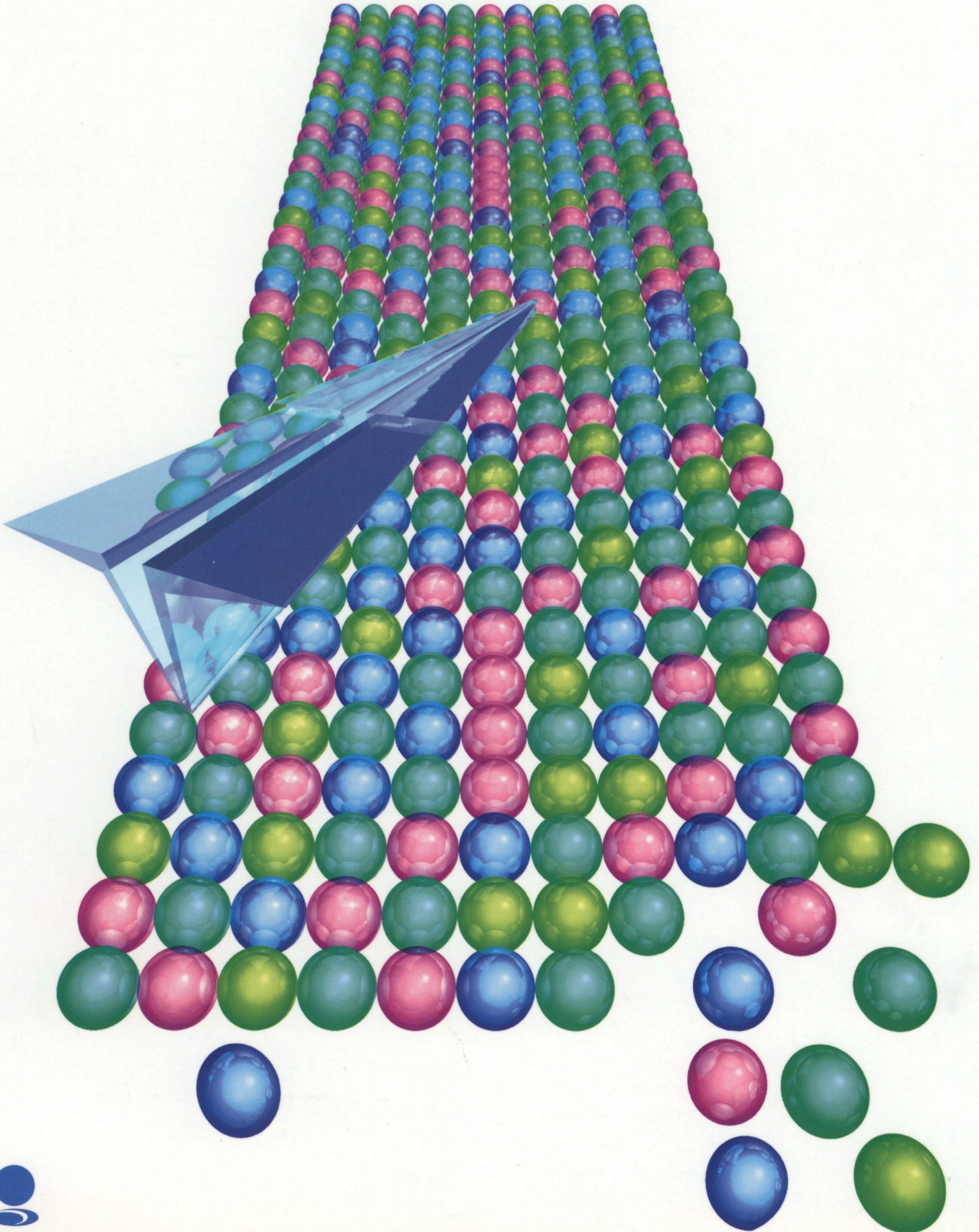


INTERNATIONAL DESIGN EXHIBITION OSAKA '97

第8回 国際デザイン・フェスティバル



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

特別協賛企業・団体

伊藤忠商事株式会社

イトーキ株式会社

株式会社INAX

大阪ガス株式会社

株式会社大林組

関西電力株式会社

株式会社鴻池組

サントリー株式会社

三洋電機株式会社

資生堂株式会社

シャープ株式会社

積水ハウス株式会社

株式会社銭高組

ソニー株式会社

太陽工業株式会社

株式会社大広

ダイハツ工業株式会社

大和ハウス工業株式会社

株式会社竹中工務店

DMC Villa Tosca S.r.l.

株式会社電通関西支社

凸版印刷株式会社

ナショナル自転車工業株式会社

株式会社日展

社団法人日本自動車工業会

日本写真印刷株式会社

日本電気株式会社

任天堂株式会社

株式会社博報堂

株式会社阪神百貨店

ホーユーテック株式会社

松下電器産業株式会社

松下電工株式会社

松下電子部品株式会社

ミズノ株式会社

株式会社モリサワ

ヤマハ株式会社

株式会社ワコール

(50音順)

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

Japan Jewellery Designers Association

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

Japan Federation of Architects and Building Engineers Association

The Architectural Association of Japan

特別招待展示

香港経済貿易代表部投資促進事務所

CETRAデザイン振興センター(台湾)

INTERNATIONAL

DESIGN

DESIGN FESTIVAL

OSAKA 1997



第8回国際デザイン・フェスティバル

国際デザイン展 '97	International Design Exhibition, Osaka '97	6
第8回国際デザイン・アワード	The 8th International Design Award, Osaka	11
第8回国際デザイン・コンペティション	The 8th International Design Competition, Osaka	22

ごあいさつ Greetings



このたび皆様のご協力によりまして、第8回国際デザイン・フェスティバルを開催する運びとなりましたことは、誠に喜びに耐えないところであります。

この国際デザイン・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、内外を通じて「大阪コンペ」として広く知られており、8回目を数える今回は、テーマ「遊」のもとに61ヵ国・地域から1,021点の作品が寄せられ、うち海外からの応募は915点を数えました。今回のテーマは、抽象的で難解であったにもかかわらず、技術と人間の関係について非常に多くの興味ある提案がなされましたことを、大変喜ばしく思っております。

「第8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、デンマークのプロダクトデザイナー・建築家のハンス J.ウエグナー氏に贈られることになりました。

「国際デザイン展'97」はこれらのコンペティション入賞作品・優秀作品、アワード受賞者の業績展示をはじめ、アジア地域のデザインを紹介する国際交流展示、企業や団体の協賛を得ての協会企画展「遊モアもっとあそびごころを」など、多彩なデザイン展を目指しました。また、本展の会期に合わせ、アジア太平洋デザイン交流会議'97を開催するほか、アワード受賞記念講演会および「遊」に因んだテーマによるデザイン・フォーラムを実施します。

オリンピック誘致を目指す大阪は、国際都市として大きく発展するため、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。ATCホールにおけるこの国際デザイン・フェスティバル、さらには周辺企業による大阪ベイサイド・デザインフェスティバル'97が盛大に開催されますことは、まさにデザイン交流を通じて大阪の都市格を向上させる大きな原動力になるものと確信しております。

最後に、第8回国際デザイン・フェスティバルに暖かいご支援、ご協力をいただきました関係各位に、重ねてお礼申し上げますとともに、今後一層のご厚情を賜わりますよう謹んでお願い申し上げます。

財団法人 国際デザイン交流協会
会長 **大西 正文**

It gives me great pleasure to announce the opening of the 8th International Design Festival, Osaka '97. This opening has been realized thanks to the kind cooperation of many individuals and organizations.

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

The International Design Competition is widely known in and outside Japan as the Osaka Competition. In this year's 8th Competition, held under the theme "遊=YUU," 1,021 works have been entered from 61 countries/areas around the world, of which 915 works are from outside Japan. I am pleased to note that despite the rather abstract and difficult theme, this year's entries have put forth many interesting proposals concerning the relation between technology and human beings. The 8th International Design Award will be presented to product designer and architect Mr. Hans J. Wegner (Denmark), in recognition of his contribution through design to the enhancement and development of society and culture.

The International Design Exhibition is varied and diverse, featuring the display of prize-winning and outstanding works from the Competition, a show presenting the Award recipient's professional achievements, an international exchange exhibition introducing design activities in the Asian region, and the JDF Special Exhibition "遊モア-More Playfulness" held with the cooperation of private businesses and other organizations. During the Exhibition period, the Asia Pacific Design Conference '97 will be held, a commemorative lecture will be given by the Award recipient and a Design Forum will be held on the theme "遊=YUU." Osaka, as a candidate host city for the 2008 Summer Olympic Games, must be transformed into a full-fledged cosmopolitan city, with matching attributes and charms. The International Design Festival, held at the ATC Hall, and the Osaka Bayside Design Festival '97, organized concurrently by private businesses located around the venue, are expected to contribute to Osaka's transformation, through their successes and active interaction in the field of design.

In closing, may I express my deepest gratitude to all individuals and organizations that have helped to realize the 8th International Design Festival, Osaka '97.

Masafumi Ohnishi
Chairman,
Japan Design Foundation (JDF)

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'97開催概要

INTERNATIONAL DESIGN EXHIBITION, OSAKA '97

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'97

【主 催】財団法人 国際デザイン交流協会

【会 期】

平成9年10月4日(土)～10月12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3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'97

【Sponsor】Japan Design Foundation

【Dates】

October 4(Sat.) to October 12(Sun.) 1997 (9 days open to public)

Ceremony:The Award and Competition award ceremony and the Exhibition opening ceremony is held on October 3(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

基本テーマと展示内容

The Theme & What to see and do

第8回国際デザイン・コンペティションのテーマは、「遊=YUU」でした。遊の右半分(つくり)が音を表わし(ユウ-YUU)と発音し、のんびりする意の語源「悠(ユウ-YUU)」からきています。

「のんびりと歩く」意味から、ひいては「遊ぶ」の意につながります。

今世紀、技術文明の進歩とともに発展してきたデザイン分野も社会全体の要請に応じて、分業化、専門化が進みました。その結果、「もの」を生みだすデザインも、生産性重視、効率化優先の風潮のなかで、均一化、画一化しました。この風潮が、ムダの排除を進行させ、余裕を喪失して、人の心に豊かさを与えるデザインの要素まで削ぎ取ってしまったのではないのでしょうか。

これからのデザインは、ゆとりを持った生活文化を構築するため、ものの機能や用途に偏重したまじめな追求ばかりでなく、柔らかな発想が求められています。

このコンペ・テーマ「遊」を基調に、「遊びどころが、デザインをそして未来を変える」—世界のデザイナーたちが織り成すデザインの祭典をめざした。

展示内容は、第8回国際デザイン・アワード受賞者の業績紹介と第8回国際デザイン・コンペティション入賞作品および優秀作品展示をはじめ、われわれの日常生活において「遊」にかかわる商品や提案、海外からのグッドデザイン商品展示や企業・団体および個人の協賛展示に加え、楽しいイベントや手づくりコーナーなど、見るだけでなくデザインを体感できるものとした。

The theme of the 8th International Design Competition, Osaka was「遊=YUU」. 遊(pronounced yuu), the right-hand portion 游, which gives its phonetic reading, derives from 悠(also pronounced yuu ; a word that means to relax) . Since the word (遊) also conveys the idea of a leisurely stroll, the word has come to mean "play".

The world of design that has progressed along with the development of technology since the beginning of the 20th century, is now experiencing divisions into various fields of specialization in order to cope with changing social demands. As a result, designs of similar products have been homogenized and standardized. This trend has accelerated the elimination of unnecessary elements and loss of latitude. It has also caused loss of various elements in productive designs that could give comfort or relaxation to human minds.

Contrary to such contemporary trends, future designers are required to have flexible ideas so that they can contribute to the creation of a lifestyle that appreciates relaxation and a rich human spirit, instead of emphasizing product functionality only.

A playful spirit can change tomorrow through design / By underscoring the general theme of "遊"(In Quest of Spiritual Comfort, Relaxation of Mind) with this kind of thought, the 8th International Design Competition, Osaka was intended to be a design festival interwoven with the creative ideas of designers from around the world.

The exhibition offers plenty of things to see and do, for example, a profile exhibit of Hans J. Wegner, recipient of the 8th International Design Award, Osaka, plus prize-winning and specially selected works from the 8th International Design Competition, Osaka. Moreover, you are treated to products and proposals from designers looking to bring more fun into daily life, as well as an exhibit of good design works from overseas and an introduction to companies, groups and persons who work with the JDF. There are also events and hand-on corner.

会場構成 Site Lay-out

国際交流ゾーン———Cホール

「アジアと結ぶ」

文化や歴史、生活様式が違う世界の国々では、デザインの表現も微妙に変わります。

このゾーンは、めざましい経済発展を遂げているアジア諸国・地域のデザインを紹介。

今回は、台湾と香港のデザイン機関が推薦したグッドデザイン商品の展示と、日本で初公開の第4回アジア・パッケージデザイン展を併催しています。

アオード・ゾーン———Cホール

「世界の巨匠を、作品を見る」

第8回国際デザイン・アオードの受賞者ハンス J. ウェグナー氏の輝かしい業績と作品、人となりをも多面的に展示しています。

コンペティション・ゾーン———Aホール

「世界からの未来提案」

国際デザイン・コンペティションは、「大阪コンペ」の愛称で世界的に知られているユニークなコンペティションです。第8回の今回は“遊”をテーマに61カ国・地域から1,021点の応募が寄せられました。楽しさに満ちあふれるアイデアの中から、選ばれたグランプリをはじめ各賞の入賞作品、優秀作品計49点を一堂に展示しています。

遊モア・ゾーン———Aホール

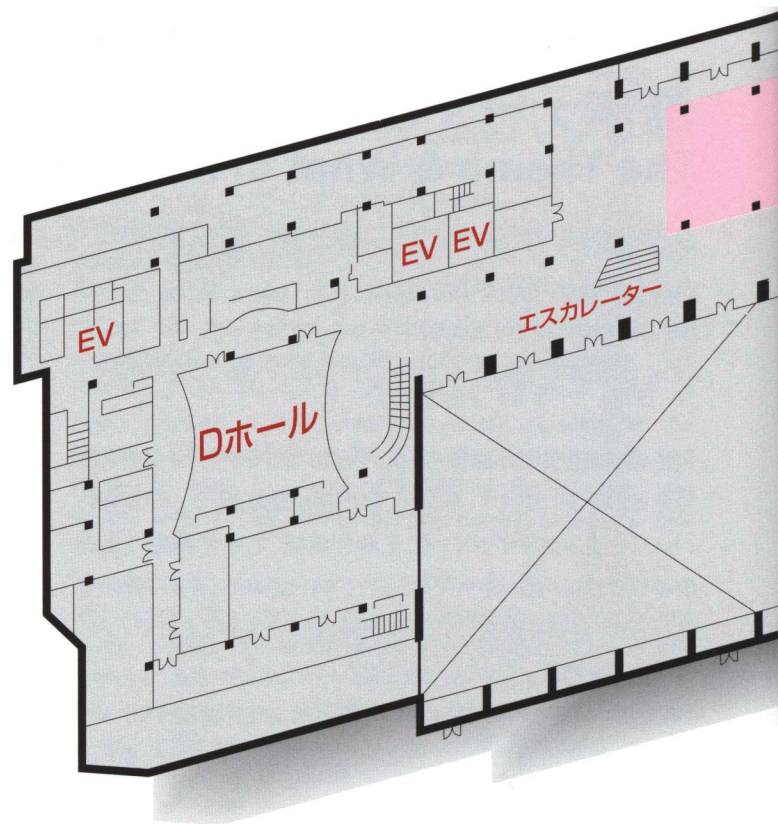
「もっとゆとりと遊びごころを」

これからやってくる高齢社会や高度情報化社会でも、“遊びごころ”は忘れることのできないテーマです。わたしたちが日常使う商品に“遊びごころ”があったら、もっと心にゆとりが生まれ、生活の中に新しい創造ができると考えられます。このゾーンは、国内外の企業と団体の協力を得てそんな提案や事例を集めて、展示しています。

エンターテイメント・ゾーン———Bホール

このゾーンは、遊び心がいっぱいのU.G.サトー氏のおもしろい作品とスウォッチ時計の歴史がわかる年代別のコレクションに加え、関連団体の作品展ほか“遊”のテーマが体験できるステージを設けた遊びの広場です。

B2F





プロローグ

International exchange zone ——— **C Hall**
Links with Asia

Because of the differences in culture, history and lifestyle patterns, the nations of the world differ, even if only subtly, in their mode of expression. That's why design is so interesting!

This zone introduces designs from the Asian region which everyone knows is today enjoying remarkably strong economic growth. Here, you are treated to an exhibit of good design products recommended by design organizations in Taiwan and Hong Kong and the 4th Package Design Exhibit staged for the first time here in Japan. You will undoubtedly leave with the lasting impression of a new Asia in the marking.

Award zone ——— **C Hall**
See How Design is an Art

This zone will bring you that much closer to the brilliant career and some selected works of Hans J. Wegner, recipient of the 8th International Design Award, Osaka. There should be every opportunity to learn something from one of the world's top designers.

国際交流ゾーン
アジアと結ぶ

Competition zone ——— **A Hall**
Proposals for the Future from Around the World

The International Design Competition, Osaka is a unique design competition known around the world as the "Osaka Competition". In its 8th edition this year, some 1,021 works from 61 countries and territories were entered under the theme of "遊" (In Quest of Spiritual Comfort, Relaxation of Mind).

This zone gives you a look into the future through an exhibit of 49 carefully selected entries including the Grand Prix and other prize-winning works.

遊モア・zone ——— **A Hall**
More Freedom and Playful Spirit

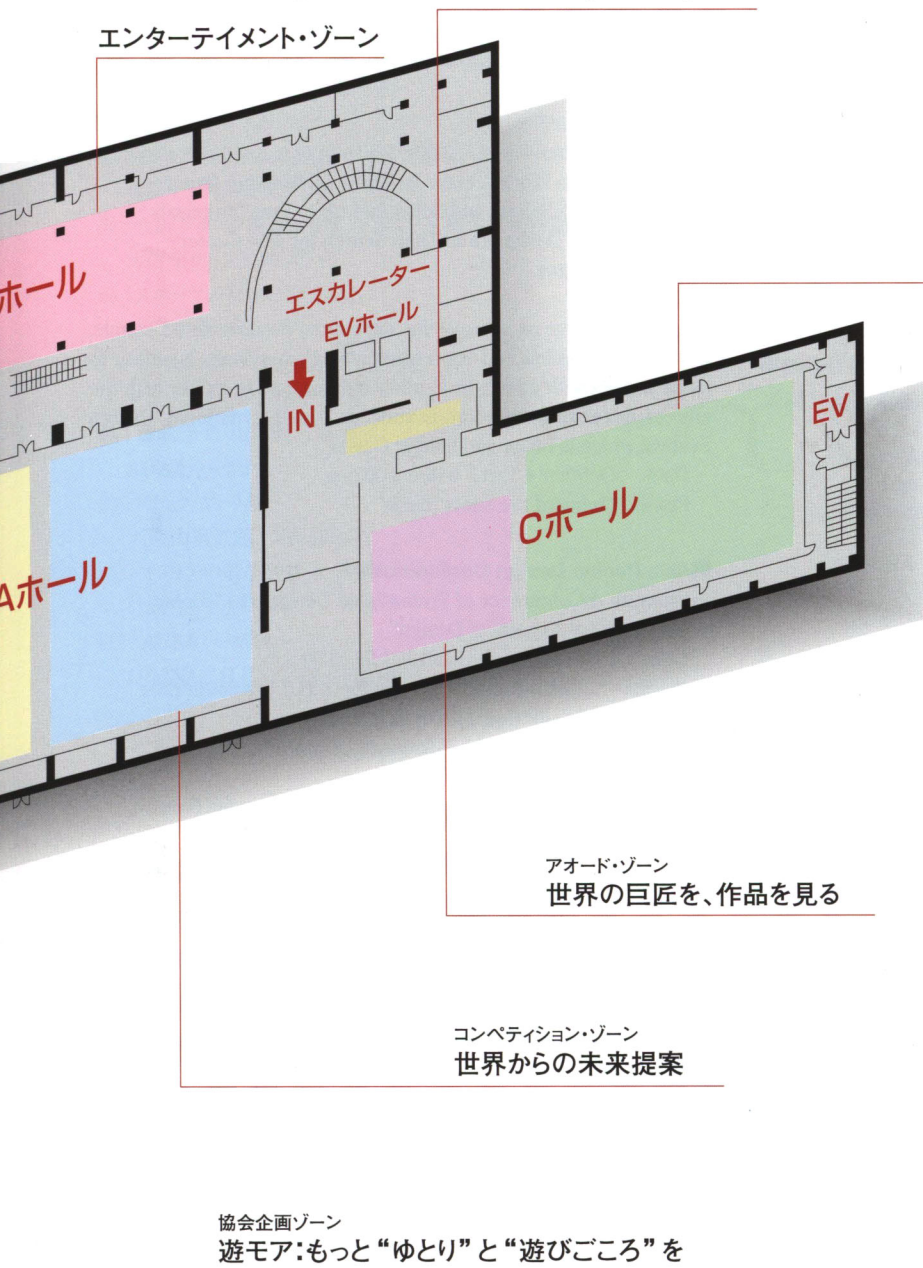
In the soon-to-come information-driven society where one in every four will be over 65 years of age, a "playful spirit!" is something we cannot do without.

If the daily essentials had more of a playful spirit to them, we ourselves would feel freer inside which would in turn open the door to new insight and creativity in our way of life.

This zone is an attempt at proposing just this. The proposals shown here were contributed by cooperating companies and organizations in and outside Japan.

Entertainment zone ——— **B Hall**
Event & Shopping Plaza

In this zone, you can enjoy the playfully rich and fun works of U.G. Sato, a "chronologically" organized collection of Swatch watches, exhibits from cooperating groups and a corner where you can "play".



アワード・ゾーン
世界の巨匠を、作品を見る

コンペティション・ゾーン
世界からの未来提案

協会企画ゾーン
遊モア:もっと“ゆとり”と“遊びごころ”を

併催行事

Other Events

■デザイナーレ'97

主催:デザイナーレ大阪コミッティー

(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)

1) アワード受賞記念、「ハンスJ.ウェグナーを語る」

日 時:10月4日(土)午後1時~2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

出席者:インガ・ウェグナー氏(ウェグナー夫人)

泉 真也 氏(環境デザイナー)

織田 憲嗣 氏(北海道東海大学芸術工学部教授)

光藤 俊夫 氏(昭和女子大学教授)

2) デザインフォーラム

日 時:10月4日(土)午後3時~5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

テーマ:「5感×心×遊」をめぐって21世紀のデザインを探るデザイナー
からの発信

3) 交流サロン

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、交歓する場所として開催。

日 時:10月4日(土)午後6時~8時

場 所:サンタマリア号船上

■アジア太平洋デザイン交流会議'97

1) プログラムA:専門家会議

「デザインの国際性と地域性」

日 時:10月6日(月)午後1時~6時

場 所:アジア太平洋トレードセンター/O's南館6F

コーディネーター:深川千夏子(Axis編集長)

発表者

クリストファー・チョウ氏(香港貿易発展局 助理総裁)

スー・ヤン氏(シンガポール スー・ヤン デザイン社 社長)

スーイン・リー氏(韓国産業デザイン振興院 理事)

ポール・チェン氏(台湾CETRAデザイン振興センター 所長)

鶴田 剛司氏(三菱総合研究所 客員研究員)

2) プログラムB:セミナー

「香港・台湾の最新デザイン事情」

日 時:10月7日(火)午後1時30分~5時

会 場:アジア太平洋トレードセンター/O's南館6F

発表者

ポール・チェン氏(台湾CETRAデザイン振興センター 所長)

サイモン・デービス氏(香港デザインイノベーション社 部長)

■Designale'97

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

1) Award Ceremony "Hans J. Wegner, the Man"

Date: October 4 (Sat), 1:00-2:30 p.m.

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

Speakers: Mrs. Inga Wegner

Mr. Shinya Izumi (Environmental designer)

Mr. Kenji Oda (Professor at Hokkaido Tōkai University)

Mr. Toshio Mitsufuji (Professor at Showa Women's University)

2) Design Forum'97

Date: October 4 (sat.), 3:00~5:30 p.m.

Place: Osaka World Center Building, 2F Meeting Room

Theme: "The 5 Senses and Spirit Add Up to Fun." Proposals
from Designers in Their Search for 21st Century
Designs.

3) Design Salon

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 4 (sat.) 6:00~8:00 p.m.

Place: Onboard the Santa Maria

■Asia Pacific Design Conference'97

1) Program A: Conference of Professional Designers - "Global and Regional Aspects of Design"

Date: October 6 (Mon.), 1:00 - 6:00 p.m.

Place: Asia Pacific Trade Center (ATC) O's South Bldg.
6F Convention Room No.1

Coordinator: Ms. Chikako Fukagawa (Editor in Chief, Axis
Publishing Inc)

Speakers: Mr. Christopher Chow (Assistant Executive Director
Hong Kong Trade Development Council)

Ms. Su Yeang (President Su Yeang Design Pte Ltd.)

Mr. Soon-In Lee (Executive Managing Director,
Department of Design Promotion Korea Institute of
Industrial Design Promotion)

Mr. Takeshi Tsuruta (Guest Researcher Mitsubishi
Research Institute, Inc.)

2) Program B: Seminar - "The Latest Design Affairs in Hong Kong & Taiwan"

Date: October 7 (Tue.), 1:30 - 5:00 p.m.

Place: Asia Pacific Trade Center (ATC) O's South Bldg.
6F Convention Room No.1

Speakers: Mr. Paul Y. J. Cheng (Executive Director, Design
Promotion Center CETRA)

Ms. Simon Davies (General Manager, Design Innovation
(HK) Ltd.)

■大阪ベイサイド・デザインフェスティバル'97

国際デザイン展'97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の一催し。

会 期:9月10日(水)~10月31日(金)

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)「ストリートファニチュア・国際デザインコンペ入賞作品展」
WTCビル1階 フェスパ
- 2)「フランスワイン クラシックポスター展」
ふれあい港館ギャラリー・カルフル及びワインミュージアム
- 3)写真展「西方神話」~渡辺 眸
WTCミュージアム
- 4)「イタリア インテルニ展」
大阪デザイン振興プラザ
- 5)「大阪デザイン振興プラザ デザイン工房入所者作品展」
大阪デザイン振興プラザ
- 6)「スポーツの科学と歴史展」
ミヅノ本社 スポトロジーギャラリー
- 7)「名作ポスターでたどる旅の100年」
サントリーミュージアム天保山
- 8)「橋本佳美・山本哲三彫刻展」
AD&Aギャラリー
- 9)「トリック・アート展」
天保山現代館 企画展示室
- 10)「イタリアの若手建築家たちの作品展」
OXYギャラリー
- 11)「AURA」~気跡~
OBAYASHI DESIGN STUDIO

■Osaka Bayside Design Festival '97

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 '97.

Duration:September 10 (Wed.) to November 21 (Fri.)

Place:Osaka Bayside (Cosmo Square and Tempoan area)

Organizer:Osaka Bayside Design Festival '97 Steering Committee
Events:

- 1)Display of Works Winning Prizes in the International Design Competition Street Furniture for Cosmosquare, Osaka
WTC IF Fespa
- 2)French Wine Poster Exhibition
WINE MUSEUM OSAKA
- 3)Photographic Exhibit "Western Mythology" -Hitomi Watanabe
WTC MUESUM
- 4)Italy Interny Exhibit
Osaka Design Promotion Plaza
- 5)Exhibition of Design Incubation Factory, Members
Osaka Design Promotion Plaza
- 6)Science and History of Sports Exhibit
Mizuno Crysta/Sportology Gallery
- 7)Tourism in Poster
SUNTORY MEUSEUM
- 8)Sculptures by Yoshimi Hashimoto and Tetsuzo Yamamoto
AD & A Gallery
- 9)Trick Art Exhibit
Tempoan Comtemporany Meseum
- 10)coraggio delle immagini
OXY Gallery
- 11)AURA
OBAYASHI DESING STUDIO

第8回 国際デザイン・アワード報告

The report of the 8th International Design Award, Osaka

今回で8回目を迎えた国際デザイン・アワードは、デンマークのプロダクト・デザイナー兼建築家のハンス J.ウェグナー氏 (83才)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、1983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ゲ・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示している。

第8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17カ国の著名な23名のデザイン関係者から24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をここに明らかにしておくと共に、その協力に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、今回はその意向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た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 recipient of the 8th International Design Award, Osaka is product designer and architect Mr. Hans J. Wegner of Denmark (age 83).

(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 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 8th Award, in order to obtain the most suitable nominees from a truly international viewpoint, 24 nominations were accepted from 23 prominent persons in the design field, representing 17 nations. 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 achievement of the recipient who were chosen this time as monument left by master 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 his achievement will serve as models for human life in the 21st century.

