

Living & Lifestyle Magazine

LIVES

ライヴズ | 隔月刊 | スタイルのある家を手に入れる情報誌 |

04 DEC. & 05 JAN.

VOL.18 | 980yen

リフォーム&リノベーション最前線!

今、リフォームに 出来るすべての こと。

»»»» All About Reform

質感に包まれて暮らす
素材で見る家

Kitchen in Design
絵になるキッチンがほしい!

すべてが入居可能
TOKYO OSAKA デザイン物件レビュー



LIVES Knocks on the creator's door

酒井俊彦

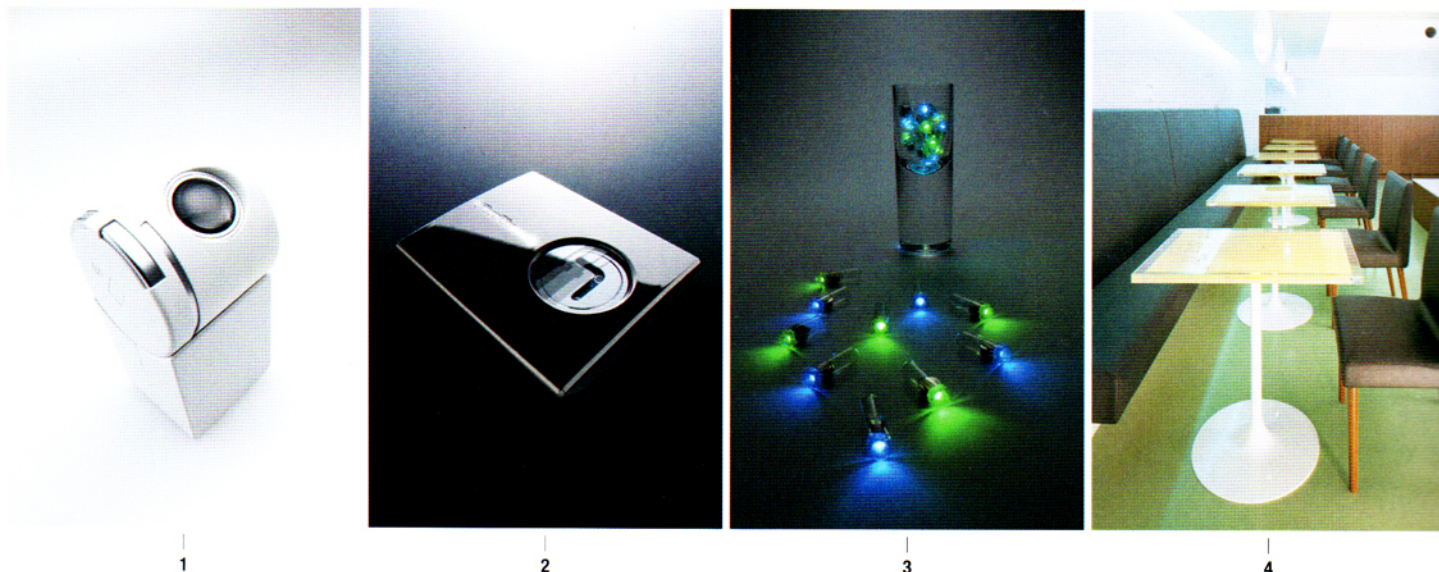
●プロダクトデザイナー

みんなを楽しめるのがデザイン。
その当たり前のことを実現したい。

家具や空間、そしてインダストリアル。
はたまたメーカーのブランディングから和菓子まで。
ありとあらゆる分野のデザインを分け隔てることなく、手がけている酒井俊彦さん。
その柔軟な考え方は、どのような場所から生まれでて来るのでしょうか？
様々な業種のデザイナー4組でシェアしているというオフィスを訪ねました。

interview&text:Yuriko Nagashima photographs:Arata Kato





Toshihiko Sakai

Product Designer



さかい・としひこ●1964年高知県生まれ。'87年東京造形大学デザイン学部卒業。'89年〜'91年コーゾーデザインスタジオ勤務。オーストラリア滞在後帰国し、'92年サカイデザインアソシエイツ設立。数多くの工業製品のデザインやプロダクトアイデンティティの構築を手がける。また、カフェや音楽スタジオ、エキシビションの空間構成などのインテリアデザインや、椅子やテーブルなどの家具のデザインも行っている。現在、来春発売のDVDや再来年発売予定のデジタルカメラなど、インダストリアルデザインをメインに活動。

1.情報ネットワークサービスの開発事業「コムコム・プロジェクト」でデザインしたプロジェクター「ComProjector」(プロトタイプ)。レンズが180度回転し、天井にも投影できる。イギリスの雑誌「wall paper」に掲載されたところ、世界各国から取材依頼が。中には、スビルバーグのドリームワークスからも、「本作のSF映画に使用させてくれ」とのオファーもあったそう
2.富士写真フイルム「FINEPIX」(プロトタイプ)。レンズバリアが開く時、FINEPIXのロゴの後ろで光の帯が光る
3.「small」。薬用のカプセルでつくったLEDライト。光を「片手一杯分」などの量で調整する考え方の提案
4.駒沢のPIZZERIA「FUMO」(☎03-3410-2069)のインテリアデザインを手がけた際つくったテーブル「FUMO #2 INDOOR」。琥珀に内包されたハチをヒントに、30mmのアクリル天板に0.2mmのセンのツキ板を封入した(¥135,000/受注生産)

トントン、邪魔します。剥き出しの天井などの素朴さと、ポリカーボネートやPC機器が生み出すハイパーなイメージがとけ合う、不思議な空間ですね。

それぞれ展示会場やディスプレイ、照明などのデザインをしている4組でシェアしています。インテリアは、みんなでアイディアを出しながら決めていきました。大家さんから「現状復帰できれば、手を加えても良い」との了承を得たので、床のタイルを張り替えて、壁はクロスの上から白く塗装。天井は打ち抜きました。

