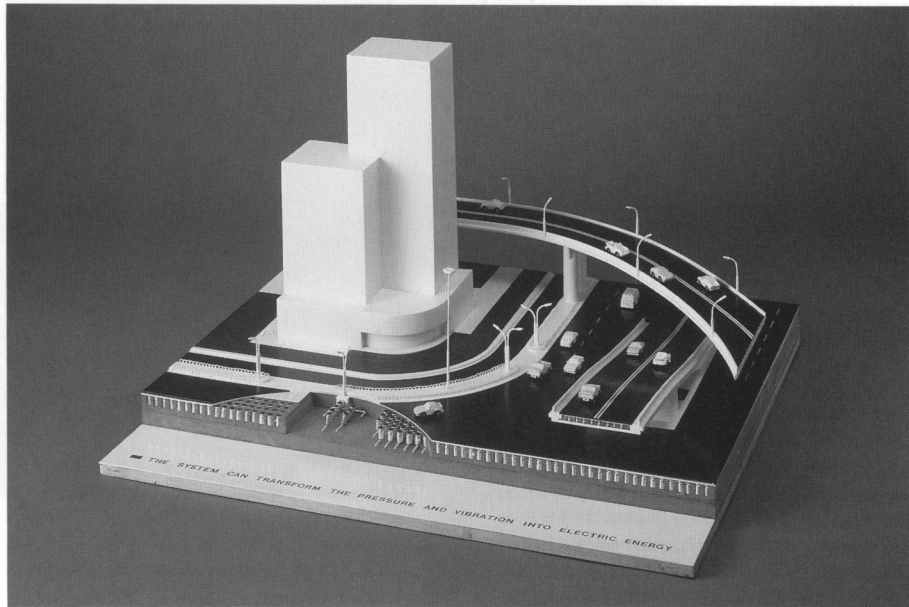
Jue Chen / Born in 1972, living in Shanghai, China

Purpose of design : The Energy crisis is more and more severe. We are trying to find out new energy resources which is clean and easy to achieve. Maybe we don't notice that the pressure and vibration caused by vehicles and men touching the ground is actually a kind of potential energy resources. The piezoelectric system can transform the pressure and vibration into electric energy on the principle of Piezoelectricity.

By this means, we can solve the problem of traffic illuminator, residential and commercial need for electricity.

The PIEZOELECTRIC SYSTEM can provide the new kind of energy resources which are inexhaustible in supply and always available for use. It will make our city fresher and more beautiful.

(Entry No.70380)



青みがかかるテレビ

創作者：浜守千弘／1967年生まれ。日本、東京在住。

創作意図：私達の生態機能に大きな影響を及ぼしてきた大気、風、太陽光。しかし、現在私達は殆どの時間をそれらから隔離されて生活しています。そこで、閉鎖空間からでも移り変わる空の様子に触れられる映像装置を提案します。その空に触れることにより、もう一度私達の体が地球と繋がるきっかけが生まれることを望みます。

作動させる為には、太陽のエネルギーを根気よく蓄えねばなりません。放送元は地域ごとのケーブルテレビです。

Bluish Television

Designer : Chihiro Hamamori / Born in 1967, living in Tokyo, Japan

Purpose of design : The atmosphere, wind, and sunlight have for centuries exercised a significant influence over our biofunctions. However, at present we spend most of our time isolated from those elements.

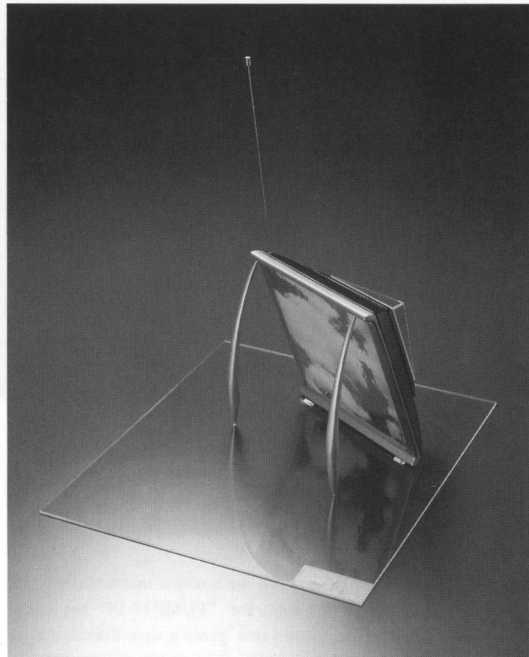
So I propose an imaging system that would make it possible to get in touch with the ever-changing sky even from an enclosed space.

By touching the sky, it is hoped that there should arise another opportunity for our bodies to be linked to the Earth.

The solar energy needed to activate the system must be stored patiently.

The broadcasting source is cable television in each local community.

(Entry No.70486)



ウォーター・バー

創作者：橋田規子／1964年生まれ。日本、北九州市在住。

中村和世／日本、北九州市在住。

明木尚子／日本、北九州市在住。

創作意図：手すりは、お年寄り等、足腰の弱った人の転倒を防ぐ器具として普及しつつあります。浴室に於てその機能は重要ですが、室内が汎雑になりがちな点、触り心地の面で改良が必要です。提案では、浴室機能の一つ「水栓金具」と一体化することにより空間をすっきりさせました。又、水栓金具の機能を生かし接触時の冷たさを解消。滑止めとして表面にラバーコーティングし、温感と触感の両面で補助器具としての安心感を高めました。バリエーションとして、パーツ構成により空間サイズにフレキシブルな対応を可能としました。

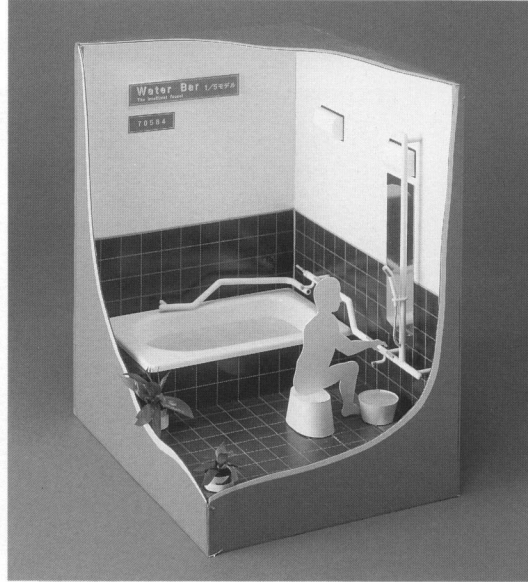
Water-Bar

Designers : Noriko Hashida / Born in 1964, living in Kitakyushu-si, Japan

Kazuyo Nakamura / Living in Kitakyushu-si, Japan

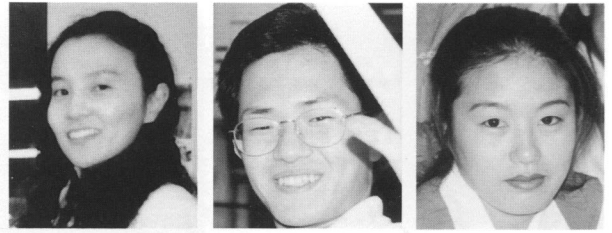
Naoko Akegi / Living in Kitakyushu-si, Japan

Purpose of design : Handrails in the home are becoming popular to help prevent those with weak legs, such as the elderly, from falling. They already play an important role in bathrooms but still need to be improved because they make other rooms look cluttered and they are not completely soft to the touch. The design I propose is integrated with the faucet of the bath as one solid piece to provide the bath with a neat look. The handrail is freed of coldness upon contact by taking advantage of the hot water from the faucet. The surface is coated with rubber as a slip-resistant feature. These two touch-related features help give greater security to the user.



One variant of the handrail allows its parts to be assembled flexibly depending on the size of the space involved.

(Entry No.70584)



ポンプ・イット・アップ

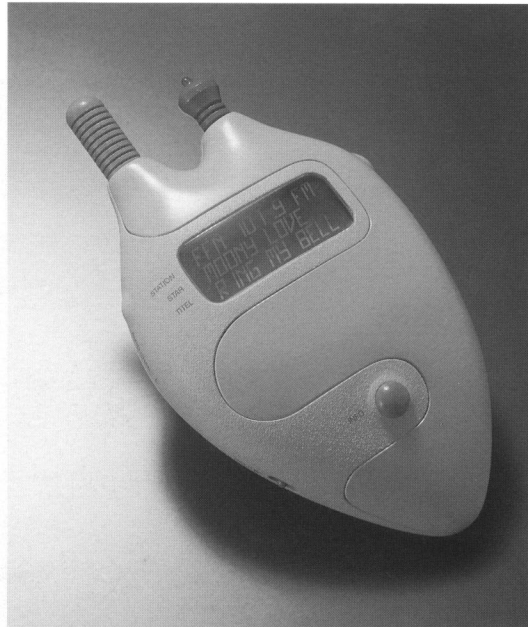
(音楽のリズムに合わせて上下に弾むデジタル・ラジオ)

創作者：セバスチャン・ティル・クラウウィンケル／1969年生まれ。イタリア、ミラノ在住。

創作意図：ラジオは我々の身の回りの世界と接触する一つのメディアである。我々はどうのようにラジオを聴いているだろうか。

通常ラジオは二次的なメディアだ。すなわち、大抵の場合我々は目や手を何かほかのことに従事させながら(例えば、手洗いでひげを剃りながら、台所で料理しながら、あるいは車を運転しながら)ラジオを聴いているということだ。そうでなければテレビを見て映画に夢中になっている。

焦点をラジオに戻すと、「ポンプ・イット・アップ」ラジオには新しい要素が組み込まれている。つまり、ラジオに新しい特性を与え、聴き手をもっと積極的に聴くようにさせることを可能にするのだ。その特性とは、ラジオが音楽のリズムに合わせて上下に弾む、というもの。音楽が、触れられるものになるのだ。このラジオを聴くと、ラジオ自身が断続的にその大きさを変え、音楽とリズムを動きに変える 音楽を感じることが出来るわけだ。ラジオの表面は柔らかいゴム製で、手で握ることができる。心臓のような手に心地よい柔らかな形、他とは違う表面構造と素材、そして他にはないインターフェース・ボタンを有するこのラジオは触覚に訴える企画となっている。



“Pump It Up”

(A DIGITAL RADIO THAT PUMPS TO THE RHYTHM OF THE MUSIC)

Designer : Sebastian Till Krawinkel / Born in 1969, living in Milano, Italy.

Purpose of design : A radio is a media to get in touch with the world around us! Normally the radio is a secondary media, which means we are listening to it while our eyes and hands are doing something else (like: Shaving, Cooking, Driving, Running),

otherwise we watch TV where we get more involved through pictures.

In order to involve the auditor more actively in listening to the radio, the “PUMP IT UP” has a new feature integrated that gives a new dimension to music! It pumps according to the rhythm of the music!

Music becomes tangible. When listening to the radio it constantly changes its size and translates music and

its rhythm into movement!You can feel the music! The radio would be done in rubber so it can be squeezed with the hand. The heart-like hand pleasing soft shape, the different surface textures - materials, and the different interface buttons / sticks are making the radio to a tactile enterprise!

