

# MOVIN'

高岡デザイン情報誌ムーヴイン

## MOVIN'

VOL.4(1995年3月31日発行)

### 写真提供・取材協力

株式会社老子製作所  
 新建築写真部  
 株式会社新写真工房・堀内広治  
 高岡市建築指導課  
 高岡市広報統計課  
 高岡市社会福祉課  
 高岡市都市計画課  
 高岡市美術館  
 高岡商工会議所  
 高岡銅器団地協同組合  
 株式会社竹中製作所  
 富山インダストリアル・デザインセンター  
 社団法人富山県デザイン協会  
 富山のクリエイティブ展 in NEW YORK実行委員会  
 株式会社平野デザイン設計  
 株式会社吉田建築事務所 (50音順)

### STAFF

Published by 高岡市中小企業課  
 〒933 富山県高岡市広小路7-50  
 TEL(0766)20-1285

Executive Editor MASAYOSHI KIMURA  
 Art Director HIDEAKI SOUMA  
 Designer YUKIKO AZUMA  
 TAKAKO NISHIKAWA

Writer RIE MORINAGA  
 MASAHIRO YOSHIZAKI

Photocomposer Operator MEGUMI KOMAZAWA  
 Photographer EIJI HONBO  
 TOMOAKI KANATANI

Printed by 相互企画印刷株  
 Cover Model TAKUO HIRANO

MOVIN'<ムーヴイン>は、MOVINGの略形で、「動く」・「進展する」・「感動させる」という意味を持ちます。

デザイン情報誌(MOVIN')は、高岡の街や人、企業そして行政の動きを「デザイン」というアンテナでキャッチ、ユニークな切り口でご紹介します。また、MOVIN'は高岡独自のデザインパワーを市内外に発信していくとともに、高岡の未来に向けて「新しいデザインの動き」を生み出していく情報誌を目指しています。

## VOL.4

【特集】

### 平野拓夫

これからのデザイン環境

【WAY】

### 高岡の梵鐘

【街・デザイン探訪】

### 八丁道

# これからのデザイン環境

日本のインダストリアル・デザインの歴史と共に歩まれ、Gマークの創設とその普及にも努められている平野拓夫さん。一方で、現在も各大学でデザイン教育を実践されるなど、広い視野からのデザイン活動を進めていらっしゃいます。富山県では、富山インダストリアル・デザインセンターの初代所長をお務めになり、県の産業デザインの発展にも尽力されました。また、六年前より高岡クラフトコンペの審査員をされています。今回は、平野さんのグローバルなデザイン活動からデザインのもつ本質的な役割についてお話しを伺いました。

## 平野拓夫(ひらのたくお)

1930年北海道生まれ。1953年東京芸術大学美術学部工芸科卒業後、通産省特許庁で審査官を務め、政府陸海軍海外派遣留学生として1955年に米国アートセンター・カレッジ・オブ・デザインに学ぶ。帰国後、グッドデザイン制度創設を提案、日本のデザイン啓蒙に努め、東京芸術大学、金沢美術工芸大学、女子美術大学でデザイン教育を実践。1980年に株式会社平野デザイン設計を設立。以来、総合的なデザイン活動を展開する一方、グッド・デザイン選定総合審査委員長としてGマークの普及と定着に尽力。デザインを通じた国際交流と地域社会の文化啓蒙に努める。

現在、株式会社平野デザイン設計代表取締役会長、多摩美術大学理事・教授、金沢美術工芸大学客員教授、東京工業大学講師、通産省産業構造審議会等各種委員会委員、日本造船学会シブ・オヴ・ザ・イヤーズ選考委員など公職多数。富山県では1988年から5年間、富山インダストリアル・デザインセンター初代所長を務める。



## 産業の川下に位置した日本のデザイン

日本の産業発展期と共に歩まれた平野さんですが、当時のデザイン環境はどうだったのでしょうか。

平野 東京芸術大学を卒業して特許庁に入ったのが昭和二十八年です。この頃は、戦後の「安かろう、悪かろう」という日本商品が、技術向上と国際経済の好転で「安かろう、良かろう」と飛躍的にレベルアップして、諸外国から脅威に思われていた時代です。そのため、欧米から日本商品はイミテーションであるというスローガンのもとにボイコット運動が盛んでした。確かに当時の日本商品は、海外商品の模倣が多くありました。特許庁では法で制裁するだけではなく、意匠の奨励・啓蒙が必要だと考えていました。このような背景から生まれたのがグッドデザイン制度です。私は、その草案を作成し提案させていただきました。

一方では、日本産業の振興策としてマーケットリサーチ・効率性・デザインの三要素を基本にした産業展開が始まりました。しかし、デザインは感覚的なもので美しさなどは数値化できません。また、当時の合理主義という風潮が拍車をかけ、日本の産業はマーケットリサーチと効率性を中心に走り出しました。デザインは製品のメカニズムや構造などが決定した後の表面的な部分をタッチする、いわば産業の中で川下の位置になったのです。このようなパターンでデザインされた商品はどうしても典型的になります。そうした商品が大量生産され、



例キングジムのファイル商品



ブラザー工業株の電子タイプライター「AXシリーズ」(1992年製品化)



例キングジム/漢字ラベル・ワードプロセッサ「テプラ」(1988年初代55F発売、1992年7代目SR606発売)

ありますね。簡単に言うとうと機械の製造コストを抑える設計です。ちなみに日立製作所の工業用コンプレッサーでは、従来の機械に比べ四〇パーセントのコストダウンができました。

プロセスを述べると長くなりますから、クリエイションのポイントをお話しします。エンジニアが機械の設計をする場合は論理的な積み重ねが主体です。しかし、私たちが見ると随分と隙間が見えてくるので、まずそういう部分をチエックします。造形には塑像と彫像という言葉があります。塑像は青銅像などの原型である粘土や石膏を付け加えて作り、彫像は石彫や木彫のように削りながら形を作ります。私はコンプレッサーを鉄の部品の集合体として捉えそれらを整理する、つまり彫刻的な方法で無駄を省くことから始めました。