推薦人／審査員

The 8th International Design Award, Osaka

Recommender and Jury

推薦人

Recommender

● 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
● カリン・ハッセルベルガー—オーストリア オーストリア・デザイン・ インスティテュート常務	Karin Hirschberger—Austria Managing Director, Austrian Design Institute
● エデュアルド・バルソソ・ニート—ブラジル LBDI事務局長/ICSID理事	Eduardo Barroso Neto—Brasil General Coordinator, Laboratorio Brasileiro de Design Industrial(LBDI)
● アレクサンダー・マヌー—カナダ プロダクトデザイナー/ASIDO代表	Alexander Manu—Canada Product Designer/ President,ASIDO
● クロード・ベリュエ—カナダ IFI前代表/第7回コンペ審査員	Claude Bérubé—Canada President, c/o Ove Design Interiors Inc.
● 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 Exective Director, Hong Kong Trade Development Council
● イェンス・バーンセン—デンマーク デンマーク・デザインセンター所長	Jens Burnsen—Denmark Director, Danish Design Council(DDC)
● アンティ・ヌルメスニエ—フィンランド プロダクトデザイナー/第5回アワード受賞者	Antti Nurmesniemi—Finland Professor, Hon RDI/Recipient of the 5th Award/ Industrial Designer
● フリッツ・フレンクラー—ドイツ ICSID会計監事/ヴィーゲ・ヴェルクハーン 代表取締役	Fritz Frenkler—Germany President, c/o wiege Wilkhahn Entwicklungs GmbH
● シェイラ・シャハニ—インド インサイド・アウトサイド誌 編集長	Sheila Shahani—India Editor-in-chief, "Inside/Outside"
● アンジェロ・コルテージ—イタリア プロダクトデザイナー/第6回コンペ審査員	Angelo Cortasi—Italy President,Cortesi Design srl
● F・ブルックファルト—イタリア ドムス誌 編集長	François Burkhardt—Italy Managing Editor, Editoriale Domus S.p.a.
● 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
● 榮久庵 祥二—日本 社会学者/名古屋造形芸術大学教授	Shoji Ekuan—Japan Sociologist/Professor, Nagoya Zokei University of Art and Design
● 柏木 博—日本 デザイン評論家/武蔵野美術大学教授	Hiroshi Kashiwagi—Japan Design Critic/Jury of the 8th Competition
● 木村 一男—日本 JIDA理事長/(株)国際デザインセンター 専務取締役	Kazuo Kimura—Japan Exective Director, International Design Center
● 豊口 協—日本 長岡造形大学学長/JIDA理事	Kyo Toyoguchi—Japan President, Nagaoka Institute of Design
● 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
● ニコ・スペルリンク—オランダ(オーストラリア) オグラフィック代表/第7回コンペ審査員	Niko Spelbrink—Netherland(Australia) Graphic Designer/ President, ography
● 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 Exective Director, Product Development and Design Center of the Philippines
● サイモン・ボイコ—ポーランド ロードアイランド・スクールオブデザイン教授	Szymon Bojko—Poland(U.S.A.) Professor, Rhode Island School of Design/Art Design Critic
● ユーリー・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 Design Award
● ツデンカ・ブリアノヴァ—スロバキア スロヴァキア・デザインセンター所長	Zdenka Burianová—Slovakia President, Slovak Design Centre
● メイ・フェリプ—スペイン バルセロナ・デザインセンター所長	Mai Felip Hössebarth—Spain General Director, Barcelona Design Center(BCD)
● ポール・Y・J・チェン—台湾 CETRAデザインセンター所長	Paul Y. J. Cheng—Taiwan Exective Director, Design Promotion Center CETRA.
● スパトラ・スリスOOK—タイ タイ商業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
● ロバート・ブレイク—アメリカ プロダクトデザイナー/ブレイクアソシエイツ所長	Robert Ian Blaich—U.S.A. Product Designer/ President, Blaich Associates.
● マイケル・マッコイ—アメリカ グラフィックデザイナー/ マッコイコロラドスタジオ代表	Michael McCoy—U.S.A. President, McCoy Colorado Studio Inc.
● ジャンフランコ・ザッカイ—アメリカ プロダクトデザイナー/ デザインコンティナム代表	Gianfranco Zaccai—U.S.A. President, Design Continuum Inc.

審査員

Jury

新井真一

(財)国際デザイン交流協会副会長

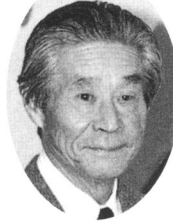
Shinichi Arai

Vice 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、(財)国際デザイン交流協会副会長兼理事長を歴任。



泉 眞也

環境デザイナー/プロデューサー、日本ファッション協会理事、金沢美術工芸大学特別客員教授、

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年キャンカメラ技術部を経て、日本万国博、海洋博、筑波科学博、瀬戸大橋博、横浜博、名古屋世界デザイン博、国際花と緑の博覧会、太田博、夢みなと博などのプロデュースを歴任。



小川正隆

美術評論家、富山県立近代美術館名誉館長、嵯峨美術短期大学名誉教授

Masataka Ogawa

Art critic/ Honorary director, The Museum of Modern Art of Toyama

1925年生まれ

東京大学文学部卒業。

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、前富山県芸術文化顧問、元朝日新聞社編集委員(美術担当)、元嵯峨美術短期大学学長。



川添 登

建築評論家、郡山女子大学教授

Noboru Kawazoe

Architecture critic/ Professor, Koriyama Women's College

1926年生まれ

早稲田大学理工学部建築科卒業

1953~1957年「新建築」編集長を経て、評論家として独立。

1970年 (株)シー・ディー・アイ(文化開発研究所)設立、取締役就任。

1987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。

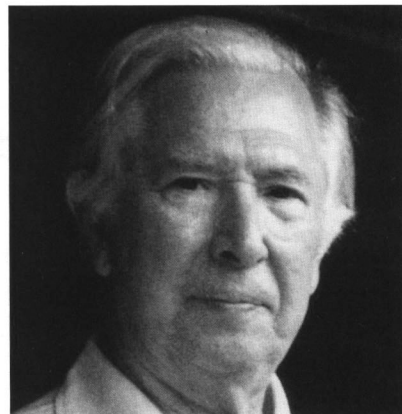
1953~1974年 京都市立芸術大学教授を経て、

1974~1989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。



受賞者 **ハンス J.ウエグナー氏**——デンマーク



受賞理由

椅子のデザイン分野において、職人の手と機械工作の統合を図り、人と物との関係探求により、20世紀を代表する高品質な作品を創出し、世界の生活文化の向上に多大な影響を与えた功績による。

推薦者のことば

ハンス J.ウエグナーは、世界のデザイン史上、椅子のデザインにおいて、最初にその名を記した人物である。家具のデザインにおいて、ハンス J.ウエグナーほどの椅子を作った人はかつていません。それどころか、彼の椅子は今もなお、世界で最も自然なものとして、椅子自ら主張しており、アルファベットに加えられた新しい文字のように、今もそこに堂々と立っている。ハンス J.ウエグナーはデザイナーとして、デンマークのデザインの名を世界に広めたばかりでなく、彼の言葉、及び作品を通して、未来におけるデザインの在り方として一つの例を示したのである。正しい材料を選ぶこと、その材料をりっぱな熟練工の様に扱うこと、必要とされない場所に材料をおかないこと、かなり丈夫で立派に目的が果たせることを確信すること。そして、さらに楽しむこと。ハンス J.ウエグナーは常に、彼の工具や椅子とユーザーとの見事な相互プレイがよいデザインの核心となることを知っていた。椅子のデザインは、誰かがそれに腰掛けて初めて終了するのである。

イェンス・バーンセン
デンマークデザインセンター所長

略歴

- 1914年 デンマークのテンダーに生まれる。
- 1928年 キャビネット職人の弟子となる。
- 1931年 キャビネット職人の資格を得る。
技術学校、デンマーク美術工芸学校で学ぶ。
アーネ・ヤコブセンと製図に携わる。
- 1959年 デザイン事務所を設立。

創作活動

1955年以降「ピーコックチェア」「ラウンドチェア」「フラッグ・ハリアードチェア」を発表、一躍世界的に名が知られた。他の家具や照明器具を含め500点以上の作品を残している。

受賞歴

- 1951年 ミラノトリエンナーレグランプリ
- 1954年 ミラノトリエンナーレ名誉ディプロマ及び金賞
- 1959年 ロンドン王立工業デザイン協会及び王立美術協会名誉賞
ニューヨーク・ブラツトインスティテュート表彰
- 1961年 AIDFD国際デザイン賞
- 1967年 ニューヨーク・アメリカインテリアデザイナー協会国際賞
- 1968年 アメリカインテリアデザイナー協会表彰
- 1973年 ミラノトリエンナーレディプロマ
- 1982年 C.F.ハンセン賞
- 1987年 デンマークデザイン協議会年度賞

Recipient **Mr. Hans J. Wegner** — Denmark

Reason of Presenting the Award

Mr. Hans J. Wegner was chosen for his extensive contributions to everyday life and culture around the world which he has made through the field in furniture design. He has created many typically 20th century high-quality works by integrating what is hand-created and machine-made in the pursuit of the relationship between man and object.

Reason for recommender

Mr. Hans J. Wegner inscribed his name in the world history of design first and foremost via his chairs.

Hans J. Wegner's chairs are without predecessors in furniture design, yet they still stand out in their own right as the most natural thing in the world, inevitable as letters of an alien alphabet.

As a designer, Hans J. Wegner not only helped Danish Design to become world famous. Via his words and work he has also set an example of what design should be about in the future:

Choose the right materials, treat them like a good craftsman would, take away material where it is not needed, make sure it is strong enough and fulfills its purpose. Then also have fun.

Hans J. Wegner was always aware that the good interplay between the user and his tools or toys is at the core of good design: The design of a chair isn't finished until someone sits in it.

Mr. Jens Bernsen
Managing Director, Denmark Design Centre

Personal History

1914 Born in Tender, Denmark

1928 Worked as an apprentice to a cabinet maker.

1931 Was licensed as cabinet maker.

Studied at a technical school and the Danish School of Arts and Crafts.

Collaborated in design works with architects Erik Møller

Fremming Lassen and Arne Jacobsen.

1959 Opened up his own design studio.

Creative activities

Wegner became renowned worldwide after 1955 for his "Peacock Chair", "Round Chair" and "Flaghalyard Chair". He has created more than 500 other works including furniture and lighting furniture tools.

Prizes

1951 Grand Prix, Triennale di Milano.

1954 Diplome d'Honneur and Gold Medal, Triennale di Milano.

1959 Honorary Royal Designer of Industry, Royal Society of Arts,
London Citation of Merit, Pratt Institute, New York,

1961 International Design Award, American Institute of
Decorators (for Furniture Design)

1967 International Design Award, American Institute of Interior
Designers, New York.

1968 Citation of Merit, American Institute of Interior Designers.

1973 Diploma di Collaborazione, Triennale di Milano.

1982 C.F. Hansen Medal.

1987 Annual Prize, Danish Design Council.

ピーコックチェア

"Peacock Chair", No.550 (Arrow Chair or Windsor Chair) 1947

木製家具の古典的作品の一つに、イギリスのウインザーチェアがある。これは最高5種類までの木材で作られる、複数の部分からできている。この構造のため、この椅子は工業生産あるいは、少なくとも、特化した分業による製作に適している。これは曲線状の支え材と木製のシートを持つ、スピンドルバックの椅子である。多数のバリエーションがあり18世紀以来イギリスで、別々の工場から供給されるカーブした脚、無垢材のシート背もたれ用のカーブした棒材、そして背もたれとひじ掛け用の木製支材などの部分品で組み立てられていた。組み立ては、現代の企業が下請けのネットワークを利用して生産するように、さらに別の工場で行われた。

ウェグナーは20ほどのスピンドルバックつまりウインザーチェアを発表したが、彼らしいシンプルですっきりした形態をそれらに与えた。わずかな刺激的なタッチがしばしば大きな差異を生んでおり、その例として[孔雀]チェア(1947年)の名のもとになった背もたれが挙げられる。

One of the classics in the history of wooden furniture is the English Windsor chair, with parts made in up to five different sorts of wood. Its construction makes it well suited for industrial production, or at least to production through a division of labour based on specification. It is a spindle-back chair with curved wooden struts and a solid wooden seat. It exists in a large number of variations and since the 18th century, it has been made in England from components supplied by different enterprises: Turned legs, solid seats, turned bars for the back and wooden struts for the back and arm rest. Assembly was carried on in other enterprises in the same way as large contemporary companies often work together with a whole network of subcontractors. Wegner has produced a score of different spindle-back or Windsor chairs but has characteristically given them a simpler and clearer form. Often with that little piquant touch that has made a large difference, for example the back slats that gave The Peacock Chair (1947) its name.



ザ・チェア

"The Chair", No.501 (The Round Chair) 1949

ヨハン・モラーニ・ニールセンはウェグナーについての著書の中で、1948年までの彼の椅子は、特定の時間の、限定された個別の状況の産物だったが、ザ・チェアは時間とは無縁である、と述べている。「1949年以降の彼の椅子は、それまでとは全く異質な精神を帯びている。それはまさに椅子である。のびやかにゆったりと立ち、オークと籐の体躯で穏やかにたたずんでいる。世界は開かれており、華麗にして果敢なこの椅子は、世界を獲得するであろう。洗練されたラインの流れ、そしてオークと籐を組み合わせた素材の華麗さ。厳格で無駄の無いの無いフォルム、そして過剰なものの徹底的な排除による果敢さ。」ラウンドチェアは、しかしながら単体の椅子ではなく、いくつかの椅子のシリーズである。ウェグナーの家具がしばしばそうであるように、ラウンドチェアにはいくつかのバージョンが発表されている。オリジナルバージョンは1949年に発表され、シートは編んだ籐で出来ていた。1950年のバージョンのシートは革張りである。ウェグナーはこれ以降もこの椅子のテーマを繰り返している。

Johan Møller Neilsen wrote in his book on Wegner that, until 1948, his chairs were products of a given time, a definite, isolated situation, but that The Round Chair is timeless. "The chair from 1949 is of a quite different spirit. It is not a chair that gives off a scent of three-room everyday life. It can afford to be a chair, it stands free and untroubled and lives at peace in oak and rattan. The world is open and this chair will conquer it, a chair at once luxurious and spartan. Luxurious in its refined play of lines and the interplay of materials between oak and rattan, and spartan in its stringent, lean form and absolute lack of excess." The Round Chair, however, is not just a single chair but a small family of chairs. Characteristically for furniture by Wegner, it has appeared in various versions: The original one from 1949 with woven cane seat, and a 1950 version with an upholstered seat. Since then, Wegner has, time and again, taken up the theme of this chair.



1961年、CBSテレビは、大統領候補ジョン・F・ケネディとリチャード・ニクソンとのテレビ討論会で使用するため、12脚のラウンドチェアを購入した。

CBS Television bought 12 copies of The Round Chair for use in the TV studio during the famous TV debates between presidential candidates John F. Kennedy and Richard M. Nixon in 1961.

バレットチェア

The Valet Chair, No.250 1953



外部からのインスピレーションの有無。ウェグナーが作成した家具の多くは、先駆者も前史もないまったく新しい創作であり、家具の歴史の道標として、独自性を主張して堂々と立っている。その多くは新しい課題から生まれたか、あるいはありふれた課題の新しい解釈である。古典的な例であるバレットチェアは、寝室用家具のひとつであり椅子であると同時に男性の衣類一式が掛けられるようになっている。この3本脚の椅子は、最初チーク材およびパイン材で作られた。上部は良くできた衣類掛けになっている。シートを持ち上げると小物入れの蓋になっている。この蓋の上辺には、折目が消えないようにズボンが掛けられる。

Outside inspiration not. Many pieces of furniture created by Wegner have neither precursor nor history but are new creations, standing in their own right and identity as milestones in the history of furniture. Most derive from some novel task or are a new way to look at a familiar task. The Valet Chair, a classic example, is an item of bedroom furniture in the form of a chair that will hold every piece of a man's set of clothing. This three-legged chair was first made in teak and pine. Its upper part part isa well-formed clothes-hanger. The seat can be lifted to give access to a storage space for all the small items. You can hang a pair of trousers over the upper edge of the lid so that they retain their creases.

オックスチェア

The Ox Chair, No.100 1960

1960年のオックスチェアは牛革張りの椅子で、雄牛のように強く、気高い。床面からは軽くて丈夫なクロームメッキのスチールの脚で立ち上げられている。この作品にも類似の椅子はない これもまた一つの原型的イメージを作り上げている。どんな座り方でも快適で、椅子の上でいつでも姿勢が変えられる椅子は、ウェグナーがいつも常に心掛けていた課題である。そこで初めて、本当に快適な座り心地が得られる。オックスチェアはこの課題を解決した。この作品はウェグナーの自宅のお気に入りの椅子で、彼の100平方メートルのリビングルームに置かれている。この椅子は周囲に一定のスペースを要求するのである。

The Ox-Chair from 1960, covered with oxhide and as strong and distinctive as a bull, but raised off the floor by light but strong leg in chromium-plated steel, is another chair without parentage- and one that has become an image and an archetype. Among the jobs it does, and one that lies close to Wegner's heart, is to make it possible to sit comfortably in many different ways so that one can change position continuously. Only then can one sit really comfortably. It is Wegner's own favourite chair at home, in his 100-square-meter living room and clearly a chair that needs space around it.



フープチェア

The Hoop Chair, No.130 1986

1986年発表のフープチェアもまた、全くあたらしい椅子のイメージを創出した。これはまたラミネート製の太直径のフープを持ち、これが全体の構造を支持する重要な部分になっている。人に接触する表面材は旗用ロープを編んでおり、トネリコ材のフレームに固定されている。構造を支持する部分と支持される部分を区別した典型的な例である。フープチェアはアイナー・ペデルセンのPPモブラー社によって製造されている。現在まで27年続いてきた両者の共同作業が生んだ数多い成果の一つである。過去の情熱を共有する二人は対話的プロセスの中で共同作業を行っている。ウエグナーは少なくとも週に一度は工房を訪れ、二人が常に重視しているテーマ、つまり木材とその可能性を巡って始まる。1980年、デンマーク家具賞がハンス・ウエグナーとアイナーペデルセンの共同作業に授与され、その功績が認められた。

The Hoop Chair from 1986 has also created a completely new image of how a chair can appear. It incorporates a large laminated hoop that is an important part of the bearing construction. The surfaces that carry the sitter are woven in flag halyard that carry by a frame of ash. An archetype of the distinction between the bearer and borne. The Hoop Chair, made by PP Møbler, is only one of the many results of a cooperation that has now endured for more than 25 years. It is carried on in a process of interaction and with an enthusiasm as in former times. Wegner looks in at the workshop at least once a week, and the two discuss at length, always starting off with what has always meant much for them both, wood and its possibilities. This cooperation was marked, in 1980, by the joint award to Hans J. Wegner and Ejnar Pedersen of the Danish Furniture Prize.



Yチェア

Y-Chair, No.24 1950

ラウンドチェアは家具の世界に特別な世界を占めている。多くのデザイナーが機能的なテーブルや使いやすいカップボードを作れるだろうが、落ち着いた椅子をデザインするにははるかに多くの条件が求められる。ウエグナーはデザイン史に名を残した卓越したチェアメーカーである。しかし彼は、その他にも多数のすばらしいデザインを手掛けている。たとえば彼のテーブルは、重量を支持する脚が優れた構造上の可能性を試しており、四本脚とフレーム及びそれらによる天板の支持という伝統的な構造とは異なる、論理的な解決を提示している。円テーブルは彼が好んで取り組んだ仕事だ。円テーブルはその周囲に人々の輪を物理的にまたシンボリックにつくり出す、特別な機能があるからである。彼の円テーブルは、しばし椅子と一緒に構想され、一つのユニットを構成している。最もよく売れたウエグナーの椅子は、1950年に発表されたYチェアである。そのルーツはチャイニーズチェアに求められるが、しかしそれ自体は全く独自の世界である。

The chair holds special position in the world of furniture. Many people can make functional tables or usable cupboards but designing a sound chair is much, more demanding. Wegner is the chairmaker of chair-makers whose name has been entered into the history of design. He has, however, successfully worked with many other design jobs. Tables, for example, where the bearing legs play superbly with constructive possibilities and show logical solutions other than the traditional four-leg-and-a-frame between them to carry the top. Wegner was happy to work with round tables, for they have the particular quality of creating a circle of people around them, physically and symbolically. Often they are conceived together with a certain chair so that, together, they form a unity. The most sold Wegner chair is The Y-Chair from 1950. It has roots in the Chinese Chair, yet is also unmistakably itself.



アームチェア

The Arm Chair, No.701 1965

木製のフレームと発泡プラスチックを入れた革または布張りのクッション。
クロムメッキのスチールパイプの脚。

Wooden frame with foam upholstery covered with leather or fabric.
Leg of chromium-plated steel pipes.



アームチェア

Arm Chair, No.201 1969

無垢のトネリコ材、オーク材あるいはマホガニー材、ラミネート製の背もたれとひじ掛け、くっきりと目立つ千切りの接合部、紐で編んだシート。

Solid ash, oak or mahogany, with laminated back and armrail. Pronounced joints in veng. Woven cord seat.



チャイニーズチェア

Chinese Chair, No. FH 4283 1944

中国、明時代の椅子をリ・デザインしたものとして有名な作品である。座枠の縦幅を大きく取り貫を入れない構造でありながら強度を高めている。肘から背にかけての笠木は、曲げたものではなく、3つのパーツをフィンガージョイントにより継ぎ、削り出されたもの。複雑な曲面であり、高度な技術からのみ生まれる作品といえる。彼はチャイニーズチェアを少なくとも9種類デザインしているが、この作品は初期の作品。

This famous chair is an adaptation of an old chinese chair of the Ming Dynasty.

It has a very strong structure in order to have a seat frame without using a bar underneath. The curved top rail consists of three parts joined by the fingerjoint technique. It has a delicate curve and form that shows superb craftsmanship. Wegner designed at least nine Chinese chair. This is an early work.



ピーターズチェア

Peter's Chair, 1943

ウェグナーと同年代で、親友であったボーエ・モーエンセンに初めて男児が誕生した折り、ウェグナーがその名付け親となり、「ピーター」という名前と、小さなテーブルと椅子をプレゼントした。そのテーブルと椅子は手で簡単に組み立てられるノックダウン構造となっておりまたすべての角は丸みを出して優しいデザインとなっている。その作品は50年たった現在も商品化されている。

This chair was designed as a present for the son of the designer's good friend, Berge Møgenen. Wegner was the child godparent. It has knockdown construction, and all the edges are rounded to make it comfortable and safe for a child. It has been in production for more than 50 years.



フラッグハリヤードチェア

Flaghalyard Chair, No.225 1950

ヨットに使用するロープをスチールフレームに張り巡らした寝椅子。月面に着陸した宇宙船のような脚のデザインで一見堅そうな感じを受けるが、実際には快適性の高い椅子である。この椅子には、毛足の長いムートンの毛皮が付属品として用意されている。枕の色はグリーンとオレンジの2色がある。

This lounge chair is woven of flag halyard and has a steel frame. It remembers a space vehicle. In spite of its peculiar look it is very comfortable. Long-haired lamb skin is also used as the seat covering. The back pillow comes in two colors, orange or green.



スイヴェルチェア

Swivel Chair, No.502 1955

彼はキャスター付の椅子を数種類デザインしているが、この作品は、それらの中で最も美しい作品といえる。この椅子を特徴づけている笠木は、背の部分と、肘部分がフィンガージョイントで組まれたもの。その笠木のカーブは彫刻作品を思わせるような美しさである。この椅子が最初に発表されたときのモデルはスチールパイプ製の4本脚であった。その後、アルミダイカスト製の4本脚となり、最終モデルとしてはこの5本脚のデザインに落ち着いた。

Wegner designed several chairs with casters of which this is the most beautiful. Its distinctive features are its top rail design, showing organic form and the strong fingerjoints between the top rail and arms. When first shown the model had four steel pipe legs. These were changed to four legs of die-cast aluminum, and recently to five legs of die-cast aluminum.



シェルチェア

Shell Chair, 1963

1963年のキャビネットメーカーズギルドで発表されたモデルであるが、この時には商品化されなかった。そして1989年ウェグナー77歳を記念してコペンハーゲンの工芸博物館で彼の展覧会が開催され26年ぶりに12脚が試作された。

Shown in 1963 at the Cabinetmakers Guild Exhibition. It was considered too radical at that time. Twelve models of this chair were produced for the retrospective exhibition held to celebrate Wegner's 77th birthday in 1989. Photographs of this chair were used for the cover of the catalogue of that exhibition.



ウェグナー語録

Wegner on Wood

■ 木材の適切な使用

「素材の性質の理解は、一生の課題です。木材は殆どすべての私のデザインの一部です」とウェグナーは語る。「しかし、木材を理解するためにはそれに長年なれ親しみ、それを正しく使用する感性を身につけなくてはなりません。」

■ 不要な木材を取り去る

私はいつも、適切な木材を適切な量だけ使うことを心がけています。構造に必要な以上の寸法を取れば木材を無駄にしてしまいます。不要な木材は取り去らなくてはなりません。

■ 作り方を示す

優れた構造はデザインのもとになったアイデアについて多くを物語る。何を強調したのか、何が構造のポイントなのか、などが構造を通じて語られる。

■ 構造中にロジックを示す

木材で作られるのが自然なものを木材で表現して、木工作業にとって何がより自然なのか発見することが目標です。

■ テーマの明示と一貫性

木によって何かを、木であることが合理的な何かを表現することが課題です。しばしばそれは、機能的なアイデアから生まれます。

■ 木目もデザインの一部

良い仕事をするためには、異なる木材をうまく組み合わせなくてはなりません。木目は完成品にとって大変重要です。

■ 手で触れて確かめる

「椅子は恐らく最も人に近いものでしょう。ですから、ディテールがしっかりしていることが重要です。人は家具に触れ、手で見るのです。触覚による観察は、体験のかんりの部分を占めています。」

■ ユーザーはデザインの一部

「椅子は、そこに人が座ったときに初めて完成します。だから模型が必要なのです。ひじ掛けや把手は正しい位置か?その勾配は正しいか?背もたれは背骨にぴったりとあっているか?椅子の中で身動き出来るか?」と彼は語る。

■ 家具に裏表はない

「家具を買うときはそれをひっくり返して見ることです。もし底の部分がしっかり出来ていれば全体もまた然り」とウェグナーは言う。

■ 椅子は個性的であるべきだ

ウェグナーと名匠アイナー・ペデルセンが新しいデザインについて議論すると必ず口にされる。「なあアイナー、こいつがオールドミス風だと思ukai?」

■ 品質には相応の費用が必要

デザインに費用をかけた製品は、コピーされる危険にさらされている。これについてウェグナーはこう言っている。「私はいつも、高品質で妥協のないものを、普通の人々が見える価格で作ろうとして来ました」

■ 職人の知恵を生かす

「今日、残念ながら、職人の知恵は失われていっています。それが現実なのです。そして、職人は適切な仕事が出来なくてはなりませんし、仕事を理解していなくてはなりません」とウェグナーは言葉を結ぶ。

Use wood it best used.

It's lifelong endeavour to understand the nature of materials. Wood is a part of almost all my designs, explains Wegner. "But you have to have grown up with wood to understand it, and you need a feel for it to use it correctly."

Take material away where there is no use for it.

I always try to use the right sort of wood in the necessary amounts. You ruin wood by over-sizing the construction. Take material away where there is no use for it.

Show how it is made.

A good construction can tell a story about the idea embodied in a design. Telling a story through a construction includes making clear what one wants to emphasize, what the point of the construction is.

Show the logic in a construction.

The aim is to express something in wood that is natural in wood, to find what is most natural in terms of carpentry.

State a theme and maintain it.

The task is to get something expressed in wood, that is logical in wood. It is often something deriving from a functional idea.

The grain is a part of design.

To do of the job well you must be very good at combining different pieces of wood. The grain is very important in the finished product.

Think about the points of contact.

The chair is the thing that is the probably closest to people, so it's important that its detailing is in order. People touch the furniture, they see with their hands. Points of contact are a large part of the experience.

The user is a part of the design.

"A chair is only finished when someone sits in it, so that's why models are so important. Even a primitive model makes it possible to test a new chair straight away: Are the armrests or handles where they ought to be? Do they slope as they should? Does the chair allow the person to move in it?" explains Wegner.

A piece of furniture should never have a back.

"When you buy a piece of furniture, turn it up side down, if the bottom up in order, the whole piece provbably is - and vice versa." says Wegner.

A chair should have personality.

Wegner and Master carpenter Pedersen discuss new designs the unavoidable question crops up: "Well, Ejnar, do you think it's old-maidish?"

Quality costs what it costs.

Products that cost much on account of their design are particularly exposed to the risk of being copied. As to this, Wegner says that: "I have always wanted to make unexceptional thing of an exceptionally high quality that ordinary people could afford."

Remember what the craftsman the knows.

"Today,regrettably the craftsman's knowledge is getting lost, but that's how things are. And, a craftsman must be able to do a job as it should be done, and he must understand it." says Wegner finally.

謝 辞

第8回国際デザイン・アワード業績展示に多大なご協力を戴きました北海道東海大学教授織田憲嗣氏、(株)興石、写真家 林義夫氏、家具職人 浜田由一氏、旭川家具工業共同組合には衷心より深く感謝致します。

(財)国際デザイン交流協会

The Organizers of the 8th International Design Award would like to thank OdaNoritsugu (Professor, Hokkaido Tokai University), Koseki KK, Yoshio Hayashi(Photographer), Yoshiaki Hamada(Cabinet Maker), Asahikawa Furniture Makers

Guild for works contributed to the Hans J. Wegner profile exhibit.