(Entry No.70679-A)

プラグ「タッチ 1」

創作者：キム・イエ・ホ / 1959年生れ。韓国、ソウル在住。

創作意図：近代運動の発端以来、工業デザインは、「形状が機能に従う」という当初の考えを、機能という言葉のもつ狭い範囲での機械作用的用途に基づいた合理的デザイン方法論へと次第に変化させていった。そして、機能は、単純に实际的、技術的純粋主義と同義語となっていった。こうした結果が多くの場合、機械的用途の高度化の象徴として作動する現代の製品に明らかに見られる。

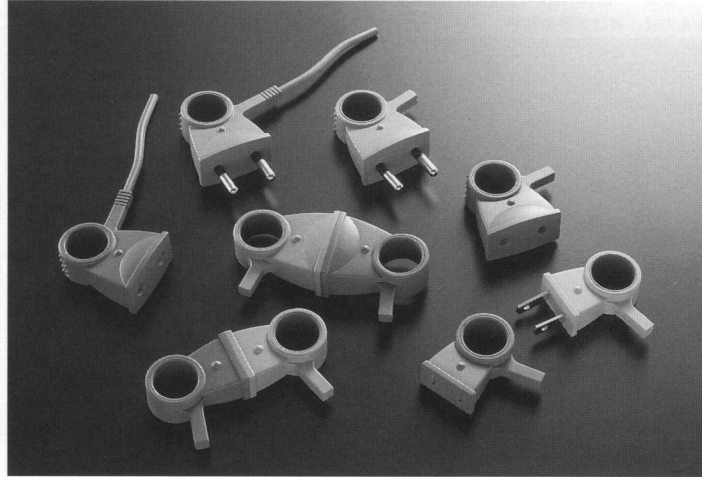
従って、機械生産の製品に対する我々の関係を再構築する方法を探る。そしてこれは「形状は機能に従う」という言葉を再評価して、機能がこれまでよりも一層深い意味合いをもつようにさせる事で達成できると思う。これはなにも、実用性を排除して装飾を優先することではない。何故ならこうする事で時として経費拡大とエリート主義に陥ることがあるからである。代替案は、真に多くの人に受け入れられる独自の特異性を発揮する安価な製品を目指している。

PLUGS "TOUCHES 1"

Designer : Kim Jae Ho / Born in 1959, living in Seoul, Korea.

Purpose of design : Since the inception of the modern movement, industrial design has gradually distorted the original ideal of "Form Follows Function" into a rationalistic design methodology based on the narrow mechanistic use of the word function. Function has eventually become solely synonymous with practical and technical puritanism, the results of which are evident in our products, which perform mostly as a symbol of machine-like sophistication.

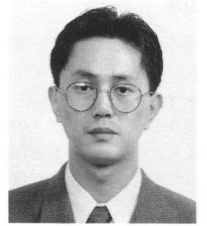
Therefore, I search for ways of re-establishing our



relationship to our machine made products, and I believe this is possible by a re-assessment of "Form Follows Function" where function is intended to embrace far richer meanings than it has done previously. This doesn't necessarily mean the application of ornament to the exclusion of

practicality, as this sometimes leads to expense and elitism. This alternative aims to produce inexpensive alternatives that display the uniqueness of their own character, which have a genuine popular appeal.

(Entry No.70736)



生物発光グラブ

創作者：パウロ・バラ / 1961年生まれ。ポルトガル、リスボア在住。

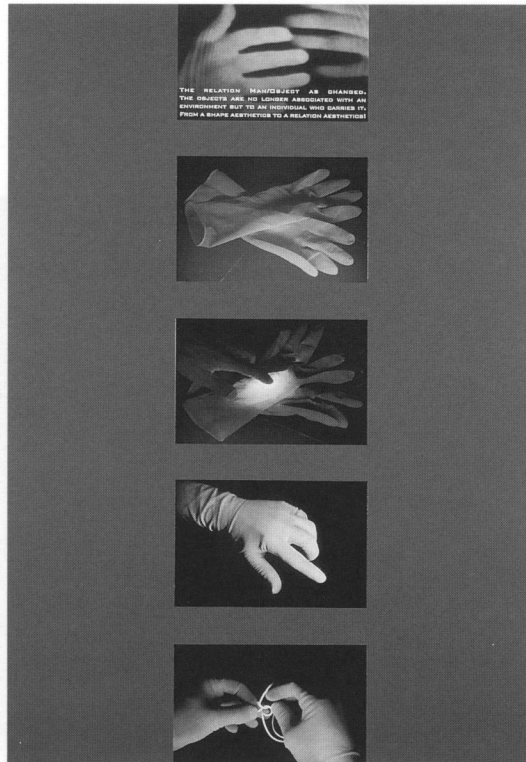
創作意図：「グラブ」は、たわみフィルムを感熱液晶材で覆って構成した生物発光システムです。身体に触れると、液晶材は、発光して、人体の熱を光エネルギーに変換します。着用者の手は、「グラブ」を支える構造体の役割を果たすと同時に、エネルギー源や光度調節器、スイッチにもなります。このグラブは、これまでなかった色々な性質を手にとり、手のジェスチャーを元通り意思疎通の手段としたり、手袋に従来とは違う構造を与えたりします。また、人体の一部となり、人体を人工の皮膚で覆うだけで、着用者にこれまでなかった能力を与えます。例えば、人自身の内部資源を変換する能力、意思疎通、表現、文化、技術について人体が持つ潜在力を再発見する能力などです。人との間には、自然の距離、人工の距離が昔から存在しますが、この距離を取り除く「グラブ」は、器具というよりは人工器官です。そして、手に定着して手と意思を通じ合い、手の触感や暖かさ、ジェスチャーを捜し求め、それを表現します。

Bioluminescent Glove

Designer : Paulo Parra / Born in 1961, living in Lisboa, Portugal.

Purpose of design : "Glove" is a bioluminescent system composed of a flexible film covered by a thermo-sensitive liquid crystal material.

When in touch with the body the material gets excited, changing human heat to lighting energy. The hand is its structure, energetic source, regulator of light intensity and switch. Gives new properties to the hand, recovering the gesture as a communication element, eliminating the object's traditional structure, that becomes the man's body, covering it only with a new skin that allows him to acquire new capabilities, transforming his own resources, rediscovering the

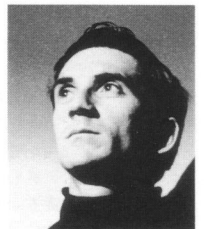


communicative, expressive, cultural and technical potentialities of the human body. Avoiding the traditional distance between man and object, natural and artificial, more than an instrument "Glove" is a

prosthesis.

Settling on the hand communicates with it, searching for its touch, warmth and gestures....

(Entry No.70741)



毛細血液サンプル採集・準備システム

創作者：ディアナ・イラニ / 1975年生まれ。インド在住。

創作意図：エイズ、その他伝染病に対する意識が世界各地の報道機関の報道により高まっている中、患者も医者も同様に不安感が高まっています。安全で不安や恐怖とは縁のない、治療のための触れる方法が欲しい。最初に病院へ行くところを感じます。つまり、簡単な血液試験法が欲しいのです。

指に突き刺して血液を採集するのは、自然災害や戦争で伝染病が発生したとき最もよく使用される方法です。しかし、安全で信頼性の高い方法で毛細血液を採集して患者やその他関係者を守ることが、絶対必要です。今回提案した作品は、各作業を単純化すると共に、携帯性と使いやすさを組み合わせて信頼性を高めています。そうすることで不安感を和らげているのです。それが治療のための触れる方法です。

A System of Collection and Preparation of Capillary Blood Specimens

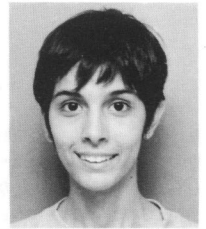
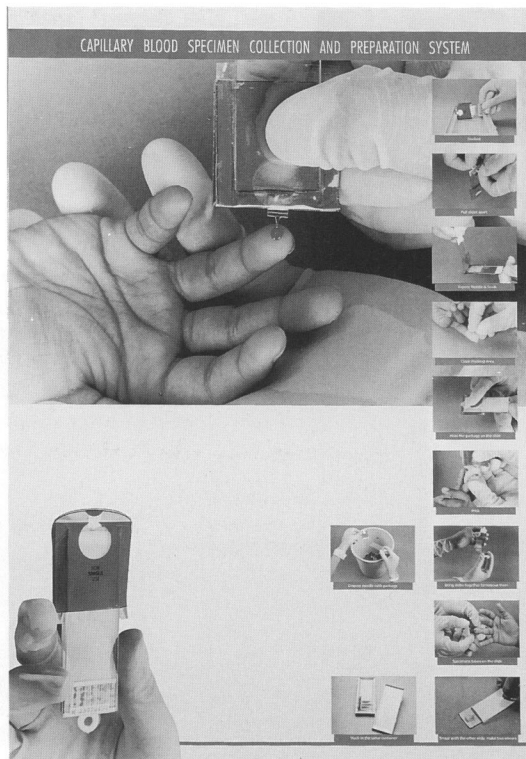
Designer : Diana Irani / Born in 1975, living in India.

Purpose of design : In a world of increased awareness about AIDS and other communicable diseases, driven by the all pervasive media, raises anxiety levels in patients and doctors alike.

The need for the healing touch that is safe and free of anxiety and paranoia is felt at the very first contact with the medical profession - The simple blood test.

Pricking the finger to obtain capillary blood is the most frequently used method at times of epidemics caused by natural disasters and wars.

A safe and reliable system for capillary blood collection that protects patients and others involved is a critical need.



The proposed product simplifies operations and combines portability, with ease of use to improve reliability; thereby reducing anxiety. The healing touch.

(Entry No.70760)

天燈 (明かり窓)

創作者：ソン・フー・ウォン / 1975年生まれ。台湾、台北在住。

創作意図：作品の基本的アイデアは、中国の伝統的天窓と燈台から得ました。この2つから得た原理とアイデアを利用して作品を明るくすると同時に、東方の趣を与えています。デザインは、温風を利用してランプの傘をふくらまし空中に浮かぶようにすることが基本方針です。

スイッチは、触れれば作動します。また、余分な模様を施していません。紙を用いて材質の美しさが目に見えるようにしています。これは作品の1つの特徴です。

Sky Light

Designer : Song-Fuh Wang / Born in 1975, living in Taipei, Taiwan.

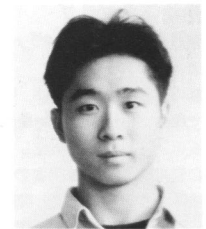
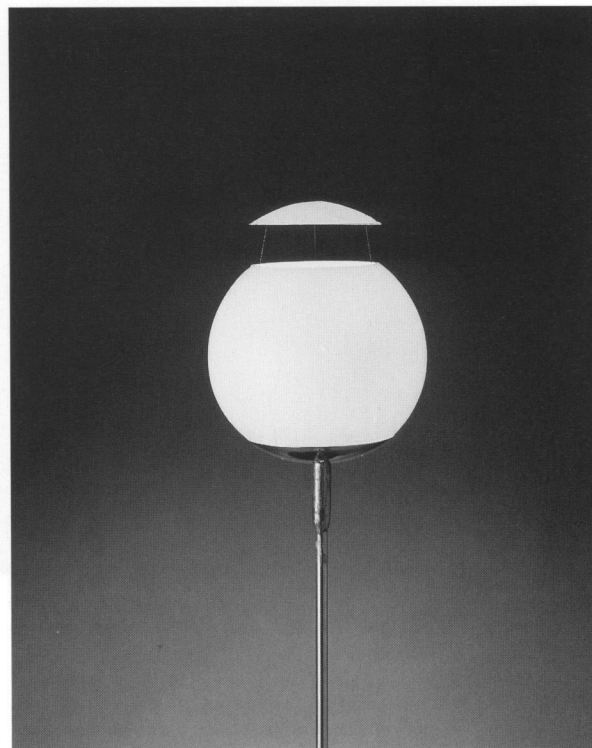
Purpose of design : The basic concept is coming from China traditional sky light and light house; I use this principle and idea on the work to make the work clear and comprise east flavor.

The principle of design is using hot air to make the lamp shade becomes to duff and suspended in the air.

The switch is operated by touching and without any superfluous design on the product.

Using paper to show the beauty of material is one special point in this work.

(Entry No.70951)



アイロンマウス

創作者：フォン・デー・ホアン / 1976年生まれ。
台湾、台北在住。

チュン・トン・ホ

ポー・チン・リャオ

創作的意図：アイロンは、手のひらの圧力を受けて操作されます。手がアイロンから離れて動作が止まる。アイロンは自らの重さによってアイロンをつづけようとする人の意志を引継ぐのでしょうか？

衣服の表面がアイロンに触れないようにすれば、もっと安全にアイロンをかけることができます。



Iron Mouse

Designers : Horng-Dee Hwang / Born in 1976,
living in Taipei, Taiwan.