また、デザイン開発を進める際には基礎的な技術上の知識を、エンジニアからレクチャーしてもらおうことが絶対に欠かせません。エンジニアリングの要請に対応できる、デザイン上の解決策が見えてくるからです。またこれによってエンジニアとの知識の共有が図れ、いい関係で仕事ができます。

## 二人に集約されるデザインに対する富山の情熱

日本のインダストリアル・デザインの先駆けとして活躍されていますが、高岡に来られるきっかけは何だったのでしょうか。

平野 昭和三十五年(現会長)からデザイン顧問として迎えていただいたのが最初です。当時の日本は、デザインに対する認識がまだまだ低かった時代です。高岡の経営者の方から「これからの経営にデザインを重要課題として取り入れたい」とお聞きして、すごい先見力をお持ちの方だと驚きました。おそらく日本で初めて外部のデザイナーを顧問として迎えた企業だと思っています。

竹平会長からは色々な事を教わりました。特に、高岡の瑞龍寺や井波の瑞泉寺に「一緒に来た時」「お寺は日向を

日本の産業は発展してきたのです。

ヨーロッパでも大量生産をしていますが、ベンツ、シトロエン、フィアット、BMW、これらは日本車と違いそれぞれ個性が豊かで独創的です。ヨーロッパではこの独創ということを重視していますし、これがデザインです。リサーチの結果や技術レベルには大差がないが、そこからいかに独創性をもって産業を興すか、この時にデザインの使命や役割があるのです。

デザインには社会に貢献していく本質的な役割があると考え、昭和三十五年に民間人としてデザイン活動を開始しました。

## ブリッチングからの商品開発

平野さんはロングライフの仕事が多いですね。平野 キングジムさんとは、もう三十五年のお付き合いになります。当初からファイルのデザインをさせていたが、お陰さまで現在はファイルのトップメーカーにまで成長しております。

しかし、七、八年ほど前にキングジムのファイルが寡占化に陥り、新たな成長を模索していた時期があります。同じ頃、電子タイプライターで世界的に有名なブラ

ザーも問題を抱えていました。十数年前に「ヒコワード」というワープロの前身のような商品で大ヒットしましたが、すぐに大手企業のワープロに市場を席捲され、開発部門から相談を受けていました。

一方は事務用品の流通があり、一方には技術がある。この二つの企業各々の資源を活かして、何かクリエイションできないかを考えました。いわゆるブリッチングという発想ですね。こうして提案したのが、新しい概念の電子事務機器「テプラ」です。調査から開発、商品化まで両社のプロジェクトに平野デザイン設計がトータルに加わり、昭和六十三年に一号機を発売した結果、販売目標を大きく突破するヒットとなりました。現在の年間売上は、キングジムとブラザーの両社ともおよそ二〇億円と成長しています。しかも電子文具という新しい領域に進出できたことで、先進的な企業イメージも獲得しました。

## コストダウンとユニークなデザイン

工業デザインの仕事を数多くされていますが、どのようなスタンスで取り組まれているのでしょうか。平野 ユニークな例としてコストダウンのデザインが



最高裁判所のインテリア・デザインおよびインテリア・プロダクト・デザイン(1974年竣工)  
写真提供/新建築写真部



ブラザー工業のVI開発/マニュアル、パッケージ・デザイン、サイン計画(1983年開発)



株式会社ディスコの半導体ウェーハ切断装置(1993年発売)



コマツのミニホイールローダー(1992年発売)



三協アルミニウム工業のサイン(富山県総合運動公園サイン計画・1993年竣工)



見ると「神社は日陰を見るもの」いわゆる陰陽のバランスというものが美しくあり人間の心に訴えるもの、というお話は今でも心に強く残っています。精神的な領域の美学とでも言いますが、大学では学べない事を教わりました。

こういう縁もあってか、昭和六十一年に通産省からの依頼で、東京から私を含め六名のデザイン専門家が富山に向き、中沖知事を囲む「デザイン懇談会」に参加する機会に恵まれました。これは昭和五十九年から通産省が進めるテクノポリス計画刷新事業で、富山からは他の都道府県のプランにはない、デザイン振興という斬新な要望が出されたからです。この会議で、中沖知事は竹平会長と同じようにデザインの重要性を語られました。富山のデザインに対する熱意が、お二人の考え方に集約されていると感じ非常に感激しました。

富山インダストリアル・デザインセンターの初代所長をお務めになりましたね。初代ということで苦勞されたと思いますが、最も重視したことは何でしょうか。

平野 「デザイン懇談会」で検討を重ね実現したのが、昭和六十三年に設立した富山インダストリアル・デザインセンター(略称IDC)です。委員の中から私が初代所長に任命されました。ただ、所長をお引き受けする条件として、デザイン開発に対する行政の補助金を中止して下さいと申し出ました。補助金によるデザイン開発は、企業の中の緊張感が損なわれ、優れたデザインが生まれにくいことが多いからです。むしろ企業が正當にデザイン料を支払うことで、経営者もエンジニアも真剣に取り組めます。おのずと緊張感も生まれ良い成果に結び付くものです。そうしないとIDCが目指す富山ブランドも生まれませんし、富山の国際化にも結び付きません。また、デザイナーが富山で仕事をして自立した活動ができるという、経済的に裏付けのある環境が構築できます。

そのために、デザイン開発のサクセスストーリーをつくる必要と考えました。富山ではかつてない高額なデザイン料にもかかわらず、四十数社の企業を訪ね

そうした場合、高岡クラフトコンペのカテゴリーの問題が当然出てくるでしょうが、私は手慣れと手触りという、手が付く言葉で関わりをもてるモノの範囲に定めたいと思います。しかし領域をどうするかは、最終的にコンペを運営する方や審査員、そして出品者、この三者が方向性を打ち出していかなければなりません。また毎年開催ではなくピエンナーレやトリエンナーレというスタイルでもよいと思います。重要なのはコンペを継続していくことです。ここにもやはり高岡の人々の情熱が必要になってきますね。