JAPAN DESIGN FOUNDATION

第8回国際デザイン・コンペティション報告

The Report of the 8th International Design Competition, Osaka

第8回国際デザイン・コンペティションは、テーマ「遊(ユウ-YUU)」一心の余裕、ゆとりを求めて一のもとに行われた。

これからのデザインは、ゆとりをもった生活文化を構築するため、ものの機能や用途に偏重したまじめな追及ばかりでなく、柔らかな発想が求められており、今回のテーマ「遊」を手がかりにして、この地球上の生あるもののすべてのために、デザインは今何ができるのか?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。

61ヶ国・地域から、1,021点の作品が寄せられた。応募者数、及び応募作品数は前回に及ばなかったものの、海外からの応募が着実に増え、今回は応募者数、応募作品数ともに9割が海外からの応募で占められたのが特長であった。

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

“遊”はこれまでのテーマに比べてその解釈の幅が広く、機能的、物理的なものから精神的、感覚的なものまで多岐にわたった作品が出品された。

第1次審査は、4人の日本人審査員(栗津潔氏、柏木博氏、川上信二氏、コシノ・ジュンコ氏)に、海外からウベ・バーンセン氏(ICSID/スイス)を加えた5人の審査団によって1997年3月に行われ、19ヶ国52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、日本を除くアジア地域のデザイナーの参加が増え、最終審査対象作品52作品中12点を占め、なかでも台湾デザイン界からは日本の7点に次ぐ6点が選ばれた。審査団から、アジア地域の若いデザイナーが着実に育ちつつあることを印象づけられたとの意見があった。

最終審査は、栗津潔氏を審査員長として、ウベ・バーンセン氏(ICSID/スイス)、ジャンカルロ・イリプランディ氏(ICOGRADA/イタリア)、デニス・ハンディ氏(IFI/アイルランド)、柏木博氏の5氏によって行われ、審査作業は、7月23日から25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、漢字一字のテーマ設定や、デザインの分野を問わないユニークさなどから、世界中のデザイナーに‘大阪コンペ’として広く知られている。

今回8回目を迎えた国際デザイン・コンペティションは、その開催を通じて、数多くの若い、優れたデザイナーを世の中に紹介する役割を果たしてきたが、今後も社会的、文化的貢献を目指し、世界のデザイナーに創造の場を提供してゆきたい。

The 8th International Design Competition was based on the concept of "Yuu": Leisure, Creating Peace of Mind. To create a life of tranquillity, a flexible approach is required, to assess functions, purposes and implications for future design. 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 "Yuu": Leisure. As many as 1,021 works were entered from 61 nations/areas around the world. Although participants and entries were fewer than in previous years, the number of participants and entries from overseas increased. In fact, 90 percent of the participants and entries were from overseas.

Because this competition is not limited to any certain field of design, but is open to all, designers from various genres made many positive proposals.

Compared with the former theme, the concept "Yuu" was interpreted in the broad sense; the works entered therefore covered a broad area of concepts, including form, function, physics, spirit, feeling and the senses.

At the March 1997 Preliminary Screening by a five-member jury composed of four Japanese jurors (Kiyoshi AWAZU, Hiroshi KASHIWAGI, Shinji KAWAKAMI, Junko KOSHINO) and one foreign juror, Uwe BAHNSEN (ICSID/Switzerland), 52 works from 20 nations were selected for the Final Review. At the Final Review, in July 1997, 12 prize-winning works, including the winner of the Grand Prize, were decided.

Noteworthy about this competition was the many entries received from various countries in Asia besides Japan. At the Final Review, 12 works were from Asia; six were from Taiwan, which follows seven works from Japan. The jury commented that young designers from Asia have been maturing steadily.

The Final Review was held from July 23 to 25, by a five-member jury composed of Uwe BAHNSEN (ICSID/Switzerland), Giancarlo ILIPRANDI (ICOGRADA/Italy), Denis HANDY (IFI/Ireland), Hiroshi KASHIWAGI, and Kiyoshi AWAZU, a chief; the jury members thoroughly discussed and evaluated each work.

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

Because of its unique themes, based on a single Chinese character, and its openness to every field of design, this competition has become known among designers worldwide as the 'Osaka Competition.'

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



審査員長講評

The 8th International Design Competition, Osaka

Comments of the Chief of Jury

第1次及び最終審査を通して全作品を見たが、感じたことは20世紀末において21世紀に向けての、全ての問題が出てきているということである。そこが興味深いことのひとつであった。

マルチメディアを含むハイテクノロジーの、ここ数年における急激な拡張によって、人間の生活するシチュエーションが拡大し、新しい変化が起きている。そこから生じる現象も広がっている。変化する現象の中で、新しいデザインの解釈が出てきたことを今回の審査で感じた。

テーマの「遊-YUU」は、非常に幅が広い。審査にあたっては、これまでの審査基準をテーマにあてはめてみた。今回の入賞作品は、十分に水準に達していると思う。

審査方法は、審査員が現在のデザインをどうとらえているかといった角度がとられた。そもそもデザインは、将来の人間のライフスタイル、ものの考え方といった、いわゆる人間の生き方に深い関係を持っている。その関係をプランすることがデザインの基本だと考えられる。そういった方向に沿って、それに適したものを選び出した。テーマに対する解釈が審査員によって微妙に違っているところが好い効果をもたらしたようだ。

入賞した上位5作品についていうと、新しい合理的なデザインに加えて、さらにデザインの新しい視野、ビジョンを拡げてゆくことに役立つものが選ばれている。審査の過程では、ある段階まで投票で決めるが、それから先は密度を上げて、個々の審査員の意見を、小さな国際会議のようにディスカッションして審査出来たことが良かった。

本コンペは、8回、16年続いている。成功、失敗の経験を重ねてここまで来た。このコンペがいったい何を求めているかを明らかにしないと、応募者は出品出来ない。だから、絶えず新しい時代のテーマを探ってゆくことが、コンペの意義に繋がってゆく。持続しているときのアイデンティティが、今回の審査で出てきたと思う。この意味から今回のコンペは大きな成果があったといえる。

審査のプロセスで個人的に強く感じたのは、先進的な産業の発達した国では、強い産業といった範囲で21世紀をとらえることは出来ない。現実の社会性、未来への提案性に関して、21世紀は、グローバリズムと呼んで、地球全体をデザインしてゆく。いろいろな人間に対してのアプローチ、普遍性は、20世紀に考えられたインターナショナルリズムではなく、21世紀的なグローバリズムである。社会的な問題を、デザインが、エネルギー問題も含めて将来抱えるに違いない。そのようなことが、テーマにとらえられて21世紀的なテーマを選ぶようにしてゆけば良い。一つ一つの問題を具体的に、国際的に解決してゆくことが出来るような、そんなコンペになるべきだと思う。

審査員長 栗津 潔

Through the preliminary and final rounds of judging, I was able to see all of the entered works. The general impression I was given was that every single issue that has to deal with the end of the 20th century and the start of the 21st century was expressed in one way or another. This was one of the rather more interesting aspects of the competition.

Because of the rapid expansion of high technology and multimedia in these past few years, people have a broader way of life and some new changes are in the making. All that is borne from this is expanding as well. What with all the changes going on today, I felt in the judging this time that a new way to interpret design has come about.

The theme of "遊-YUU" was extremely broad. We tried applying the conventional criterion for judgment to the entries this time. I believe the winning works sufficiently meet the standards.

As the method for judging the works, we judges tried looking at the entry for how it addressed design as we know it today. Design, in its essence, is closely related with mankind's way of life - that is to say - with mankind's future lifestyle and his way of thinking. The process of planning this relationship can be considered the fundamental principle of design. We selected works which agreed with this line of thought. The subtle differences in the way the judges interpreted the theme produced some good results.

The top-five winning works were selected for the way they contribute to a new and broader perspective of design and their new sense of design logic. In the judging process, voting was used up to a certain point. After that, we came closer to one another and had our own discussion much like a little international summit where each of the judges could express his/her views. It was very successful in my opinion.

This competition has been going on for 16 years, this being the 8th edition. It has been a continual experience with success and failure all the way up to today. It remains uncontested however that, unless the goals of the competition are made clear, people won't take part. Therefore, to give a meaning to this competition, new themes have to be dug up continuously. I feel that a continuing identity was very much present in the judging aspect of the competition. In this sense, the competition was a big success this year.

One personal impression I was left with after the judging was that, in the advanced industrialized nations of the world, it will be hard to grasp the 21st century within a framework of who has the strongest industry. Everything that regards actual society and making proposals for the future shall be influenced by the globalism in the 21st century. People will be designing for the entire planet. The universal approach to various types of peoples is no longer the internationalism of the 20th century but the globalism of the 21st century. Design will, without a doubt, embrace social issues including the energy problem in the future. It would be a good idea to select a theme appropriate of the 21st century by looking squarely at themes such as these. This competition should evolve so as to resolve each specific problem precisely and internationally.

Kiyoshi Awazu, Chief of Jury



第8回国際デザイン・コンペティション審査員・略歴

The Jury for the 8th International Design Competition, Osaka



粟津 潔 (日本) / Kiyoshi Awazu (Japan)
 グラフィックデザイナー / Graphic designer
 1929年東京生まれ
 1964年粟津潔デザイン研究所設立(現在に至る)
 1965 - 69年武蔵野美術大学造形学部助教授
 1980年 - 京都芸術短期大学教授
 1990年紫綬褒章受賞
 日本グラフィック・デザイナー協会理事
 国立民族博物館企画委員、日本デザイン機構理事



ウベ・バーンセン (スイス) / Uwe Bahnsen (Switzerland)
 インダストリアルデザイナー / Industrial designer
 1930年ドイツ、ハンブルグ生まれ
 1958 - 67年ドイツ、英国、アメリカ フォード社で勤務
 1967 - 76年ヨーロッパフォード社チーフデザイナー
 1976 - 86年同社副社長(デザイン担当)
 ICSID(国際インダストリアルデザイン団体協議会)会長
 アートセンター・カレッジ・オブ・デザイン副学長
 ロイヤル・ソサエティ・オブ・アート特別会員



柏木 博 (日本) / Hiroshi Kashiwagi (Japan)
 デザイン評論家 / Design Critic
 1946年神戸生まれ
 1970年武蔵野美術大学卒業
 フリーの編集者、東京芸術大学教授などを経て現職
 および武蔵野美術大学教授、著書に
 「近代日本のデザイン産業」「日用品のデザイン思想」
 「カプセル時代のデザイン」(晶文社)
 「道具の政治学」(冬樹社)「欲望の図像学」(未来社)
 「肖像の中の権力」(平凡社)「デザイン戦略」(講談社)
 「マイクロユートピアの家族」(筑摩書房)等多数



デニス・ハンディ (アイルランド) / Denis Handy (Ireland)
 インテリアデザイナー、建築家 / Interior designer, Architect
 1942年アイルランド、ダブリン生まれ
 セント・コロンバス・カレッジ(ダブリン)卒業
 1968 - 76年航空会社建築部、高齢者用施設にて勤務
 1976 - 79年住居・商業・事務所用プロジェクトを個人経営
 現在、ライアン・オブライエン・ハンディアーキテクト&デザイナーズを共同経営
 1995 - 97年IFI(国際インテリアデザイナー連盟)会長
 アイルランドデザイナー協会会員(創立メンバー)
 アイルランド王立建築家協会特別会員



川上信二 (日本) / Shinji Kawakami (Japan)
 インテリアデザイナー / Interior designer
 1930年生まれ
 1951年東京工業専門学校(現千葉大)卒業
 1965年スウェーデン国立美術工芸大学卒業
 1967年 - 川上信二・玲子デザイン研究室設立
 1975年 - E&Kデザイナーズ結成
 1990年 - スカンディックハウス開設
 (有)フォルム エスケイアール 代表取締役
 (社)日本インテリアデザイナー協会理事
 日本デザイン学会会員、北欧建築・デザイン協会副会長



ジャンカルロ・イプリランディ (イタリア) / Giancarlo Ippirandi (Italy)
 グラフィックデザイナー / Graphic designer
 1925年イタリア、ミラノ生まれ
 プレラ美術学院(ミラノ)で学んだ後、フリーランス・デザイナーとして勤務
 1961年以降ADI(工業デザイン協会)会員
 1985 - 89年 / 1991 - 92年にADI副会長
 1967 - 71年ミラノ芸術クラブ会長
 1988 - 89年BEDA(欧州デザイナー協会事務局)委員長
 1991 - 93年ICOGRADA(国際グラフィック・デザイン協会協議会)会長



コシノ・ジュンコ (日本) / Junko Koshino (Japan)
 ファッションデザイナー / Fashion designer
 大阪生まれ
 文化服装学院卒業
 1978年パリ・コレクション初参加、以来東京、パリにて年2回のコレクションを発表
 オペラのコスチュームデザインからスポーツユニフォームまで幅広いファッションデザインを手がけ国際的に活躍
 「村づくり研究会委員」「新生活文化産業研究委員」
 「アパレル人材育成産学協議委員」他を兼務

〔第1次審査員〕

粟津 潔
 柏木 博
 川上信二
 コシノ・ジュンコ
 ウベ・バーンセン

〔最終審査員〕

粟津 潔
 柏木 博
 ウベ・バーンセン
 デニス・ハンディ
 ジャンカルロ・イプリランディ

大賞 内閣総理大臣賞

デジタルヘッドカムコーダ
「ウィンカム」

福田民郎、田中堅四郎、大竹一永、木全賢、内田美佐子(日本)

Grand Prize
Prime Minister's Prize
**Digital Head Camcorder
"WIN CAM"**

Tamio Fukuda, Kenshiro Tanaka, Kazunaga Ohtake,
Ken Kimata, Misako Uchida (Japan)



創作的意図

人は、現在・過去・未来の中に生きる。現在に喜びを見つけ、過去を懐かしみ、未来に思いを馳せる。

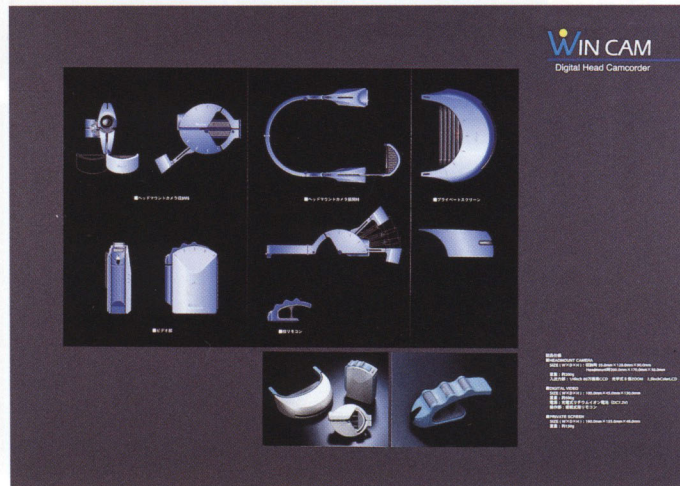
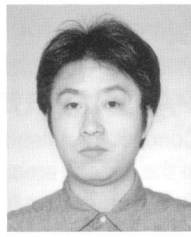
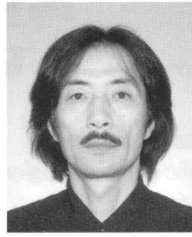
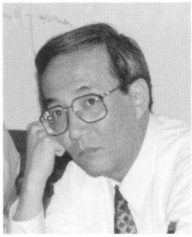
ウィンカムは、デジタルカムコーダだが、既存のものより、撮る楽しさ(現在)と見る楽しみ(過去)を大切にしたい、より人の気持ちに近い「遊び心」を刺激する機器である。ウィンカムは、カメラを目の横に置くことで、従来のカムコーダのように手で構えることなく、自分の目線で今見ているままの映像を記録するため、両手が自由になり、スキー等のスポーツをしながら撮影できる。撮影行為の単純化が、肉体的精神的負担を減らし、長時間でも疲れず自然でゆとりを持った臨場感溢れる映像を得られる。形状は女性が頭につけても違和感のない軽くおしゃれな形にしている。再生時には、プライベートスクリーンを用い仮想画面で映像を楽しみ、撮影時の興奮を追体験できる。ウィンカムはウィンクするように自然に楽しく撮影できるカムコーダのイメージから発想した造語である。

受賞者プロフィール

福田民郎 / 1948年生まれ。東京都在住、三星電子ジャパン(株)勤務
田中堅四郎 / 1950年生まれ。東京都在住、(株)デザイン・ホロン勤務
大竹一永 / 1961年生まれ。東京都在住、(株)デザイン・ホロン勤務
木全賢 / 1959年生まれ。東京都在住、三星電子ジャパン(株)勤務
内田美佐子 / 1967年生まれ。東京都在住、三星電子ジャパン(株)勤務
審査員講評

カメラを頭部に装着し、目の横に位置させることで、その人の“視点”の映像を、他の人に伝えることが出来る点、また従来のビデオカメラに比べて活動の場がより自由に扱われる点において、今回のテーマである「遊」のコンセプトが具体的に表現された作品である。

現在のテクノロジーでの実現化が可能であり、スポーツの場を始め、クラブや工芸を作るプロセス、さらに教育や医療の場での活用等、さまざまな新しい体験をもたらす可能性をもった作品である。



Purpose of design

People live in the past, present and future. They discover happiness in the present, yearn for the past and fancy the future. "WIN CAM" is a digital camcorder, but it emphasizes the fun of filming (present) and the fun of watching (past) more so than conventional cameras. Being a lot closer to the way people feel, "WIN CAM" stimulates the 'love for fun'. Because the camera is attached next to the eye, images are recorded exactly along the user's line of sight. It doesn't need to be held like conventional camcorder do, so the user has both hands free. In fact, it is possible to film while - for example - skiing or playing sports. The actual act of filming has been simplified which reduces muscular and nervous strain. The captured image appears natural and real-like because the user doesn't get tired when filming for extended periods of time. The body is lightweight and chic-looking so women won't feel uncomfortable about wearing it. During playback, the user can enjoy the picture on a private virtual screen which is an added thrill to filming. The "WIN

CAM" name was taken from the word 'wink', a fun and natural way to film with a camcorder.

Profile of the prize winner

- Tamio Fukuda** / Born in 1948, living in Tokyo, Japan.
- Kenshiro Tanaka** / Born in 1950, living in Tokyo, Japan.
- Kazunaga Ohtake** / Born in 1961, living in Tokyo, Japan.
- Ken Kimata** / Born in 1959, living in Tokyo, Japan.
- Misako Uchida** / Born in 1967, living in Tokyo, Japan.

Jury's comment

This work represents this competition's concept, "Yuu," in two ways. First with the camera mounted on the head, next to the eyes, an image viewed by one person can be transmitted to others. Second, it has more useful applications than other current video cameras. This idea can be realized with today's technology and used in various fields, such as sports, arts and crafts, education, and medical treatment. This creation has the potential to bring us new experiences.

金賞 通商産業大臣賞

パリニューラス

特別な海域の海岸地域で使用する住空間
ダーク・シューマン(ドイツ)

Gold Prize
Minister of International Trade and Industry Prize
PALINURUS
Concept for a habitable installation for use
in the coastal areas of specific maritime regions
Dirk Schumann (Germany)



創作的意図

パリニューラスは、臨海地域の海岸近くに設置される住空間である。その目的は、未経験の世界に接する機会を人々に与えることである。

その利用にあたっては、技術が必要で参加するのをあきらめる人があったり、その技術が難しく体験できる範囲が限定されるということがないのが特色である。この施設の特色は、未経験の環境を静かな室内で体験できる個人的な内的空間である。ここでの体験は、別世界との長期にわたる関係を築くことで効果が持続でき、別の体験をすれば忘れてたり、新たな体験の中に組み込まれたりしてしまう表面的な経験ではない。このコンセプトを基本に、長期滞在を可能とするこの作品を制作した。

この施設は、3つのゾーンから成り立っている。上部階は水面上にゾーンがあり、このゾーンは経験済みの世界に属している。中間ゾーンは水中にあり、ラウンジ、寝室、浴室があって、経験済みの世界と直接連絡している。上部からの光が届き、上部階へ行ったり連絡したりできるが、窓の開口部を通して水中世界ともつながっている。第3ゾーンはドームになっており、完全に水中の世界に属している。ここが個人的な黙想の場所であり、大きな緊張と同時に深い落ち着きを与える場所である。

受賞者プロフィール

ダーク・シューマン / 1960年生まれ。ドイツ、ミュンスター在住

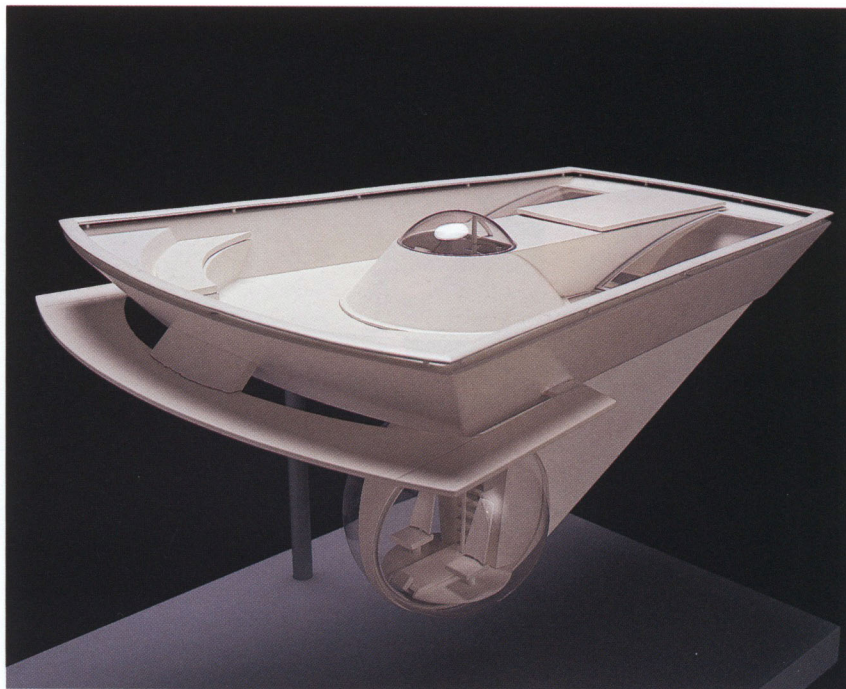
審査員講評

作品としてはコンセプト段階の提案であり、実現性は低いが、水とともにリラックス出来るスペースとして、「遊」のテーマを十分に解釈されており、また、我々に地球の半分以上は海であることを再認識させ、人間の生活の場を海に拡げて行く可能性を示唆した提案である。

作品の完成度、プレゼンテーションのテクニックは最も秀逸である。

Purpose of design

PALINURUS is a concept for a habitable installation in the inshore zones of certain maritime regions. Its fundamental propose is to enable people to experience an unfamiliar and fantastic world without being dependent on techniques which they first have to learn, which may prevent them from participation at all or the handling of which is complicated, and which restrict the actual experience of the sensual impressions. The installation concentrates on an intimate, inside space in which the experiences of a foreign environment can be absorbed in a tranquil, internal situation. These experiences are therefore not short-term, compressed or superficial, to be subsequently overlain and relativised by following ones, but make it possible to achieve



a long-term effect and establish a long-term relationship to another world. The concept is designed to make longer stays possible. In combination with opportunities for other activities within the installation or its surrounding, the spatial structure always bring people back to its fundamental purpose. The installation is structured into three zones with five areas for accommodating the occupants and providing for their needs. The upper platform is the above-water zone, from which the inner rooms can be reached. It is located in the familiar world. In an intermediate zone, which is already underwater, there is a small transit area and lounge, the bedroom and a bathroom. This zone still has direct contact to the familiar world. It is applied by daylight from above, allows access and connection to the upper platform, but is already linked to the underwater world through window apertures.

The third zone, the dome, belongs exclusively to the underwater world. This is an intimate, meditative place, providing both great tension and great tranquility.

Profile of the prize winner

Dirk Schumann / Born in 1960, living in Münster, Germany.

Jury's comment

Although this work is still in the concept stage, and its underlying idea would be difficult to realize, the theme "Yuu" is fully interpreted here since this work represents a space where people can relax with water. Moreover, this proposal makes us realize anew the fact that more than half of an earth's surface is covered with water, and shows the possibility of extending our life space to the sea.

Well thought out, the presentation of this work is superb.

大阪府知事賞 ザ・スリープウォーカー

ヤン・サイバート(ドイツ)

Governor of Osaka Prefecture Prize
the sleepwalker
Jan Seyberth (Germany)



創作意図

一つの文化圏から別の文化圏へと容易に移動することができる現在のような国際化時代においては、私達の「ホーム」は、地理的に一定の場所に限定されることはもはやなくなり、地球上の「どこでもない」場所に存在するようになってきている。私達は文化的なハイブリッドであり、そのアイデンティティはあたかもパッチワークのようにさまざまな場所や文化の集大成で成り立っているのである。しかし、自分の帰属場所を失ってしまうと、私達は国際都市や乗り継ぎ駅にいる無名大衆の一人になってしまったり、珍しい文化に圧倒されて自己喪失に陥る危険にさらされることになる。商用や休暇で旅行していて未経験の環境に遭遇すると、私達は安全と信頼できるものを求めることがある。私はこのデザインをするにあたって、先に述べた旅へのあこがれと望郷の念の間に存在する矛盾を表現したいと考えたのである。スリープウォーカーは旅行と睡眠のための道具である。この道具で、どこであれ居たいと思うところに留まることができるようになっている。これは能動的な生活様式を持ち、安定した財産よりも一時的な印象に価値を見出す自由な心を持った人達のためにデザインされたものである。外国人がいる部屋に入って行って外国をより身近に感じることも、この装置を使えばできるようになっている。この作品は、一種のホームベースを象徴しているので、外国に居ても、まるで家に居るように感じることもできるのである。

受賞者プロフィール

ヤン・サイバート / 1969年生まれ。ドイツ、ハイデルベルグ在住

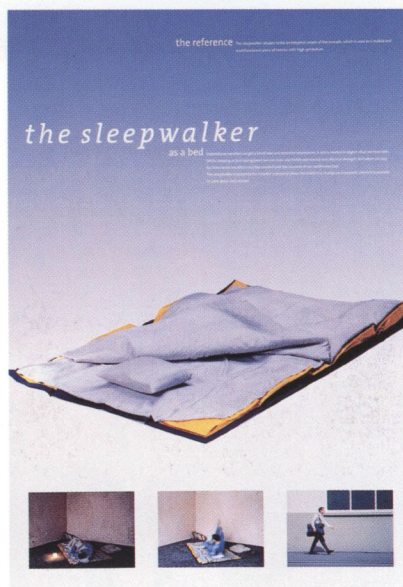
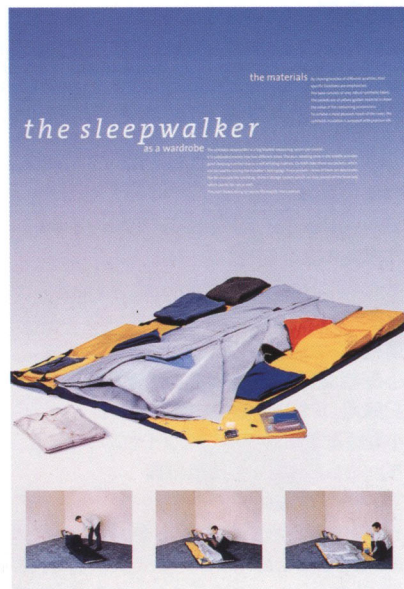
審査員講評

一人用の生活空間を、コンパクトかつ機能的にバッグに詰め込み、自由に移動できるこの道具は、「遊」のテーマを明快に表現しており、さまざまな行動の機会を与えてくれる実用性の高い提案である。旅行やアウトドアなどの個人的な楽しみの道具としての評価と同時に、この作品に内包された社会的な提案、例えば地震などの災害時における活用等も併せて高く評価された。

Purpose of design

In times of globalisation, where we can jump from one culture into another easily, our home isn't fixed to a geographical locality anymore, but situated in a global "no-place". We are cultural hybrids whose identities are assembled from different places and cultures like a patchwork.

However, we run the risk of losing ourselves in the anonymity of international cities and traffic junctions or getting overwhelmed by a foreign culture, if we don't know where we



belong. Encountering strange surroundings - on the road, on a business trip or on holiday - we often feel a need for security and confidence. With my design, I wanted to take this conflict between wanderlust and homesickness into account.

The sleepwalker is a travelling and sleeping device, which gives you the opportunity to stay wherever you want. It is designed for openminded people with a mobile lifestyle valuing momentary impressions more than stationary property. It makes it possible to experience foreign countries more intimately by entering rooms which are characterized by the natives themselves. As it symbolizes a sort of homebase, it makes you feel at home

abroad.

Profile of the prize winner

Jan Seyberth / Born in 1969, living in Heidelberg, Germany.

Jury's comment

The idea that people pack their personal living space into bags, functionally, and move to wherever they want, represents the theme of "Yuu" very clearly. This work has various useful potential applications.

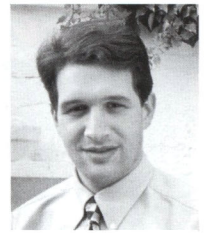
This work was highly rated because it includes social applications, such as for practical use during disaster, such as earthquake, as well as for tools of personal pleasure, such as traveling, camping and so on.

大阪市長賞

ツールロール - パーソナル マルチメディアツールキット

マイケル・キルシュ (イギリス)

Mayor of Osaka Prize
**TOOLROLL - A PERSONAL
MULTIMEDIA TOOLKIT**
Michael Kirsch (U.K.)



