

AXIS

concepts on the horizon

106

November
December
2003

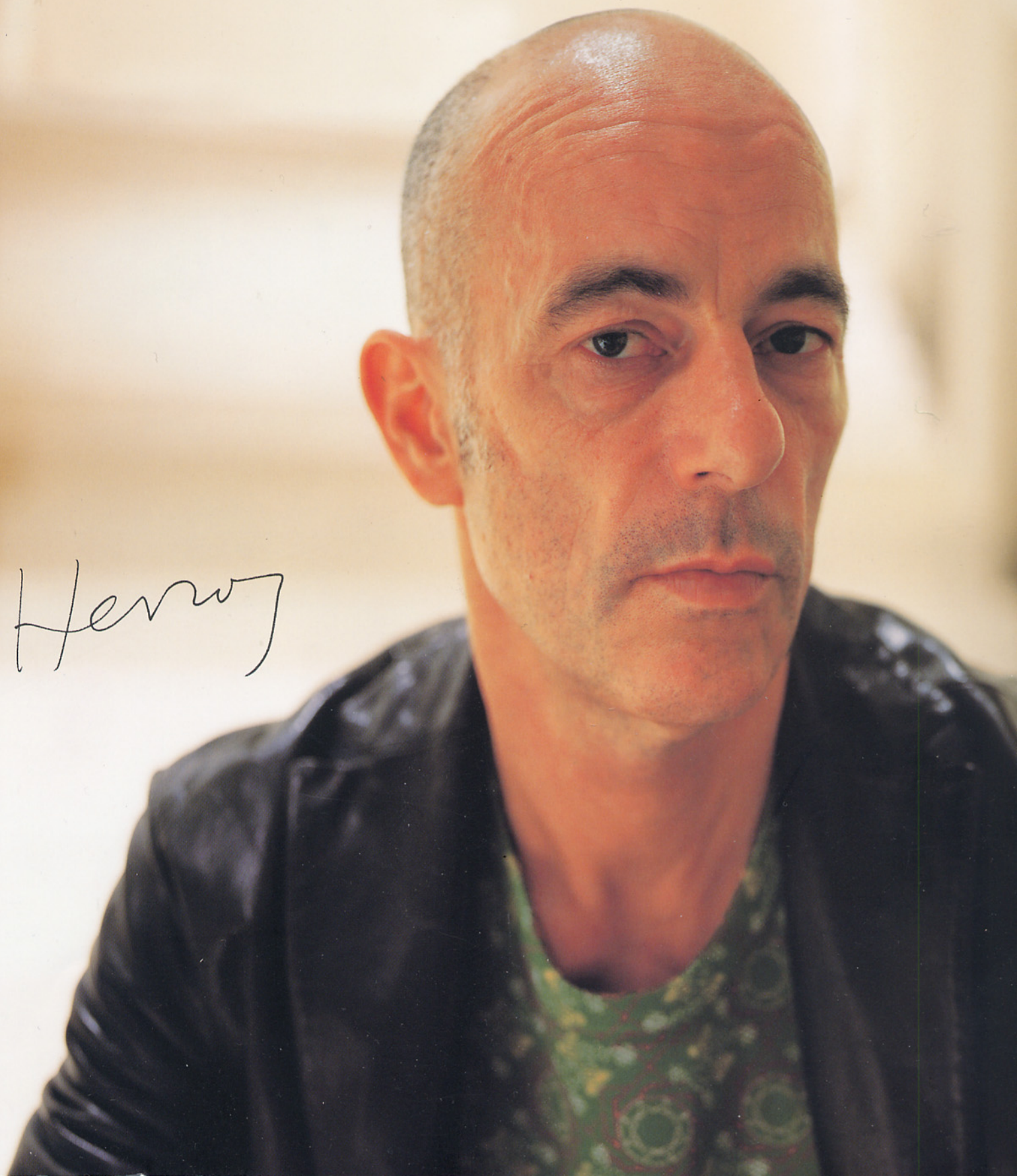
パワーアップリニューアル 特集「プロトタイプ 2003」

表紙インタビュー：ジャック・ヘルツォーク

New, powerful format feature : Prototype 2003

cover interview: Jacques Herzog

Herzog



38

サカイデザインアソシエーツ (日本)
Sakai Design Associates (Japan)

「FinePix」(2003)