**産業と創造力のリンクする、デザイン教育が必要**

デザイン教育に長く関わっておられますが、大きく変化したことがありますか。

平野 特許庁に在職中の昭和三十年に、政府のデザイン留学制度で学んだことを日本の大学にフィードバックするように言われ、東京芸術大学、金沢美術工芸大学、女子美術大学の講師に任命されました。どの大学にもデザイン学科がなく、あっても名ばかりで教育システムもなかった頃ですが、留学経験を生かして欧米的な教育システムを導入しました。ここで育った人達が、いまフランスのデザイナーや企業で活躍しています。高岡にも何名かいますね。

現在は産業構造や経済のしくみが大きく変化しています。それに応じてデザイン教育のシステムも変えていく必要があります。資源のない日本は、外国から原料を輸入して、それを加工し価値を生み出し輸出することで生きていく国です。そのためには、世界の人の快適な生活に貢献できるものを提供しなければなりません。このような認識に立ち、新しいソフトとハードの調和を含めたデザイン教育を進める必要があります。

また、日本のデザイン教育の欠点は教員の終身雇用制です。ヨーロッパやアメリカのように三四年の契約制にすべきです。そうすると緊張感が高まり質の高いクリエイションが生まれます。デザイン教育はデザインの歴史を教えるのではなく、社会と若者の創造力が常にリン

て四社の賛同を得ました。デザイン開発を進めた結果、売上が三倍に伸びた企業もあり、IDCの初期の目的は達成されたと思っています。IDCという名称にインダストリアルが付きますが、デザインの振興には地場産業の振興が重要です。高岡には銅器や漆器の伝統産業がありますね。この産業とインダストリアル・デザインとを両輪で進めないと本当の振興になりません。そのことから、高岡の伝統産業の方々とよく話し合いました。

このような啓蒙運動ができたのは、組織化された面もありですが、何よりも富山の熱意ある官民こそです。キーパーソンと、そのリレーションシップがあったから実現したのです。また、デザインアドバイザーやデザイナーマネージャーという外部の協力者も忘れてはなりません。よく通産省の会合で、富山のデザイン活動について聞かれますが、富山は官・民・学が団結しながら巧くハーモニーされて、日本初の実質的なデザイン立県として成功し発展していますとお答えしています。

**世界に発信するにも、高岡クラフトコンペの意味があると思う**

高岡クラフトコンペでは第四回目より審査員を務めていただいています。今後の夢など個人的な考えで結構です、お聞かせ下さい。

平野 現在、日本で最大規模のクラフトコンペになりました。次の夢となると本当に個人的な意見ですが、世界のクラフトマンと日本のクラフトマンが、同じステージで競うスタイル、つまり国際的なコンペを目指してほしいと思います。いま、経済の自由化や国際化が進み、情報の密度が高まってきている時代です。クラフトは純粋な芸術作品ではなく産業にスタンスを置いた工芸です。産業は国際のフリーバリアになっていくことから、高岡クラフトコンペは日本だけではなく世界に向け、世の中の流れを先取りしていくことにも意味があるかと思うのです。実現するためには大きなエネルギーが必要ですが、動かす力はコンペに潜んでいます。若い人のパワーをひとつのベクトルとして束ねる旗印、それが国際コンペになるのではないかと思います。

クするよう進めなくてははいけません。実は五、六年前に、イギリスとフランスの文部省が、日本の産業やデザイン教育を視察されたとき、私は「地元の産業に立脚した具体的なデザイン教育が必要」と提言したのです。既にフランスではこのような構想を組み入れたデザイン学校が誕生しています。機会ある度に日本のデザイン教育の問題点を話していますが、総論賛成、各論反対やむやみになります。しかし、何としてもドラスチックな教育改革が必要です。

**共通言語としてのデザイン**

デザイナー、またデザイン事業に関わる行政に、これから何が必要でしょうか。

平野 私はデザイナーを音楽のコンダクターに例えることがあります。ピアノ、クラリネットなど、多種の音色や演奏者を「主張とハーモニー」というキーを巧みに使い、オーケストラを奏でる行為とよく似ています。デザインと行政との関わりについて考えると、現在は通産省をはじめ文部、郵政、運輸などあらゆる省庁にデザインという言葉が当たり前に存在しています。しかし、これがお互いに垣根を越えて連携し合うまでには至っていません。地方行政に於いても同様です。今、縦割り構造の問題点が色々と取りざたされています。横断的な考え方やそのシナジー効果をもたらす糸口として、このデザインという要素を共通言語として縫合することが最も効果的な方法と言えます。具体的に実行するには相当の勇気が必要です。しかし数十年前のものは今は通用しません。

高岡のクラフトに於いては新しい商品をいかに世に出すかという点があります。例えば「高岡クラフト」という切り口で世界巡回展示を行ってはどう考えたりもしています。世界で高岡クラフトのわかる人達を掘り起こし、高岡クラフトのファンを創り出すことが先決だと思っています。巡回各国の少数の人を相手にしても相当の量が考えられると思います。

(聞き手/中山晃・高岡商工会議所)

# 870メートルの人の道 八丁道

STREET

街・デザイン探訪

1. 八丁道に隣接する下関小学校。伝統的な建築スタイルを重視するなど歴史的景観への配慮がうかがえる。
2. 高岡山瑞龍寺。高岡の開祖、加賀藩2代藩主・前田利長公の菩提寺である。壮大な伽藍構成や高廊下など国の重要指定文化財に指定される貴重な建築様式を誇っている。
3. 石畳舗装や松並木などで参道のイメージを現代的にデザインしている。
4. 無散水消雪を施した歩道。人間が主役の道ならではの積雪対策だ。
5. 5月・10月の第3日曜日に開かれる八丁道おもしろ市。様々な露天商が店を開き、八丁道全体が活気にあふれる市場と化する。