創作的意図

この作品には、楽しく気軽にマルチメディア通信をするための、あらゆるツールが含まれています。これらのツールは、くるくると巻くタイプの丈夫なソフトレザーに収められています。ちょうど職人さんが使っているツールロールのような感じです。

このツールセットには次のものが含まれています。

“TOOLROLL”の構成

- ・メインユニット:フラッシュメモリ、ステレオスピーカー、操作部を装備
- ・薄型インクジェットプリンタ
- ・小型軽量ビデオ:動画および静止画の映像記録用。テレビ会議にも使用
- ・小型軽量電話器:音声でのダイヤリングができ、ちょっとした録音にも使用可能
- ・フレキシブル液晶タッチスクリーン:マルチメディア映像の表示や覚書き、あるいはファックスを書き込むためのスクリーンとして、また、受信したファックスを表示するためのディスプレイとしても使用可能
- ・スクリーンに書き込むための筆記用具

“TOOLROLL”の機能

- ・覚書き、サウンド、映像を記録できる電子スクラップブック機能
- ・音声通信、映像通信、ファックス通信の各機能
- ・旅行情報や趣味を対象としたマルチメディアガイドブック機能

受賞者プロフィール

マイケル・キルシュ / 1969年生まれ。イギリス、ハーフォードシャー在住

審査員講評

ハイテク度合をさらに高めながら、一方でハイテクのもつ脅威感を薄めるというコンセプトが、非常に魅力的に表現されている。テクノロジーのかたまりを、人間的な素材で包み込むという、快適で楽しい作品である。

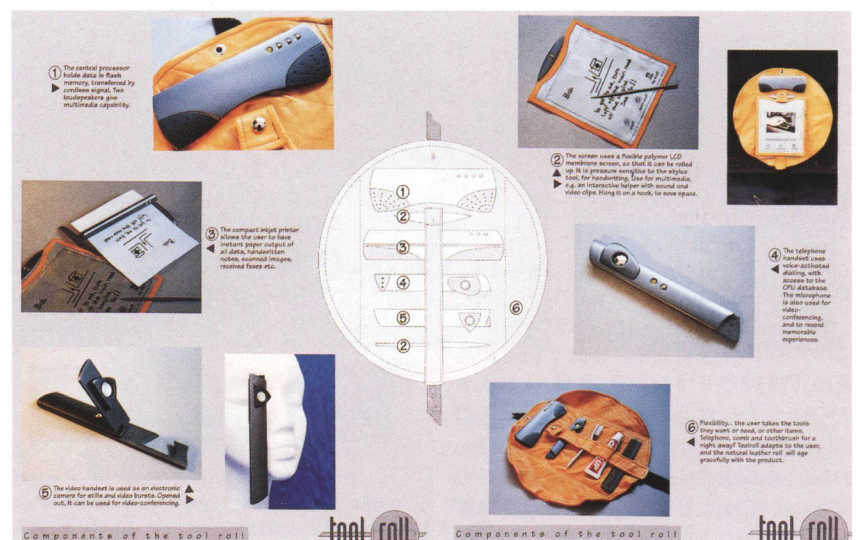
今後のエレクトロニクス機器の在り方に対する、ひとつの解決方法を評価された。

Purpose of design

This product contains all the tools for fun & easy multimedia, in a durable, soft, leather case, which simply rolls up, like a workman's TOOL ROLL.

There are six components:

- ・The main unit, with flash memory, stereo speakers & controls.
- ・A tiny inkjet printer.
- ・A video handset - Hold it to your eye & record video burst or still images, or use for video conferencing.
- ・A telephone handset - Uses voice-activated dialling, also records short soundbursts.
- ・A flexible polymer touchscreen (LCD) - Used



as a display for multimedia video clips, as a screen to write notes for recording or to send as a fax, or to display electronically received faxes.

・A stylus tool for writing on the screen.

Functions of the TOOLROLL include:

- ・An electronic scrapbook for notes, sounds, images.
- ・Telephone, videophone & fax communications.
- ・Multimedia guidebook, for travel informa-

tion, hobbies etc.

Profile of the prize winner

Michael Kirsch / Born in 1969, living in Hertfordshire, U.K.

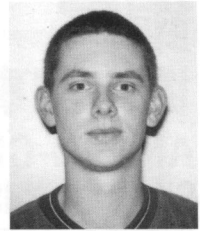
Jury's comment

As technology becomes increasingly complex and intimidating, the user-friendly concept has become more appealing. This work combines complex technology in a user-friendly package; representing a new generation of electronic equipment, it was highly rated.

銀賞 協会会長賞 the 'thing'

ニール・マッガーワン (ニュージーランド)

Silver Prize
Chairman of Japan Design Foundation Prize
the 'thing'
Neil McGowan (New Zealand)



創作意図

人々は社会的な接触を望んでいる。このようなつながりを求める一方で、私達は自分だけの時間をも必要としているのである。'thing'の基本的な機能はこの二つの要求に応えることである。

人と人の交流は根源的なものである。私はこの作品をあらゆる年齢の人達の間、社会的な交流と活動を促進するものとして制作した。ゲームをすると心がほぐれるからである。

'thing'は空気を抜いて小さくし、保管や輸送を容易に行うことができる。バルブでふくらみを調節することができ、臨機応変に使えるようになっている。この作品は多目的に利用可能であり、決まったルールや使用法は設定されていない。利用する人が作り上げる、それが、'thing'なのである。

受賞者プロフィール

ニール・マッガーワン / 1975年生まれ。ニュージーランド、ウェリントン在住

審査員講評

「遊ぶ」ということは、非常にシンプルなものから始まるものであり、その意味で、この作品のボールは、新しい遊びやゲームが生まれる可能性を感じさせる。

単なるボールという見方をすれば、目新しさはないが、使い方で決めて何かやるのではなく、それを使った人が再クリエイティブできる、そういうものがデザインにとって大事なファクターであると感じさせる作品である。

Purpose of design

People yearn for social contact. Although there is this need, we also require time on our own. The fundamental function of the 'thing' provides people with both.

Interaction between humans is essential. The product stimulates social interactivity between all ages. Games are played and as a result the mind is relaxed.

The 'thing' is easily deflated for compact storage and transportation. The valve gives control over its degree of inflation, making it a product for spontaneous use.

This is a multipurpose product with no set rules or guidelines. It is what the user makes of it. It is a 'thing'.

Profile of the prize winner

Neil McGowan / Born in 1975, living in Wellington, New Zealand.

Jury's comment

'Play' begins with a very simple idea. For example, the ball included in this work allows us to create new forms of play.

At first glance, there is nothing really new about the ball design; however, it is remarkable in that it allows the user to create his or her own applications.



銅賞 協会理事長賞 ANGLO-CHINESE or SINO-ENGLISH LETTERS

党 晟、吳 寧、翁 安華 (中国)

創作意図

この実験は二つの異なった言語の文字を組み合わせることで、ビジュアル・コミュニケーションの新しい可能性の追及を目的としている。同じ意味を表わす漢字と英単語の最初の文字を、さまざまな書体を使い、コンピュータを用いて作成した。

読みやすさを確保する問題とビジュアルで言語情報を与えるという問題の解決は困難ではあるが、楽しいゲームでもある。その魅力は、デジタルな活字組で形態を変化できるところに要因がある。このような方法は従来は不可能だったからである。

ある意味では、アジア諸国の近代化は西洋文明を導入する過程で実現したものであるといえる。その例として、アルファベットとコンピュータの応用をあげることが出来る。

しかし、我々の未来には、技術の発達のみを追及することで達成される完全な西洋化ではなく、東洋文化と西洋文化との交流と連携によって達成される文化があるはずである。

この作品は、上述した思考を象徴的に表現したものである。

受賞者プロフィール

党 晟 / 1950年生まれ。中国、西安市在住
吳 寧 / 1972年生まれ。中国、西安市在住
翁 安華 / 1965年生まれ。中国、西安市在住

審査員講評

二つの異なった文字、漢字(表意文字)とアルファベット(表音文字)の間の文化の橋渡しを試みた作品である。エッセイを感じさせるグラフィック作品であり、作品の使用目的がはっきりすれば、実用性のある優れたグラフィック・デザインとなる。

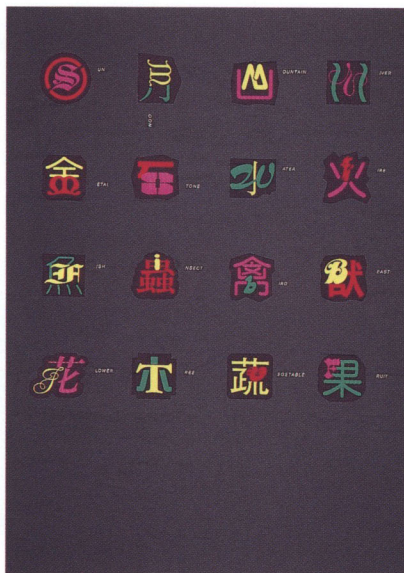
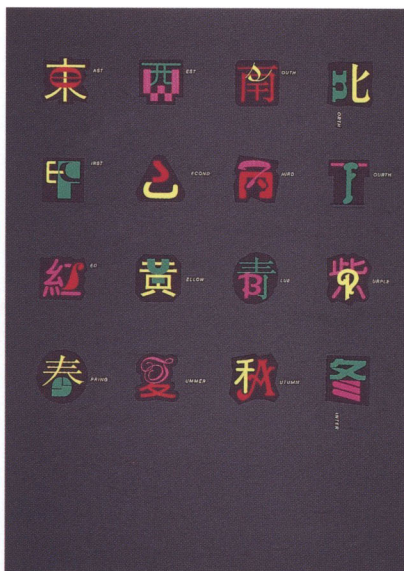
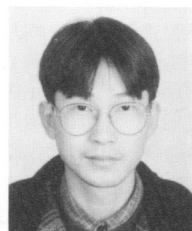
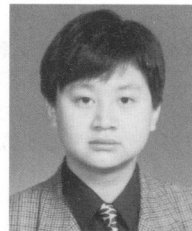
Purpose of design

This experiment is aimed at seeking some new possibilities of visual communication by combining two kinds of letters of different nations languages. A computer was used to compose various typefaces - the first letter of an English word and a Chinese ideogram both of which have the same meaning.

The effort of solving the problem of legibility and giving the verbal information with visual representation, made the process difficult as well as joyful, just like a Game. The charm of this came from the transformable abilities of digital typesetting, which cannot be found in traditional ways.

In some sense, the modernization of the Asian countries has been through the course of introducing the Western civilization, such as the applications of the alphabet and the computer. However, it is not the total westernization caused by only pursuing the technical rate, but the exchange and

Bronze Prize
President of Japan Design Foundation Prize
**ANGLO-CHINESE or
SINO-ENGLISH LETTERS**
Dang Sheng, Wu Ning, Wong Anhua (China)



combination of the Eastern and Western cultures that is our future. This work also serves as a symbolic representation of the idea mentioned above.

Profile of the prize winner

Dang Sheng / Born in 1950, living in Xian, China.

Wu Ning / Born in 1972, living in Xian, China.

Wong Anhua / Born in 1965, living in Xian,

China.

Jury's comment

This work, which links Chinese characters (ideograms) and Roman characters (phonograms), is a graphic work, representing a story. If the purpose of using this work were clearly indicated, it would be an excellent graphic design for practical use.

銅賞 協会理事長賞 MUSIC INSTRUMENT

ミラン・プーリク (スロヴァキア)

Bronze Prize
President of Japan Design Foundation Prize
MUSIC INSTRUMENT

Milan Pulik (Slovakia)



創作意図

これから私が提案するのは、まさに最終的な形態の楽器といえるでしょう。この楽器の着想のルーツは、古代チベット文化まで遡ります。つまり、チベットの共鳴鉢を象徴する楽器なのです。共鳴鉢の上縁を円を描くようにして指でなぞると、絶えずある音色が響いてきます。チベット文化において、この音色は超人的エネルギーを司る第6チャクラを象徴しています。私はこの作品で、永遠の調和と完全性を得ることを第一の目的として、古代文化の深遠な思想を取り上げたいと考えました。この作品は、地球の種子を象徴的に表わしたもので、その種子から、生命の全領域をカバーするさまざまなサイズの共鳴鉢が育つのです。縁を指でなぞると澄んだ音色が響くこの共鳴鉢こそ、現代の電子音響楽器に代わるものとして私が提案する楽器なのです。

受賞者プロフィール

ミラン・プーリク / 1969年生まれ。スロヴァキア、ブラティスラバ在住

審査員講評

音階の大小や音階をつけるために、他の楽器同様グラデーションをもった楽器のスタイルであるが、スタッキングしたり中に収めたり出来る機能と、植物の豆を思わせるデザインは、何かしら楽しさを感じさせる作品である。

Purpose of design

Here I submit a proposal of the musical instrument in a definitive form. In this proposal of the musical instrument, I'm coming with the idea of roots that reach to the ancient Tibet culture. It is a symbolism of Tibet sound dishes.

By circling movement on the upper brim of dishes a continuously sounding timbre will sound. In the Tibet culture it symbolizes a trans-personal sphere of the VI. chakra. In my work I should like to take up deep ideas of the ancient culture, the first - rate aim of which is to obtain the eternity of the harmony and perfection.

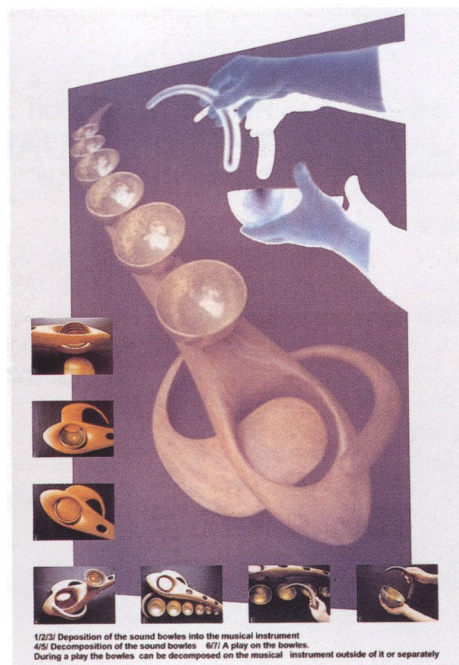
My work symbolizes a seed of the Earth from which are growing dishes of various sizes that represent a whole spectrum of the life. The clear sound/tone/that is sounding by the circling movement/on dishes/I submit like the alternative substitute to today's electro-acoustic musical instruments.

Profile of the prize winner

Milan Pulik / Born in 1969, living in Bratislava, Slovakia.

Jury's comment

In order to achieve a gradation similar to the scale produced by other musical instruments, a "stacking" function was included in the design of this unique, enjoyable, bean-shaped instrument.



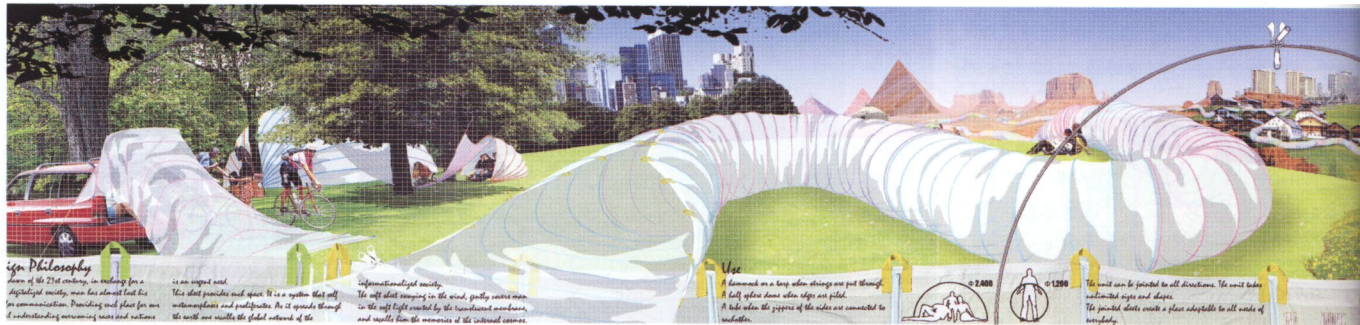
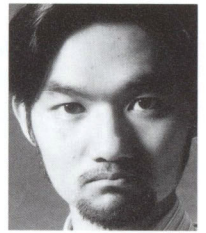
銅賞 協会理事長賞

zip,zip,zip

「ねえ、ボクのトンネルとつながない？」

コウウエハラ (日本)

Bronze Prize
President of Japan Design Foundation Prize
Zip, Zip, Zip
— Won't you join up with my tunnel?
ko uehara (Japan)



Purpose of design

As we stand to welcome in the 21st century, there is much need for a system of values which exceeds the finite domains of nation and race and fosters a mutual acceptance of the diversity amongst the world's nations and peoples. Sharing the same the time and space,

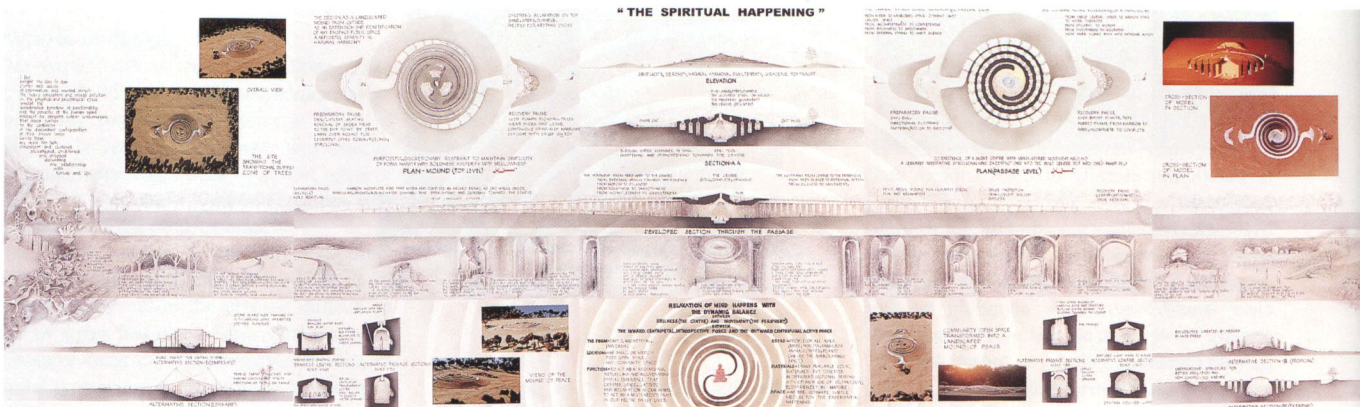
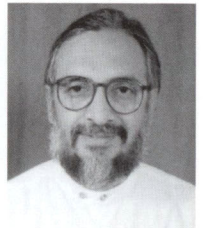
people do understand one another beyond the general conventions of gender, age, family, society, national borders and race. However, as modern society progressively turns to the use of information, people have less and less opportunities to meet face-to-face. We need some sort of set place where we can

meet. To promote mutual understand, a place is needed where one, two or more people can gather. This seat changes itself, it grows and assumes any sort of shape. It is a transformation system, a type of universalization. The hi-tech canvas tube that crosses fields, valleys and

奨励賞 スピリチュアル・ハプニング

シリシュ・ベリ (インド)

Honorable Mention
THE SPIRITUAL HAPPENING
Shirish R. Beri (India)



創作意図

21世紀を迎えようとしている今、国や民族の多様性を認め合った上で、国や民族を越えた価値観が求められています。時間と空間を共有し、人と人は性別、年齢、家族、社会、国境、民族を越えて互いを理解します。しかし、情報化の進んだ現代社会では、人と人



mountains is remindful of the global network typical of society's electronic brain.

This soft seat sways in the winds that blow across the plains. It gently wraps the user in the soft light that penetrates the semitransparent cover, awakening his/her inner cosmos.

が顔を付合わせる機会(場)が希薄になっており、場を設定するものが今必要とされています。相互理解のために一人のため、二人のため、多人数のための、様々な集合形態のための場が必要なのです。

このシートは、それ自身が自己変形、自己増殖し、如何なる形態にも変化、変容するシステム、一

Profile of the prize winner

ko uehara / Born in 1967, living in Tokyo, Japan.

Jury's comment

Although this work has some of the elements of Landscape Art, connecting the works allows ultimate extension halfway round the globe,

種のユニバーサリゼーションなのです。そして野を越え、谷を越え、山を越えるハイテクキャンパスのチューブは電腦社会のグローバルネットワークをも思わせませす。やわらかいシートは大地にそよぐ風にゆらぎ、半透膜による やわらかい光の中で人を優しく包み、体内宇宙の記憶を呼び起こします。

受賞者プロフィール

コウウエハラ / 1967年生まれ。東京都在住、(株)大林組勤務

審査員講評

ランドスケープ・アートの要素もあるが、世界を半周するくらい広げてしまうことが出来る点は、「遊」のテーマに合致しており、若干冗談めいた楽しさを感じさせる作品である。

実際の機能として、レジャーなどの目的に使用出来る点では、単純明快であり、また、ミステリアスなトンネルでの新しいコミュニケーション体験が期待できる。

reflecting the theme of "Yuu" and presents delightful diversion.

This work is quite simple in that it can be used practically for the purpose of leisure, as well as for a new communication experience in the mysterious tunnel.

創作意図

町であれ都市であれ、コミュニティの広場ならどこにでも設置できるこの空間経験は、緊張を強いられる慌ただしい競争社会の生活に対する解毒剤として利用され得るものである。

この作品は、身体的行動という外的空間と私達の心という内的空間との関係を認知し、探検しようとするものである。ここでは、低速で歩くと、非常に簡単ではあるが効果的な空間の質の変化を経験することができ、それがくつろぎや心の開放のための媒介として作用するのである。

このデザインの仕組は、一つの渦巻きの求心性と遠心性という二つの動きを利用したもので

ある。

この渦巻は(周辺部における)動きと(中心部における)静止状態を表現している。動きと静止という二つの要素間のダイナミックなバランスによってくつろぎを導きだそうとするのが、このデザインの特色である。内側へ向かう内省的な動きは、精神にくつろぎと静けさを与える。すなわち、中心での瞑想的静止が訪れ、次に外側向きの遠心的運動がくつろいだ精神をゆるやかに行動へと戻してゆくのである。

このデザインの目的は、これらの二つの力の間のダイナミックなバランスが生み出す精神的な安らぎの状態を、動きのないイベントではなく、生き生きとしたハブニングとして創り出すことで

ある。設置する場所に依じて、類似の作品を作ることが可能であり、その場合は、部分的にデザインを変更したり、さまざまな建築材料を利用したり大きさを変えることもできる。

受賞者プロフィール

シリシユ・ベリ / 1950年生まれ。インド、コラープール在住

審査員講評

巨大な地下建造物のプロジェクトをビジュアル化した作品として評価された。

瞑想の空間や建物は、これまで作品として多く出品されているという意見があり、審査員の評価は二分された。

Purpose of design

This spatial experience, located in any community open space in any town/city, can serve as an antidote to the surrounding tense, restless competitive lifestyle. This design recognizes and explores the relationship between the outer space of physical action and the inner space of our mind. Here very simple but effective changes in the quality of space, experienced during a person's slow walk, act as catalysts in relaxing and opening up one's mind.

The design geometry makes use of the two universal centripetal and centrifugal

movements of a spiral. The spiral form is used as it embodies both movement (at the periphery) and stillness (at the center). Our design strikes a dynamic balance between these two for relaxation to happen. The inward introspective movement relaxes and quietsens the mind - a meditative pause at the center happens - then the outward centrifugal movement gradually opens the relaxed mind back into action.

The design seeks a state of spiritual comfort in a dynamic balance between these forces - as a live happening and not a stagnant event. Similar form with different sectional designs

can be constructed at various scales with various building materials to suit different places.

Profile of the prize winner

Shirish R. Beri / Born in 1950, living in Kolhapur, India.

Jury's comment

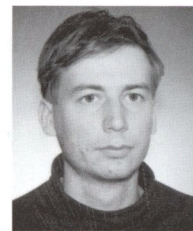
This work was evaluated both positively and negatively as an underground construction project of grand scale. Some felt that there was nothing new in its idea, because many works involving the concept of meditation space have been entered previously.

奨励賞

ツイスト・ボール

ミハル・コスツェランスキー、
イヴァン・ノヴォトウニー（スロヴァキア）

Honorable Mention
THE TWISTING BALL
Michal Koscelanský,
Ivan Novotný (Slovakia)



創作意図

私の作品の目的は、多数の子供を引き付け満足させる製品の創作であった。子供達が現実の世界から離れると同時に、子供達自身の動きを思い通りに操れるものを創りたいと考えていたのである。

私は一つのボールを創るというアイデアを思いついた。ボールを金属のフレームでカバーして、転がり過ぎや怪我を防止することにした。子供が重心をかえることでボールが動くようになっていく。ボールは特製のレザーでカバーした、柔らかいフォーム材でつくられている。私は、子供達がどうしても身体を動かさなければならないようにボールに穴を開ける試みをした。子供は金属のフレームの中でいろいろなことでき、例えば、横になって考えに耽ったり、眠ったり、ツイストしたり、揺らしたりできるのである。

このボールは、5~10才の子供、あるいはボールの中に入ることができる大きさの人を対象に作成した。

ボールは、庭や公園、遊園地、子供センター等で利用できる。

受賞者プロフィール

ミハル・コスツェランスキー / 1972年生まれ。
スロヴァキア、コシツェ在住

イヴァン・ノヴォトウニー / スロヴァキア在住

審査員講評

今回の応募作品の中で、数少ない子供の遊具の作品である。他の作品の多くが、大人にとつてのデザイン、ものづくりであったのに対して、この作品は“子供の範疇”で作られた点が評価された。

Purpose of design

The purpose of my work, was the creation of a product which would attract and satisfy most children. I was trying to create something what would separate children from the real world and simultaneously a child would be able direct his own movement.

I got an idea to create a ball. I covered a ball with a metal frame, which would protect a child from overturning and injury.

The movement is created with the shifting of the child's centre of gravity. A ball is a soft foam material which is covered with a special leather cloth. I was trying to create an opening which would force children to work physically. For the child to climb catch metal frame. You can do a lot of things in the ball e.g. you can lie and think, you can sleep, you can quickly twist or you can swing. The ball is intended for children with age between 5-10 years or for whoever is able to get inside. You can use it in the garden, park, playground or its might be used as a part of childrens centre.



Profile of the prize winner

Michal Koscelanský / Born in 1972, living in Kosice, Slovakia.
Ivan Novotný / living in Slovakia

Jury's comment

This creation, a toy, and one of the few competition entries designed especially with children in mind, appealed to the jury.

奨励賞

プラシド

瞑想用ロッキングチェア

アイリス・エイヤル(イスラエル)

創作意図

余暇につかうロッキングチェアは、快適で楽しい生活を与えてくれるものである。

このデザインの元にあるアイデアは、くつろぎと心のやすらぎのための場所を創り出すことであつた。単なるひとつの家具ではなく、個人的な空間を創造することである。

この椅子にすわる人は、椅子のくぼみのような内面空間にすっぽりと包まれて、周辺から半分隔離されたような感覚、瞑想的で心を癒す経験を促進させる感覚を楽しむことができる。この椅子にすわる前には、黙想する場合と同様に靴を脱ぐことにする。このロッキングチェアは、家庭で静謐さが欲しい場合に利用できる。また、仕事場に置けば、精神を清明にし、新しいアイデアやインスピレーションを得るために使うこともできる。この超多忙の時代に「プラシド」は、家庭でのくつろぎと仕事のストレス解消を与えてくれる作品である。

受賞者プロフィール

アイリス・エイヤル / 1969年生まれ。イスラエル、エルサレム在住

審査員講評

今回のテーマ「遊」に対して、リラックス、やすらぎの観点から数多くの椅子が出品されたが、他の作品が、単に腰掛けるものであつたが、この瞑想用ロッキングチェアは、体をすっぽりと包みこむことが出来るという点で、オリジナリティをもった作品である。

Purpose of design

A rocking chair used in leisure time should provide sensations of comfort and well-being. The idea behind this design was to create a place for relaxation and peace of mind; a personal space rather than simply a piece of furniture.

Wrapped up in the niche-like interior space of the chair, the user enjoys a sense of semi-isolation from the environment that promotes a meditative and soothing experience.

The user takes off his/her shoes as one would prior to meditation.

This rocking chair can be used at home when one is seeking tranquility. It can also be placed in office working environments where it can be used to clear the mind or to reach for ideas and inspiration. In the hectic times we live in "PLACIDO" offers a solution for home relaxation and managerial stress.

Profile of the prize winner

Iris Eyal / Born in 1969, living in Jerusalem, Israel.

Jury's comment

According to this competition's theme, "Yuu," many chair designs were entered, with the idea of relaxation and peace of mind. Compared with other entries, however, which

Honorable Mention

PLACIDO

Meditative rocking chair

Iris Eyal (Israel)



placido

Meditative Rocking Chair

A rocking chair used in leisure time should provide sensations of comfort and well-being. The idea behind this design was to create a place for relaxation and peace of mind; a personal space rather than simply a piece of furniture.

Wrapped up in the niche-like interior space of the chair, the user enjoys a sense of semi-isolation from the environment that promotes a meditative, soothing experience.

This rocking chair can be used at home when one is seeking tranquility. It can also be placed in office working environments where it can be used to clear the mind or to reach for great ideas and inspiration. In the hectic times we live in "Placido" offers a solution for home relaxation and managerial stress.

The chair can be taken apart.

The frame is constructed of tubular steel connected with cast iron joints and can be easily disassembled for storage or transport.

The seat is made of cornes which fit the frame like a glove and can readily be removed for cleaning.

The user takes off his/her shoes before rocking, as one would prior to meditation, then places one foot in the lower niche and lets the body immerse in the chair with feet resting in their own nest. Now the only thing left is to rock away...

Placido - Meditative Rocking Chair
tubular steel, cast iron, cornes
Size: H 180cm, W 72cm, D 115cm.

A

B

C

were just ordinary chairs, this rocking chair for meditation was considered outstanding, in that it completely cradles one's body.

奨励賞

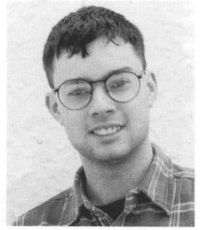
ウェーブ・ランプ

スチーブン・プロクター (ニュージーランド)

Honorable Mention

THE WAVE LAMP

Stephen Procter (New Zealand)



創作意図

家庭は安らぎの場所である。リラックスと再生のための場所である。光の往復運動は、リズムカルで落ち着きをもたらすものである。光は、上げ潮や引き潮のように波打つようデザインされている。

中心点は、人々が無意識のうちに引き寄せられて出会い、交流し、くつろぐ場所として存在している。そのような焦点となる場所は、樹木であったり、川であったり、キャンプファイアーであつてもよいと思われる。ウェーブ・ランプは、家族にとっての中心点になることができる。その存在自体が人々を引き寄せることができるのである。

後方にある棒を回転させることで、点灯したり、往復のスピードを調節する仕組みになっている。

受賞者プロフィール

スチーブン・プロクター / 1971年生まれ。ニュージーランド、アッパーハット在住

審査員講評

この作品は、自然の光が刻々と変化するように、光が動き変化する点で、これまでの静的な照明機具とは異なった提案である。

素材の組み合わせや微妙な光の変化の仕方は、インテリア・アートとして魅力を感じさせるデザインである。

Purpose of design

The home is a sanctuary. A place for relaxation and regeneration.