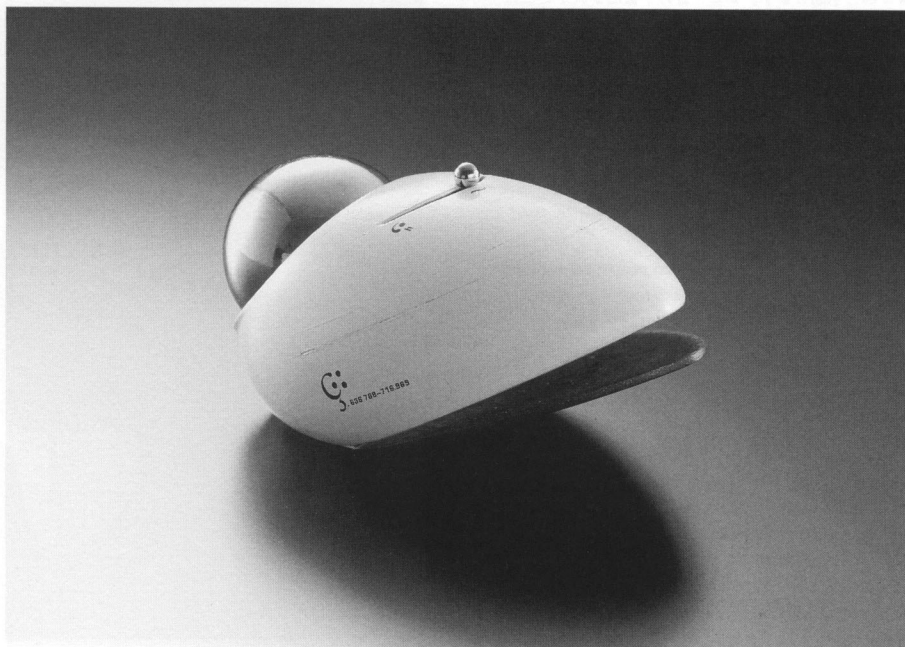
Chung-Tong Ho / Living in Taipei, Taiwan.

Po-Chin Liao / Living in Taipei, Taiwan.

Purpose of design : The iron proceeds ironing
under the pressure of the palm.

When the hand off the iron and action and action
stops, the will turn over? by its own weight. By
separating the surface of clothes from the iron, we
could make ironing more safer.

(Entry No.70967)



ペン型ポケットコンピュータ

創作者：アンドレス・スティリコ / 1965年生まれ。
イタリア、ミラノ在住。

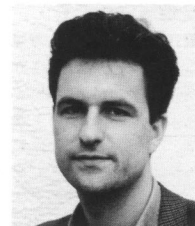
創作的意図：この作品は、ポケットに収まるペン型コンピュータを作るのが目的である。手のひらにぴったりする形状であり、どこへでも持ち運びできる高機能なツールである。

設計用途は、図面や文章、音声、映像に関する計算である。「スイス軍用ナイフ」並みの精密さで、各種ツールは、折り畳むことができる。

ツールの内容は、スクリーン、ペン、メモリーカード読み取り装置、デジタルカメラ、充電式バッテリー。

右きき、左ききにあわせて、スクリーンには、ねじを戻してとりはずし、入れ換えることができる。メモリーカード読み取り装置の表面をひじ掛けとして使いながら、スクリーンを台としてペンを使うことができる。

この精密な折りたたみツールは、材質が高級で、良いつくりであるため、動作音を聞き、手で触れると、信頼感が生まれる。また、使い捨てにされることが決していない、次の世代へと受け継がれるようなコンピューターでもある。



Pen Based Pocket Computer

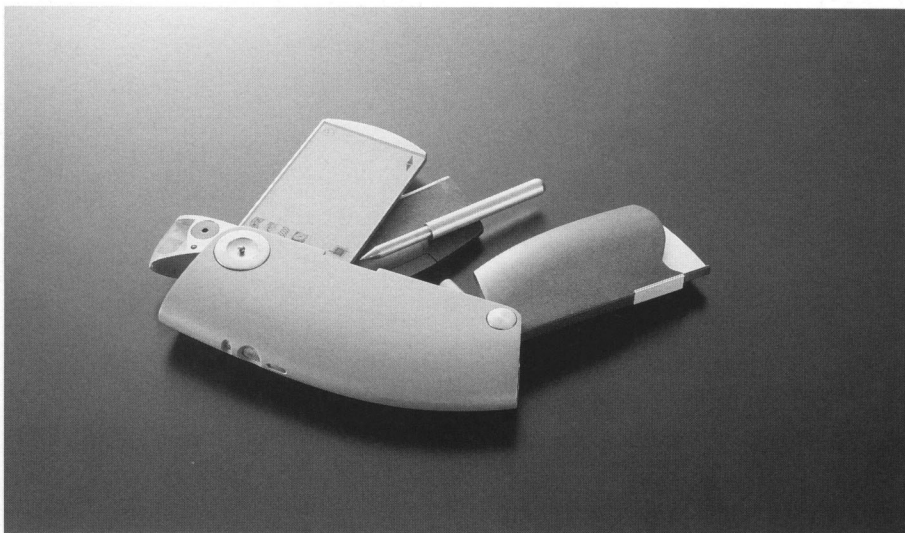
Designer : Andreas Störiko / Born in 1965, living
in Milano, Italy.

Purpose of design : Purpose of design is to create a
pen based computer that fits in the pocket. It's shape
feels beautiful to the hand and makes it a functional
tool that can be taken anywhere.

The device is made for the computing of drawings,
text notes, sounds and pictures.

With the precision of a Swiss Army Knife the
"tools" fold out.

The tools are: a screen, pen, memory card-reader,
digital camera and the rechargeable battery.



For left and right hand use the screen can be
unscrewed and turned around (panel four, top photo).
The surface of the memory-card-reader can be used
as smooth handrest during the use of the pen on the
screen.

The high quality materials and their good fabrication,

the sound and touch of the precision of the folding out
tools will create an atmosphere of trust and reliability.
This is the kind of computer that will not ever be
thrown away but passed on to the next generation
instead.

(Entry No.70985)

タッチ・ナビゲーション・システム

創作者：福岡正文 / 1965年生まれ。日本、東京都在住。

創作意図：目の不自由な人が道を歩く時、健常者が暗闇の中を歩かなければならない時の様に、歩く道の情報があらかじめわかっている場合とわかっていない場合とでは、安心感や安全面でとても大きな差があります。このナビゲーションシステムは、目の不自由な人に対して「触覚」により歩く道の情報を伝え安心で安全な歩行を助けます。また、目の不自由な人が、このツールを使って、街の中を自由自在に歩けることから自立の精神が芽生え、健常者と障害者との間の壁がなくなることを目的としています。

なおシステムはGPS衛星から受信した情報を立体地図に変換し、触れることにより情報が得られる。

Touch Navigation System

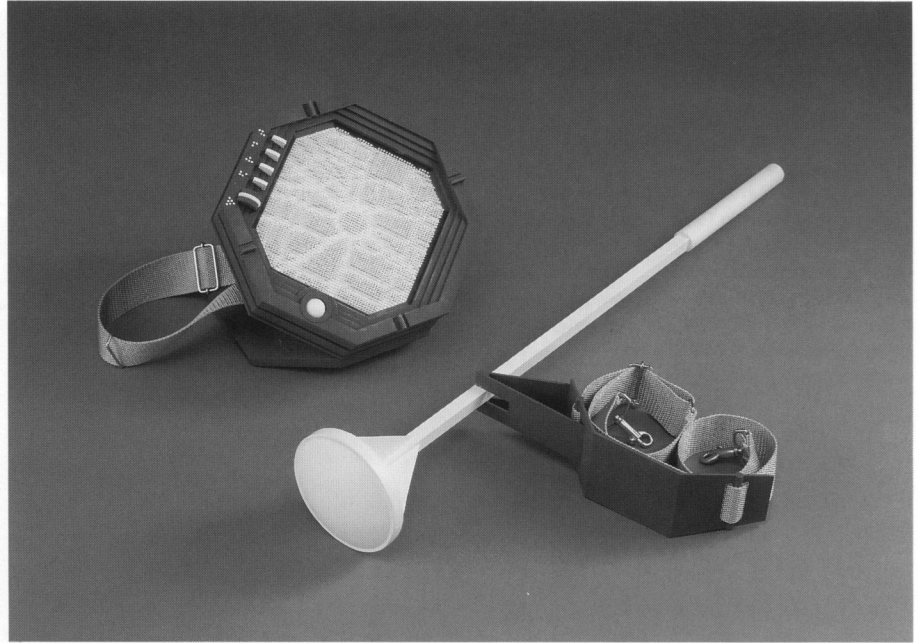
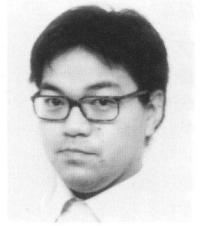
Designer : Masafumi Fukuma / Born in 1965, living in Tokyo, Japan

Purpose of design : When blind people are walking on a road, it makes a great difference in terms of security and safety whether they have prior knowledge of it or not, as is true of people with normal sight walking in the dark.

The navigation system I propose gives blind people information about the road through their sense of touch to assist them in walking safely. It is also designed to help blind people become less dependent on others and break down the walls they may have erected against those with normal sight.

The system receives information from a GPS satellite and transforms the information into a three-dimensional map, which the user touches to "read" the information.

(Entry No.71107)



全地形用車椅子

創作者：マイケル・ジャルセン / 1971年生まれ。ニュージーランド、ウエリントン在住。

創作意図：最近の製品は、極めて高度化しているため、使用しても複雑すぎて混乱してしまいます。したがって、こうした高度技術を方向転換させて、使用者のために機能するようにしなければならない時がすでにやってきました。製品は、無理をしないで使用できるようにし、人体や人の心、生き方と調和するようにすべきです。

作品の「全地形用車椅子」を使うと、自然の地に戻ることができ、野外のよさを味わいながら探検できます。行動半径が限られていた人は、体験したことのない場所へ行くこともできます。日常作業をこれまでより簡単にできるようになり、したがって、生き方が充実します。

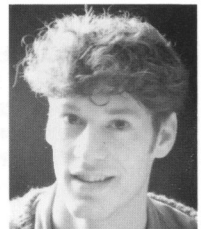
All Terrain Wheelchair

Designer : Michael Jensen / Born in 1971, living in Wellington, New Zealand

Purpose of design : Products today have become so advanced that they have become complicated and confusing to use. It has come to the time where we need to turn the technology around so that it works for the consumer. Using the product should be a natural thing to do, harmonising with the human body, mind and the way in which we live our lives.

The "ALL TERRAIN WHEELCHAIR" lets people get back to nature and allows them to appreciate and explore the outdoors. It allows people with limited mobility to go places they have never been before. It enables them to perform their daily routine with added ease, therefore enhancing their lifestyle.