道は単に人や車が移動するルートではない。  
むしろ人にとっては歩きながら、  
知人と出会ったり、季節に触れたり、  
歴史を感じたりという  
何かに出会う期待を秘めた空間といえる。  
そういう意味では、道は未知に通じる。  
あるいは美しいとか魅力的なことに出会う喜びから  
美地や魅力と表現してもいいかも知れない。  
八丁道は、瑞龍寺と前田利長公の墓所を繋ぐ参道として  
江戸時代に整備されたもので、  
いわゆる生活道路とは趣が異なる。  
そのコンセプトを変質することなく、  
人間が主役となる道、  
新しい景観をつくる道として再生された。  
古色を帯びた燈籠とモダンなモニュメントが  
歴史や文化の記号として共存する。  
隣接する学校や住宅も、  
八丁道と歩調を合わせるかのように  
表情に配慮した建築が進められている。  
人が行き交い、時間が踏み固められながら  
八丁道はこれからどんな表情を見せてくれるのだろうか。

分業化が支える日本一の座

日本の梵鐘は、古来より聞く人の煩惱を軽減するという仏教の真意を代表するものとして、日本人の心に深く根づいてきた。大晦日の夜半の除夜の鐘、百八つの煩惱を払う荘厳な響きがその象徴であろう。

高岡市は、この梵鐘の一大産地として全国でも名高い。およそ四〇〇年の伝統に培われた「高岡銅器」の鑄物技術をベースとして戦後に急成長を遂げ、以来現在まで日本一の座を守り続けてきた。ここで興味深いのは、高岡が銅、スズなど梵鐘づくりに欠かせない原材料に別段恵まれた土地ではないということだ。しかも、他産地に比べて製造メーカーがわずかに二社と少ないにも関わらず、全国の約八〇%とも九〇%ともいわれる圧倒的な生産量を誇っている。

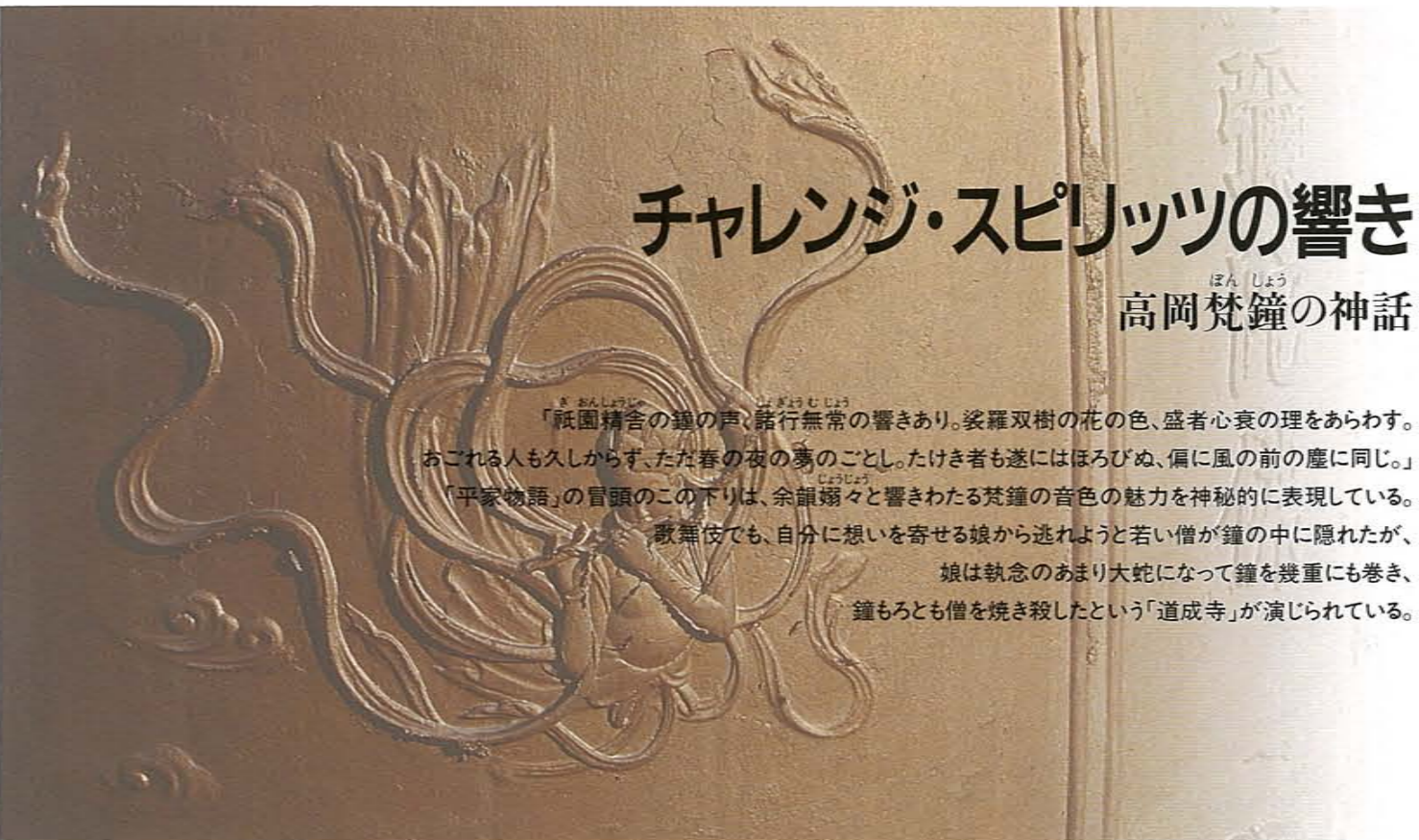
では、何故、高岡において梵鐘づくりが発達したのだろうか。それは恐らく、メーカーと問屋の分業化が大きな要因だろう。メーカー（鑄物会社）が鑄造し、問屋が全国各地に

にした、いわゆるイージーオーダーが約八〇%を占める。重量や寸法の異なる標準形の中から、スペースや予算に応じた梵鐘パターンを選定するといった生産方式が古くから確立されている。宗派の特色は、鐘身の縦帯、池の間、などに刻み込む銘文や模様デザインによって表現される。伝統技術を生かした生産システムが、一流ブランドとしての信頼を築いてきたのだ。