The oscillating movement of the light is rhythmical and soothing. The light ebbs and flows...

Points of focus exist as places to which people are unconsciously drawn to meet, relate and relax. Such a focal point can be a tree... a stream... a campfire. The wave lamp can be a focal point for the family. Its presence can draw people together.

The rod hanging below is turned to start the light and to control the speed of oscillation.

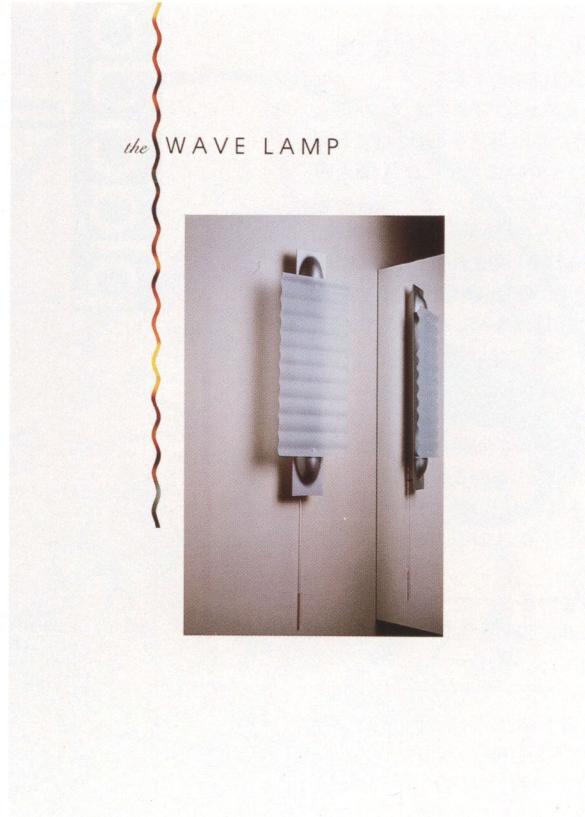
Profile of the prize winner

Stephen Procter / Born in 1971, living in Upper Hutt, New Zealand.

Jury's comment

This creation differs from other lighting works in that the light it produces changes constantly every moment, similar to the way light behaves in nature.

Its combination of material and subtly changing light make it a good interior design.



最終審査対象作品

今回は、世界61ヵ国・地域から応募のあった1,021点の作品の中から、スライドによる第1次審査で、52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、50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49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)

The 8th International Design Competition, Osaka

Works for the Final Judging

In the 8th International Design Competition, Osaka 1,021 works were submitted from 61 countries and regions. Among these 52 works were chosen at preliminary judging. Finally, 50 works were resubmitted at models or panels for final judging. 49 works of them will be introduced in the following.

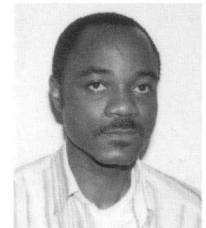
(Excluding the works which the competitors did not intend to exhibit.)

1

ピース・オブ・マインド

創作者：ウエール・S・アドニラン／1965年生まれ。アメリカ、ペンシルバニア在住。

創作的意図：ピース・オブ・マインドの創作的意図はゲームでリラックスできることです。心がリラックスしていく過程は、どこかパズルに似ています。大抵の場合、それは少しずつ、ひとつずつ達成されていきます。そこで、私は、その様子を視覚的に表現してみることにしました。混沌としたストレス状態を表すパズルの地色の代わって、涼しげなブルーのフィールドがゆっくりと増えていきます。このフィールドの中心には、“リラックス”ということばが現れます。

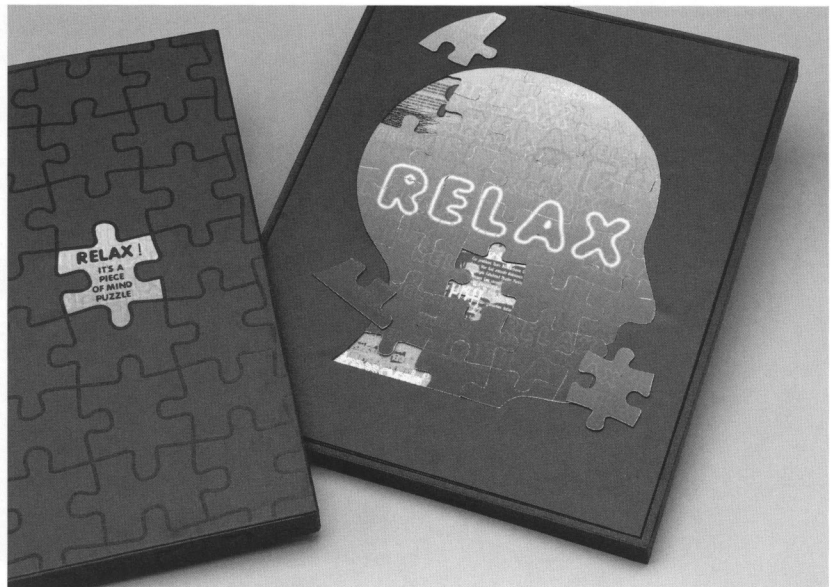


PIECE OF MIND

Designer : Wale. S. Adeniran / Born in 1965, living in Pennsylvania, U.S.A.

Purpose of Design : The purpose of the "piece of mind" puzzle is to help game Relaxation. Gaming Relaxation can be something of a puzzle. Most of the time it is achieved little by little, piece by piece. My solution illustrates the stress and chaos of the puzzle's background and can be replaced by a cool blue field with the word "Relax" as it's focus.

(Entry No.800663)



2

人生哲学を表すデザイン

創作者：ニルマル・ジャヤント・クルカルニ／1958年生まれ。インド、ニューデリー在住。

創作意図：3枚1組のポスターは「人生哲学のデザイン」というコンセプトを探求している。現代における人間の環境につながる原因を見つけ出すことによって、「ザ・メソッド」と題したポスター1では自然とコミュニケーションする様々な方法を列挙している。各個人に適した方法は、あらゆる生き物の優先要素、二次的要素の混合によってまったく異なってくるだろう。適切な方法を選択することは試行錯誤という問題である。コミュニケーションは自然との間に交わさなければならないという基本理念は、おのずと我々を内面とコミュニケーションするよう導く。存在に対する意識は、我々のまわりにあるすべての「生きている」という本質を観点にもたらした。ポスター2の「コミュニケーション」は自由という特質を刺激しようと狙ったものである。自由になるためにはまず、進んで与えなくてはならない。自然は微妙なやり方で、我々の注意を常にこうした事実に向けているが、我々はクロスアップし、接触を避けている。このポスター、ならびに他の大勢の手になるたくさんの作品を通して、「自然」というメッセージが広く伝わりますように。こうした気持ちがおのずとリラクゼーションという結果を生むのである。

感覚および感受性を清めることにつながるプロセスを、ポスター3「ザ・ジャーニー」に描いた。大ざっぱなものから微妙なものに至る道は、内側であれ、我々が「ひとつ」であることを、だんだんと人に意識させるようになる。これらの要素を通して起こる神の「遊び」は、様々なステージで見ることができる。これこそまさに「魂の安らぎ」といえる。

DESIGN OF A PHILOSOPHY FOR LIFE

Designer : Nirmal Jayant Kulkarni / Born in 1958, living in New Delhi, India.

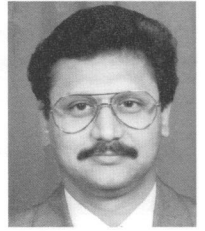
Purpose of Design : The set of 3 posters explores the concept of "DESIGN OF A PHILOSOPHY FOR LIFE". By finding out the causes leading to man's circumstances to-day, poster-1, Titled "THE METHOD" details various methods of communicating with nature. The method suitable for every individual would be entirely different



depending upon the mix of prime and secondary elements in every being. It is a matter of trial and error to select the right method. Basic idea is that communication has to be established with nature, which will automatically lead us to communicate within. Awareness of existence brings into perspective the "ALIVE" quality of everything around us. "COMMUNION", poster-2, intends to inspire the quality of freedom. To be free, we have to first give away freely. Nature in its subtle ways always draws our attention to this fact, but we close-up and avoid contact. Through this poster, and many more created by many

others, may the message of "NATURE" be spread. Relaxation will be the natural outcome of this attitude. The process which leads to purification of the senses and sensibilities is depicted in poster-3, "THE JOURNEY". The path which leads from the gross to the subtle makes one more and more aware that within and without.... we are "ONE". Divine "PLAY" taking place through the elements is visible through the various stages. This is truly "SPIRITUAL COMFORT".

(Entry No.800693)



3

ブレイング・ハンド

創作者：ツェ・イン・パン／1974年生まれ。台湾、台北在住。創作意図：これは3Dポスターです。

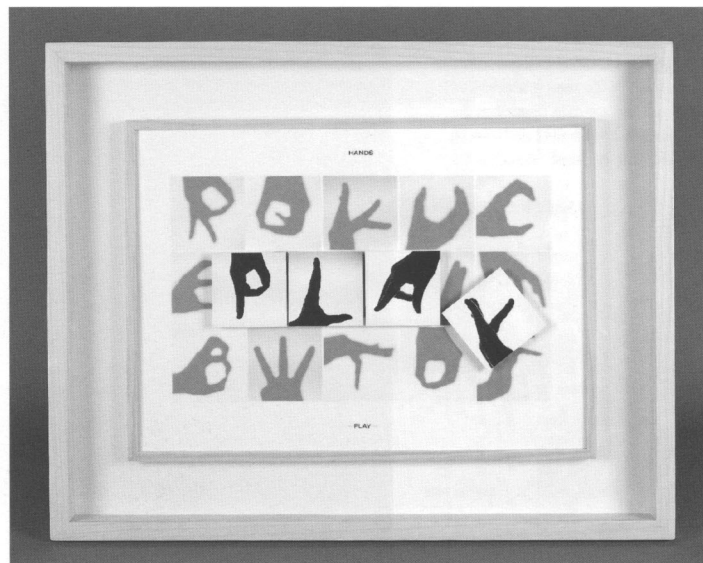
いつも疑問に思っているのですが、人間は片手で話すことができるのでしょうか?このポスターはボディランゲージに着想を得ています。ボディランゲージでは、英語文字は片手のみで表現されます。これは手話とは異なるものです。英語文字をベースとして、文字ごとに特色を見つけ出し、それを片手で形に表します。さあ「遊び」しましょう。

Playing Hand

Designer : Tsu-Ying Pan / Born in 1974, living in Taipei, Taiwan.

Purpose of Design : This is a 3D poster. Could people talk to other people by one hand? We always think about this question. The inspiration of poster comes from the body Language. We only use one hand to express English letter and it is different from "sign language". First, we use English letters to be our base. Find out the character of every letter and use one hand to indicate the shape. Combine these photographs and add solid "play". It's a 3D poster model.

(Entry No.800976)



4

ポータブル・マイクロスコブ(携帯用顕微鏡)

創作者：マイケル・セイウェル/1973年生まれ。ニュージーランド、ウエリントン在住。

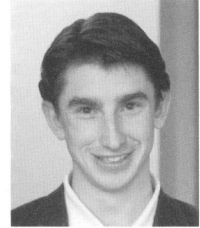
創作意図：探求することは人間性の一部であるにもかかわらず、常に事実と答えが用意されている現代において、我々は自分で何かを発見しようという衝動を失っています。自然のものでも人工のものでも、拡大して観察してみると、肉眼では見逃していた驚異の世界がそこに広がっていることに気づかされます。皆さんにも気軽にこの驚くべき世界へ近づいてもらおうと考案したのがこのマイクロスコブです。とりわけ若いうちに探求心を養えば、人々は自然や環境とより良い関係を築くことができるようになり、ひいては我々が暮らすこの地球への理解と関心も高まるのです。

Portable Microscope

Designer :Michael Saywell/Born in 1973 ,living in Wellington, New Zealand.

Purpose of Design : It is part of human nature to explore, yet we are constantly provided with facts and answers that suppress the urge to discover things for ourselves. On closer inspection of both the natural and human made, we discover worlds of wonder and amazement that have escaped the unaided eye. The microscope is designed to give people access to these extraordinary worlds. With the development of our explorative nature, especially at a young age, people can develop better connections with nature and their environments and in doing so increase their understanding and respect of the planet we live on.

(Entry No.800091)



5

スピリット-self propelled remote imageing transfer.

創作者：ダニエル・ダランコウ/1959年生まれ。アメリカ、ミシガン在住。

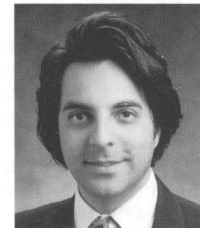
創作意図：先進テクノロジーを融合したスピリットによってユーザーは、リラックスできるくつろいだ安全な場所に居ながらにして、あらゆる高さで、あらゆる方向へ、どこにでも旅をすることができる。スピリットを構成する主要素は、軽量ホバリングプラットフォームである。これには高出力ファンモーター3基、ならびにユーザーが望む場所にスピリットを誘導する方位・航行装置が備わっている。また、望みの場所に着くと、スピリットの第2の要素である、ハンズフリーコントロールで視野の位置決めができる2つの小型ヘッドアップディスプレイスクリーンがついたヘッドセットに、高解析カメラがデジタル画像を送信する。スピリットが目的地に行き、帰還するのを誘導するためのポータブル型地上コントロールユニットも含まれている。

Spirit -self propelled remote imageing transfer.

Designer : Daniel Darancou/Born in 1959, living in Michigan, U.S.A.

Purpose of Design : Spirit represents a blending of advanced technologies that enable the user the unique ability to travel over any surface, at any height and at any direction in the comfort and safety of your favorite place to relax. The main component of Spirit is a light weight hovering platform that uses three high output fan motors and an array of directional and navigational components to guide your Spirit to any location the user desires and while at the location an onboard high resolution camera transmits a digital stream of images to the second component of Spirit, an adjustable headset that consists of two miniature head up display screens with ocular positioning scanners for hands free control. A portable ground control unit is also included for guiding Spirit to its destination and return.

(Entry No.800147)



6

サンドマン

創作者：ジャン・ヌメラ／1969年1月9日生まれ。1970年生まれ。フィンランド、クオピオ在住。

ユー・ハ・ヌメラ／1966年生まれ。フィンランド、ラハティ在住。
創作的意図：サンドマンは、日常の重労働や継続的なストレスを受けている人に安らぎを与えるよう設計した。人間の脳において意識をつかさどる部分を刺激することにより人々をリラックスさせ、眠りにつかせる道具である。サンドマンを使うと、リラクゼーションと睡眠の長さおよび深さを選ぶことができ、いつでも、そしてどこでも休息することが可能になる。

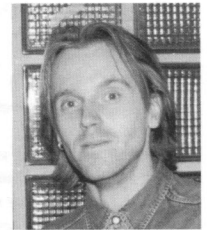
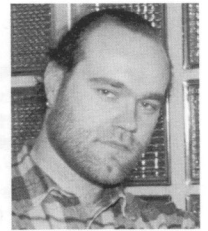
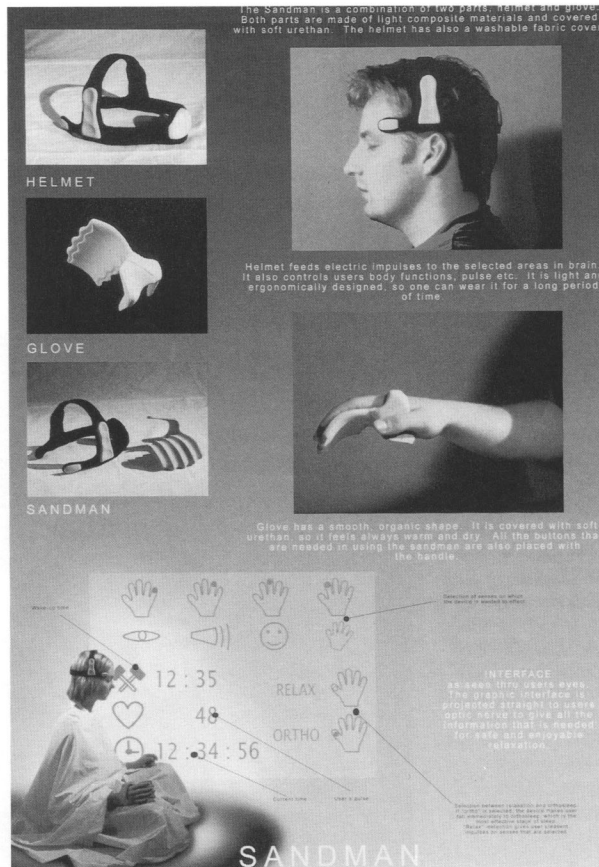
SANDMAN

Designer : Janne Nummela / Born in 1970, living in Kuopio, Finland.

Juha Nummela / Born in 1966, living in Lahti, Finland.

Purpose of Design : Sandman is designed to give relief to people who are suffering from work-overload and constant stress. It is a device, which helps people to relax and sleep by stimulating those areas in human brain that control senses. With Sandman one can choose the length and depth of relaxation or sleep, so it makes it possible to get rest anytime and almost anywhere.

(Entry No.800209)



7

折り紙の世界

創作者：莊 孟榮／1973年生まれ。台湾、台北市在住。

林 吟美／1973年生まれ。台湾、台北市在住。

吳 明忠／1970年生まれ。台湾、台北市在住。

創作的意図：都会に生活するわれわれは日常にいろいろな物に囲まれている。人と物との愛情がだんだんうすくなっている。いったい何のために、昔まのような親切感がどこにかれてしまうか。昔の景色に戻って、自然な環境と結びつけてあの親切感を呼び出したい。一方、東洋文化に育ってきた私はものをつくるのが大好きだった。とくに一枚の紙からものを作るのは、楽しいと思った。その“折り紙の楽しさ”と“田園の親切感”を結びつけて悠々自適の田園生活をしていく。



The World of Origami

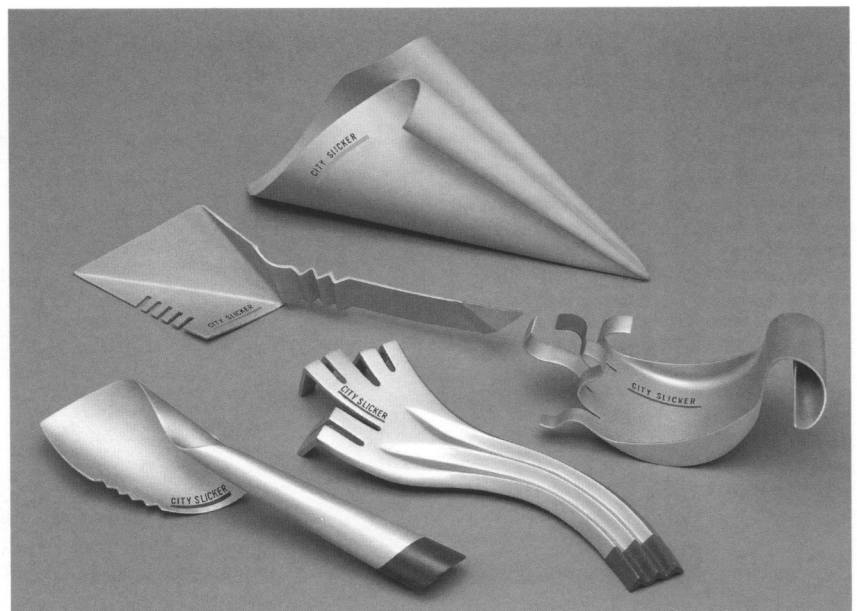
Designer : Zhuang meng Vong / Born in 1973, living in Taipei, Taiwan.

Lin yin Mei / Born in 1973, living in Taipei, Taiwan.

Wu ming Zhong / Born in 1970, living in Taipei, Taiwan.

Purpose of Design : We urbanites are surrounded by various thing in our daily lives. Our love of those things has gradually cooled off. Why has the past intimacy between humans and things disappeared? I want to revive the intimacy by invoking the past landscape and natural landscape. I was brought up in an Oriental culture, and so I love to make things. In particular, I enjoy making things from sheets of paper. I live a calm country life, combining origami with the intimate atmosphere of rural districts.

(Entry No.800338)



8

IDMP

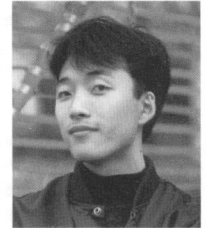
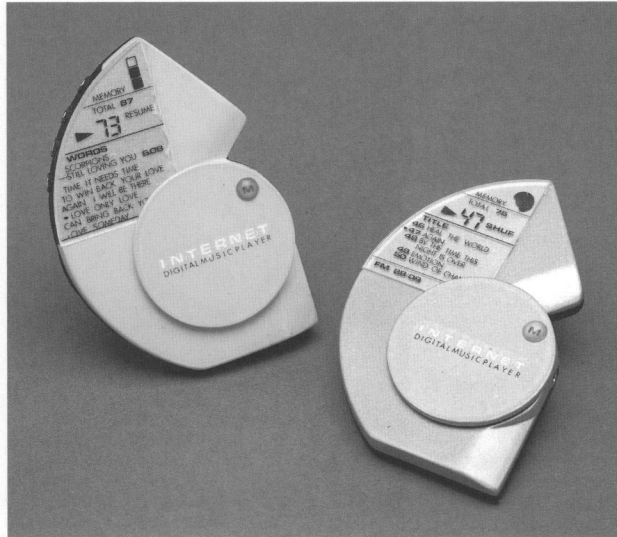
- インターネット・デジタル・ミュージック・プレイヤー

創作者：シン・ジョン・リー／1973年生まれ。韓国、釜山在住。
 創作意図：多くの人には深刻な病気やお金を失くすといった似たような記憶がある。人は以前楽しかったことを思い出すと気が楽になったり、リラックスしたりする。子供の頃の思い出で、耳に巻き貝を近づけて聞いた、どこか神秘的な音を覚えている人もいるかもしれない。リラックスや安らぎを感じるため、IDMPはこうした記憶を基にしている。IDMPを利用しているときに、人々に本当の意味の安心、リラクゼーションを味わってもらいたいと思っている。いつまでも消えないあなたの記憶を呼び覚まし、心に平和を与えたい。提案するIDMPは、デジタル保存システムの採用によって、パソコンでインターネット上にある各種レコード会社からお気に入りの音楽を選びIDMPに保存するだけである。インターネットラインによるデジタル伝送を利用し、とても簡単に、素早く、しかも安価で新しい音楽に更新ができる。店に買いに行くこともなく、CDやテープを持ち歩く必要もない。従ってプラスチック公害を出すこともない。人に本物の安らぎとリラクゼーションを与え、不必要なものを消滅するひとつの方法であるとする。

IDMP - Internet Digital Music Player

Designer : Shin-chon Lee / Born in 1973, living in Pusan, Korea.

Purpose of Design : Many people have similar memories that was serious ill or lose money. People feel comfort and relaxation when they recollected that have been happy time before. Among the memories which you were child, maybe you had a memory that was something mystic sound when you approached a trumpet shell to your ear. IDMP is base on this memory to feel relaxation and comfort. I intend that people feel real comfort and relaxation during use IDMP. I want to recall your last memory and give you comfort of your mind. We had spent so many times and effort to keep up with the new music. But now listening to music is annoy to young



people because they have to go to buy a new record and carry another CD or TAPE etc. as they want to listen. Therefore I suggest IDMP for real human comfort and relaxation. To use digital save system, so you just save the selected music to IDMP after selected a music as your desire from the various record company on Internet in your PC. It use digital transmission by Internet line. So

you can change the new music very easy, fast and cheap. Most of all you are not necessary to move for buy and to carry another CD or TAPE etc. And don't make plastic pollution. I think it's one of the way that reduce the unnecessary things for real human comfort and relaxation.

(Entry No.800393)

9

積木ランプ

創作者：小西純二／1953年生まれ。オーストラリア、ビクトリア在住。

ハイレイ・フランクリン／1973年生まれ。オーストラリア、ビクトリア在住。

創作意図：このデザインは子供の積木に着想を得ています。ランプを構成する各モジュールは、さまざまな形に修正・組立が可能で、使用者はいろいろな異なった構成に組み立てることができます。積木ランプは単に照明として役立つだけでなく、その形の遊びとコミュニケーションを通じて、周囲の状況を改善する方法を教えてくれるのです。

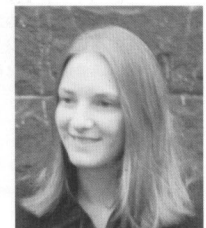
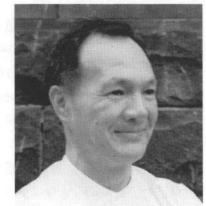
Tsumiki Lamp

Designer : Junji Konishi / Born in 1953, living in Victoria, Australia.

Hayley Franklin / Born in 1973, living in Victoria, Australia.

Purpose of Design : The design concept of the Tsumiki lamp is that of a child's building blocks, TSUMIKI. The user of the Tsumiki lamp can assemble their own form as each module which makes up the entire lamp can be changed and built into many different configurations. The Tsumiki lamp is not a lamp used for lighting alone but provides people with a way to enhance their environments through play and construction of their own form.

(Entry No.800461)



10

トウインクル・ランプ

創作者：小西純二／1953年生まれ。オーストラリア、ビクトリア在住。

Hayley Franklin／1973年生まれ。オーストラリア、ビクトリア在住。

創作意図：トウインクル・ランプのデザインコンセプトは、使用者がランプの（中にいれられた）反射用の個性的な形状や特性を変えられるところにそのアイデアがあります。ランプの透けた壁の内側にある調節可能な自由形状の装飾部品は、形の発見や創造する喜びを使用者に教えてくれます。トウインクル・ランプは調節可能な範囲で自由にかつ動きのある光を反射します。

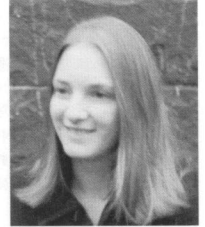
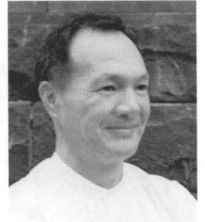
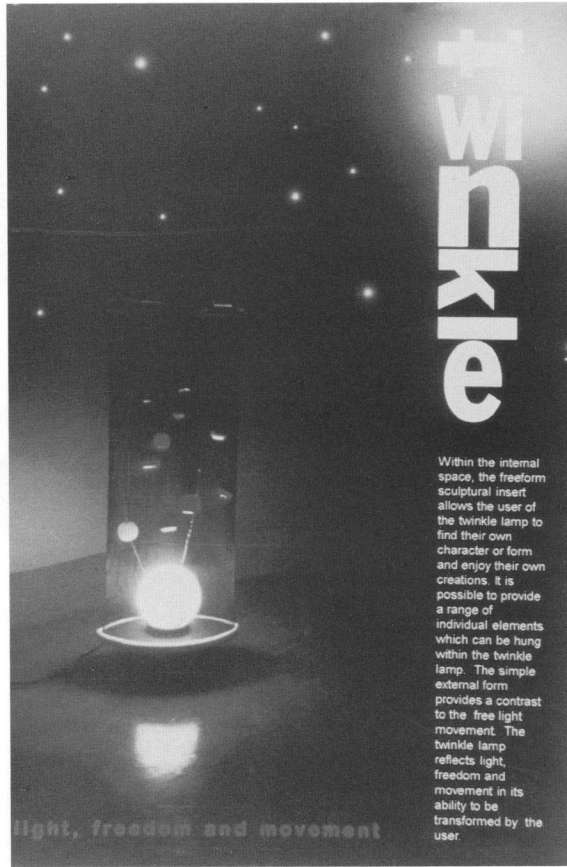
Twinkle Lamp

Designer：Junji Konishi／Born in 1953, living in Victoria, Australia.

Hayley Franklin／Born in 1973, living in Victoria, Australia.

Purpose of Design：The design concept for the Twinkle lamp is the idea that its user has the ability to transform the lamp (insert) to reflect personal form or character. Within the translucent walls of the lamp, the freeform sculptural insert is changeable allowing the user to find their own form and enjoy their own creations. The twinkle lamp reflects light, freedom and movement in its ability to be transformed.