(Entry No.71155)



映画館や劇場の観客席

(サイズの調節が可能な座席)

創作者：ジェームス・リチャード・ジョンソン / 1968年生まれ。イギリス、アバディーン在住。

創作意図：現在の劇場の座席では、各観客は、隣の観客といくら親しくとも等間隔で座らざるを得ない。この民主的であるが、一種の強制のため、観客は、友人であろうとなかろうと、座ったままでは隣客とは親しく話すことができない。

今回の作品は間隔変更できるシステムを作り、それによって、これまでのように公開行事として映画を団体で観賞すると同時に、友人と一緒に家庭のソファで映画観賞するときの親密さを味わえるようにするのが目的である。

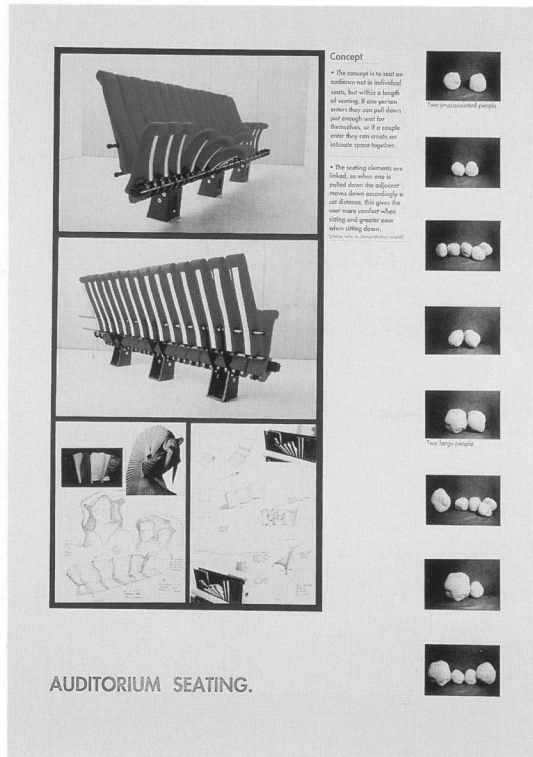
CINEMA / Auditorium Seating
(VARIABLE SPACING)

Designer : James Richard Johnson / Born in 1968, living in Aberdeen, U.K.

Purpose of design : At present, auditorium seating forces an audience to sit equally spaced to each adjacent person regardless of how intimate their relationship, the enforced democracy constricts the way the viewer can sit and relate socially to their neighbour, whether they are a friend or not.

The proposal is to create a seating system within which variable sized pockets of social space can be created, retaining the group event of going to see a film as a public event whilst giving the audience the intimacy obtainable when watching a film at home on a sofa with friends.

(Entry No.70121)



凹凸のあるアルミポケット

創作者：ブリジット・アッシュトン / 1967年生まれ。イギリス、ハーツ在住。

創作意図：綿と、ポリエステル/ビスコース製の、二重織りファッション繊維。変形チェック模様の布の中にいれた四角いアルミ片がサラサラ鳴って、光りますが、あくまでも軽い感覚を保ったままです。構造中に用いられた高捻糸が弾力性のある質感を与え、それによりその形状を維持しつつ、しなやかさと動きが可能になります。

Graduated Aluminium Pockets.

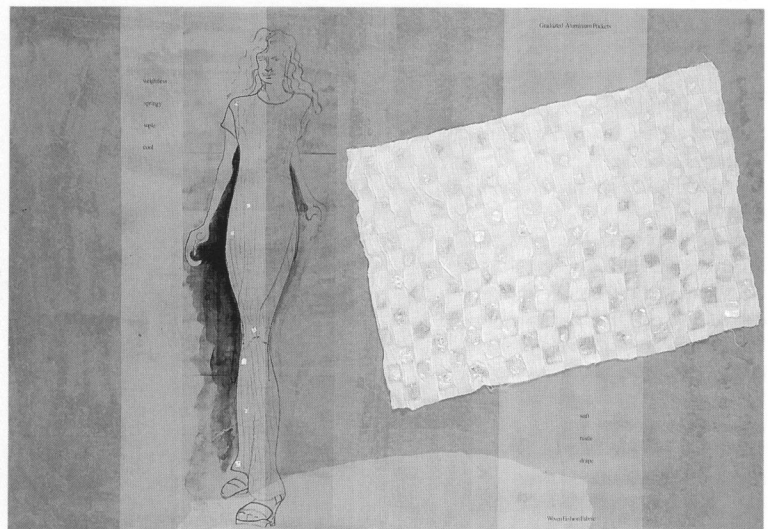
Designer : Bridgette Ashton / Born in 1967, living in Herts, U.K.

Purpose of design : A woven double cloth fashion textile, of cotton and polyester / viscose.

Contained inside the distorted check fabric are squares of aluminium leaf which rustle and reflect yet do not detract from the weightless feel.

The high twist yarn used in the construction gives the fabric a springy quality making it hold its shape whilst remaining supple and allowing movement.

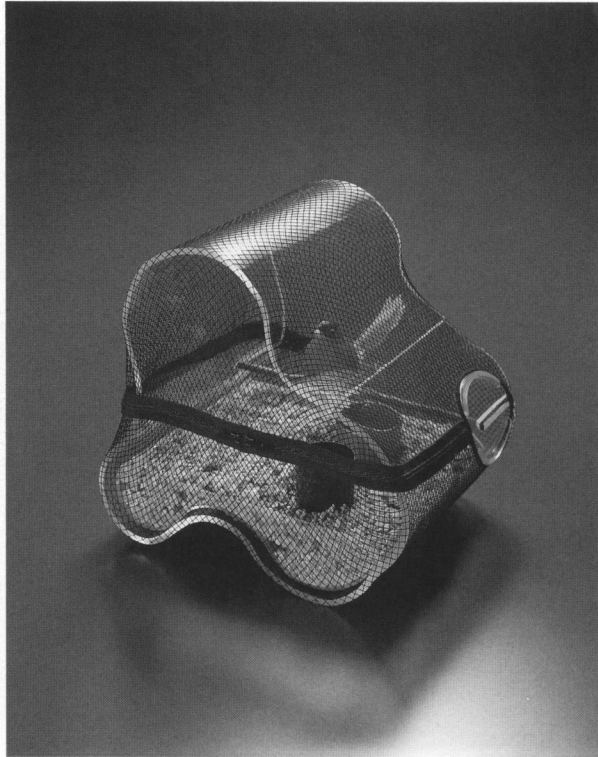
(Entry No.70134-C)



30

バードケース

創作者：ホセ・M・トレス・ナダール／1947年生まれ。スペイン、ムルシア在住。
 グラウ・エンリック・セラ／スペイン、バルセロナ在住。
 創作意図：物を包むために使う。メタクリル製バードケースにリクラ網を取り付けたり、はずしたりする作業は荷造りの要領で行う。形を与えているものが消えれば物の形はなくなるというアイデアを利用し、すべてのものを包むことによって同じ形にする。
 ポテトとレンガのように形の違うものでも、同じプラスチックのネットで包み、形の違いをなくし、同じ形にする。
 ネットはファスナー1週間に1回取り外し、洗濯機で洗える。



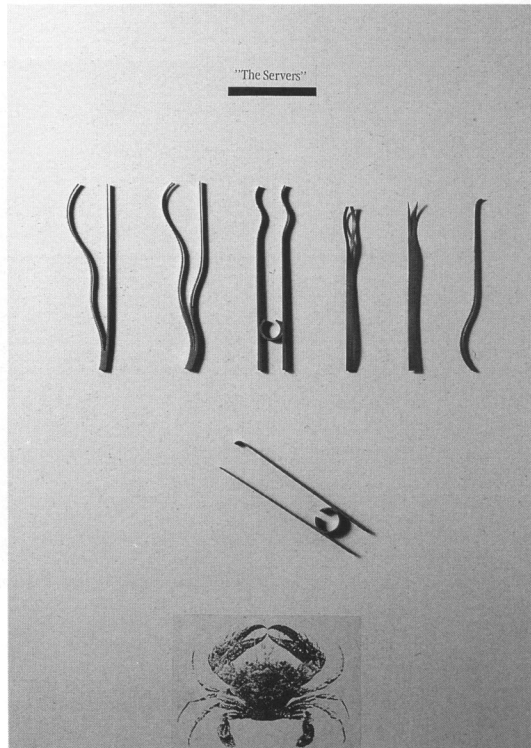
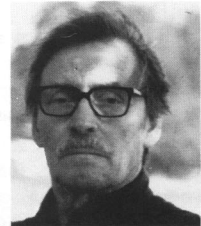
Bird Case

Designers : Jose M. Torres Nadal / Born in 1947, living in Murcia, Spain.
 Grau Enric Serra / Living in Barcelona, Spain.
 Purpose of design : To wrap. Process of assembling and unassembling of a metacrilat birdcase an aclycra net that allows us to work the idea of packing and therefore, with the ideas and shapes of things which fade away when whatever give sit shape disappears causing everything to have just about the same shape and making differences between a bunch of potatoes and a group of bricks all of them wrapped by the same plastic net, almost unexistent.
 The net could be taken out due to its zip once week to be washed and be put into a washing machine.
 (Entry No.70228-A)

31

サーバー

創作者：エーロ・スヴィノーヤ／1926年生まれ。フィンランド、ヘルシンキ在住。
 アーリ・スヴィノーヤ／1929年生まれ。フィンランド、ヘルシンキ在住。
 創作意図：サーバーセット：機能性と機能的形状を組み合わせてデザイン。サーバーは、様々な料理、サラダ、海鮮料理、茸等に使用できます。サーバーは、アルミ合金鑄造製で、グラインダー仕上げをしている。表面は粗いまま端面に丸味をつけている。陽極酸化で最終仕上げ。
 サーバーは、ステンレススチール製でそれにあつた方法で作ってもよい。



"The Servers"

Designer : Eero Syvänoja / Born in 1926, living in Helsinki, Finland.
 Aili Syvänoja / Born in 1929, living in Helsinki, Finland.
 Purpose of design : A set of servers, in the design of which funktionally and organic form are combined. The servers can be used for variety of dishes, salads, shellfish, fish, mushrooms, etc.
 The servers are made of aluminium alloy using casting technique, finishing is done mechanically. The surface is left rough, the edges are smoothed. Final finish by anodizing.
 The servers can also be made of stainless steel using methods required by the material.
 (Entry No.70267-A)

3つの食器セット

創作者：フランク・ホグナー / 1952年生まれ。ドイツ、リュベック在住。

創作意図：儀式での食事用の容器3個。その重量と粗削りの表面故に注意を呼びます。

その平凡さと単純さ故に、全面にでしゃばることはない。粗い、鉄色の外面は、地球を思い出させる。内部のうわ葉は偶然に生まれたクラックで、天の不可思議を反映している。儀式としての食事、注意を集中すべき行動。

色即是空、空是即色。

Three Bowls Set

Designer : Frank Högnér / Born in 1952, living in Lübeck, Germany.

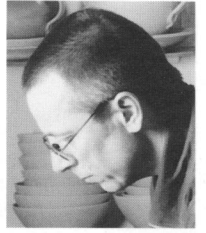
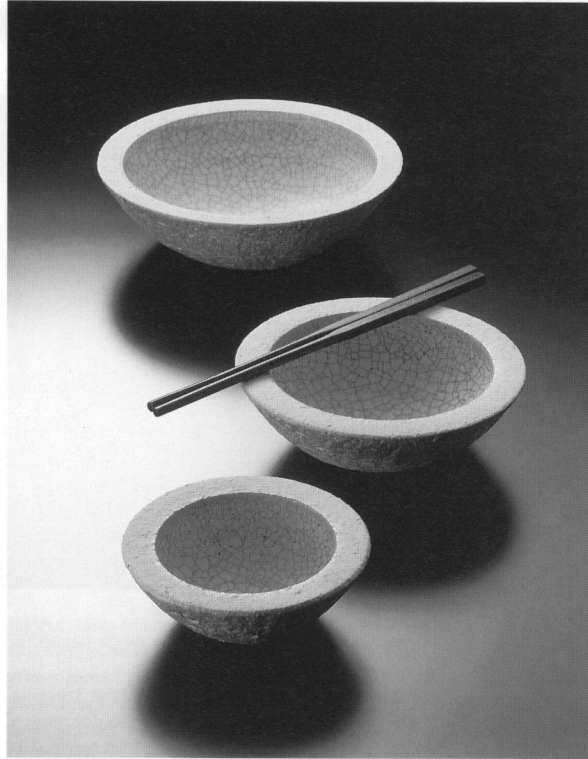
Purpose of design : THREE BOWLS FOR A RITUAL MEAL

Because of their weight and rough surface these bowls produce ATTENTION. By their plainness and simplicity, they don't move into the foreground.

The rough, ironcoloured outside reminds us of the earth; the structure of the glaze on the inside, the craquelée, created by accident, reflects the inscrutability of heaven.

A ritual meal, action with ATTENTION,
EMPTYNESS IS FORM = FORM IS EMPTYNESS.