美しい響きを追求する音のデザイン

製作にあたっては、音づくりが最優先される。梵鐘の材質は銅とスズの合金で、高岡では、重厚な音色で余韻も響くようにと一五%のスズを配合している。音色を決めるのはこのスズであり、含有量に比例して音色も高くなるという。そのため、スズと銅がよく馴染むように一度溶解された銅を用いる。電解銅は合金にバラツキが出やすく、結果的に良い音が作れないらしい。現在では、JIS規格が厳しく純度の高い「電線」を二次溶解して使用している。

また、職人の手によって巧みに作り出される口径や肉厚などわずかな形状の違いによっても音色は微妙に変化する。口径を大きく肉厚を薄くすると音色は低くなる。さらに、一つの梵鐘の中で肉厚に変化をつけると、音が重なり合ってゴォーンゴォーンと重厚なうなりとなって響きわたる。時には「もつと涼しい音」といった、依頼者からの抽象的な要望に、より近づけるための調律が完成後にされる。この作業は、旋盤で内側を削り肉厚を変化させ、徐々に音を変えていく。削り過ぎると付け足すことのできない鑄物製品だけに、失敗が許されないシビアさが要求される。これまで「永平寺と同じ音色の梵鐘を作って欲しい」という依頼も受けたという。



チャレンジ・スピリッツの響き

高岡梵鐘の神話

「祇園精舎の鐘の声、諸行無常の響きあり。娑羅双樹の花の色、盛者心衰の理をあらわす。おごれる人も久しからず、ただ春の夜の夢のごとし。たけき者も遂にはほろびぬ、偏に風の前の塵に同じ。」  
「平家物語」の冒頭のこの下りは、余韻翳々と響きわたる梵鐘の音色の魅力が神秘的に表現している。敵軍役でも、自分に想いを寄せる娘から逃れようと若い僧が鐘の中に隠れたが、娘は執念のあまり大蛇になって鐘を幾重にも巻き、鐘もろとも僧を焼き殺したという「道成寺」が演じられている。

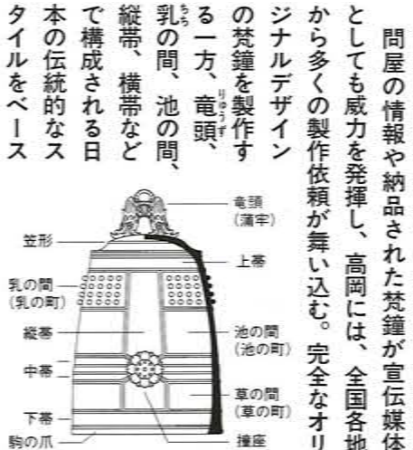


カリヨン (JR高岡駅前商店街すえひろーど)

- 1. 型抜き
- 2. 銘文・模様の様型と雌型
- 3. 溶解
- 4. 鑄込み
- 5. 型外し

伝統的製品、高岡梵鐘

問屋の情報や納品された梵鐘が宣伝媒体としても威力を発揮し、高岡には、全国各地から多くの製作依頼が舞い込む。完全なオリジナルデザイン  
の梵鐘を製作する一方、竜頭、乳の間、池の間、縦帯、横帯などで構成される日本の伝統的なスタイルをベース



この時は、永平寺で実際の音色を録音、高岡に持ち帰って何度も聞き返しながら限りなくその音色に近づける作業を地道に行った。このように、素材、形状を巧みに変化させながら美しい響きを生み出す梵鐘づくりは、まさに音のデザインといえよう。

伝統と革新が織りなす、梵鐘の新世界

高岡の梵鐘は、音づくりはもちろんのこと、スタイルやデザインにも深く留意し、新しい魅力を引き出す努力を重ねている。日本最大手の梵鐘メーカーである老舗製作所は昭和十八年の創業以来、伝統を守りつつ、斬新なアイデアを武器として成長し続けている。高岡市民に親しまれている「二上山・平和の鐘」においては、伝統にとられない梵鐘の新しいパターンを試みた。四面にはお釈迦様の一生が刻まれた全国でも珍しい梵鐘である。この他にも梵鐘の付加価値を高めようと、工芸や芸術など各界の作家にスタイル・図案を含めたデザイン依頼による梵鐘づくりを積極的に展開している。

また、高岡は日本初のカリヨン製造の地である。「初めてカリヨンを見たのは、大阪万国博覧会のオランダ館だった。メロディに耳を傾ける人たちのいきいきと輝く表情に感銘を受け、私も人に夢を与える鐘を作りたいと思った」(老舗製作所・社長)とその出会いを楽しそうに語る。カリヨンは音色の違う洋鐘を組み合わせて、自動的にメロディを奏でる仕組みになっている。現在、大手時計メーカーと業務提携を結び、マイコン内蔵のカリヨンを中心に生産している。

このように、連続と流れる伝統を背景に、新しい試みを積極的に展開していく高岡梵鐘。このチャレンジ・スピリッツが、日本一の座を守り続けている由縁なのかもしれない。



奨励賞「パーティー皿」内島正雄



奨励賞「月のかけら 海のかげら 大地のかげら」  
島田あこ



銀賞「トミーヨー(灯明)」機ニュース・インターナショナル



## 地域に根ざし、暮らしの中に楽しさを反映 工芸都市高岡クラフトコンペ

語りかけるモノたち―生活文化へのメッセージをテーマに、工芸都市高岡「'94クラフト展」が平成六年十一月三日より五日間にわたって開催された。会場となった富山県高岡文化ホールでは、入選作品八二六点と特別招待作品一〇点、招待作品三二点が展示された。入選作品が購入できるといふ、このクラフト展のユニークなシステムも定着したようである。来場者の中には「我が家のリビングに似合うタペストリーを探している」といったファン層も多く見受けられる。クラフト展が現代の暮らしに密着した作品展であることが、地域に理解されてきた証といえよう。また、前回より閉館時間を午後九時に延長したことで、仕事帰りにゆつくり楽しめる魅力も