(Entry No.800462)



11

3D RE-ANIMATOR

(立体音響空間の再生／移動システムの提案)

創作者：友野瑞基／1974年生まれ。東京都世田谷区在住。

創作意図：まず、「遊」という抽象的なテーマを「好きな事に没頭してストレスを発散している時」と定義します。自分の場合は「音に浸っている時」がそれにあてはまるので「音／音楽」を題材にして遊ぶモノをデザインしました。そこで「音」の持つ可能性を最大限に引き出す必要が出てきました。私が提案するのは従来のオーディオシステムの様に一方的に音を聴かされるのではなく、立体音響のリアルな臨場感を利用してユーザー側から音空間にアクションを起こせるシステムです。立体音響になると「音」だけで空間を感じることが出来るので、目をつぶれば「音」「空間」を体験出来るわけです。このシステムを使用すれば今までにはない興奮と感動を味わえます。

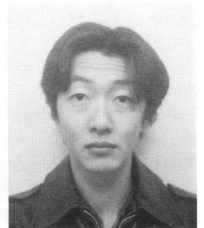
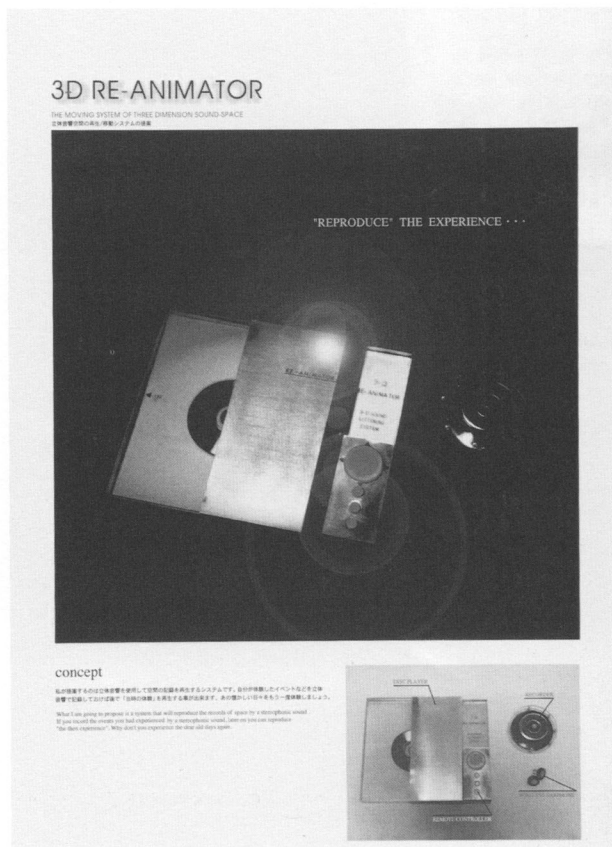
3D RE-ANIMATOR

(stereophonic sound space replay/movement system)

Designer：Mizuki Tomono／Born in 1974, living in Tokyo, Japan.

Purpose of Design：First, I define "play", the abstract theme of this competition, as "the time when one vents his stress by indulging in the thing he like". In my case, play, thus defined, is listening to music. Accordingly, I designed a plaything with sound/music as its theme. In so doing, I had to draw forth the maximum possibility of sound. I propose a system which, unlike a conventional audio system, does not merely produce musical sound, but allows the user to act on the acoustic space, using the real-life character of three-dimensional sound. Three-dimensional sound allows one to feel space only through the medium of sound. In other words, the listener can experience both sound an space without using the eyes. The proposed system creates more excitement than a conventional system.

(Entry No.800482)



WEI CHI

創作者：ジャンバティスト・コンバ／1956年生まれ。フランス、パリ在住。

創作意図：WEI CHIは、シンプルな形状とモジュール性を基本とした照明システムです。さらさらの土が詰められたクリスタルの瓶。一对の鉄ロッドによって支えられたイオン電圧球。この2つの要素を結びつけ、その相互作用の感触を楽しもうというのがこの作品のアイデアです。WEI CHIにはいくつかのバリエーションがあり、円形か四角形の瓶を単一で、または数個を一列に並べて設置することが可能です。一列に並べる場合は、変圧器一センサー調光器を並列に繋ぎます。照明は、指で軽くたたきただけでオン／オフの切換えが可能です。また、鉄ロッドに手を触れたままにしておけば、照明は弱まります。

WEI CHI

Designer : Giambattista Comba / Born in 1956, living in Paris, France.

Purpose of Design : Wei Chi has been conceived as a lighting system based on simple form and modularity. The crystal vase contains loose earth. A couple of iron rods holds a low voltage bulb. The idea is to put together two basic elements and feel their inter-action. Simple form is the basic form of a crystal vase, the primordial form of earth, the changing form of light. Modularity: adding modules is like putting together words, drawing signs, creating a story. Wei Chi is supplied as a kit: the lighting system + the crystal vase. Loose earth can be found in any department store. In fact everyone could replace loose earth with a different material according to his taste. Wei Chi is available with a round or square vase as a simple piece or as a row of lamps wired in parallel (a connecting wire is supplied). Using a transformer-sensor-dimmer (not supplied with Wei Chi), the light can be switched on and off by a brief tap of the finger or dimmed by a longer contact with iron parts. A more basic version is available with a built-in transformer-dimmer. In both cases the short rod is used as a switch.

(Entry No.800494)



13

HSIEH

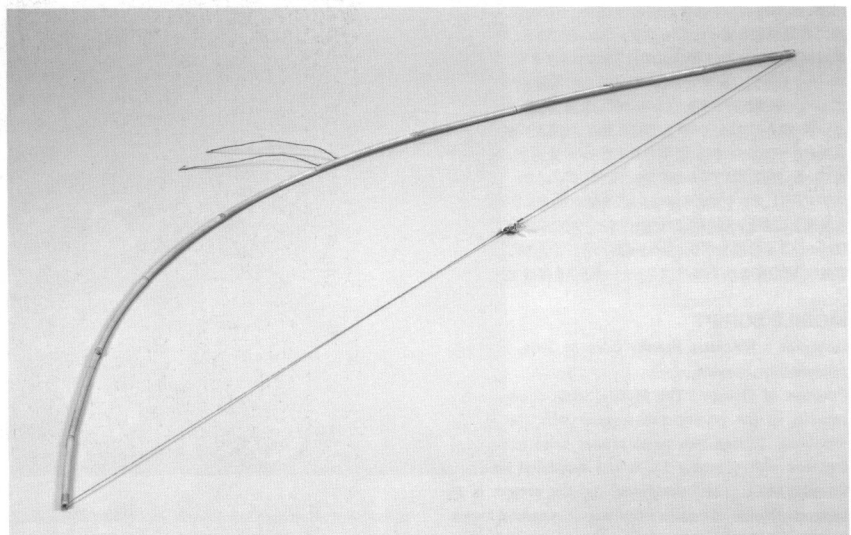
創作者：ジャンバティスト・コンバ／1956年生まれ。フランス、パリ在住。

創作意図：HSIEHはシンプルなフォルムとモジュール方式を基本にしたライティングシステムとして考えられたものである。先端には低ボルトの電球がついている。シンプルなフォルムは弓の形で、それは幾何的なもの（円弧）と人類の歴史（狩猟、戦い、遊び、あるいは黙想）と関連づけており、常に精密さ、力強さ、熟練を意味している。モジュール方式：モジュールを加えるということは言葉、絵文字を一緒にしてストーリーを創作するようなものである。HSIEHは1台でも数台でもフロアランプ、あるいは天井ランプになりうる。フロアランプとしては部屋の隅に置く、あるいは壁に立てかけることもできる。天井ランプとしては、天井から直接吊す、あるいは壁にかけることができる。滑りやすい面で使う場合は、ゴム製の足も用意している。天井につける場合で直接照明が不適当であれば、シェードを取り付けることもできる。先端は竹材（不規則な弓形状）あるいはカーボン（ハイテクバージョン）で作ることができる。HSIEHにはあらゆるアクセサリがそろっている。変圧式調光器も使用できる。

HSIEH

Designer : Giambattista Comba / Born in 1956, living in Paris, France.

Purpose of Design : Hsieh has been conceived as a lighting system based on simple form and modularity. A bow is holding a low voltage bulb on its string. Simple form is the bow shape that relates both to geometry (the arc of a circle) and to human history (hunting, fighting, playing or meditating) always meaning precision, strength and skill. Modularity: adding modules is like putting together words, drawing signs, creating a story. Hsieh can be either a floor or ceiling lamp, a single piece or a series of pieces. As a floor lamp, Hsieh can be easily put in a corner or be leaning against a wall. As a ceiling lamp, it can be hung directly to the ceiling or on a wall. A rubber foot is available for floor version, in case of slippery surfaces. A shade is available for ceiling version, if direct light is not suitable. The bow can be made out of bamboo (irregular bow shape) or carbon (high-tech version).



Hsieh is supplied with all accessories. A transformer-dimmer can be used.

(Entry No.800495)



孫悟空一西への旅

創作者：謝 大立／1951年生まれ、台湾、台北在住。

劉 新曦／台湾、台北在住。

許 明鴻／台湾、台北在住。

黄 俊傑／台湾、台北在住。

創作意図：デザインコンセプトは東洋の古典文学、西遊記に触発されたものである。猿の大王が持つ魔法の棒が自在に伸び縮みするというアイデアは、空間への果てしないインスピレーションを反映している。私のデザインもまた、自由な連想と様々なイマジネーションといった同じような特徴を持っている。種々のステージを創り出すためのシルエットカッティングの利用によって屈託のない子供時代を呼び起こす。ユーザーが独自のステージを数限りなく試してみることもできる。デザイン段階で寸法や対象をシンプルにすることでさまざまな異なるスタイルが可能である。物のしきみをシンプルにし、カーブを用いることで、構造的な物をつくり出すことができ、いつでも寸法を大きくしたり縮めたりできる。私のランプは空間を限定する設備となる。また、スクリーン、光源、冥想のためのステージ、ミニシアター、将来的には液晶ディスプレイ実現などの実質的な機能も果たす。周囲に様々な雰囲気を出し出すこともできる。

The Magic Monkey - Journey to the West

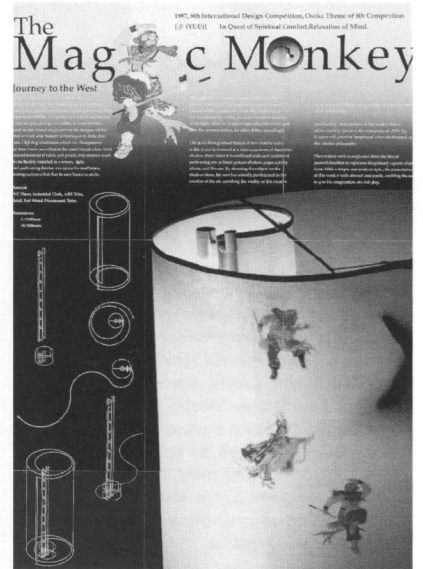
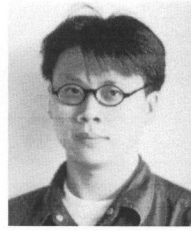
Designer : Ta-Lih Shieh / Born in 1951, living in Taipei, Taiwan.

Hsin-Shi Liu / living in Taipei, Taiwan.

Ming-Houng Hsu / living in Taipei, Taiwan.

Chun-Chieh Huang / living in Taipei, Taiwan.

Purpose of Design : My design concept was motivated by a Oriental classic literature.... Journey to the West. The Magic Wand of Monkey King can be freely extended and reduced in size, this idea reflects endless inspiration in space. My design also has the same characters of free association and various imaginations. My design arouses the carefree childhood by utilizing silhouette cutting to invent diverse stages. My design will also encourage the users to explore endless creative stages. My design can



represent different changes in style by using the simplest concept of dimension and object in design. The simplest object construction and the curves of the dimensions can create structural objects, and it can be enlarged or reduced in size anytime. My lamp design becomes an installation to define spaces. it also has many practical functions such as screen, lighting source, stage for meditation, mini performing theater, potential a liquid crystal display screen in the future, and it can also create various atmospheres of the environment.

(Entry No.800596)

モバイル・スクリプト

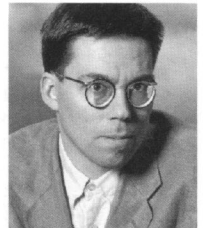
創作者：ニコラウス・フランク／1964年生まれ。スウェーデン、ヨハネスホフ在住。

創作意図：モバイル・スクリプトはプリンタとスキャナーの機能を携帯電話に組み込んだものである。新型圧力プリンタヘッド技術を使用しており、これをスキャニングLED、ならびに音声によるインターフェースと組み合わせている。このプロジェクトの背景には、文化的な側面のみならず人間工学とユーザーインターフェースを考慮した、日常レベルでの携帯電話利用を統合することにある。モバイル・スクリプトでは口頭、文書双方でのコミュニケーション、電子メール受送信、ファックスの受送信、口頭、印刷物および手書原稿の情報コピーと保存、さらに普通の電話機能を使ったコミュニケーションができる。番号や機能は簡単なキーワード操作によってアクセスできる。「トラックボール」を使うと、音声でなくボタンひとつで電話をかけたり、メニューからの選択ができる。スキャン時は、文書、記事、イメージが、ユーザー自身のコンピュータ上でさらに処理できるよう送信される。スキャナーユニットでは、低電力ダイオードが光源として使用されている。補正プログラムも使用している。プリント時、モバイル・スクリプトは、オーディオ・コレクションを使って、どんな質の紙でも表面上にブラシをかけるように動作する。プリントが終了すると、リバーシブルの圧力プリンタヘッドがハウジング内に回転して収まり、開口部をカバーしてスキャナーガラスを保護する。

MOBILE SCRIPT

Designer : Nikolaus Frank / Born in 1964, living in Johanneshov, Sweden.

Purpose of Design : The Mobile Script combines the capacity of the printer and scanner with the mobile telephone. It uses new piezo printer head technology together with scanning LEDs and simplified interface through voice. The background for the project is to integrate the use of mobile telephones in a natural usage, considering cultural aspects as well as ergonomics and user interface. The Mobile Script can be used to communicate in both speech and writing, receive and send e-mail, to receive and send faxes, copy and save information in speech, text and hand writing, and of course to communicate conventionally in speech.



Numbers and functions can be reached by simple keywords. With a "trackball"- button you can also dial numbers or choose from menus instead of using the voice access. When scanning; texts, articles, and images can be sent for further treatment in your own computer. In the scanner unit low energy diods are used as light source. A

correction program is used. When printing, the Mobile Script is moved like a brush over any paper, using audio-correction. When the printing is finished, the reversible piezo printer head rotates back into the housing, covering the opening and protecting the scanner glass.

(Entry No.800683)

ガディング電気自転車

創作者：呉 志銘／1973年生まれ。台湾、新竹在住。

簡 宏昌／1972年生まれ。台湾、新竹在住。

胡 俊傑／1972年生まれ。台湾、新竹在住。

創作意図：省エネ、環境保護、リラクゼーション、そして遊びという問題を解決できる製品をデザインすることが我々のコンセプトである。ガディングはハイクオリティなレジャーを約束してくれる。どんな人でも、簡単に気ままに乗り回すことができる。ガディングに乗ってすること。それは何も考えずにただ前に進むことである。エネルギーを節約するため、今風のレジャースタイルにフィットさせるため、ニッケル水素バッテリーを選んだ。自転車本体のケースにバッテリーをセットできるようになっているが美しいフォルムは損なわれず、軽量を保っている。ホイールリムのモーターによって大きなパワーが提供され、スタイルを容易に保つことができる。ファジーコントロールシステムも利用している。本体を軽くし、再利用できるようにするためアルミニウム材を使った。また16インチという大ききであればどんな人にも簡単に乗ってもらえる。シンプルな構造は2000年へのイメージーションをかき立てるパワフルなフォルムである。シルバーという配色はハイテクな感じと、すっきりした印象を与える。ハンドルもシートも子供から大人までフィットするようにできている。さらに快適に乗ることができるよう、ダイレクトエアアクションを採用している。

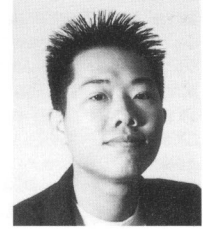
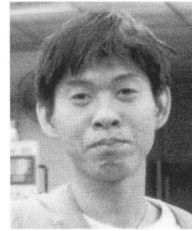
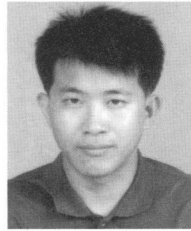
Gadding Electric Bike.

Designer : Jean Wu / Born in 1973, living in Hsinchu, Taiwan.

Peter Hu / Born in 1972, living in Hsinchu, Taiwan.

Kevin Chien / Born in 1972, living in Hsinchu, Taiwan.

Purpose of Design : To design a product that can solve the energy saving, environment protection, relaxation and playing problems is our design concept. Playing the Gadding that has a powerful electric engine and modern form, you can ride the bike to join a healthy sport easy or as your usual transportation. Gadding provides high quality leisure life. No matter anybody, you can easily and



freely ride around. Riding on gadding, all you can do is forgetting everything and going straight forward. We choose Nickel Hydrogen battery to save the energy and fit the modern style of leisure. Battery can be set down in the hold of bicycle body. By the way, we can have a beautiful form and lighter. Wheel-rim motor provides a large power and fashion style is easy to maintain. We use the fuzzy control system. And its value can be changed in the order. We use the aluminum material to let the

body more light and easy to be reused, and 16 inch wheel drive easily and can fit all kinds of people. Sample structure makes the powerful form for imagination in 2000 year. Color silver shows the high-technique sense and a clear feeling. All handle and seats can be adjusted to fit children or man. We also use the direct air cushion to make the user feel comfortable.

(Entry No.800711)

マクロ・マイクロ・スコープ

創作者：ローレンス・レイネス／1944年生まれ。アメリカ、カルフォルニア在住。

創作意図：これまでずっと人類を刺激し、挑んできたひとつの質問がある。「大いなる組織上で自分はどこにあてはまるのか？」である。哲学者、宗教指導者など多くが、環境としての地球と時間の両方に関連づけて、この世で我々がどれほど重要なものかを見いだすため、様々な観点からこの疑問を追求してきた。この装置によって、人は実際に体験できない時間と空間を通して旅する計画ができる。これによっていろいろなもの、過去と現在、大いなるものと微小なものに、我々が如何にあてはまっているかがよりはっきりとわかるようになる。我々の大きさに対する感覚は限られている。我々は人間という観点を超えて物を見ることはめったにない。というのは外界を見るという形で世の中を見がちであり、この世でどの部分を自分たちが形成しているかという経験をしないからである。我々を超えたはるかに高いところ、あるいは水面化で起こっていること、また現在経験していることに過感覚と認識による学習経験を組み合わせたものである。ユーザーはアウトドア活動を楽しみながら、この装置によって周囲を違った規模、スケールで見ることができ、興味のあることをもっと細かいレベルで知ることが可能になる。各ユーザーの視点は通常の人間のスケールを超えて広がり、これによって独自の環境と時間にどの時点で初めて関連したかという理解が得られることになる。

MACRO MICRO SCOPE

Designer : Laurence Raines / Born in 1944, living in California, U.S.A.

Purpose of Design : One question that has stimulated and challenged human beings throughout time is, "where do I fit in the grand scheme of things?" Philosophers, religious leaders and others have pursued this question from different perspectives, to figure out how important we are in this world, both in related to Earth as our environment and to time. This instrument allows a person to plan a trip through time and space that is normally inaccessible from our human scale. This enables us to more clearly see how we fit with all other things, past and present, great and small. Our sense of scale is very



limited. We rarely look beyond the human perspective, as we tend to look "out" on the world and don't experience how we form a part of this world. We don't have much sense of what goes on far above us or way below, or of how the past is linked to our current experiences. This project combines the sensory and cognitive learning experiences. While users enjoy their outdoor activities,

this instrument enables them to discover their surroundings at different scales and magnitudes, and to learn more about specific topics of interest to them. Each user's perspective is expanded beyond the normal human scale, to gain a better understanding of where they first relative to their environments and to time.

(Entry No.800784)

18

ノーウェア

創作者：サラ・ダル・ガロ／1969年生まれ。イタリア、トリノ在住。
 ジュゼッペ・デモンテ／1967年生まれ。イタリア、トリノ在住。
 ジュリオ・ラケッチェ／1966年生まれ。イタリア、クレモナ在住。
 創作意図：「人生という旅路の半ばで…正しい道からはずれ…」
 (ダンテ・アリギエリ「神曲」の冒頭部分)

この旅路とは、人類が自己、究極の真実、内面における平静などを探求する永遠のメタファー（隠喩）である。「遊」は即座に手にいれることはできないが、長い旅路のゴールのようなもので、道を一步一步進んでやっと納得の決心をするものである。しかし旅をしたいという願いには常に、道に迷う、苦悩、困難といったつらいことがつきまとう。ウォーキングステッキは、旅行者がこれを使って昼は太陽、夜は星を指し示しながらこれからの道程を明らかにするのを助け、守る手段である。人間の人生において旅して廻ることはずっと、シンプルな生活、つまり何も持たず自然と調和する生活を探求する上での浄化の源泉だった。「…なんとも歩くと欲望を失わないこと。毎日歩いているうちに、嫌なことをすべて忘れてしまう、いい状態になれる。歩いていると名案が浮かぶし、あまりに重苦しくて歩いているうちに忘れてしまうことができないような考えはない…」

(S・キルケゴール、1847年)

NOWHERE

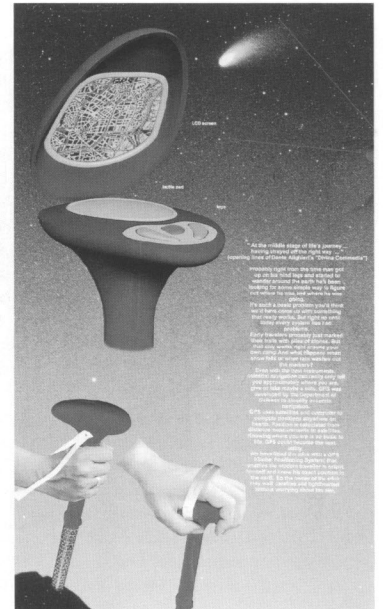
Designer : Sara Dal Gallo / Born in 1969, living in Torino, Italy.

Giuseppe Demonte / Born in 1967, living in Torino, Italy.

Giulio Lacchetti / Born in 20 1966, living in Cremona, Italy.

Purpose of Design : "At the middle stage of life's journey.... having strayed off the right way...." (opening lines of Dante Alighieri's "Divina Commedia")

The journey is the eternal metaphor of man's quest for himself, for the ultimate truth, for interior tranquility. Yuu cannot be obtained immediately, but is rather the goal of a long journey, step after step along the road we



have decided to go down. But the desire to travel is never far removed from the anguish of getting lost, of torment and hardship. The walking stick is a means of support and defence for the traveller who indicates the road ahead by pointing it at the sun by day, at the stars by night. In the life of man, wandering has always been a fount of clarification in the quest for a simpler life, a life in harmony with nature with no possessions. Today the object is redesigned and has been provided with greater functionality and technology to meet the requirements of our times, without losing any of its symbolism or evocative force. "...above all, do not lose the desire to walk. While walking each day, I reach a state of well-being in which I leave all ailments behind me. I have had my best thoughts while walking, and I know of no thought so ponderous that it cannot be left behind during a walk...." (S. Kierkegaard 1847)

(Entry No.800800)

19

「アストレア」ガーデンライト

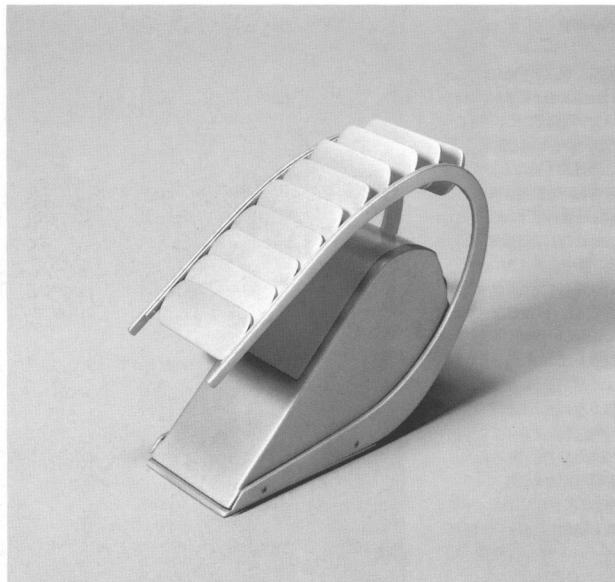
創作者：サブリーナ・ピレッジ／1969年生まれ。イタリア、タルクイニア在住。

創作意図：アストレアは屋外用の小さなランプで、グリーンゾーン（庭、およびテラスや玄関ポーチといった隣接するエリア）をライトアップするよう、現代的な美しさと視覚的な安らぎを考慮して設計した。いろいろな光に対する植物の感度のために、慎重にデザインし、特定のゾーン、例えば歩道を照らすことができるよう、制御可能な照明機能が得られるようにもした。このランプはあらゆる庭園に設備することができ、上向きに地上に設置して小道を照らす、あるいは下向きにポールに取り付けるなど、装飾としても活用できる。このランプは2つの部分から構成される。アルミダイカスト製の本体ランプ部と2つの「口ひげ」及び10枚の薄板で構成されたエルガル（アルミ合金製）部である。本体ランプは内部にE-27セラミックランプホルダー、明るく省エネタイプの小型蛍光灯ランプ、スーパービュアルミ製リフレクター、シリコンを注入した耐水性ガスケット、ポリカーボネートの拡散板を備えている。「口ひげ」に収められた薄板は、ランプを可愛い動物的な形にしているばかりでなく、あらゆる方向にライトが浸透し反射するよう慎重に設計されている。この役目は厄介な眩しさを避けるためである。

"Astraea" the garden light

Designer : Sabrina Pileggi / Born in 1969, living in Tarquinia (Viterbo), Italy.

Purpose of Design : Astraea is a little lamp for outside, designed to light up green zones (gardens and their limitrophe areas, as terraces and porticos) according to the modern aesthetic and visual comfort necessities. The plants sensitivity to brightness variations has induced to design a discreet object, with the possibility to obtain a dirigible lighting, to illuminate a specific zone, for example pedestrian crossing. The lamp can furnish every garden area, it can be used as applique installed upwards or downwards, on the ground to illuminate alleys, on pole, etc.. It is consists of two parts: the body-lamp in die cast aluminium, the two "moustaches" and the ten orientating lamellae in ergal (alloy aluminium). The body-lamp includes inside the E-27 ceramic lampholder, a compact



fluorescent lamp which offers an excellent light yield and low consumption, a superpure aluminium reflector, a siliconed gasket which makes the object water-proof and the polycarbonate diffuser. The lamellae, which take lodge in the "moustaches", not only give an attractive and zoomorph shape to the object, but also allow a careful diffusion and reflection of the light in all direction. Their main role is to avoid the annoying dazzle phenomenon.

(Entry No.800821)

ビーズ織りチェア

創作者：ノエル・クレイグ／1962年生まれ。イギリス、アントリム在住。

ジュリー・クレイグ／イギリス、アントリム在住。

創作意図：このデザインの主目的は座った人を支えることである。特に腰痛に悩んでいる人に対するサポートとリラクゼーションを目指したものである。彼らの多くは従来構造の椅子で楽に座ることができない。ビーズ織りが体を包み込み、筋肉に働く圧力によってリラックス反応が起こる。元々有機体なので、ビーズ織りは人体で起こる自然な変化を呼び起こす。つまり時間が経つうちにユーザーのからだの線にそってシートは形を変え、順応する。ビーズ織りによって刺激されるリラックス反応は、胎児の背中を模倣することを目的としたシートの曲線によって、なお一層促進される。さらに、全体構造が対称になっているため、腰と同様、目にもやさしいことを目的としたデザインとなっている。

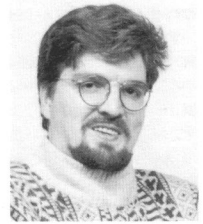
THE BEAD WEAVE CHAIR

Designer: Noel Craig / Born in 1962, living in Antrim, U.K.

Julie Craig / living in Antrim, U.K.

Purpose of Design: The design's primary purpose is to support a seated person. In Particular, the design seeks to provide support and relaxation for lower back pain sufferers. Most of whom cannot sit comfortably in chairs of traditional structure. The chair's bead weave hugs the body and by exerting pressure on the muscles triggers a relaxation response. Organic in nature, the bead weave also allows for the natural changes that occur in the human body; The seat grows and adapts over time to the particular contours of its user. The relaxation response initiated by the bead weave is further enhanced by the seats curvature, which aims to imitate the back's position in an unborn baby. In addition, with its overall symmetry of structure, the design seeks to be as soothing to the eye as it is to the back.

(Entry No.800013)



The natural search for comfort. . .

It is natural to search for comfort, to want to relax, to feel safe and secure, especially when in pain. The Bead Weave Chair evolved from one such pursuit, with the solution found in nature. The most natural position of all for the human body is called the fetal position, that position we take up even before we are born, and the chair's seat is designed with this shape in mind.



To alleviate the pains and strains our backs encounter, it is necessary to relax back muscles because tension in the muscles is what makes us feel pain. The seat's curvature coupled with the stimulation of rounded beads encourages the back into its most relaxed state, with the chair arms enabling its user to rise from or lower into the seat with minimum stress to the back. And since the human body is ever-changing, so is the chair—its contours adjust to that of its user while still offering whole body comfort and support, naturally.

The Bead Weave Chair



チェア?

創作者：ダニエル・キッシュ／1967年生まれ。イスラエル、ラマート・ハサロン在住。

創作意図：このチェアは、立っているものと座っているものとの関係、あるいは人間とチェアとの相互作用をそのコンセプトとし、腰掛ける人がいるときといないときの形状の違いに焦点を当てたものです。あなたが立ち上がると、一緒に立ち上り、あなたが腰を降ろすと、心地よくあなたを包み込む…このチェアは、座っている人の動きに合わせて形を変えるのです。だれも座っていないとき、チェアはまるで魅惑的な室内彫刻のようにスッと立っています。あたかも、その柔らかく官能的な曲線で誰かを包み込もうと待ちかまえているかのようです。腰掛けるという行為が、今までとはまったく違った体験となることでしょう。

CHAIR?

Designer: Daniel Kisch / Born in 1967, living in Ramat Hasaron, Israel.