(Entry No.70309)



花瓶2号

創作者：パトリック・コワコウスキー / 1970年生まれ。スロバキア、ブラティスラワ在住。

創作意図：「触れる」「感じる」というテーマから、変化を楽しめる「花瓶2号」を製作した。

「触れる」「感じる」という言葉は、人間の行為、とくに生け花のような創作文化を意味していると思う。生け花は人間と自然のつながりを示し、そこには人間の存在の意味に対する答が隠されている。

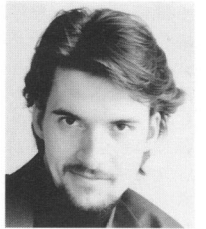
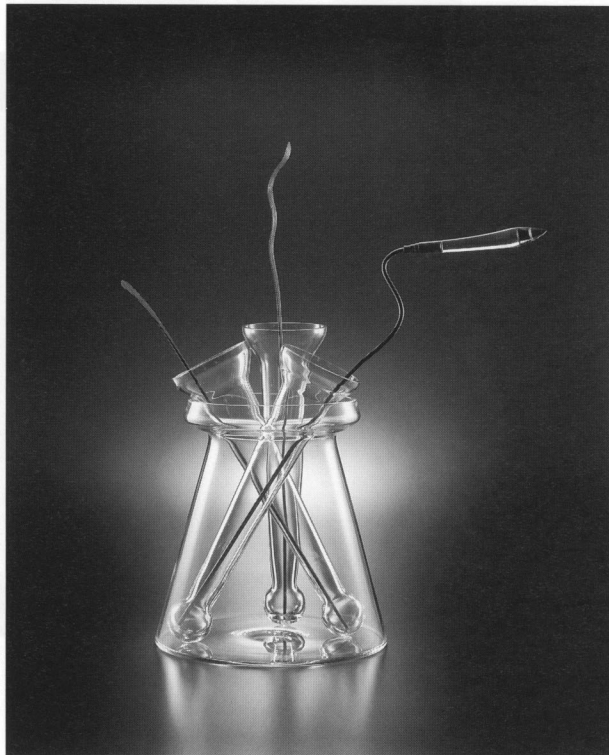
"VariableVase No.02"

Designer : Patrik Kováčovský / Born in 1970, living in Bratislava, Slovakia.

Purpose of design : I created variable "Vase No.02" under the influence of theme "Shoku" :Touch, Feel./ I think, that the meaning of words "a Touch, a Feeling"/ is bound to human behaviour,creativity, culturelikewise culture of ikebana-arranging flowers.

There is a demonstration of some connection of human being to nature hiding an answer for explanation of our human substance / essence / there.

(Entry No.70362)



凧 NAGI

創作者：堀本敏生／1970年生まれ。日本、大阪府在住。

栃下 勝／1967年生まれ。日本、大阪府在住。

金 竜二／1967年生まれ。日本、四日市市在住。

本田邦彦／1967年生まれ。日本、四日市市在住。

創作意図：湖のような、音のない静かな空間は、人の心を和らげ、穏やかにする。あまりにも静かな時は、小石を湖に投げ、波紋を作ってよく遊んだものだ。湖からの静かな返事（波紋）を聞き、また返事を返すように小石を投げる。それは、まるで人と空間を結びつける会話のよう。人は、その静かな波紋から本能的に何かを得ているのかもしれない。

見た感じ変わった様子はなく、このテーブルは、そこに存在するだろう。そのテーブル、ある素材のテーブルクロスを発生させる器官を持つ。発生する素材は、二酸化炭素。分子レベルの水と結合し、白く見える。そう、まるで雲のよう。雲はとても静かで、いつもやさしい。さあ、雲に触れてごらん。雲のやさしさを感じてごらん。

湖に小石を投げ込むように。

NAGI (calm)

Designers : Toshio Horiki / Born in 1970, living in Osaka, Japan

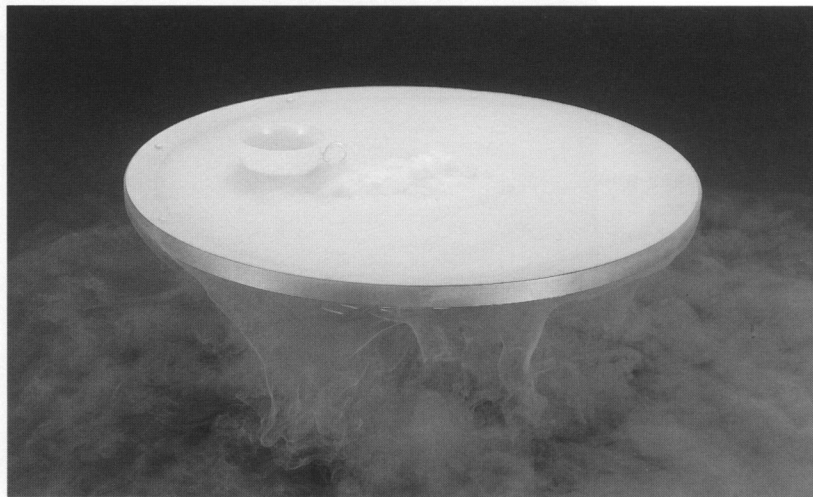
Masaru Tochishita / Born in 1967, living in Osaka, Japan

Yoni Kim / Born in 1967, living in Mie, Japan

Kunihiko Honda / Born in 1967, living in Mie, Japan

Purpose of design : Ponds and other such noise-free spaces soften and calm our hearts.

When I felt that a pond was too quite, I would play with it by throwing a small stone into it to form ripples. The pond returned a reply, and I answered it by throwing another stone into it, as if we were



speaking with each other. People might intuitively learn something from such ripples.

Without any abnormal look to it, the table I propose will exist where it is. But it has an organ that forms a tablecloth of some material on it. That material is carbon dioxide that combines with water molecules to

make the table top look white. It is like a cloud. Clouds are very quiet and always soft. Touch the cloud and feel its softness, in the same manner as you throw a small stone into a pond.

(Entry No.70421-A)

一緒にジッパーを開けましょう。

創作者：レイモンド・ディッキングー／1955年生まれ。オーストリア、インスブルック在住。

エドウィン・フォール／1964年生まれ。オーストリア、ウィーン在住。

創作意図：我々の作品は、皮膚、衣服及び空間という3つの要素の相互作用に基づいています。これらの要素は、空間と機能を共有する被いの中の被いとして見ることができます。我々の皮膚は、我々が触り、感じることのできるものです。皮膚は、体を保護しています。又、同時に我々が身につけている衣服によって保護されています。この第2の被いを、第3の被い、つまりその中で我々が自由に動きまわることができるし、我々がそれによって保護、カバーされる空間に変換することができます。

次の段階は、単なる人間同士の象徴的な結合ではなく、我々の部屋を次々に物理的に結合する事です。

このようにして、自分を他の人に対して解放することで個人の垣根を取り払って、より大きな存在（又は、被い）が生まれます。

"LET'S ZIP TOGETHER"

Designers : Raimund Dickinger / Born in 1955, living in Innsbruck, Austria

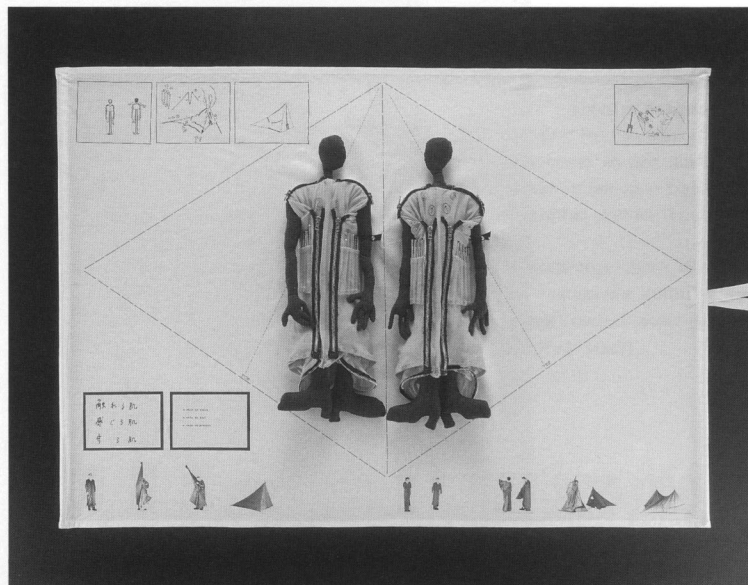
Edwine Hörl / Born in 1964, living in Wien, Austria

Purpose of design : Our work is based on the interaction of three elements....skin, Clothing and space.

As we see it these elements are as envelopes within envelopes sharing space and function.

Our skin touches and feels. It covers and protects our bodies and is, in turn, covered and protected by the clothings we carry with us.

This second envelope can be transformed into the third envelope, space or the room in which we may move freely but still remain protected and covered.



The next step, not just as a symbolical joining of all people, is the physical connection of our rooms with one another.

Thus a larger entity (or envelope) comes to being by setting aside the individual via opening oneself to the other.....

(Entry No.70747)

T タイム、時間に触れる、我々の時間、針と握手

創作者：オリビエ・クラーク / 1966年生まれ。
フランス、マルセイユ在住。

マルク・シュラー / フランス、オーバーニュ在住。

創作意図：“今何時ですか？”

時計の文字盤の蓋をあけて、針に軽く指を触れる。

“6時13分です”と目の不自由な人はいう。

それなら、目で見て時間を知る代わりに、非物質的な存在である時間と物体を感知の世界との間の関係を何故具体化しようとするのか。しかし、目的は時間の読み方についての慣例、つまり普遍的な文化の一端を、目の不自由な人向けの特殊製品と交換することではなく、単に時間を読む機能と相互依存関係にある物質をデザインすることに過ぎない。時計のケースの中では、独立のぜんまい仕掛けが2つの回転式マグネットを引っ張り、時間と分用の2つのマグネットリング針を引きつけている。針に指を触れた後は、あるいは、針を止めた後でも、特許システムによって針は常に元の位置に戻る。

触れるのを止めると、文字盤交換式の防水・耐衝撃性時計となる。これにより、“時間を止める”という永遠の夢が実現する。

T.Time or Hour Touch, Our Time or Shake your "Hands"

Designer : Olivier Clerc / Born in 1966, living in Marseille, France.

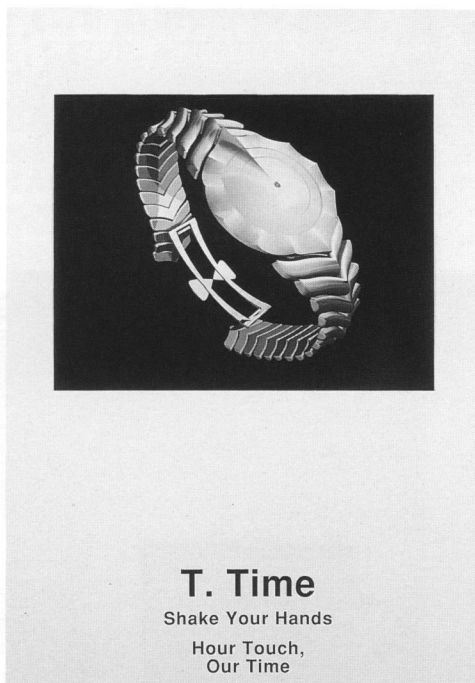
Marc Schuller / Living in Aubagne, France.

Purpose of design : "What time is it? Please."

He opens the dial's screen of his watch and, lightly touches hands.

"6:13," says the blindman.

Therefore, instead of visual time's reading, why not materialize relationship between the immaterial



subject, Time, and the sensitive world of objects? However, purpose is not to change the time's reading code - part of "Universal Culture" - with specific product for blind people, but only to design an object interdependent with the function of time's reading. Inside watchcase, isolated clockwork pulls two rotary-magnets, drawing two "magnetic ring-

hands" for hours and minutes.

After touching, even stopping them, hands always come back, pulled by the patented system.

Separated, it allows waterproof, choccs-resistant watches with exchangeable modular dials.