グランプリ「そのある木の花器」白杵春芳



金賞「彩色金彩組鉢」吉田幸夫



銀賞「たまり」安倍耕治

加わった。

今回のコンペの特徴は、クラフトにおける新しい試みとして評価された作品が多かったことだ。それゆえ、審査会は例年以上に白熱。議論は最終日まで続き、ほぼ決定した賞を白紙に戻しての再検討となった。これはクラフトコンペ史上初めてのことで。

審査員を囲んでの公開シンポジウム「ヘフリートークン」では、審査員諸氏による入選作品の講評が中心となり、審査会での白熱ぶりを彷彿させるシーンもあるなど、臨場感に富んだものであった。なかでも、グランプリの『ぞりのある木の花器』は、「素材へのこだわり」と近代的なデザインがうまく融合している。『木の反りを生かすという着想が新しい』。『全員一致でグランプリ決定』など高い評価が聞かれた。作者は同コンペで数多くの入選歴を持ち、平成四年度に銀賞を受賞しており、毎



審査風景

## 商品化を目的とした全国初のデザイン公募展 富山プロダクトデザイン・ コンペティション1994

高岡市でまたひとつユニークなデザインコンペが開催された。デザインウエーブ'94イン富山開催委員会(富山インダストリアル・デザインセンターなど)主催による「富山プロダクトデザイン・コンペティション1994」で、平成六年十一月に高岡市美術館ギャラリーにて催された。

既存のデザインコンペと大きく異なる点は、単にアイデアを競うにとどまらず「優秀な作品については商品化を図る」という、商品開発を目指したコンペであることだ。富山県における工業デザインの振興が目的ということから、県内企業九社から商品テーマつまり課題が提出された。そのうち高岡市からは織田幸銅器、三協アルミニウム工業、タカタレムノス、竹中製作所、立山アルミニウム工業、高岡漆器協同組合の六社が課題提出企業として名乗りをあげた。



'94 Craft Competition in Takaoka  
公啓



デザイン大賞：自動車用アルミホイール(魚岸精機工業出題)



デザイン優秀賞：アナログ式目覚まし時計(タカレムノス出題)

回新たな挑戦をし、作品の完成度を高めてくる心意気も受賞理由の一つだ。また、新たな問題を投げかけ論議された作品もあった。地元メーカーの出品作、銀賞の『トミーヨー(灯明)』がそれである。「灯明」という明かりを使用する新しい生活の提案がある。『現代の生活に使われている情景が想像

商品化が大きな魅力であったように、全国各地から大手企業のインハウス・デザイナーをはじめフリーランス・デザイナーや学生から約七七〇点の応募登録があった。一次審査で入賞決定後、公開審査にてデザイン大賞が選ばれた。最終的にアルミホイールと目覚まし時計に絞られ、大賞には自動車用アルミホイール(課題提出企業・魚岸精機工業)をデザインした諸岡隆さん(東京)に決定した。入賞した作品のいくつかは既に商品化に向けて検討中とのこと。コストや安全性、技術面など商品化を実現する上でいくつかのハードルをクリアしなければならぬが、このコンペから誕生する商品が市場という大海原でどう評価されるかが楽しみである。ある意味では、大量生産・大量消費の時代が過ぎ去ろうとしている今、「新しいモノづくりの思想」として、またデザイナーと企業の在り方を問い直す意義を持つ「富山プロダクトデザイン・コンペティション1994」。平成七年も同様の主旨で五月頃に公募する予定である。

## 都市景観をデザインする 高岡都市美観賞

平成六年度の高岡都市美観賞は、四四件の応募・推薦があった。三回目を迎えた今回の大きな特徴は、個人邸が最優秀賞に選ばれたことだ。「あずま建て」という伝統的な様式の中にも、現代的な工夫が随所に施された「向井邸」である。伝統的な様式の家が建ち並ぶこの地域に溶け込む落ち着いたたたずまいは「都市近郊住宅街の環境形成の規範になりうるもの」と、池田満寿夫審査委員長の評価も高い。

この向井邸をはじめ、優秀賞五件も高い次元で拮抗しており、周辺景観との調和に力点を置いた建物が目立ったことも印象的だった。窓の木格子やなまこ壁に、山町筋の土蔵造りの街並みへの配慮がうかがわれる「高岡郵便局」。広場や街路が一体となって、新しいランドスケープをつくり出したショッピングセンター「御旅屋セリオ」。いずれも高岡を代表する建物として存在感が際立つ。

この他、美術館などが位置する文化ゾーンの街並み形成に貢献する「若草クリニック」。「榎栗林」は、積木を思わせる構成やメルヘンチックな色彩と、機能面に遊び心をプラスしたものだ。角地を効果的に生かした「柴田写真館」は、街路に対する細やかな配慮に好感がもたれた。



〈最優秀賞〉向井邸



〈優秀賞〉御旅屋セリオ



〈優秀賞〉高岡郵便局



〈優秀賞〉若草クリニック



〈優秀賞〉榎栗林



〈優秀賞〉柴田写真館

ここ数年、市内にも個性的な建築物が増えてきたが、街づくりは、単に個々の建物が個性を主張するのではなく、街並みに溶け込むことが大切。今回の美観賞は、より洗練された景観形成の手掛かりになりそうだ。

## 都市の新たな魅力を引き出す 高岡市サイン計画

近年、地域特性を生かした環境整備や街のイメージづくりが全国各地で盛んに進められている。高岡市でも平成三年より「魅力的な都市景観づくり・街の分りやすさ・高岡らしさの創出」を目指したサイン計画がスタートしている。これまでサインの形状、文字、色、素材などに統一性がなく分りにくかったという反省から、主要公共施設や観光施設への誘導、案内標識を一新しようとするものだ。

実施マニュアルは、銅器、漆器、アルミ、建築など様々な業種で構成された地元の実業交流グループが作成したもの。地場産業に携わるグループだけにアイデアも斬新だ。例えば、地場産業であるアルミを素材に伝統建築の「格子」をかたどるなど、さり気なく高岡の歴史や文化がデザインされている。なお、実施にあたっては、万葉歴史館と末広町交差点のサインを試験的に設置するなど綿密に進められた。これをベースに、公共施設