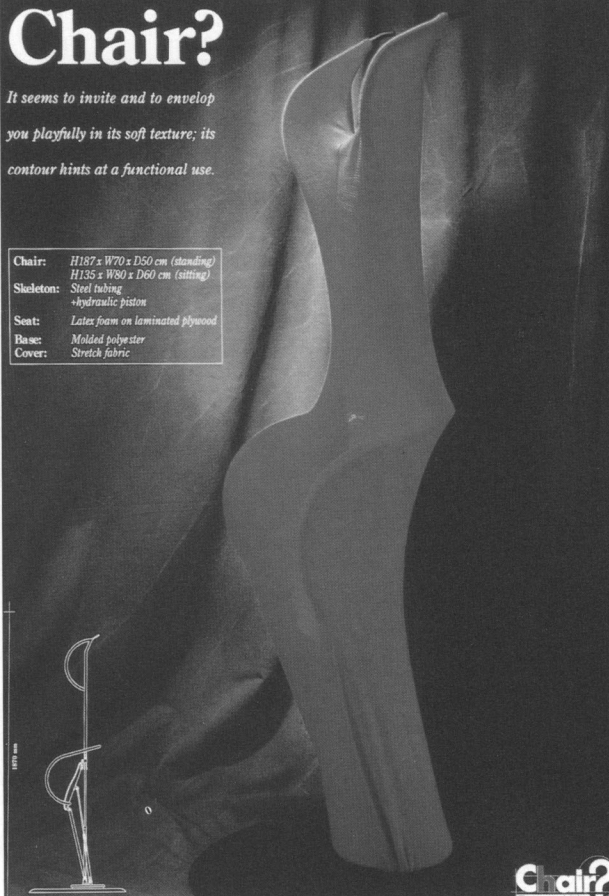
Purpose of Design: This chair is about the connection between the standing and the seated object; the interaction between man and chair. The form of the chair with and without occupant. The chair is standing, when you are standing, and sits down with you in a restful embrace. The chair transforms itself according to the sitter. When not in use, the chair stands freely, almost as a seductive sculpture in the interior space. It seems to invite and to envelop you playfully in its soft sensual contour, and creates a new experience of sitting down.

(Entry No.800304)

Chair?

It seems to invite and to envelop you playfully in its soft texture; its contour hints at a functional use.

Chair:	H187 x W70 x D50 cm (standing) H135 x W80 x D60 cm (sitting)
Skeleton:	Steel tubing +hydraulic piston
Seat:	Latex foam on laminated plywood
Base:	Molded polyester
Cover:	Stretch fabric



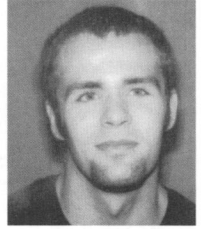
Chair?
by daniel kisch

22

パンスペルミア・チェア

創作者：ジェイソン・A・ベイズ／1974年生まれ。アメリカ、カンザスシティ在住。

創作意図：この椅子の着想は見えぬ力を使うということである。その力とは電子が自己の中でそうするように、恒星や惑星を軌道上でコントロールする力である。私が電磁力を選んだのは、その絶えざる影響力と深い必要性によるものである。この椅子の目的は参加者に直接この力に触れてもらい、自然への従属ならびに一体化を誘発することである。これらのアイデアは、こうした椅子の目的という知識の習得にかかっている。この知識を通してこそ本物の平穏が得られるのである。

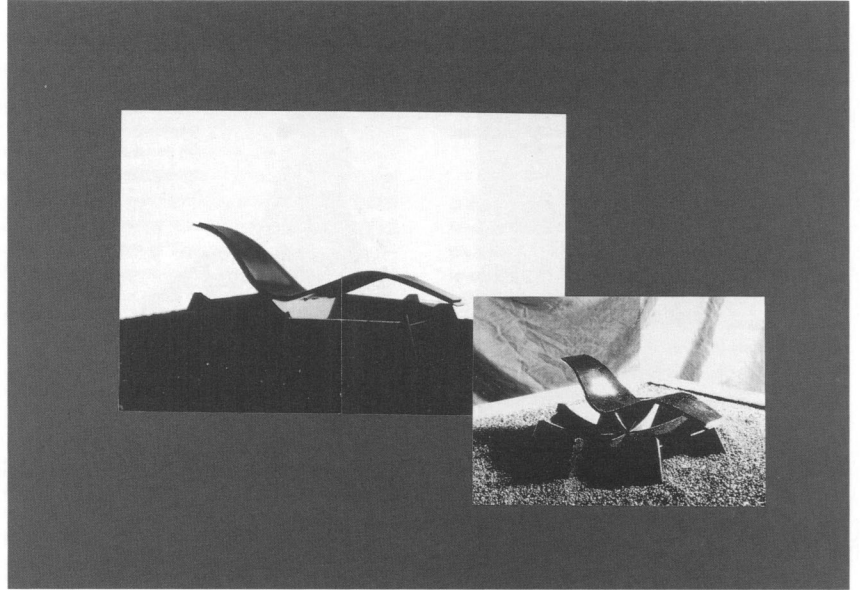


PANSPERMIA'S CHAIR

Designer : Jason A. Bays / Born in 1974, living in Kansas City, U.S.A.

Purpose of Design : The idea of the chair is to use a force that cannot be seen. The very force that controls the stars and planets in their orbits, as it does the electrons in theirs. I chose electromagnetic force because of its ever presence and profound necessity. The chair's purpose is to put the participant in direct contact with this force, and induce a dependency and union with nature. These ideas are dependent themselves on the attainment of knowledge, being the objective of such a chair. Only through knowledge can true peace be attained.

(Entry No.800363)



23

アルコ・モビール

創作者：エロ・シバノヤ／1926年生まれ。フィンランド、ヘルシンキ在住。

創作意図：リラクゼーションチェア、アルコ・モビールのデザインは軽量、移動性、シンプル構造を基本にしている。曲線部はケブラー強化ラミネートを施した木材でできており、「ボディ」はPVCで被ったポリエステルネットである。寸法：180cm × 66cm、高さ35cm、ヘッドレストはセミハードの弾力性プラスチックで、テープで固定する。同素材でできた別位置にあるストッパーによって、体の位置を自在にコントロールできる。ヘッドレストのカバーは取り外し可能で、椅子は積み重ねることができる。

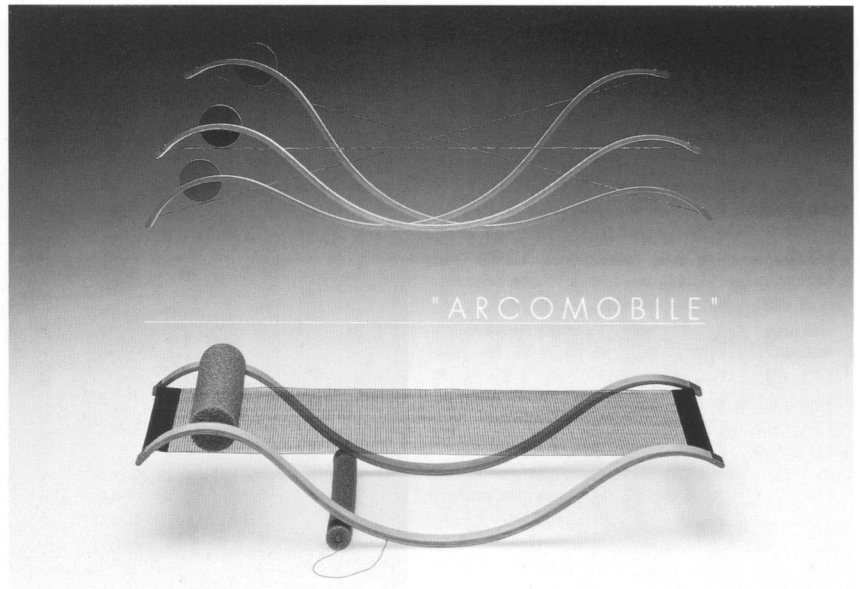
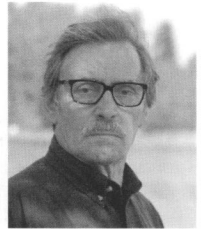
構造：60mm幅のカーブがPVC強化ネットのループを通っている直径20mmのスチールチューブ2本でつながっている。直径5mmのスチールねじ4本と、ジョイントを強化しているU字型のスチール部で取り付けができる。やや弾力があるため構造的な強化も得られる。

"ARCO MOBILE"

Designer : Eero Syvanoja / Born in 1926, living in Helsinki, Finland.

Purpose of Design : The design of the relaxation chair Arco Mobile is based of lightness, mobility and simple structures. The curves are made of Kevlar-reinforced laminated wood and the "body" is a polyester net covered with PVC. Measurements: 180cm × 66cm h 35cm. The headrest is semi-hard elastic plastic, fastened with tape. The separate stopper made of the same material allows ideal posture control. The cover of headrest is removable, the chair is stackable. Structure: The 60mm wide curves are connected by two ϕ 20mm steel tubes running through a loop in the PVC-reinforced net. Attachment is achieved by four ϕ 5mm steel screws and U-shaped steel sections that strengthen the joint. Structural strength is enhanced by a slight elasticity.

(Entry No.800429)



24

ラディウス ロッキング・リクライナー

創作者：トーベン・スコフ／1947年生まれ。デンマーク、コペンハーゲン在住。

ヨージン・ゲーデ・エレヌー／1951年生まれ。デンマーク、スモラム在住。

創作的意図：比較的小型で幅も狭く、軽量で、無駄がなく、しかもダイナミックな表現で最大限に視覚に訴える長椅子…。そんな長椅子を求めて試行錯誤を繰り返した結果到達したのが、このロッキング・リクライナーです。精神的なつろぎを与えてくれる本品は、リラクゼーションに、考え事に、うたた寝に最適です。



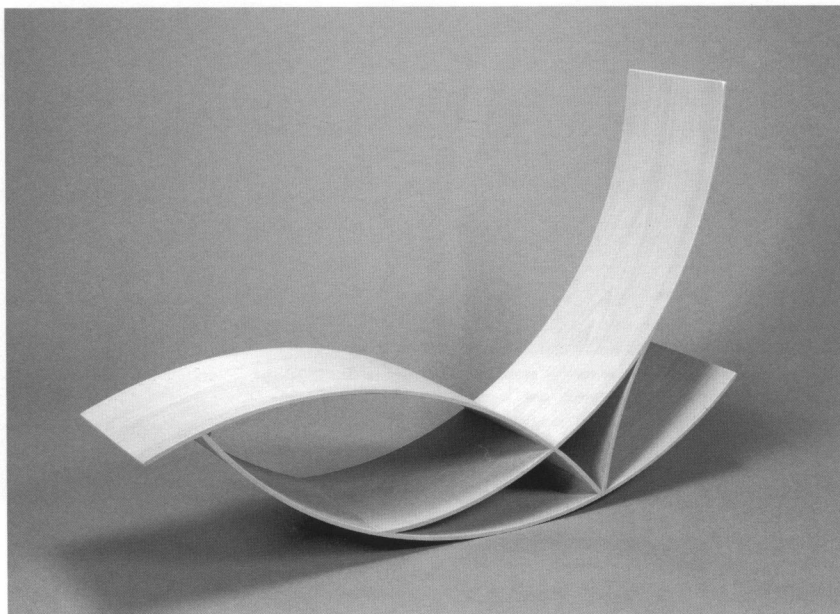
"Radius" Rocking Recliner

Designer : Torben Skov / Born in 1947, living in Copenhagen, Denmark.

Jørgen Gade Ellesøe / Born in 1951, living in Smørum, Denmark.

Purpose of Design : "Radius" Rocking Recliner is the result of experiments with a minimalistic, relative small and extreme slender, light-weighted chaise-longue, with a maximum of dynamic visual expression. To fulfil the users purpose of relaxation - thinking - listening - dreaming - in a spiritual comfort. The rocking mobility appeals to a playful use, in an individual sphere, for the body and mind.

(Entry No.800590)



25

ダンス・オブ・カイト

創作者：耿 軍／1971年生まれ。上海、同济大学在籍。

顔 安／1975年生まれ。上海、同济大学在籍。

創作的意図：一日の面倒な仕事を終えた夕暮れ時。誰もが、さあこれからゆっくりくつろごう、と思っているはずですが。しかし、都会でのナイトライフは、映画館やバーやダンスホールといった屋内でのレクリエーションに限られています。息苦しく、騒々しいこのような環境では、心身の要求を本当に満たすことはできません。そこで我々は、夜に屋外で楽しむ新しいスタイルのレクリエーションとして、電光凧を考案しました。凧を上げる場所には、広場や屋上や公園などが考えられます。都会人が自然の中でくつろぐことのできるこうした場所で、夕方には柔らかなそよ風を感じつつ、また夜には美しい星空を楽しみながら、凧を上げてください。

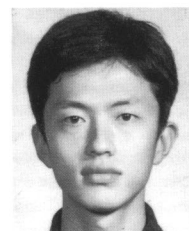
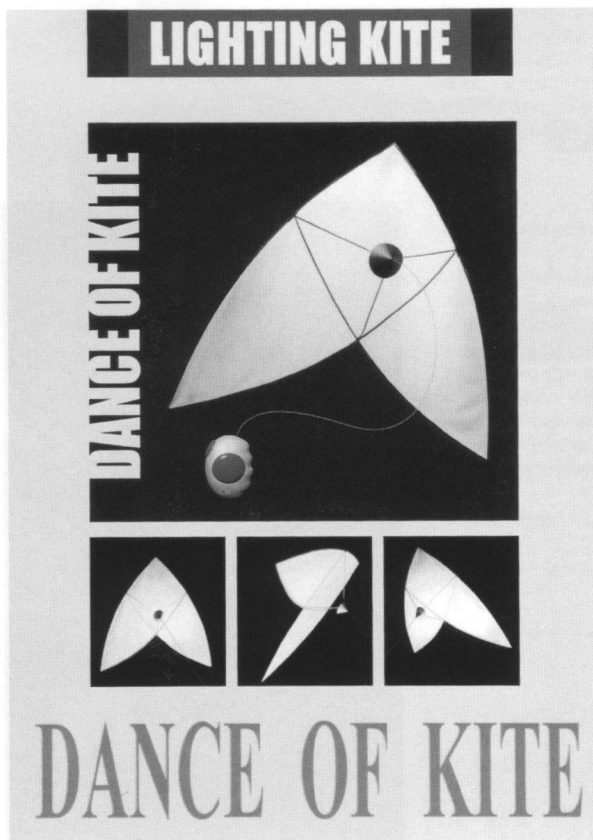
DANCE OF KITE

Designer : Geng Jun / Born in 1971, Student of Tongji University in Shanghai.

Yan An / Born in 1975, Student of Tongji University in Shanghai.

Purpose of Design : After a day of tiresome work, everyone wants a relaxing evening, but the night life in the cities is limited to indoor recreations, such as the cinemas, theaters, bars and dancing halls, where the stuffy air and noise can't really met people's physical and mental relaxation. Our design of lighting kite aims to create a new kind of outdoor recreation style in the evening. The kite may be let fly above a square, a roof, or in a park, where it will provide the citizens chances to relax in nature, to feel the soft touch of evening breeze, and to experience the beauty of starry sky. This design not only brings refreshment to people, but also create a new kind of cityscape in evening.

(Entry No.800635)



大人のためのブランコにもなるロッキングチェア (空飛ぶロッキングチェア)

創作者：矢崎謙一／1949年生まれ。岐阜県恵那市在住。
 創作意図：私は、創作家具を15年来つくってきました。その中で100㎡のログハウスを自力で妻と建てたりして、生活に使うものは「道具」としてできるだけ自分でつくり出す事に努力してきました。その原点となる生活は北極の過酷な自然の中で見た愉快で堅実なノルウェー人の生活でした。何でも自力でつくり出そうという姿勢を私はそこで強く印象づけられました。そして自生する木の多い世界に2年間住んだ事は自然の驚異と、それまで自分が生まれ育った国の自然の豊かさを知る事でした。元来、自然が大好きで山登りをしてきた私にとって長距離スキーとか犬ゾリなどに親しんだ事はこの「空飛ぶロッキングチェア」のデザインに少なからず影響を与えたものと思う。更に木は自然からの有限な産物で世界の環境を考える上で大事な要素であり、デザインする上でも人間に対する暖かさや思いやりにつながる素材として強くアピールしたいと思えます。

A Rocking chair / Swing for Grown-ups "Flying Rocking Chair"

Designer : Kenichi Yazaki / Born in 1949, living in Gifu, Japan.

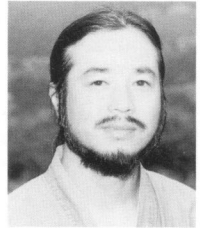
Purpose of Design : I have manufactured original furniture for the past 15 years. I also built a log house with a 100㎡ of floor space, only with the help of my wife. I have made tools for everyday life by my own efforts, insofar as possible. This attitude of mine is based on my observation of the life of cheerful and steadfast Norwegians, under the severe natural conditions of the Arctic region. During my two-year stay in Norway, I was strongly impressed by how they made their own necessities. Living among many wild trees, I discovered the wonders of nature, and the richness of the nature of Japan, my home country. I love nature deeply, and my hobby is mountaineering. In Norway also, I often skied long distances and rode dog sledges. I think this



experience significantly influenced the design of "Flying Rocking Chair". Trees, as a limited natural resource, are an important subject of discussion on the global

environment. In designing my works, I highlight the characteristics of trees as a material with a human touch.

(Entry No.800677)



Luminous Lounger

創作者：吉原弘記／1956年生まれ。東京都文京区在住。
 サンドラ・マッキー／1956年生まれ。アメリカ、ニューヨーク在住。
 創作意図：日常生活の中で通常光らないものが機能とは関係なしに、もし発光体となったら面白いであろう。そしてそれがそれまでにない新しい機能へと広がればさらに面白いと考えた。ラウンジチェアには色フィルターが入っていて使用者が色を変えたり位置を変えたりして、遊びつつデザインに加わることができるようになっている。オットマンはフィルターは付けていないので素顔の表情が示されている。

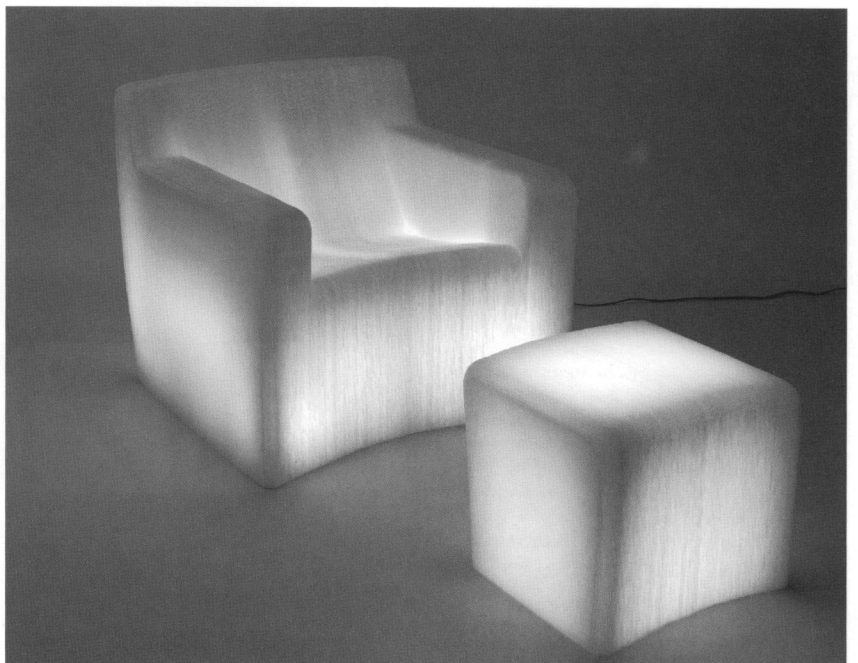
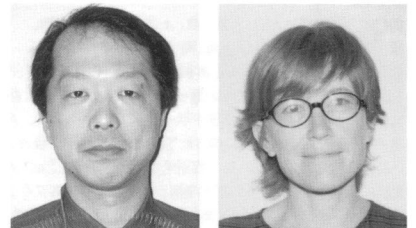
Luminous Lounger

Designer : Hiroki Yoshihara / Born in 1956, living in Tokyo, Japan.

Sandra McKee / Born in 1956, living in New York, U.S.A.

Purpose of Design : I think that it would be interesting if tools for everyday use, which don't usually emit light, were designed as luminous bodies. It would be even more interesting if such light-emitting tools were provided with new, unconventional functions. This lounge chair is equipped with a color filter. The user can enjoy redesigning the chair by changing its color or position. On the other hand, ottoman, not equipped with a filter, has a natural appearance.

(Entry No.800691)



スウェイ

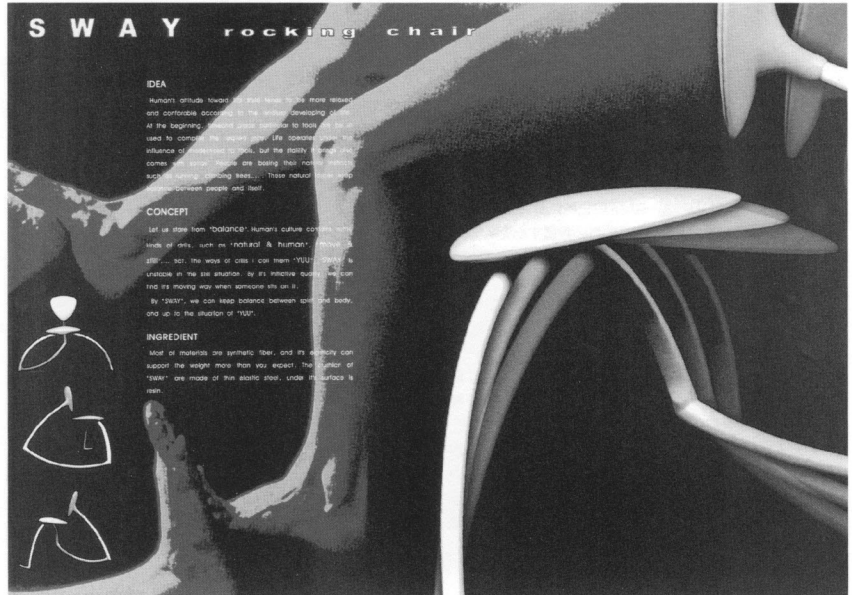
創作者：李 銓容／1973年生まれ。台湾、台北在住。
 創作意図：ライフスタイルに対する人間の姿勢は、生活が発展し続けるにしたがって、よりリラックスし、楽なものへという志向を示している。最初に、道具に特有の時間と場所は、必要とされる作業を完成するためのものだった。道具が近代化している影響を受けて生活は続いているが、これがもたらす安定もまたひと続きでやってくる。人々は自然に備わった本能、たとえば走ること、木に登ることなどを失ってきている。こうした自然の力が人とそれ自体のバランスを保っているのである。まず「バランス」からスタートしよう。人の文化はある種の訓練、たとえば「自然と人間」や「動きと静止」などを含んでいる。訓練の方法を私は「ユウ(遊)」と呼ぶ。「スウェイ」は静止状態において不安定である。その一義的な性質によって、誰かがそこに座ったときに動く様を見いだすことができる。「スウェイ」によって精神と肉体のバランスを保ち、「ユウ(遊)」という状態に保つことができるのである。

SWAY

Designer : Lee Chuan-Rong / Born in 1973, living in Taipei, Taiwan.

Purpose of Design : Human's attitude toward life style tends to be more relaxed and onforable according to the endless developing of life. At the beginning, time and place particular to tools are be in used to complete the required jobs. Life operates under the influence of modernized to tools, but the stallity it brings also comes with sarray. People are bosing their natural instincts such as running, climbing trees.... These natural forces keep balance between people and itself. Let us stare from "balance". Human's culture contains some kinds of drills, such as "natural & human", "move & still".... ect. The ways of drills I call them "YUU", "SWAY" is unstable in the still situation. By it's initiative quality, we can find it's moving way when someone sits on it. By "SWAY", we can keep balance between spirit and body, and up to the condition of "YUU".

(Entry No.800906)



アースウォーム・コンポージャー

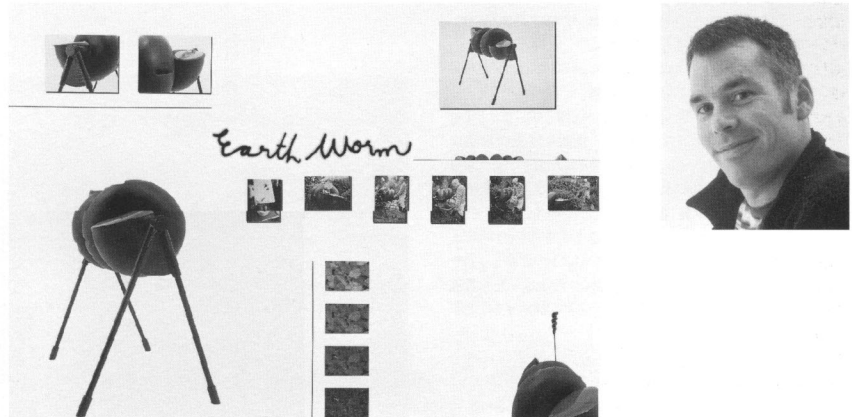
創作者：ピーター・フレイザー／1970年生まれ。ニュージーランド、ウエリントン在住。

創作意図：環境問題は先進国にとってますます深刻になってきている。多くの国で、ゴミ処理用として計画するスペースがなくなってきており、従ってリサイクルがゴミを削減するための方策としていっそう奨励されている。有機体をリサイクルすることは、庭のために肥沃な堆肥を生産するということから、各家庭に恩恵をもたらす。アース・ウォームは、これまで臭いや面倒な作業などマイナスのイメージによって使おうとしなかった人々に有機体をリサイクルしてもらえよう、処理面を向上するべく設計した。アース・ウォームは処理作業を簡単にし、多くの人が堆肥を活用することで環境に寄与することができる。これらの特徴は堆肥の山の見栄えをよくし、処理時間のスピード化、堆肥をひっくり返したり、動かすという実際の手間をカットすることにつながった。独特の「スクルー」動作によって、一方から堆肥をくわえながら、もう一方から取り出すことができること、土地への散布を楽にするため「出口」蓋の下の部分に一輪車を置くことができること、庭に置いていても周囲の美観を損なわないこと、など画期的な面を持っている。外見を有機的に仕上げ、色も春の庭園のような明るさにしたことで美観を向上し、製品の機能もこれで完全となった。

"EARTHWORM" - COMPOSTER

Designer : Peter Fraser / Born in 1970, living in Wellington, New Zealand.

Purpose of Design : Environmental issues are becoming increasingly important to developed countries. Many countries are running out of space to designate as landfill, meaning that recycling is increasingly promoted as a way to reduce waste. Recycling organic material can benefit individual households by producing rich compost for the garden. The Earth Worm composter is designed to improve aspects of composting to encourage people to recycle organic material who otherwise might not do so because of the more unattractive elements involved, such as smell and mess. By introducing several original design features the Earth Worm makes composting easy, which benefits the environment by encouraging more people to



compost. These features improve the appearance of the compost "heap", speed up the rate of compost production and cut down on the physical activity involved in turning over and moving compost. The innovative aspects include a unique "screw" action which means that compost can be added to from one end while being taken from the other; a wheelbarrow may be placed underneath the 'out' lid for ease of removal to the site; and the aesthetic appeal puts it in the same category as garden sculpture. Product functionality is complemented by improved aesthetic, with the shape suggesting an organic nature, and the colours, a garden in springtime.

(Entry No.800225)

30

ホームレスの人々のための洗車場を備えた シェルター

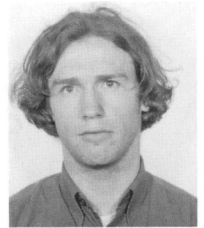
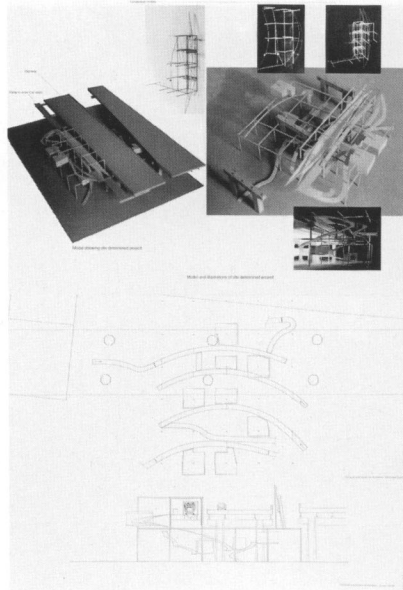
創作者：バード・E・ホフ／1967年生まれ。ノルウェー、オスロ在住。

創作意図：このプロジェクトは社会的に区別できる2つのグループを対象としている。それらは通勤者とホームレスで、どちらも同じ特徴を持っている。名前を持たないのだ。通勤者の区別は運転している車によってなされる。またホームレスは個人として意識されず、都会という環境につきものグループのメンバーにすぎない。洗車場は、ホームレスのために従来あったシェルターの代わりとして機能する。市の郊外に設置する洗車場は、都会からひととき離れたホームレスに、仕事を提供するのである。彼らはユニフォームを着て仕事をするを選択できる。したがって、洗車場は、都市での日常から切り離された場所で、一時的でもホームレスに対しアイデンティティを与えるのである。同様に、2つの場所を移動している間、通勤者のアイデンティティも変化するのである。洗車場は、都市と通勤者の家の間に設置する。ホームレスとはちがって通勤者は自ら動き、都会から脱出することができるが、いったん洗車場で車を止めてしまうと、市内にある定められた環境では通常あり得ない方法で、ホームレスと互いに作用するのである。どちらも名前をもたないホームレスと通勤者にとって、洗車場という一時的なスペースは、互いに作用し合い、一瞬のアイデンティティを共有するという感覚を彼らの中に生み出すのである。

(CARWASH AND SHELTER FOR HOMELESS PEOPLE)

Designer : Baad E. Hoff / Born in 1967 / living in Oslo, Norway.