It materialize the eternal dream: "to stop the time"

(Entry No.71173)

宝石可変セット・システム：バイオニック宝石システム

創作者：ペーター・ヤニック / 1971年生まれ。
スロバキア在住。

Juraj Schramek

Rychard Kohler

FY. AMD

Town-Hall in Kysucké Nové Mesto

Slowak Savings Bank, a. s. Čadca

創作意図：

- 1) 宝石の形と種類・タイプの変更の可能性 / 材料節約
- 2) 要素の形状の多様性 → 構造の非対称性 → 構成要素の独自性 → 形状と空間の広範な多様性
- 3) 材料の最大限の活用 → 技術的・機能的部品の単純化 / 継手はゴム製に変更 / 様々の違った種類の材料の持つ色彩の調和により形状の互換性が保証される。
- 4) 利点：材料の表面的な配合における自然な構造。
- 5) 生産面での要素形状を無限に改新 / 投資経費の節約。

自然界における形状の創造哲学は、構成要素の単純化、普遍化 / 材料の最大限に経済的な使用にある / 機能が形状を作り、形状が完全にカラフルに、そして自然な形で機能に適應する。

自然界には、偶然的なものは一切存在しない - 自然の完璧さの秘密。

時間をかけたデザイン = 形状の多様性 = 要素の構成の多様性。

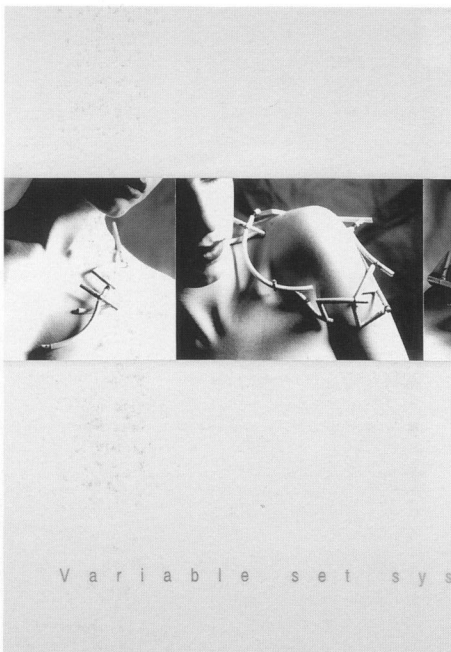
Variable Set - System of Jewellery: "Bionic Jewellery System"

Designer : Peter Janik / Born in 1971, living in Slovakia.

Juraj Schramek, Rychard Kohler, FY. AMD,

Town-Hall in Kysucké, Nové Mesto, Slowak

Savings Bank, a.s. Čadca.



Purpose of design :

- 1) Possibility to change form and kind-type of jewelry/saving of material/.
- 2) Variety of shape of elements → a symmetry of construction → originality of elements of the composition → many of shape and space variabilities.
- 3) Make max. use of material → simplification of technical- functional parts/joint are replaced by rubber joints/. Colour harmony of different kinds of material guarantees compactibility of forms.
- 4) Using the natural structures in surface arrangement of material.

5) Unlimited innovation of forms of elements/ in production/ process saving investment costs.

Philosophy of creation of forms in nature: simplification, universality of building elements/ max. economical utilizing of material/. Function models form and form shapefully, colourfully and structurally adapts to function.

In nature is nothing accidental-it is the secrete of her perfection.

Overtimed design = variability of forms = wide variety of building the elements.

(Entry No.71220)

ベアフットピア

創作者：マルティン・トラウブ／1962年生まれ。
ドイツ、ハーレ在住。
アンドレアス・プスケイラー／1967年生まれ。ド
イツ、ベルリン在住。

創作意図：私の足は、顔や手と同じ程度に敏感である
に過ぎません。しかし、布や皮革、プラスチックの殻
で覆われています。裸足で歩くと、疑いの目や反感の
目で見られてしまいますが、それでも私は、大昔のよ
うに、地面に直接触れて、忘れていたエネルギー、私
がそのまま生活している意識下にある世界、つまり、
古代の、風雨に晒された、苦悶に満ち、感覚に頼る、
神話の世界からやってくるエネルギーの目覚めを実感
します。

宗教の教えによると、水は日常の汚れをすべて洗い流
すことができます。そしてその教えに従って、私は水
の中を歩みます。急流をいくつも越えていくと、水は
水の源に戻ります。私はその乾いた川床を歩き、や
がて私の生活に潜んでいる深い渓谷へと入って行きま
す。ベアフットピアは、靴をぬぐように人に誘いかける
ものです。

Barefootopia

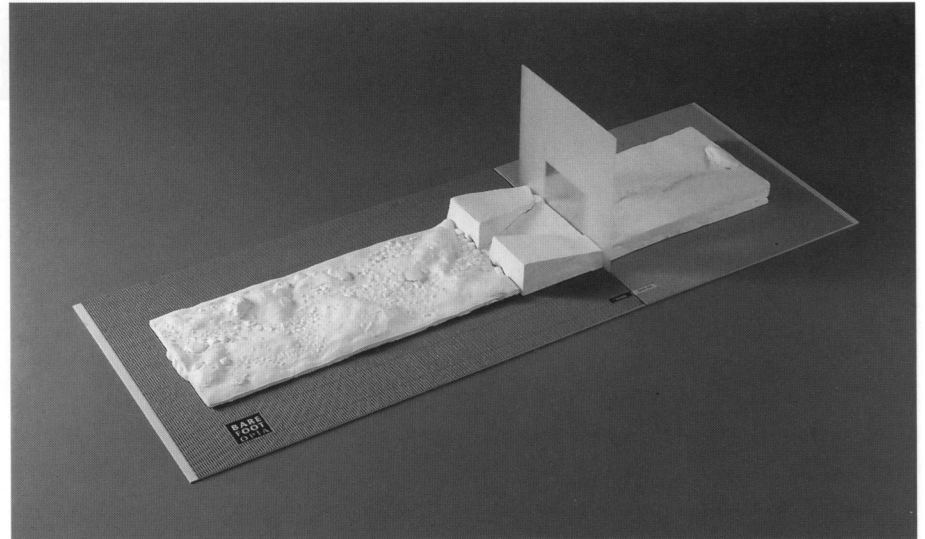
Designer : Martin Traub / Born in 1962, living in
Halle, Germany.

Andreas Puskeiler / Born in 1967 living in
Berlin, Germany.

Purpose of design : My feet are as sensitive as my
face and hands.

Nevertheless I cover them with shells of fabric,
leather, plastic.

Walking barefoot I cause suspicion and aversion, but
am regrounded, experience the awakening of
forgotten sources of energy from the subworld of my
naked existence-ancient, weatherbeaten, tormented,



sensuous, mythical.

Religion taught me that water may rinse off all
everyday stains. So I go through it. From beyond the
rapids the water returns to the spring. I walk a dry

riverbed then, a canyon tunneling the walls of my life.
Barefootopia invites people to take off their shoes.

(Entry No.70146)

開く境界

創作者：デービッド・ピーター・ファーレージ／1969
年生まれ。イギリス、ロンドン在住。

創作意図：私達の周りにある壁や構造物は、大いに社
会に役だっています。しかし、歩き回って好奇心を満
たしたいという人の本性の邪魔になります。「開く境
界」は、各垂直板の配向を工夫することで、側面方向
からの力には抵抗するようにしています。

しかし、背の高い草の中を歩く時のように、手で簡単
にかき分けることができます。この境界を通り過ぎる
と、垂直板は元通り垂直となります。垂直板は、触れ
るとやわらかいものですが、その骨格はたわむものの
硬質な素材から成っています。これによって、構造物
としての健全性を保つと同時に、人々との調和をはか
って、人による使用、材料の使用に配慮した環境を生
み出しています。

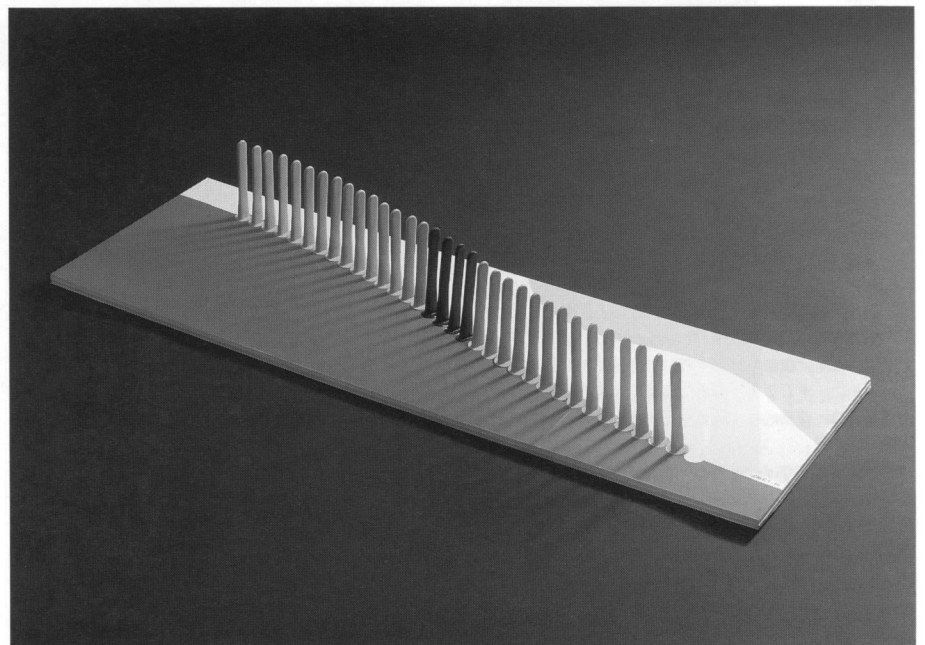
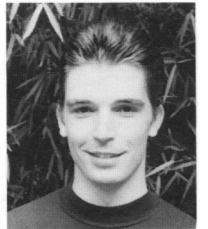
触れて1つの空間に入り、境界に影響を与え、同時に
境界から影響を受ける時どのように振る舞うか、これ
によって意思疎通の場、社交の場が生まれ、そこで精
神生活に触れ、それを強化することができます。

Open Boundaries

Designer : David Peter Farrage / Born in 1969,
living in London, U.K.

Purpose of design : Walls and structures in our
environment serve our society well, however restrict
our inquisitive human nature to wander. The "open
boundary", by virtue of the individual fins orientation
resist side force; however like walking through tall
grass are easily parted with the hand. Once over the
boundary, the fins return to their upright position. The
fins are soft to the touch and incorporate a flexible yet
hard skeleton which gives structural integrity and
harmonize with ourselves; creating an environment
sympathetic to human and material use.

The manner of entering a space by touching and
interacting with the boundary creates an island for



communication and a meeting point for social
exchange, to touch and enhance our spiritual lives.

(Entry No.70293-B)

指紋解読装置付きドア・ハンドル

創作者：ガード・シュミータ／1964年生まれ。アメリカ、カリフォルニア在住。

創作意図：このドア・ハンドルのデザインを使えば、もう鍵を持ち歩く必要はなくなります。親指の指紋を読むことで、ドアが解錠されます。

指紋は、各個人毎に異なるので、この遺伝学上の符号を個人の進入識別用に使えます。要するに、身体が鍵になるわけです。

目の形をした窓の背後に、受光カメラがあります。ハンドルを掴むと、カメラは自動的に親指のデジタル映像を記録します。コンピューターは映像を処理し、これを指紋データベースと比較します。1/10秒後確認が済むと、ドア・ハンドルを押して室内に入れるわけです。

このデザインは、技術を和やかなものにする目的があります。つまりインターフェイスが、感覚を通して自然な形で身体に接してくるわけです。

Door Handle with Integrated Fingerprint Reader

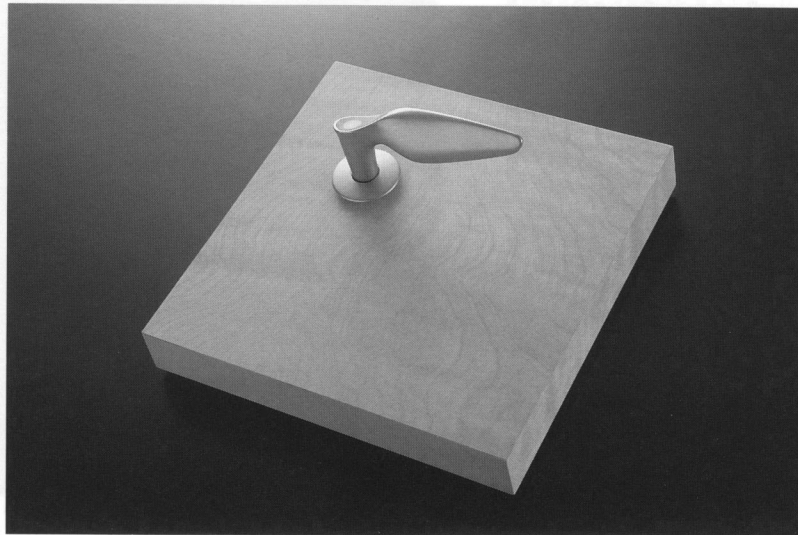
Designer : Gerd Schmieta / Born in 1964, living in California, U.S.A.