設や観光スポットを中心に新サインが着々と設置された。観光客らはもちろん、「道案内がしやすくなった」と市民らにも好評だ。平成八年開催の全国都市緑化とやまフェア、そして二〇〇〇年国体に向けて、高岡市は多くの来訪者を迎えることになる。サイン計画もそれに合わせて順次、整備していく予定だ。

## 地下街を彩る回遊ギャラリー 高岡駅地下商店街アートシャッター

平成六年九月、高岡駅地下商店街に高岡市をはじめとする、県西部のさまざまな風物を描いたアートシャッターが登場した。これは、協同組合高岡ステーションデパートが進める「アートシャッター化事業」の二期分、前期の中学生の作品に続くもの。ゾーンことの雰囲気に変化を持たせようとの狙いもあり、今回は県内の切り絵作家・岩田長峯氏が制作にあたり、雨晴海岸、高岡七夕まつり、瑞龍寺をはじめとする景勝地や祭りをテーマに独特のタッチで描かれた。



## 世界へ発信された「ありがとう富山」 富山のクリエイティブ展「CO NEW YORK」

ニューヨークのアートディレクターズ・クラブ(N.Y.A.D.C)ギャラリーにて「CREATIVE TOYAMA in NEW YORK」が、平成六年十月三日から二週間開催された。これは高岡市をはじめ県内のクリエイターが制作・出版したポスター展で、海外での展示は初の試みである。実行にあたっては、富山県・高岡市・富山市と県内企業や諸団体の支援により、(財)富山県デザイン協会のグラフィックデザイン部門のメンバーが中心となって進められた。作品はすべてB全サイズという大型ポスターで、独創的な八五点の作品が展示された。ポスター展のテーマは、「Thanks to TOYAMA」(ありがとう富山)。近年、地球環境やエイズ、地域紛争など人権や国際的な問題をテーマとするポスター展が多い中、あって「富山の自然や歴史、文化への感謝」というテーマを選んだ。この背景をメンバーの一人は「グラフィックデザインの活動が、本当の意味で地域に理解され役立つためには、富山に根ざしたデザインを目指すことが大切。そのきっかけになればと、このテーマを選んだ。また、活動を継続しながら将来的にはインターナショナルなデザイナーを富山から輩出したい」と語る。

開催中には世界的に有名なデザイナーで、94世界ポスタートリエンナーレトヤマの審査員を務めたポール・テイヴィス氏が会場を訪れ「パワーのあるデザイナーが、こんなにたくさん富山にいたとは」と驚くほどニューヨークでの反響は大きかった。オープニングパーティーでは、N.Y.A.D.C.会員などニューヨークのデザイナー、N.Y.富山県人会、そ



NEW YORK展会場



Takayuki Koizumi  
「Mother Toyama/Poem Of Life」



Atsuko Kaneko  
「Lion Dancing」

## ぬくもりある福祉社会の実現へ ほのぼのボランティアプラン推進 シンボルマーク誕生

高齢化社会の進展などから福祉活動の充実が叫ばれる現在、高岡市ではぬくもりある福祉社会の実現を目指した「ほのぼのボランティアプラン」を推進している。このプランへの理解と参加を広く市民に呼びかけるため、平成六年十一月に開催された「94富山県デザイン展」(会場・高岡文化ホール)にて、シンボルマークが一般公募され、県内で活躍するデザイナーや学生から作品六七点の応募があった。グランプリには、高岡市のグラフィックデザイナー寺島のリ子さんの作品が選ばれた。「決して説明的ではなく、まさに視覚言語として優れた作品になっている。優しさ豊かさを表現し、包み込むようなほのぼのとしたイメージを見事にシンボライズしている」とは審査員の松永真氏(グラフィックデザイナー)の評。

グランプリの作品は今後、ボランティア活動のシンボルマークとして、バッジや各種印刷物など様々な形で活用される予定だ。



## 高岡銅器の技術と情熱を「鑄込む」 青銅製テーブル イコム・ブロンズ・マテリアルズ



伝統工芸高岡銅器振興協同組合は、高岡銅器団地協同組合と協力して現代の生活空間を意識したインテリア製品を開発した。国の意匠開発事業の一環として製作された青銅製テーブル「イコム・ブロンズ・マテリアルズ」で、「工業化された鋳物商品の開発」をテーマに、全国への高岡銅器のPRと新しい販路を見いだすことを狙いとしている。ネーミングの「イコム」とは、鋳物製造工程での「鑄込み」、また、職人達の「意気込み」などを意味している。サイズは鋳物青銅の天板約八〇センチ四方のものと、一回り小さい約三〇センチ四方の二種で、それぞれ木製の脚を組み合わせている。色は焼青銅、黒艶消し、朱銅といずれもブロンズ特有のもの。今後は、生産コストの軽減や製品の軽量化などを再検討する予定。

同組合では、今回の商品開発を機に、インテリアやエクステリア製品の他、壁面部材など建築関連製品も開発していきたいとしている。高岡銅器の技術が新しい分野でどのように生かされるかに注目したい。

# Monument (モニュメント)

「工芸都市」「万葉のふるさと」「鑄物の町」と、さまざまな言葉で形容されるように、高岡市には独特の表情を持った歴史、文化、産業が根付いている。また、これら象徴する数多くのモニュメントが高岡の鑄物技術でつくられ、潤いある街づくりに反映されている。