- 1) デジタルカメラ
- 2) 富士写真フィルム FinePix のためのケーススタディ。
- 3) 機能ではなく、極端にシンプルな造形と、造形以外の視覚的アプローチから「突き抜けた所有感」を感じてもらうための提案。
- 4) レンズバリアーとともに光が徐々に消えながらスライドしていく表現のスピード、光量、表情など、スタイリング以外のデザイン。
- 5) 酒井俊彦

FinePix (2003)

- 1) Digital camera
- 2) A case study for the Fuji Photo Film FinePix
- 3) A proposal to make the user feel a "break-through sense of ownership," through a radically simple modeling and other visual approaches rather than the modeling, rather than through functions.
- 4) A design based on elements other than styling, such as the speed, the volume of light, and the expression of the representation in which the light gradually disappears as the lens barrier slides across the lens.
- 5) Toshihiko Sakai

「エスケープ」(2003)

- 1) 家庭用シネマシステム
- 2) ミラノサローネでの、イタリアの家具メーカーフェリチェロッシのためのコンセプトモデル。
- 3) 通常の映画館にはない環境の提供。裸でポップコーンを食べながら映画を見てもよし、友だちと一緒にくつろぐもよし、あるいはひとりで映画の世界へエスケープするもよし。すべてのテクノロジーはプロジェクションウォールの中に隠され、スピーカーとライトを1つにまとめて、持ち運びやすくした。
- 4) 現状の技術や装置をどうするかではなく、通常の劇場では提供できない環境をつくり出すことに重点を置いた。
- 5) ヨナス・バリリフェルト

Escape (2003)

- 1) Home cinema concept
- 2) Concept for the Italian furniture company Felicerossi. Milan furniture fair 2003
- 3) Escape lets you do things that you couldn't at an ordinary cinema. A playground where you can be naked with popcorn all over your body. A place where you can get together with friends and escape into the world of cinema with hard areas integrated in the sofa for all the necessities. All the technology is hidden behind the projection wall. The lightspeaker combines back speakers with light sources that make them easy to place with the natural function to light up a room.
- 4) In the project we wanted to focus on why people want to have a home cinema. Considering the prevailing values we believe that the big advantage is that you can be yourself when watching your favorite movie. Instead of focusing on the actual equipment we paid attention to creating an area that provides everything that the typical theater cannot.
- 5) Jonas Bergfeldt

日立製作所 (日本)
Hitachi (Japan)

「タクトイルパネル」(2002)

- 1) 触感を重視したタッチパネルの試作。画面を押す力に応じて、画面全体をモーターで駆動することにより、あたかも本物のボタンを押したかのような感触を表現できる。また、タッチする位置に応じてアクティブに駆動することで、指先に3次元形状を感じさせる試みなども行っている。
- 2) 先行開発
- 3) この技術の応用が見込まれる製品をイメージしつつ、画面部分のみを強調。操作性実験のための画面角度の調整や、オプションの取り付けが可能な構造とした。
- 4) 理屈や絵だけでは実感できない「触感」を実現。これをプラットフォームとしてさまざまな「触感」をデザインしていきたい。
- 5) デザイン本部 インタラクションデザイングループ 星野剛史、インフォメーションソリューションデザイン部 塚田有人、峯元 長

Tactile Panel (2002)

- 1) Trial manufacture of a touch panel that stresses tactile sensation. Touching the screen activates a motor that moves the entire screen, thereby giving the impression you are pressing a real button. We are also attempting to mimic the sensation of 3D forms by having the screen respond actively where it is touched.
- 2) Advanced development.
- 3) To emphasize the screen and suggest what a product that incorporates the technology might look like. Also, to adjust screen angle and other operability tests and to develop a structure that can accommodate add-on options.
- 4) We wanted to demonstrate tactile features that could not be fully appreciated through verbal explanation and illustrations. We would like to engage in further tactile design with this machine as platform.
- 5) Takeshi Hoshino, Interaction Design Group, Yujin Tsukada and Takeshi Minemoto, Information Solution Design Department.



各プロトタイプの説明: 1) 機能 2) モデル制作の目的 3) デザインコンセプト 4) 担当デザイナーから一言 5) 担当デザイナー名
Explanation of each prototype is as follows: 1) Function 2) Purpose of model construction 3) Design concept 4) A word from the designer 5) Designer