Purpose of design : With this door handle design it is no longer necessary to carry keys. The door is unlocked by "reading" the thumb.

As the fingerprint is unique in every person, this genetic code is used for personal access. In essence, the body becomes the key.

Behind the eye-shaped window, there is a light-sensitive camera.

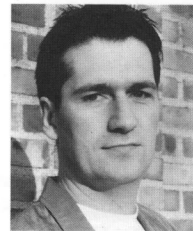
When grabbing the handle, the camera automatically registers a digital image of the thumb. The central computer processes the picture and compares it to a data-base of fingerprints. After tenth of a second the



user depresses the door handle to enter a new space.

This design attempts to "soften" technology; to allow the interface to address the body in a natural manner - through the senses.

(Entry No.70315)



四元の家と滝の水しぶき

創作者：ジャン・メリス／1966年生まれ。オランダ、アインドホーベン在住。

創作意図：四元、すなわち地、水、火、風は、我々の物質界の基本要素である。四元は生物学的にも精神的にも重要であるが故に、人間の潜在意識の一部となっている。四元という概念をもとに、人類の歴史の中で文化、哲学、宗教が生まれてきた。

現代社会においてはこの四つの要素の役割が薄れつつあるように思われる。しかし、私は研究を通じ、それが人間の潜在意識の中で重要性を保ち続けている一方、現在、そして未来にフィットするように適合され定義し直されていることを発見した。

現代のさまざまな体験の関連を調べると、そうした体験が四元に代わって潜在意識を改善し、そして人間の中の精神性及び人間性が形成されうるとわかったのである。

Natural Elements House and Waterfall-Shower

Designer : Jan Melis / Born in 1966, living in Eindhoven, The Netherlands.

Purpose of design : SHOKU : TOUCH, FEEL

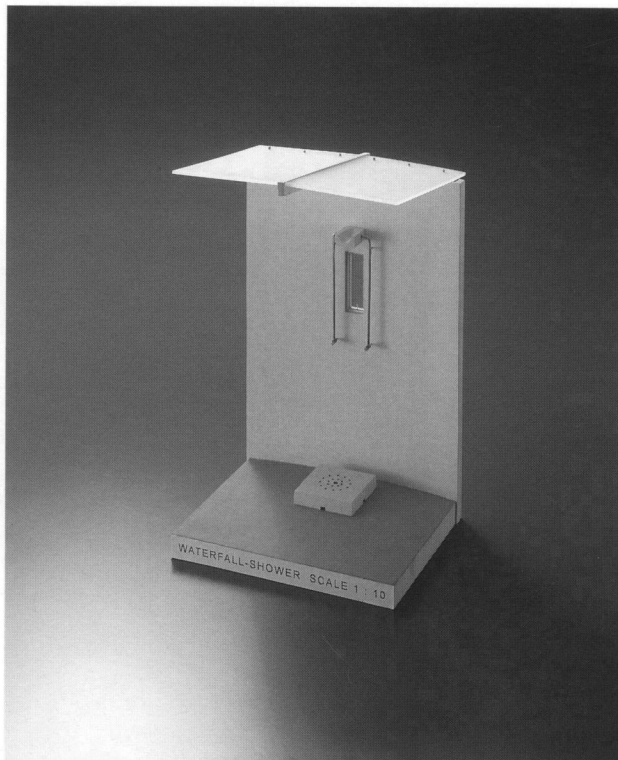
By touching, we interface with the physical world.

The natural elements, earth, fire, air and water, are the basis of our physical world. Due to their biological and spiritual importance the elements are a part of the human subconscious. Throughout history there have been cultures, philosophies and religions based upon these elements.

Bringing out our human nature.

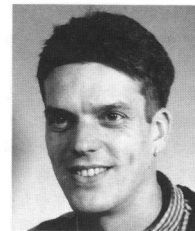
It may appear that the role of the four elements is fading in modern society.

However through my study I have found that they retain their significance in human subconscious but are being adapted and redefined to fit in with the present and the future. I have searched for



associations in our contemporary experiences which improve the subconscious feeling for the elements, so the spirituality and humanity of humans can be shaped.

(Entry No.70365)



フォルデッド・シティー

創作者：戸田潤也 / 1956年生まれ。日本、大阪府在住。

創作意図：現代の都市は、建物や舗装された道路、駐車場等の人工物によって、その地表面の大半を覆われている。そのために、大地は水を吸い込まず、植物も育たない。自然はまさに窒息寸前である。このプロジェクトは、その舗装をめくって折り畳むイメージから出発した。これは、都市と自然の境界に立地する休憩場である。折り返してつくられるシェルターの床や壁、天井の様々な場所に、スリットが入る。

切り取られた残りの部分は、手すりやベンチ、あるいは機能の未分化な形をつくりだし、人はそれらに触れたり、もたれたり、あるいは、ねそべったりする。

それらのもの達が所在を指し示すスリットからは、自然が侵入する。土や水、緑、あるいは自然を移し取った光、その生吹を吸った風が入ってくる。

人は、様々な姿勢で、ここの自然に直に触れ、それによって人間性を回復させることができるだろう。

Folded City

Designer: Junya Toda / Born in 1956, living in Osaka, Japan

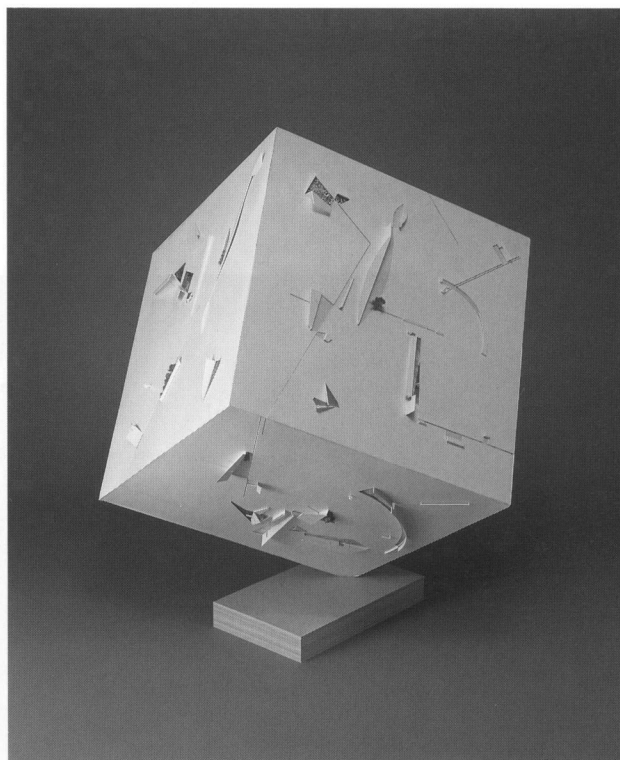
Purpose of design : Most of the ground surface of modern cities is covered with artificial things such as buildings, pavements and car parks.

Hence, very little water soaks into the ground and very few plants grow naturally.

The ground is nearly suffocated.

To improve such an environment I have designed a rest shelter, which I have named Folded City.

The rest shelter is placed on the boundary between an artificial city and natural environment. Several slit openings are provided on the floor, walls and ceiling of the shelter created by folding pavements.



Handrails, benches and multi-purpose objects are created by using pieces from the cut-out section of the slits. People can touch, lean against and lie on them and feel sunlight, see water, soil, greenery and feel the wind. People can relax and become refreshed in this shelter.

(Entry No.70446)



暖 Warmth

創作者：石川ちぐさ / 1972年生まれ。日本、埼玉県在住。

創作意図：生き物の歴史には事実の積み重ねがあるのみだといわれています。つまり、実体と事実があるだけで、こうするのが一番機能的で美しいといった意図的なデザインの概念はなく、自然発生的に、必然性をもつ形体が生まれてくると考えます。今回の提案である「暖」には、資源問題と環境問題が問われている今日、消費社会の中で生命を全うすることなく処分されていく資源に、自然発生的な必然性、つまりは機能性の復活を考えました。

汚染されない方法により、廃棄プラスチックから、質の高い再生可能なプラスチック板へと再生し、床材としてタイルへの具体化を提案します。私たちにとって大変身近な都市空間へ展開することで、その機能性が問われ、人が見て感じ、考えることが触につながると考えます。

Warmth

Designer : Chigusa Ishikawa / Born in 1972, living in Saitama, Japan.

Purpose of design : It is said that only facts have been accumulated during the history of living things; there are only substances and facts in history.

Every form has been produced spontaneously out of necessity, not designed intentionally.

Although issues regarding resources and the environment are actively discussed today, most resources are wasted in this consumer society. I try to offer a new life to waste resources by recycling.

I have designed floor tiles called Warmth. These tiles are made of high quality plastic recycled from waste. If they are used in a familiar space, they can be seen, felt and touched in daily life, which encourages us to review the functions of resources.

(Entry No.70635)



インフォメーション・レール

(案内手摺り) (目の不自由な人々用)

創作者: エルビス・ガディエル・メルカード / 1969年生まれ。アメリカ、ニューヨーク在住。

創作意図: 私の作品は、目の不自由な人達のために、手の触感で情報を伝えることが主な目的です。提案しているこのスチール製点字手摺りシステムは、地図や案内書の代わりとなって目の不自由な人達が外界と交渉するのを手伝います。使用場所は、すべての公共の場所や建物などで、特に公共輸送機関です。このインフォメーション・レール (点字手摺り) の案内によって、目の不自由な人達は、現在位置や目的地を見つけることができます。また、どうすれば出口や、通り、所番地、あるいは途中どのような危険物があるかを知ることができます。こうした情報は、手摺りの両側に書き込まれています。片側は階段を上げる人用、もう1つの片側は階段を降りる人用です。上あるいは下方向へ人指し指を手摺りにすべらせていくと、点字情報が読み取れ、目の不自由な人々は外界との交渉が以前より簡単になります。手摺りを構成しているのは個別のプレートで、これらを棒状に組み合わせています。

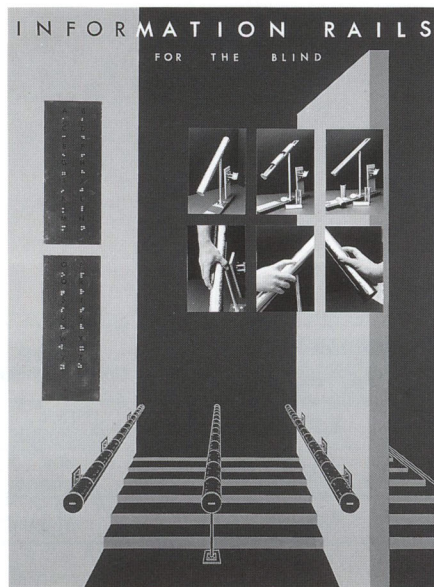
こうしたプレートは、取り外し/交換可能とします。必要な順序に配置できるようにするためです。各プレートには特定の情報が書き込まれており、したがって、組み合わせると、文章が出来上がり、したがって、「インフォメーション・レール」(案内手摺り) が生まれます。

Information Rails (for the blind)

Designer : Elvis Gadiel Mercado / Born in 1969, living in New York, U.S.A.