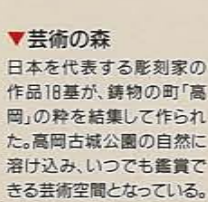
## ▼高岡大仏

奈良、鎌倉の大仏と並び歴史上、日本三大仏の一つといわれている。明治・大正・昭和と、発起から完成まで33年を費やした高岡銅器の代表的作品。



## ▲前田利長像

加賀藩2代藩主・前田利長公によって開町され、商工の町として発展を遂げた高岡。四季の情緒にあふれる高岡古城公園内に建立されている。



## ▲高岡駅南口モニュメント

日本有数のアルミ製品生産拠点として知られる高岡。産業、そして都市の未来や可能性をイメージさせるメタリックなシンボル。

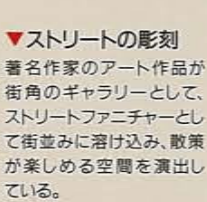
## ▼鳳凰像

高岡銅器発祥の地、金屋町沿いの千保川にかかる鳳鳴橋に建つ。「鳳凰」は、高岡という地名の由来である詩経の一節「鳳皇鳴矣、千鼓高岡」から引用された。



## ▲大伴家持像

伏木に国府が置かれた8世紀、越中国守として在任した万葉の歌人・大伴家持。高岡の豊かな自然や風土を詠んだ万葉秀歌を数多く残している。



## ▲ドラえもんの散歩道

アニメで有名な「ドラえもん」をはじめとする人気キャラクターのモニュメント12体が並び、なお、ドラえもんの生みの親、藤子・F・不二雄さんは高岡市出身。

光と水の塔



写真左上: 誘導サイン  
写真右上: 回廊の屋根(写真提供/ 柳新写真工房・堀内広治)  
写真右下: ドアの把手



チ、ゴミ箱、灰皿、水飲みといったストリートファニチャーもアルミ鑄物で統一されている。これらはすべて高岡の鑄物職人がさまざまな試行錯誤を経て作ったもので、工芸品のよくな手技の温もりを感じる。

さらに、アースカラーの外壁面や館内の壁面、柱に地元の自然石が使用されている。高岡市を流れる庄川上流で採出される「紅桜」と呼ばれる花崗岩である。このように高岡独自の材料や技術、そして職人が手間をかけて巧みに作られたことで、工業製品の集合する

建造物とは異なる風合いを醸し出し、建築デザインの大きな特徴になっている。

### メディアとしてのシンボルマーク

「一度見たら忘れない」と言えるほど、センセーショナルなシンボルマークも高岡市美術館の特徴のひとつだ。デザイナーは、クラフトコンペ審査員や高岡イメーgerポスターの制作者で馴染みのある松永真氏である。シンボルマークは鑄物で立体物を作り、それを平面に落とし込むというプロセスでデザインされた。開館告知のポスターには、この原型がモチーフとして使われている。原型の大型サイズが館内に展示され、ミニチュアサイズがペーパーウェイトとしてミュージアムショップで販売されている。

シンボルマークがパンフレットや封筒、名刺など印刷物だけのアプリケーションに終止せず、市民に愛され親しまれる配慮がされている。「好奇心に満ちた少年・少女の心に戻って、美術との新しい出会い、美とともにある楽しさ、美を発見するよろこびを体験して欲しい」というシンボルマークに託した松永氏のメッセージは、コミュニケーションメディアとして元気にその機能を発揮している。

企画展「フィンランド美術の歩み—大気 水 土—」の展示中に、会場内でカルテットによる北欧音楽が演奏された。「ひらかれた美術館を目指す」試みのひとつといえる。



シンボルマークのアプリケーション展開

# 伝統と創造が融合する、高岡市美術館誕生。



ペーパーウェイト

高岡市美術館は、なだらかな曲線やアースカラーの外壁が優しい印象を与える。それは設計のコンセプト「ゆるやかな統一」という思想が息づくからである。建築家の内井昭蔵氏は「近自然」という言葉で美術館の考え方を表現している。つまり、さまざまな要素や色彩が共生して構成される森のように、美術館をデザインしようとするものだ。それぞれの建築物は独自の機能を持たせながらも、全体を通じて統一された集合形態を持たせる。美術館へのアプローチとなる回廊は、これから文化の森に誕生する各々の機能を持つ建築を結びつける役割を担い、回廊を支える柱は森を形成する樹木をイメージしているという。雪国の風物詩である雪吊りをモチーフにした円錐形の「光と水の塔」は、文

四十三三年間の歴史を受け継ぎ新しく誕生した。高岡市に新しいランドマークが誕生した。平成六年九月にオープンした高岡市美術館である。これまで高岡古城公園内にあった旧美術館の老朽化に伴い、移転・新築されたものだ。旧美術館の歴史は長く、昭和二十六年に開館。当時、市町村の公立美術館では全国で三番目、日本海側では初の美術館であった。近年は全国各地で美術館が相次ぎオープンしているが、高岡市美術館は四十三年間の歴史を受け継ぎながら、今後建設される図書館などの文化ゾーン、高岡文化の森の中核的役割を担う。

「伝統と創造が織りなす、ひらかれた美術館を目指す」のテーマをもつ新美術館には、高岡市ならではのアイデンティティが巧みにデザインされている。ここでは特に、建築物やシンボルマークにスポットをあててみたい。

### 自然の森を意識した建築デザイン

高岡市美術館は、なだらかな曲線やアースカラーの外壁が優しい印象を与える。それは設計のコンセプト「ゆるやかな統一」という思想が息づくからである。建築家の内井昭蔵氏は「近自然」という言葉で美術館の考え方を表現している。つまり、さまざまな要素や色彩が共生して構成される森のように、美術館をデザインしようとするものだ。それぞれの建築物は独自の機能を持たせながらも、全体を通じて統一された集合形態を持たせる。美術館へのアプローチとなる回廊は、これから文化の森に誕生する各々の機能を持つ建築を結びつける役割を担い、回廊を支える柱は森を形成する樹木をイメージしているという。雪国の風物詩である雪吊りをモチーフにした円錐形の「光と水の塔」は、文



化の森全体のシンボルとして位置づけられ、夜間は美しくライトアップされる。

### ディテールに宿る、工芸都市・高岡

高岡市は加賀藩二代藩主の前田利長公によって開町され、四百年近い歴史をもつ。また、藩政期に育まれてきた銅器・漆器が今も伝統工芸として綿々と受け継がれている。高岡市美術館にはこの伝統工芸、とりわけ銅器で培われた鑄造技術が建築に生かされている。典型的な部分がアルミ鑄物で作られた回廊の屋根と柱である。この他、建物のパラペットやドアの把手、サインの表示板やベン



写真左: パティオ、写真上: 全景