Purpose of Design : There are two socially identifiable groups in this project: the commuter and the homeless person. Both share a common characteristic-anonymity. The commuter's identity is determined by the car he or she is driving; the homeless person is defined not as an individual, but as a member of a group inherent to an urban environment. The CARWASH functions as an alternative to traditional shelters for the homeless. Lying



on the outskirts of the city, the CARWASH provides the homeless person with a temporary escape from the city and with the routine of a job. The homeless person has the option of performing his task in uniform. Thus, the CARWASH allows the homeless person to temporarily recreate his identity in a place separate from his everyday life in the city. Similarly, the commuter's identification is altered as he travels between two places. The CARWASH is located in this transitory space between the city and the

commuter's home. Though, unlike the homeless person, the commuter is mobile and able to escape the city, once he stops at the CARWASH he interacts with the homeless person in a way not normally permitted in the defined environment of the city. The shared anonymity of the homeless and commuter and the transitory space of the CARWASH permit them to interact and create a temporary shared identity.

(Entry No.800247)

31

バイオウォール グラスウォール

創作者：カサリオ・カレナ／1934年生まれ。イタリア、トリノ在住。

シモネ・カレナ／1969年生まれ。イタリア、トリノ在住。

ステファノ・プジャッティ／1968年生まれ。イタリア、トリノ在住。

創作意図：この壁は、騒音、スモッグ、醜いビルの眺め…こうしたさまざまな形の公害を遮って質の高い空間を設けることを目的としています。壁の構造には、植物に必要な水分が自然に蓄えられます。鉄製容器には、加熱処理された土か、もしくはリサイクルされた粘土片を詰めます。粘土が水分を蓄え、風が種子を運んで来て、植物が育つのです。また、バリエーションのひとつとして、伝統的な煉瓦の壁に草の種を埋め込むというアイデアもあります。草が生い茂ると、ペットのように世話をしてやらなければなりません。ただし、この場合のペットはマンモス級です。壁は、お好みに合わせてどんな形にでも剪定することができます。

BIOWALL GRASSWALL

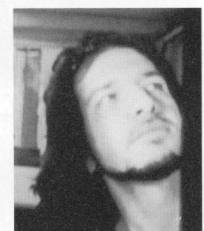
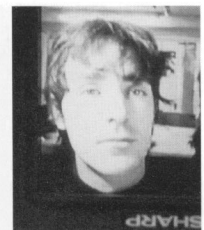
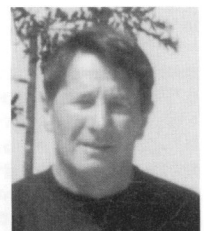
Designer : Casario Carena / Born in 1934, living in Torino, Italy.

Simone Carena / Born in 1969, living in Torino, Italy.

Stefano Pujatti / Born in 1968, living in Torino, Italy.

Purpose of Design : It creates spaces of high quality, filtering pollution in all its forms: sound, smog and views of horrible buildings. A structure that holds naturally the moist of plants. Iron container filled with cooked field portions, or recycled clay bits. The Clay holds the moist, seeds come with the wind and plants grow. A variation is a traditional brick wall with grass seeds: it grows very hairy and needs care like a pet, a mammoth. It can be shaped as YUU want.

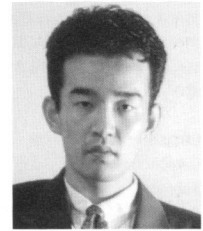
(Entry No.800346)



32

道の影

創作者：栗原保志／1967年生まれ。東京都田無市在住。
 創作意図：最近あなたは、立ち止まって道に映る自分の影を見つめた事がありますか。いつも急いでばかりで気がつかないでいるのではないのでしょうか。道は進むだけのものではありません。大人は誰もが子供の頃にそれが最も身近で大切な遊び場だった事を覚えているはずですが、しかし、今の道は、ただ移動するための通路となり、留まることを許容しない状況になりつつあります。交通機関の効率を高める配慮をする一方で、歩く人間が追いやられるのが現状です。それでも道は今でも最も身近に人とふれあう事のできる場所である事に変わりありません。こんな場所にこそ、私たちの心を豊にする可能性はあるはずですが、この道では通る人が忘れかけていた人とのふれあいや、ゆとりを生むために止まるきっかけを与えます。通る人、そのものである影がその人の別の人格となり、あなたを誘うのです。

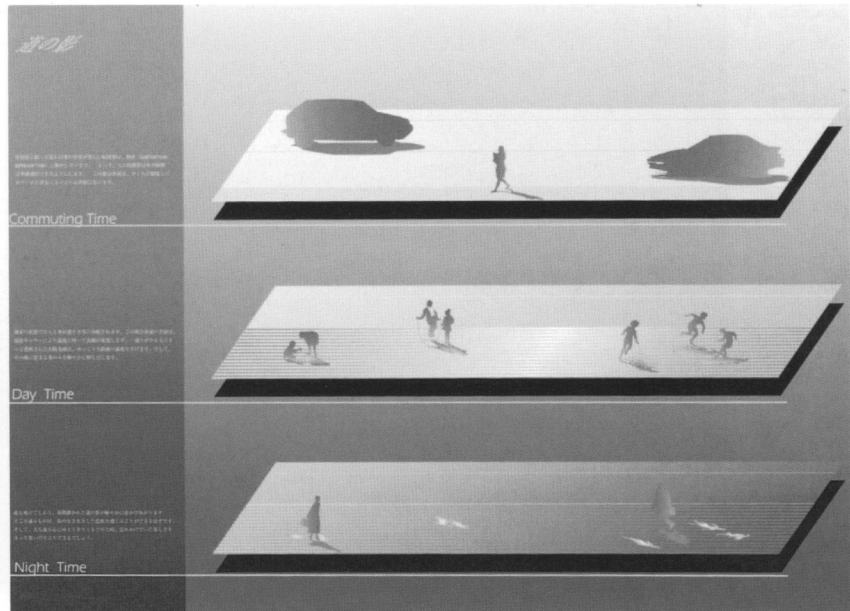


Shadow of Road

Designer : Yasushi Kurihara / Born in 1967, living in Tokyo, Japan.

Purpose of Design : Have you recently stopped and watched your shadow while walking down the street? Maybe you, always in a hurry, never take notice of your shadow? Streets are not mere arteries of transportation. All adults can remember that the streets were important playgrounds during their childhood, and usually the nearest. However, streets have now become mere passages for human movement, and you can't just stop in the middle of the street. While measures are continually taken to improve the efficiency of transportation facilities, pedestrians have increasingly been relegated to small space. Nevertheless, streets, for people, still remain the closest places to meet other people. Such places have potential for enriching people's minds. In my work, a street provides opportunities for contact with people, and rest stops for relaxation. The shadow of a person, originally the person's other self, becomes a personality different from him, and beckons him.

(Entry No.800629)



33

Lissajou Swing on the hill

(丘の上のリサージュアスウィング)

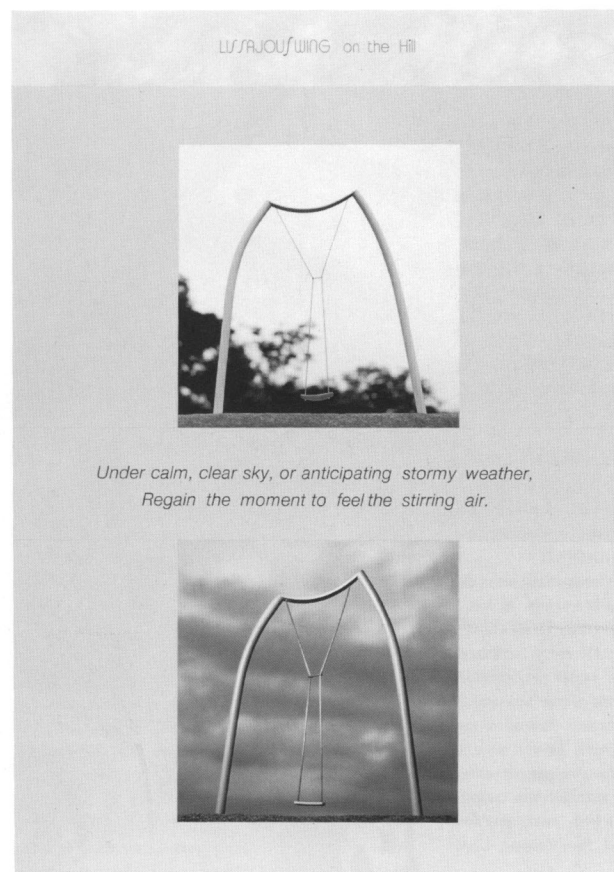
創作者：加藤治男／1953年生まれ。東京都町田市在住。
 創作意図：ゆったりと空気をはだ楽しんでもらう「遊び」をつくりました。

Lissajou Swing on the hill

Designer : Haruo Kato / Born in 1953, living in Tokyo, Japan.

Purpose of Design : Let yourself, body and soul, swim about freely in space, and enjoy feeling the wind leisurely.

(Entry No.800699)



Grass Growing hat

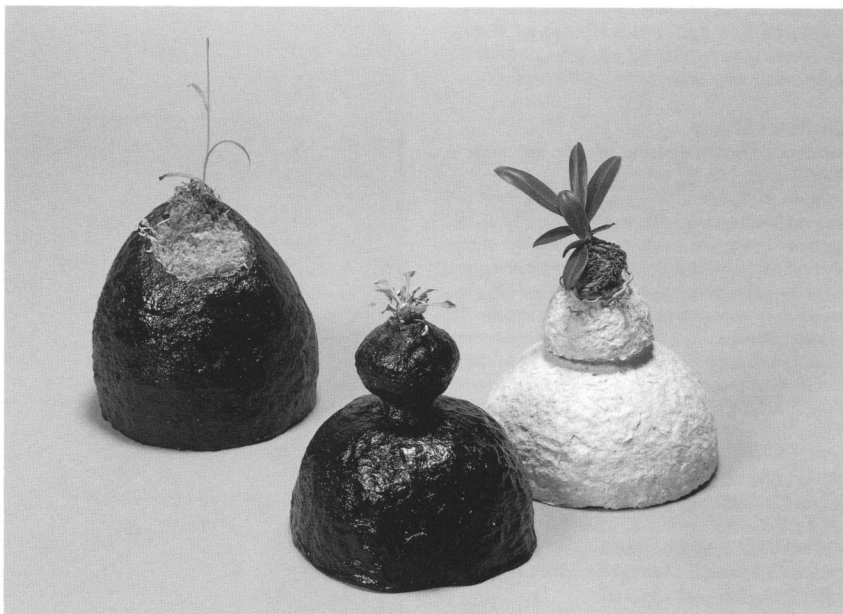
創作者：憲媛宋／1974年4月14日生まれ。韓国、ソウル市在住。
 創作意図：帽子によって草が、人と一緒に生きて、その状況が人々に楽しさ、安らかさをあたえて、その帽子をかぶる人の生活が変化する。

Grass Growing hat

Designer : Hee won Song / Born in 1974, living in Seoul, Korea.

Purpose of Design : A hat allows grass to live with the wearer. This situation amuses and comforts people, and changes the wearer's life.

(Entry No.800819)



スノーバイク

創作者：グドルン・ガイブリンガー／1968年。オーストリア、セント・ゲオルゲン在住。

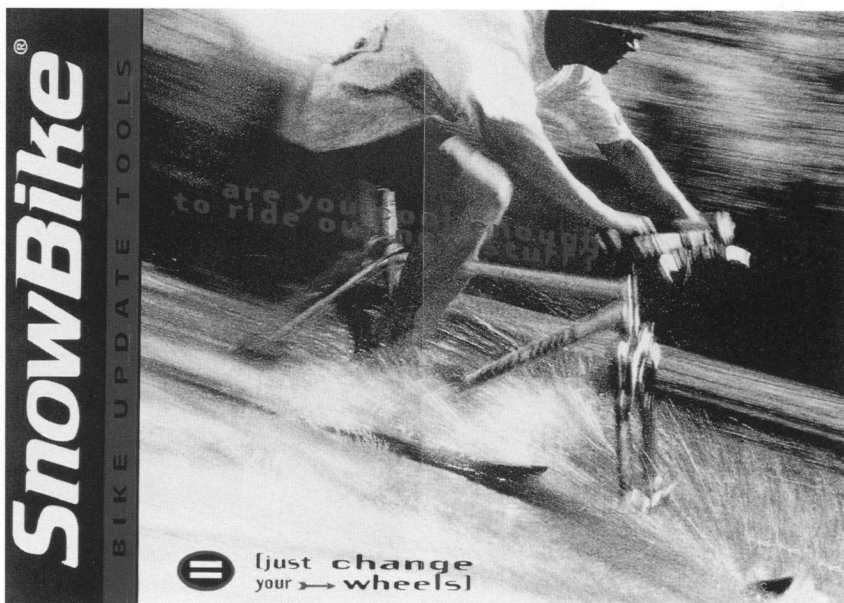
創作意図：最も人気の高いスポーツと言えば、冬はスノーボード、そして夏はマウンテンバイクでしょう。スノーバイクは、この2つのスポーツをつなぐ鎖の中であって、まさに失われた環のような存在です。というのも、今まで、この型破りなレジャースポーツは注文製造されたモデルでしか楽しむことができなかったからです。しかし、ついに私は“バイク改造システム”の開発に成功しました。このシステムを利用すれば、どんなマウンテンバイクでも、ウィンタースポーツ用のスノーバイクに改造することができます。手順は簡単で、マウンテンバイクの車輪を取り外して、2枚の小型スノーボードに取り換え、ペダルクランクの代わりにフットレストを取り付けるだけ。5分もあれば十分です。もちろん、いつでも好きなときに元のマウンテンバイクに戻すことができます。この発明は、特に、オーストリア、スイス、ニュージーランド、アメリカ、アルメニア、カナダ、ロシアなどのために創作されました。

“SnowBike”

Designer : Gudrun Geiblinger / Born in 1968, living in St. Georgen/G, Austria

Purpose of Design : [SnowBiking]...is exactly the missing link between the most popular summer and wintersports: SNOWBOARDING and MOUNTAINBIKING. Till now, this freaky funsport could only be performed on custom made models. At last I succeeded in developing the "BIKE UPDATE SYSTEM", which makes it possible to UPDATE every "ordinary" Mountainbike to a SNOWbike for winter performance! You just have to take away the wheels of your bike and to replace them with two little Snowboards. Instead of the pedal cranks you mount the foot rests. All you need is about 5 minutes time, and of course you can re-convert your bike again at any time. This invention was created especially for countries which have both, mountains and snow, e.g. like Austria, Switzerland, New Zealand, USA, Armenia, Canada, Russia etc.

(Entry No.800007)



36

一弦の楽器

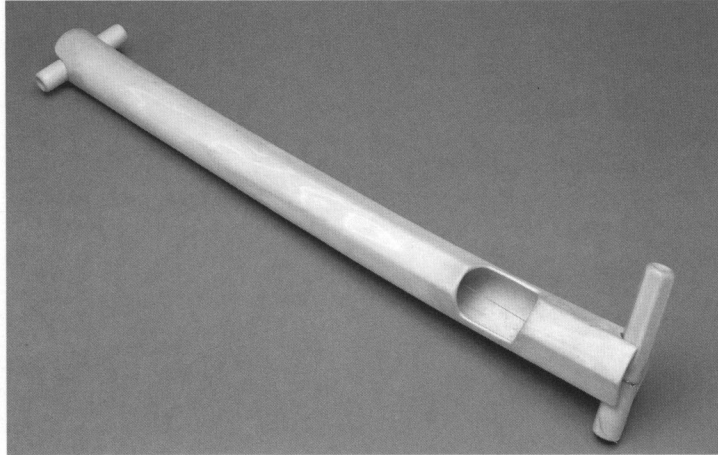
創作者：ミラン・プーリク／1969年生まれ。スロヴァキア、ブラティスラワ在住。

創作意図：今日の先進技術により、素材、形態、機能、美観のあらゆる面において非常に均整のとれた楽器の製作が可能になっています。しかし、私は、これとは別の原理に基づいて作品を製作しました。つまり、機能、形態、美観、および素材の統一に重きを置き、“無駄がないほど中身は濃い”という信念のもと、必要最小限のものだけを作品に取り入れるよう努めたのです。この楽器は3つの部分から成り、1つの道具だけを使って作られています。中が空洞の大きな胴部分には、ギター用の弦が1本張っており、その弦の両端は2つの木製ローラーによってセットされています。1つめの木製ローラーは、シフトさせて音域を設定するのに用います。2つ目の木製ローラーは、一部三角形になっていて、弦を固定するのに用います。この楽器が即興演奏やリラクゼーションに用いられ、それが人々のクリエイティブな発想を促すきっかけとなれば、こんなに嬉しいことはありません。

ONE-STRING MUSICAL INSTRUMENT

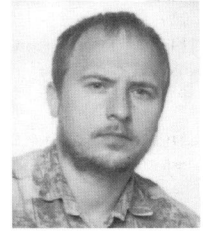
Designer : Milan Pulik / Born in 1969, living in Bratislava, Slovakia.

Purpose of Design : I developed in my work the idea of a simple musical instrument (one-string musical instrument). Current advanced technologies allow us a considerable material, formal, functional, aesthetical, etc. equilibrist. However, I created my work based on a different principle. In realization I put the stress on the functional, formal, aesthetical, and material unity. In the whole work I tried to apply a minimalist approach - "less means more". The musical instrument is composed of three parts and it can be made with single tools. In the greatest hollow cylindrical part there is stretched out a guitar string that is stitched on both ends with wooden rollers. The height of the sounding tone is set by shifting the wooden roller. The second roller is partly angular.



This roller is fixing the string. I should like to contribute with my work to the development of a creative thought connected with the improvised play and relaxation.

(Entry No.800456)



37

ウェブ・マット:携帯用インターネット・ブラウザ装置

創作者：ナージム・ベルトラン／1959年生まれ。イタリア、ミラノ在住。

ミケランジェロ・グラツァデイ／1963年生まれ。イタリア、ジェノア在住。

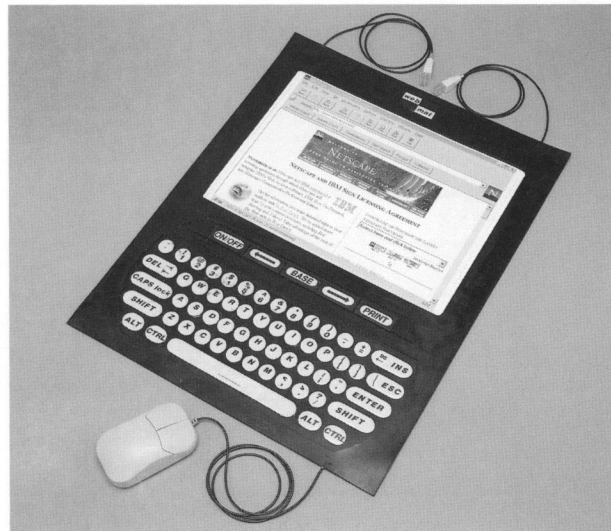
創作意図：ウェブ・マットの目的は持ち運びができ、巻き上げ式のプラットフォーム(400mm×500mm×4mm)を提供することである。これによってユーザーはインターネットに載っているネットワークをビジュアライズ、リサーチ、リンクすることができる。単独での利用に加えて、壁面取り付け型プラットフォームという大型フォーマット(500mm×700mm×4mm)の導入による変化をつけた利用法も考えている。外界へのアクセスがほとんどない制限されたエリア(刑務所や精神病棟など)に暮らすことを強いられている人にとって、大型ユニットは視覚的な安楽感を与える。自然界の生の映像を、インターネットを通してブラウザに接続すると、通常そういった視界を奪われている人々の心に安らぎを与えることになる。その他の利用法として芸術分野というものがある。コンピュータの展示や相互接続によるハプニング的なアートを創り出す方法として、壁面取り付けは面白い選択となる。我々は、技術革新(プラズマ・スクリーンや赤外線通信)がウェブ・マットの実現に向けた実行可能なオプションを提供してくれると信じている。

WEB MAT : A PORTABLE "NET" BROWSER PLATFORM

Designer : Nazim Beltran / Born in 1959, living in Milan, Italy.

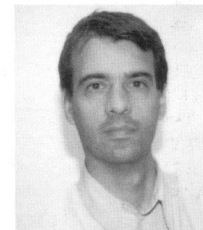
Michelangelo Graziadei / Born in 1963, living in Genoa, Italy.

Purpose of Design : The purpose of the WEB MAT is to provide a portable, roll-up platform (400mm×500mm×4mm) from which users can visualize, research and link to the current internet network. Apart from its "stand alone" use, we also foresee the implementation of alternative uses by the introduction of larger format units (500mm×700mm×4mm) which would serve as wall attach platforms. The larger units would provide visual comfort for people who are forced to live in constraint



areas with few access to exterior spaces (prisons, psychiatric wards, etc.). Live camera shots of nature settings would be piped in to the browser via the Internet, providing spiritual comfort to people who are deprived of it. Additional alternative solutions derive from the field of the arts. The wall attach options provide an interesting way of exposing computer art or creating potential interactive art happenings. We also believe that the technological breakthroughs (plasma screens and infrared ray transmissions) will provide a viable option towards the realization of the WEB MAT.

(Entry No.800484)



国・地域別出品状況

The 8th 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
アメリカ U.S.A	110	4	4
日本 Japan	106	7	7
イタリア Italy	88	4	4
台湾 Taiwan	79	6	5
中国 P.R. of China	68	2	2
韓国 Korea	57	2	2
インド India	53	2	2
カナダ Canada	35	0	0
ドイツ German	33	2	2
イギリス U.K.	30	2	2
フィンランド Finland	28	4	3
イラン Iran	26	0	0
エルサルバドル El Salvador	25	0	0
デンマーク Denmark	21	1	1
ニュージーランド New Zealand	19	4	4
スウェーデン Sweden	18	1	1
ユーゴスラビア Yugoslavia	18	0	0
ポーランド Poland	17	0	0
イスラエル Israel	16	2	2
オーストラリア Australia	15	2	2
オーストリア Austria	12	1	1
フランス France	12	2	2
スペイン Spain	12	0	0
オランダ The Netherlands	12	0	0
スロバキア Slovakia	9	3	3
サウスアフリカ South Africa	8	0	0
ロシア Russia	7	0	0
ベルギー Belgium	6	0	0
シンガポール Singapore	6	0	0
ブルガリア Bulgaria	5	0	0
クロアチア Croatia	5	0	0
ポルトガル Portugal	5	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
ウクライナ Ukraina	5	0	0
チェコ Czech	4	0	0
メキシコ Mexico	4	0	0
ノルウェー Norway	4	1	1
バングラデシュ Bangladesh	3	0	0
ブラジル Brazil	3	0	0
コロンビア Colombia	3	0	0
香港 Hong Kong	3	0	0
モルドバ共和国 Moldova	3	0	0
ルーマニア Romania	3	0	0
スロベニア Slovenia	3	0	0
スイス Switzerland	3	0	0
ネパール Nepal	2	0	0
ウルグアイ Uruguay	2	0	0
アルゼンチン Argentina	1	0	0
バルバドス Barbados	1	0	0
ハンガリー Hungary	1	0	0
アイスランド Iceland	1	0	0
アイルランド Ireland	1	0	0
ケニア Kenya	1	0	0
リトアニア Lithuania	1	0	0
ルクセンブルグ Luxembourg	1	0	0
モナコ Monaco	1	0	0
モンゴル Mongolia	1	0	0
ミャンマー Myanmar	1	0	0
ペルー Peru	1	0	0
フィリピン Philippines	1	0	0
タイ Thailand	1	0	0
トルコ Turkey	1	0	0
合計 total	1021点 61カ国・地域 61 Countries/ regions	52点 19カ国・地域 19 Countries/ regions	50点 19カ国・地域 19 Countries/ regions

分野別出品状況

The 8th International Design Competition, Osaka

Works by Design Field

分野 Field	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
A ポスター、小型印刷物、イラストレーション、写真、 シンボルマーク、パターン、タイポグラフィ、パッケージ Poster, Small printed materials, Photograph Illustration, Symbol mark, Pattern, Typography, Package	164	4	4
B 乗物、照明器具、機器、設備、装置、道具、器具 Lighting, Machinery, Equipment, Tools	218	23	21
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 Furniture, Toy, Miscellaneous, Table ware, Hand craft Jewelry, Textile, Costume	306	13	13
D 都市計画、地域開発、建築、インテリア、庭園、公園、 ストリートファニチャー、公共設備 Urban planning, Aechitecture, Interior, Garden, Park Street furniture, Public facilities	229	8	8
E その他 Others	104	4	4
	1,021点	52点	50点

賞

総額71,00米ドル

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

Prizes

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

Grand Prize <Prime Minister's Prize> (1)	US\$30,000
Gold Prize <Minister of International Trade and Industry Prize> (1)	US\$10,000
Governor of Osaka Prefecture Prize (1)	US\$10,000
Mayor of Osaka Prize (1)	US\$10,000
Silver Prize <Chairman of Japan Design Foundation Prize> (1)	US\$5,000
Bronze Prize <President of Japan Design Foundation Prize> (3)	US\$2,000

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

日程

1996年 9月30日	質問締切日
12月2日	第1次審査用作品受付締切日
1997年 3月5日～7日	第1次審査
3月中旬	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23日～25日	最終審査
8月中旬	最終審査結果通知
10月	表彰、展示

Schedule

1996 Sep.30	Closing date for inquiries
Dec.2	Closing date for entries for Preliminary Judging
1997 Mar.5-7	Preliminary Judging
Mar.	Results of Preliminary announced
Jun.16	Closing date for entries for Final Judging
Jun.23-25	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 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・メディアオ氏の「パルーン・パピリオン」

■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「Sopür-目覚ましと読書用ライト機能付きまくら」

■第8回国際デザイン・コンペティション ————— 1997年

テーマ「遊」

大賞・内閣総理大臣賞

日本/福田民朗ほか4名の共同作品「デジタルヘッドカムコーダ『ウインカム』」

(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:

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

■ 8th International Design Competition, Osaka ————— 1997

Theme: "YUU: In Quest of spritual Comfort, Relaxation of Mind".

Grand Prize/Prime Minister's Prize:

"Digital Head Camcorder [WIN CAM]" by Mr. Tamio Fukuda, Japan and 4 co-producers.

(2) 国際デザイン・アワード

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

■第1回国際デザイン・アワード ————— 1983年 受賞者

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

名誉賞

- マーガレット・サッチャー前英国首相

■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
- 榎 文彦氏——日本
- アンティ・ヌルメスニエミ氏及びヴオッコ・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ulos氏——アメリカ

■第8回国際デザイン・アワード ————— 1997年 受賞者

- ハンス・J・ウェグナー氏——デンマーク

(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.

■ 8th International Design Award, Osaka ————— 1997 Recipients

- Mr. Hans J. Wegner, Denmark

(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

■国際デザイン展'97

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

(4) 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。

(5) 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・協力や在日デザイン留学生交流等の事業を行っています。

(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 through 15, 1995
Place: Asia Pacific Trade Center, ATC Hall

■ International Design Exhibition, Osaka '97

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

(4) 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.

(5) Asia Pacific Design Network

Since 1990, the JDF has been promoting the Pan-Pacific Design Exchange Program, which consists mainly of holding design conferences and dispatching designer interaction groups to various Asian nations with which Japan has close geographical and historical ties in addition to substantial trade and economic ties.

Against this background, the JDF set up the Asia Pacific Design Network with the aim of further promoting design exchange activities with various Asian countries in December, 1993, and this organization is currently responsible for conducting exchanges, studies, cooperative activities regarding design and exchange project for foreigner design students in Japan.

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
- 中国、香港、韓国、台湾にデザイン交流ミッション派遣
- アジア太平洋デザイン交流会議93の開催
- タイ、マレーシアにデザイン総合計画調査団派遣

1994年

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

1995年

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

1996年

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

(6) 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。

1990-1992 (every year)

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

1993

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

1994

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

1995

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

1996

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

(6) 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'97	
開催概要	6
会場構成	7
併催行事	9
第8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8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	22
審査員長講評	23
審査員紹介	24
受賞作品・受賞者	25
本審査対象作品	38
国・地域別出品状況	57
分野別出品状況・賞・日程	58
協会の活動	59

Contents

Chairman's Greetings	4
Basic Theme and Fundamental Idea of the Festival	5
International Design Exhibition, Osaka '97	
General Information	6
Site Lay out	7
Other Events	9
8th International Design Award, Osaka	
Report of the 8th Award	11
Recommenders and Jury	12
Prize Recipients	13
8th International Design Competition, Osaka	
Report of the 8th Competition	22
Comments of the Chief of the Jury	23
Jury	24
Prize Winning Works and Prize Winners	25
Works for the Final Judging	38
Works by Country/Region	57
Works by Genre	58
Activities of JDF	59

発行日——1997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——藤田 隆
印刷・製本——寿精版印刷株式会社

Issued in September 30, 1997

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 Takashi Fujita

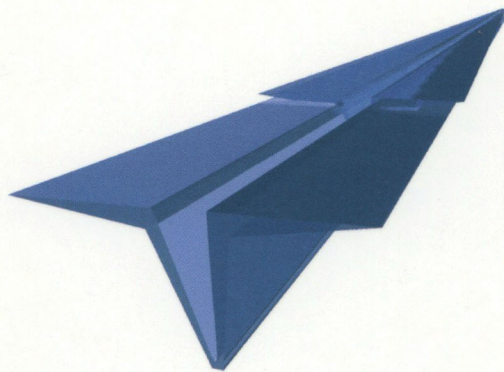
Editing and layout by Be-Con Inc.

Printed by Kotobuki Seihan Printing Co.,Ltd.



このパンフレットは、競輪の補助金を受けて制作しました。

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



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

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: +816 346-2611
Facsimile: +816 346-2615
Cable: DESIGNFOUND OSAKA