Purpose of design : The purpose of my design is primarily intended for communication through the touch of the hand, for blind people.

The design proposes a system of braille steel rails that



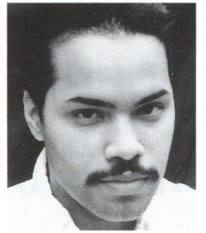
serve as a map and guide to aid blind people interface with the physical world.

The rails are to be used in all public places and buildings but especially in public transportation. The braille rails will guide blind people in finding their locations and destinations.

The rails will tell them how to find exits, streets, addresses or what they will encounter on their way. The information is written on two sides of the rail, one for people going up and one for people going down stairs.

By gliding the index finger up or down the rails, the index finger reads the braille information making it easier for the blind to interact with their surroundings. The rail is made up of individual plates placed together thus creating a bar shape. The rail plates are to be removable/replaceable parts so that information can be arranged in the order that it is needed. Each individual plate carries a specific information, as the plates are put together they create sentences, therefore creating THE INFORMATION RAILS.

(Entry No.70783)



最終審査対象作品のうち、下記の作品については、創作者が作品の非公開を希望したため、作品の展示はいたしません。

タクティ・ビジョン(触覚による視覚)

創作者: W.ダニエル・ヘーベルスティック / 1966年生まれ。アメリカ、コネチカット在住。

Of the works for the Final Judging, the following was not exhibited at the competitor's intention.

Tacti-Vision

Designer: W.Daniel Haberstich/ Born in 1966, living in Connecticut, U.S.A.
(Entry No. 70354)

国・地域別出品状況

7th International Design Competition, Osaka

Works by Country/Region

国・地域名 Country/Region	第1次審査応募作品 Works for Preliminary Screening	第1次審査通過作品 Works passing Preliminary Screening	最終審査出品作品 Works for Final Review
日本 Japan	349	12	12
アメリカ U.S.A	186	8	6
イタリア Italy	105	3	3
ドイツ German	97	5	5
中国 P.R.of China	81	1	1
イギリス United Kingdom	72	6	5
インド India	66	1	1
フィンランド Finland	51	2	2
オランダ The Netherlands	41	2	2
シンガポール Singapore	33	0	0
カナダ Canada	31	1	1
フランス France	30	2	2
台湾 Taiwan	30	3	3
ルーマニア Romania	28	0	0
ポーランド Poland	24	3	3
ロシア Russian	24	0	0
ベルギー Belgium	19	0	0
スペイン Spain	18	1	1
スイス Switzerland	18	3	2
ブラジル Brazil	16	0	0
スロバキア The Slovak	16	2	2
オーストラリア Australia	14	0	0
クロアチア Croatia	13	0	0
オーストリア Austria	12	1	1
韓国 Korea	12	0	※ 1
チェコ・レパブリック Czechoslovakia	11	0	0
ブルガリア Bulgaria	10	0	0
ミャンマー Myanmar	10	0	0
ニュージーランド New Zealand	9	1	1
ポルトガル Portugal	8	1	1
スウェーデン Sweden	8	0	0
ウクライナ Ukraine	8	0	0
ギリシャ Greece	7	0	0
イスラエル Israel	7	0	0
ユーゴスラビア Yugoslavia	7	0	0

国・地域名 Country/Region	第1次審査応募作品 Works for Preliminary Screening	第1次審査通過作品 Works passing Preliminary Screening	最終審査出品作品 Works for Final Review
コロンビア Colombia	6	0	0
タイ Thailand	6	0	0
イラン Iran	5	1	1
アルゼンチン Argentina	4	1	1
香港 Hong Kong	4	0	0
メキシコ Mexico	4	0	0
南アフリカ South Africa	4	0	0
バングラデシュ Bangladesh	3	0	0
デンマーク Denmark	3	0	0
スロベニア Slovenia	3	0	0
ベネズエラ Venezuela	3	0	0
ジンバブエ Zimbabwe	3	0	0
ガンビア Gambia	2	0	0
ハンガリー Hungary	2	0	0
アイルランド Ireland	2	0	0
ラトビア Latvia	2	0	0
マレーシア Malaysia	2	0	0
ネパール Nepal	2	0	0
ペルー Peru	2	0	0
フィリピン The Philippines	2	0	0
サン・マリノ San Marino	2	0	0
サウジアラビア Saudi Arabia	2	0	0
アルジェリア Algeria	1	0	0
バーバドス Barbados	1	0	0
インドネシア Indonesia	1	0	0
ナムビア Nambia	1	0	0
ノルウェー Norway	1	0	0
パキスタン Pakistan	1	0	0
ベラルーシ Belorussia	1	0	0
スリランカ Sri Lanka	1	0	0
チュニジア Tunisia	1	0	0
アラブ首長国連邦 U.A.E.	1	0	0
合計 total	1,549点 67カ国・地域 67 countries/ regions	60点 21カ国・地域 21 Countries	57点 22カ国・地域 22 Countries

※アメリカから韓国に移住

分野別出品状況

7th International Design Competition, Osaka

Works by Genre

分野 Genre	第1次審査応募作品数 Works for Preliminary Screening	第1次審査通過作品数 Works passing Preliminary Screening	最終査出品作品数 Works for Final Review
A ポスター、印刷物、写真、イラストレーション、シンボルマーク、 パターン、タイポグラフィ、パッケージ等 Poster, printed materials, Photograph, Illustration, Symbolmark, Pattern, Typography, Package etc.	356	15	13
B 乗物、照明器具、機器、設備、装置、道具、器具等 Transportation, Lighting, Machinery, Equipment, Tools etc.	332	23	22
C 家具、玩具、雑貨、テーブルウェア、クラフト、 ジュエリー、テキスタイル、コスチューム等 Furniture, Toy, Miscellaneous, Table ware, Hand craft, Jewelry, Textile, Costume etc.	377	12	12
D 都市計画、地域計画、建築、インテリア、庭園、 公園、ストリートファニチュア、公共設備等 Urban planning, Architecture, Interior, Garden, Park, Street Furniture, Public Facilities etc.	375	9	9
E その他 Others	109	1	1
	1,549点	60点	57点

賞

総額80,000米ドル

大賞(内閣総理大臣賞)	1点	35,000米ドル
金賞(通商産業大臣賞)	1点	11,000米ドル
大阪府知事賞	1点	11,000米ドル
大阪市長賞	1点	11,000米ドル
銀賞(協会会長賞)	1点	6,000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\$80,000 covers the following prizes:

Grand Prize <Prime Minister's Prize> (1)	US\$35,000
Gold Prize <Minister of International Trade and Industry Prize> (1)	US\$11,000
Governor of Osaka Prefecture Prize (1)	US\$11,000
Mayor of Osaka City Prize (1)	US\$11,000
Silver Prize <Chairman of Japan Design Foundation Prize> (1)	US\$6,000
Bronze Prize <President of Japan Design Foundation Prize> (3)	US\$2,000

In addition, some Honorable Mentions may also be awarded. (4)

日程

1994年9月30日	質問締切日
12月26日	第1次審査用作品受付締切日
1995年3月1日～3日	第1次審査
3月上旬	第1次審査結果通知
6月16日	最終審査用作品受付締切日
7月26日～28日	最終審査
8月上旬	最終審査結果通知
10月	表彰、展示

Schedule

1994 Sep.30	Closing date for inquiries
Dec.26	Closing date for entries for Preliminary Judging
1995 Mar.1-3	Preliminary Judging
Mar.	Results of Preliminary Judging announced
Jun.16	Closing date for entries for Final Judging
Jun.26-28	Final Judging
Aug.	Results of Final Judging announced
Oct.	Citation Ceremony and Exhibition

財団法人国際デザイン交流協会の活動

The Activities of the Japan Design Foundation

(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およ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「Soptir—目覚ましと読書用ライト機能付きまくら」

(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:

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

(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・ゲイスマー・アソシエイツ — アメリカ
- マリア・ベンクトソン氏及びスベン＝エリック・ジューリン氏 — スウェーデン
- パオラ・ナボーネ氏 — 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 前英国首相

■ 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ォッコ・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

■ 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・プーロス氏 — アメリカ

(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 Ekuan, 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. Juri 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. Usaku Kamekura, Japan
- Department of Architecture and Design of the Museum of Modern Art, New York, U.S.A.

■ 7th International Design Award, Osaka ————— 1995 Recipients:

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

(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、デザイン面でめざましい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

(4)国際デザイン・コンベンション

デザインを通じた国際交流により、我が国のデザイン・文化の向上と国際社会への貢献を図るため、内外のあらゆるジャンルの著名なデザイナーを迎えて、国際デザイン・コンベンション、シンポジウムやセミナーなどの催しを行なってきました。

本事業は、1994年4月に、財団法人 日本産業デザイン振興会へ移管されました。

(5)国際デザイン・コンペティション入賞作品展

国際デザイン・コンペティションで選ばれた優秀な作品の展示は、大阪の国際デザイン展だけでなく、もっと多くの人びとにご覧いただき、デザインに対する理解と関心を深めてもらうため、他の都市への巡回展示を行なっています。

(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

(4) International Design Convention

Leading designers in various fields from inside and outside Japan was invited to the international design convention, symposiums and seminars with the aim of upgrading the design and culture of our nation, and contributing to international society by promoting international exchange centered around design.

This activity was transferred to the Japan Industrial Design Promotion Organization in April 1994.

(5) Travelling exhibition of prize-winning works from the International Design Competition, Osaka

The International Design Competition Prize-winning works Exhibition is held every year in various parts of Japan with the assistance of local government and the Cooperation of designers.

⑥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等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・協力等の事業を行っています。

1990年～1992年(毎年)

■アセアン5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

■韓国、台湾、香港、中国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”

⑦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)等を発行しています。

(6) 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, and cooperative activities regarding design.

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 Korea, Taiwan, Hong Kong, and China.

■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”

(7) 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.

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	5
国際デザイン展'95	
開催概要	6
会場構成及び併催行事	7
第7回国際デザイン・アワード	
アワード報告	11
推薦人・審査員紹介	12
受賞者	13
第7回国際デザイン・コンペティション	
コンペティション報告	25
審査員長講評	26
審査員	27
受賞作品・受賞者	28
本審査対象作品	40
国・地域別出品状況	63
分野別出品状況・賞・日程	64
協会の活動	65

Contents

Chairman's Greetings	4
Basic Theme and Fundamental Idea of the Festival	5
International Design Exhibition, Osaka '95	
General Information	6
Site Lay-out and Other Events	7
7th International Design Award, Osaka	
Report of the 7th Award	11
Recommenders and Jury	12
Prize Recipients	13
7th International Design Competition, Osaka	
Report of the 7th Competition	25
Comments from the Chief of the Jury	26
Jury	27
Prize Winning Works and Prize Winners	28
Works for the Final Judging	40
Works by Country/Region	63
Works by Genre	64
Activities of JDF	65

発行日 — 1995年9月30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
電話 06-346-2611(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 — 株式会社ビーコン
表紙デザイン — 山田崇雄、神谷利男
印刷・製本 — 寿精版印刷株式会社

Issued in September 30, 1995

Published by Japan Design Foundation
3-1-800, Umeda 1-chome, Kita-ku,
Osaka 530, Japan. Phone 06-346-2611

Planned and produced by Japan Design Foundation
Cover Design by Takao Yamada and Toshio Kamitani
Editing and layout by Be-Con Inc.

Printed by Kotobuki Seihan Printing Co.,Ltd.

KEIRIN



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.



大阪市北区梅田1丁目3-1-800 大阪駅前第一ビル8階
TEL 06-346-2611(代表)
FAX 06-346-2615

3-1-800, Umeda 1-chome, Kita-ku, Osaka, 530 Japan
Phone: +81 6 346-2611
Facsimile: +81 6 346-2615
Cable: DESIGNFOUND OSAKA