

デザインの現場

vol.23 no.149

2006

10

Oct.

書体特集

DESIGNERS' WORKSHOP

書体の 選び方

総力
特集

保存版 和文・欧文書体選び方のコツ……工藤強勝・小林章
お手本にしたい名作欧文書体見本帳初公開
品格と遊び心のある書体選び……追想 田中光
漫画のフォントディレクション……『ミッドウエスト』
街で見つけた気になる書体の使い方をチェック!!

デザインの構造が明快なら

書体はおのずと決まる

インパクトは強くなくても

何十年と書棚に置いておける

長持ちする書体がいい

ページの印象は書体で決まる

欧文は母国語でないからこそ

書体選びには考え方を持つべき

どういふ紙にどう定着させるか

文字のありようまでを含めて

初めて書体を選ぶことができる

岡本一宣 *Issen Okamoto*

有山達也 *Tatsuya Ariyama*

永原康史 *Yasuhito Nagahara*

菊地信義 *Nobuyoshi Kikuchi*

ラクワからの招待状 Antoine+Manuel

第8回シヤチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティション開催

先輩に 聞け!

デザイナーが若いうちにしておくべきこと

..... 酒井俊彦

連載

•15

「こうきたい未来」をつくり出せるデザイナーは決して多くはない。
新たな価値観をデザインする力量、そして体力と精神力。
それがあって初めて実現への道が開ける。
そんな厳しい世界で活躍する“先輩”に、
「デザインという道」の歩き方を教わった。

取材・文／石田純子
TEXT by JUNKO ISHIDA
撮影／池田晶紀
PHOTOGRAPHS by MASANORI IKEDA



さかいとしひこ

1964年高知県生まれ。高校時代「自分が乗りたいと思うバイクがなかった」ことからプロダクトデザインに興味を持ち、東京造形大学に入学。1、2年次は映像制作に熱中し、3年次よりインダストリアルデザインを専攻。卒業後はコーゾーデザインスタジオにて、レーザーディスクのコンセプトモデル開発などに携わる。91年に退社し、1年間の渡豪を経て92年サカイデザインアソシエーツを設立。プロダクトや家具のデザインのほか、プロジェクトのデザインディレクターとしての仕事も多い。現在は法政大学工学部システムデザイン学科の講師も務める。

連絡先＝サカイデザインアソシエーツ

東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス710 〒150-0001

TEL.03-5778-3886 www.sakaidesign.com



根拠のない自信も「信念」に変わりうる

プロダクトデザインはもちろん、情報機器のコンセプト立案や産業活性プロジェクトのデザインディレクションと、酒井さんが手がける仕事は多岐にわたる。それらを見ていて思うのは、そこに「こうありたい未来」「より楽しい遊びのある物語」「求めている暮らし」といった概念が、色濃くにじみ出ているということだ。

「モノ」を「カタチ」に落とし込んでいくことだけを考えていては決して生まれない、地に足のついた生活提案が、そこにはある。

「図面を引いてデザインをカタチに落とすことには、それほど執着していないんです」と酒井さん。ならば、と問いかけてみた。この業界ではほとんど前提と化している、メーカー側が原形となる機能を用意し、それをもとにデザイナーが付加価値としてのカタチを考えるというプロセスは、窮屈ではないですか、と。

「確かに違和感を持つことはあります。メーカー側は、モノにデザインをプラスして売れる商品にしよう、他社に勝とうという文脈です。もちろん商品が売れなければ、会社が傾く可能性だってあるのだから、当然かもしれません。だけど、僕は自分が欲しいものや、他の人がこんなものを欲しがってるんじゃないかという視点で話をしていくわけです。すごくシンプルな論理なのに、噛み合わせるまでが大変。エネルギーがいります」

そんな酒井さんの真骨頂は、機能とカタチの分離を前提にしない、コンセプトモデルのデザインに表れる。その際も、最近ではカタチという表層のみをとらえられるのを避けるため、あえてモデルをつくらず、ストーリーで見せることもある。