――本場に現状復帰できるんですか？

それが、大家さんがこの天井剥き出しの状態を、とても気に入ってくれたんですよ。他のフロアも、真似して打ち抜いてしまったほど。空間の質を向上させたリフォームだから、納得してくれてるのかな。

――この物件はどうやって見つけたのですか？

この前は西麻布の交差点近くの立地も、建物も素晴らしい場所だったんですよ。とても好きな環境だったのだけれど、ある日1階に焼肉店がオープンしてしまっって、人の出入りが激しくなったので、引っ越しを決めました。そして、不動産屋さんを紹介してもらった1件目がここだった。床面積が約100㎡と広い上に、千駄ヶ谷駅と代々木駅の中間と、まずまずの立地。シェアするメンバー全員が気に入って、即決しました。

――素晴らしい出会いだった。

根気がないとも言えますね(笑)。以前の西麻布の物件も1件目で決めましたし。でも5年間ずっとここに事務所を構えてるんだから、良い出会いだったってことですよね。

――どうしてシェアオフィスを選ばれたのですか？

少人数より大勢の方が楽しいじゃないですか。みんなデザインに関わっているけれど、業種が違う点もおもしろい。時々、何人かで一緒に仕事もします。最初のメンバーの時は、みんなでミラノ・サローネに出展しました。

――インダストリアルから家具、インテリアまでと様々なデザインを手がけられていますね。

大学ではインダストリアルデザインを学んで、佐藤康三さん(コーゾーデザインスタジオ主宰者)の元でも、オーディオやステレオ、レギュレーターなどの工業デザインに携わっていました。

――インテリアデザインをはじめたきっかけは？

92年に個人事務所を設立した時、両親が高知の自宅の1階を使って、喫茶店をやりたいと言いついたんです。そこで、僕が店舗デザインを担当することになったんです。そしてその時、家具も初めてつくりました。このひとり掛け用ソファ「YOKO」もその中のひとつです。

――家具をすぐつくったんですか？

ええ。でも業者など、まったくわからなくて、浅草のかっぱ橋に行くと、いちはん低額でつくってくれそうな家具屋さんを訪ねて、交渉したり。手探り状態でした。

――実地で経験を積んだんですね。

カフェが完成したら、「YOKO」が、デザイン専門誌に4Pで紹介されたんですよ。それがひとつのきっかけとなって、今のインテリア関連



酒井さんがデザインしたポリカーボネート製のシェルフ兼パーティション。それぞれのスペースを曖昧に区切っている

の仕事と繋がっていたりもします。
—— 現在も様々な分野の仕事を？

昨年は、駒沢のカフェの内装デザインをしました。最近、マッサーヂチエアなど、工業デザインが多く、家具をつくりたい欲求が強いですね。他には、家電メーカーのワークショップの講師を務めたり、メーカーのブランディングの仕事も増えました。
—— インダストリアルと、家具のデザインを分け隔てなくされてらっしゃいますが、違いはありますか。

まずは精度が違います。工業デザインで0.1mm違ったら大問題だけれど、家具はそこまで緻密ではありません。また、手に持つものと、カラダを預けるものなど、スケールと用途も違う。そうするとデザイン面で、許していいところと、許してはいけないところの境目も違ってきます。でも僕は、根本的にはどちらも同じだと思ってるんです。

—— どのような点が同じなんですか？

技術的な問題はありますが、大切なのは、どんなモノであろうと、そのモノがどうあるべきか、その空間がどうあるべきかを突き詰めること。そして、プロダクトなら持ちやすさ、部屋だったら心地良さを、技術力で加えていく。サービスやシステムも同じ考え方でつくっていくものだと思ってます。飲食店なら、みんなが欲しているサービスの提供。プロダクトの製造システムだったら、つくる人がつくりやすい環境でつくって、その製品を買った人が幸せな気持ちになれて、製品がたくさん売れる。そして、生産サイドの全員が儲かって、みんながハッピーになれるシステムがいちばん良い。そして、



打ち合わせスペースのソファ「YOKO」に座って。テーブルも事務所用につくったオリジナル

そんなことは、みんなが当たり前だと、わかってる。だけれど、実現できないんですよね。僕は、人々が楽になれる環境をつくりたい。そんなシステムをデザインすることが、モノをデザインするのと同じように楽しく感じるんですよ。そうそう、分け隔てないという、最近あべかわ餅もつくってます。

あべかわ餅？

そう、美味しいあべかわ餅。新幹線や駅で売られてる、静岡土産の定番商品なんですけれど、パッケージも味もザ・土産物なんです。時代に取り残されてる土産物ってたくさんあるじゃないですか。そこで、美味しくて、みんなに買ってもらえて、贈った人も、贈られた人も幸せになれる、かつ駅の構内や新幹線で普通に買えるといった、新しい土産物のブランディングをしています。「静岡行くなら買ってきて」と言ってもらえるような、デパ地下のクオリティまでいけたらと開発中です。

—— 本当に幅が広がってますね。

今年の春、イギリスの雑誌「wall paper」に「COMCOM」というコンセプトモデルラインのプロジェクトのプロトタイプが掲載されたんですよ。そしたら、世界中から取材依頼や問い合わせのメールが押し寄せた。その中になんと、ドリームワークスから「次回作のSF映画で使わせてくれって」ってオファーもあったんですよ。「似たようなのをつくりたかったら、どうぞ。でも頼みかけたら、オーダーください」とって返信しました(笑)。実現したら、かなりの幅を持つデザイナーになれるかもしれませんね(笑)。