

うことですから、人が生み出す人工物は、すべてプかれていました。「生」と「産」はどちらも「うむ」とい の意味を辞書で調べてみると、そこには「生産」と書 ませんでした。そこで「Product」という英語 だプロダクトデザインという言葉が一般的ではあり での一連の流れ全体であると捉えています。 私自身はデザインを目的や目標を実現するためにア 審査対象にもなっています。そうしたことから考えて イデアを考え、実際に設計し、社会実装していくま 私が多摩美術大学に進学した1980年代は、ま

必要とされるものがプロダクトデザインであり、人ロダクトだと解釈しました。以来、形があって人に 思っています。 類が生活していくうえで欠かせない重要なものだと とはいえ、石を拾ってきて自分で道具をつくって

タマックスビデオデッキ15周年記念モデルを企画し のが非常に難しい。だからこそ、それが上手くい 製品の場合はパーツを別々の工場で製造することが います。 を見るのがプロダクトデザイナーの役割だと考えて は自分が企画したものに関して最後の最後まで面倒 クトは鉛筆1本1人でつくることはできません。私 たときは鳥肌が立つくらい嬉しいです。 販売方法に協力することもあります。しかし、工業 いた石器時代とは違い、いま身の周りにあるプロダ れぞれの技術力やモチベーションを1つに合わせる これまでで最も感動的だったのは、 全体で軽く1万人はかかわってくるので、そ だから必ず工場に行って製造工程に立ち合い ソニー のべ

ないものにまで広がっており、 今やモノだけでなく仕組みやサ つではなく、「行為」だと考えています。その範囲は デザインとは社会学や哲学のような専門領域の グッドデザイン賞の ービスといった形の 動いてくれているのが肌で感じられ、感激しました。最終的には大勢の人たちが気持ちを1つにして また、VHSを驚かすくらいの画期的なデザインに 国内屈指の電機メーカーが何社も協力してくれまし

けでなく、 することができれば、世の中は一気に変わってくる 立ち止まって考えてみると、新たなアイデアが生ま 回りのモノも、 未来のものを生み出し、非常識を常識に変えていく 覚を与えることも実現しました。 タッチパネルにもかかわらずスイッチを「押した」感 でしょう。 れるかもしれません。デザインを専門家に任せるだ 為もデザインです。無意識のうちに使ってい ば家のなかでの不具合を、ちょっと工夫して直す行 イノベーションが集積されていると思います。 カチッというアナログ音が出るように工夫した結果、 リモコンではパネルに触れたときに電子音ではなく かったタッチパネルを本体とリモコンに採用しました。 するミッションを達成するために、当時はまだ珍し このように、デザインには常に革新的な行為があり すべての人が自らをデザイナー 果たしてこのままで良いのかと一旦 -だと自覚 、る身の 例え

防ぐ技法です。塗装のように時間が経って色が落ち 黒染めは、意図的に錆びさせることで錆びることを 黒染めという日本の伝統的な着色法を採用しました。 鉄を用いたデザインの一つに、薪スト めた鉄は、私にとって大変興味深い素材です。 いに育ちます。このように、さまざまな可能性を秘 ることもありません。むしろ美しく味わい深い風合 き棒の機能を持つファイヤーバードの仕上げには、 金属という意識があり、とても魅力を感じています。 によって変化する鉄は、生き物のようで人間に近い 金属素材です。なかでも、 統産業にかかわるプロダクトに最も多く用いたのが これまでいろいろな素材を扱ってきたなかで、伝 バード」があります。火ばさみと火か 熱や環境などの外的要因 ーブ用のツ



プロダクトデザイナー 安次富隆氏

● プロフィール 安次富 隆(あしとみ・たかし) 1959年沖縄県生まれ。85年多摩美術大学プロダクトデザイン学科卒業、ソニー(株)デザインセンター入社。91年ザートデザイン設立。 2000年より(公財)日本デザイン振興会グッドデザイン賞審査委員(現・審査委員長)。 08年より多摩美術大学教授。 プロダクトデザ インのほか、地場産業開発、デザイン教育など総合的なデザインアプローチを行っている。

プロダクトデザインのチカラと 金属素材の可能性



ファイヤーバード 2013年 © SAAT DESIGN INC. All Rights Reserved

は数パーセントしかなく、開発予算も少なかったた たときのことです。当時、ベータマックスのシェア

人手も時間もかけられない状況だったのですが