あるメーカーからの依頼で取り組んだ「3～5年先の家庭におけるAV機器の未来形」というテーマでは、提案を一冊の絵本にまとめて提出した。建築家などの登場人物が、家の中にあるAV機器について、さまざまな疑問を投げかけ、考えながら、未来の製品の姿を探っていくというストーリーである。

「パワーポイントでつくった企画書だと、あまり見ても

られないけど、これだったらきっと手に取りたくなるでしょう？」

ほかにも、おもちゃのブロックの新シリーズの提案では、製品の世界観を表現するためにアニメーションを制作したこともあるという。「信念を持って自分のデザインを推す」努力は、プロダクトデザイナーにとって不可欠のものだということが、ひしひしと伝わってくるエピソードだ。

そうした行為のタネ明かしをするように、酒井さんは自分の学生時代を振り返った。東京造形大学でインダストリアルデザインを専攻していたが、「たぶんクラスで下から2番目くらいだったんじゃないか」と笑う。

「すごくダメな学生なのに、自分はイケてて、ちゃんとしたデザイナーになれると何の根拠もなく思っていた。そのままだったら本当にダメだったかもしれません」

そこに変化が起こったのは、授業の中で同級生が制作したタイプライターのマケットがきっかけだった。

「カバの形で、歯がキーボードになってる。面白いと思って見ていたら、偉い教授が『こんなものはプロダクトじゃない。つくり直せ』と激怒したんです。本人が直そうとしたときに、別の若い先生がやってきて事情を知り、『偉い人に直せと言われたら直すのか』と。本人は混乱していましたが、僕にはそうか、と思えるものがあつた。疑問があるなら、他人の基準をうのみにするのではなく、自分で検証することが大事なんだと気付いた。検証した結果、直すならそれでいい。逆に自分は間違っていないと思えば、それを伝える努力は必要ですね」

その出来事を機に、酒井さんの「根拠のない自信」は「揺るぎない信念」へと変わっていく。

「でも一方で“いいじゃん、美しければ”とも思う。建築家の清水文夫さんのいった言葉なんですけど」

デザインとは何ぞやという堂々巡りで煮詰まったときは、その言葉に戻る。複雑で、ときにやっかいなテーマに、楽しく鮮やかな回答をもたらし酒井さんの発想のよりどころは、そんな正しくシンプルな一言にあった。

デザインをより正しく伝える方法論

メーカーから提示された「3～5年先の家庭におけるAV機器の未来形」というテーマに応えたのがこの絵本。登場人物の会話を通し、テーマの答えを探っていくもので、シミュレーションモデルのような「カタチ」をもった答えは一切登場しない。「提案の段階でなるべく多くの人に見てもらいたいから、企画書ではなく絵本にしたのですが、おちゃらけると言われてしまうことも。コンセプトづくりの段階では、カタチのディテールではなく、全体の世界観を掘り下げることが大切」（酒井さん）（『マオくんとてんとうむし』酒井俊彦、芦沢啓治、ドリルデザインによる、コラボレーション作品）



「spider controller」(仮) 2006
10月に発表予定のハードディスクレコーダーのリモコンデザイン。次世代型のハードディスクレコーダーとしてPTPより販売予定

「Yoko Single Sofa」2005

長いソファを切り分けたような1人がけソファ。もともとカフェ用にデザインされたが、持ち運びしやすく、家庭でも使いやすい設計がされている



「PANTONE UNIVERSE Lighter」2006

PANTONEがプロデュースする、カラーをテーマにしたプロダクトブランドの最新作。ちょうど、たばこ2本分のサイズにデザインされ、たばこケースに収めることができる。白い突起部分はケースに入れた際にライター全体が沈まないようストッパーの役割を果たす



「おいしいキッチンプロジェクト」2005 (デザインディレクター)

酒井さんのディレクションにより、職人とデザイナーをコラボレーションさせ、食にまつわるさまざまなアイテムを生み出した福井市の地場産業活性化プロジェクト。wool, cube, wool! デザインの「ボンボン食器あらい」(左)、flaskがデザインした「Butterfly: クリップ」(上) は売り上げを伸ばし続ける人気アイテム