

Takaoka Milano Forum

伝統を起点とした芸術文化振興事業

「タカオカミラノ・フォーラムディスカッション」

富山大学芸術文化学部教授 杉野 格

1. 開催主旨

富山大学が中期的に進めている連携融合事業「伝統文化を起点とした芸術文化振興事業」の中の「高岡の将来を、どのような方向に向けていくのか」をテーマとして、フォーラムディスカッションを開催する。

本事業は、芸術文化学部が、高岡銅器や漆器、井波の木彫などの伝統産業地域に立地している中、ここにある物的人的資源とキャンパスの連携強化を推進し、伝統産業の発展並びに芸術文化振興を目指す広域な教育・研究の場を構築する。これにより、同学部が核となって、地域の幅広い発展に貢献することを目的としている。

本フォーラムディスカッションは、海外からのゲストスピーカー、伝統産業と先進企業、匠の職人と新分野を開拓中の青年職人等の各リーダーに加え、デザインマネジメント、マーケティングの各専門家が、講演会や楕円の円卓を囲んでの討論会において、異なる視点と技術の組み合わせが生み出す自由で創造的な想いを交換する中から、「将来の高岡ブランドの確立」に向けて、夢を語っていただく場とする。

2. 概要

イタリアを中心に、ヨーロッパ、ニューヨーク、東京にて活躍されている、ミラノ在住の3人のクリエイターを招き、高岡の伝統的工芸の職人（匠）と産業界の各リーダー、デザインマネジメント、マーケティングの専門家と自由で創造的な想いを交換する中から、将来の高岡ブランドの確立に向けて、3日間様々な構想、夢を討論する。その中から、高岡の「匠の技」と「ミラノデザイン」との連携の道筋を併せて模索する。初日は、3人の講演会、2日目は、3人と巧美会、大学との実務的な意見交換セッション、3日目は、3人と高岡の伝統産業から先進企業、匠の職人から新分野を開拓中の若手職人、経営者から商品企画・マーケティングの専門家まで、多様な業界、分野の人が円卓を囲んで自由な討論をする。

SESSION 1：公開講演会

- a) 日 時 3月22日(土) 14時～17時
- b) 会 場 ホテル・ニューオータニ高岡 3F万葉
- c) テーマ MILANO CALLING
ーミラノデザインとトレンドー
- d) 講演内容
リア・ディ・グレゴリオ氏
(ジュエリーデザイナー)
・現在までの創作理念と代表作品の紹介
・ミラノファッションから見た日本の魅力
伊藤 節氏 (デザイナー／建築家)
伊藤志信氏 (デザイナー／建築家)
・現在までの創作理念と代表作品紹介
・建築・プロダクトデザインにおける
「匠の技」の現代化ドリームプラン

SESSION 2：巧美会交換セッション

- a) 日 時 3月23日(日) 15時～17時
- b) 会 場 橘楼
- c) テーマ TAKAOKA MILANO
ー『匠の技』とミラノデザインの連携ー
- d) 内 容 高岡工芸技術の現場視察(23日午前)を踏まえて、巧美会の職人と招聘アーティスト間で、テーマに沿って自由に議論を交わす。
- e) その他 橘市長が参加する。



SESSION 3：公開討論会

- a) 日 時 3月24日(月) 14時～17時
- b) 会 場 ホテル・ニューオータニ高岡 3F 万葉
- c) テーマ TAKAOKA DREAMS
—『匠の技』・『デザイン』・『現代の技術』—
- d) 内 容 各パネリストによるお話と公開ディスカッション
- e) パネリスト：
リア・ディ・グレゴリオ氏
(ジュエリーデザイナー)
- 伊藤節氏 (デザイナー／建築家)
- 伊藤志信氏 (デザイナー／建築家)
- 橘慶一郎氏 高岡市長
- 鳥田宗吾氏 巧美会会長
- 竹平栄太郎氏 三協・立山ホールディングス(株)
特別顧問
- 西 英夫氏 三芝硝材(株) 代表取締役社長
- 近藤明正氏 (株) 竹中銅器 代表取締役社長
- 竹内 修氏 (株) 高岡鑄芸社 代表取締役
- 折井宏司氏 (有) モメンタムファクトリー・Orii
- 御手洗照子氏 (有) T-POT 代表取締役
- f) コーディネーター：
前田一樹 富山大学芸術文化学部学部長
杉野 格 富山大学芸術文化学部教授

3. 企画・実行委員会

- ・プロデューサー : 前田一樹
- ・企画・実行委員会：委員長：杉野 格
副委員長 : 小堀孝之
委員 : 伊東多佳子
沖 和宏
内藤裕孝
長岡大樹
福本まあや
ペルトネン純子

SESSION 1

MILANO CALLING – ミラノデザインとトレンド –

■ 講演者 リア・ディ・グレゴリオ氏
伊藤 節氏 伊藤志信氏

■ リア・ディ・グレゴリオ氏講演要旨

最初に、私のジュエリー創作についての考え方を紹介したのちに、私自身の創作と技術のイメージについて、イタリアの工芸史を含めてお話したいと思いません。最後に現在のイタリアファッションの動向としての新しい傾向を解説します。

子供の頃から、モノをつくることに興味がありました。フィレンツェとローマに住んで勉強し、ミラノで働いています。常に、人間の身体を飾るものを作るという考えに魅了されてきました。創作のインスピレーションは造形芸術や音楽から受けました。

私のジュエリーの基礎となっているのは、伝統的な技術と現代的な造形です。私は金属の技術、溶解、溶接、彫金を学んだ後に、すぐに自分自身の工房を計画して実現し、使うことのできる技術の自由さと限界とを理解することになるとも興味深い経験をしました。私のジュエリーは高価な装身具だと認められているけれども、同様に、考え抜かれた造形を通して知覚されるアイデアを表現したものでもあります。こうした結果を得るために、私は、ディーテイルと、全体のプロポーションの調和の重要性を理解しています。これらすべてが自分の気持ちを伝え、それを手に入れたという気持ちを創り出すものとなる為にとっても重要です。

私のジュエリーにとって、高価な素材や石は、その後ろにあるアイデアにくらべるとそれほど重要ではありません。真珠は好きですが、それを隠して普通とは逆さまの位置につけることで、好奇心を刺激するようなプロポーションにしています。私は予想外のディーテイルによってのみシンプルな幾何学と、とぎれた光沢を巧みに用いることができます。刺繍の技術を借りて高価な素材に応用し、絹に縫いつけるよう

に、小さなダイヤモンドやルビー、真珠を縫いつけるために金糸を用いています。

私と私のデザインチームは、スケッチからはじめ、小さな紙の模型、針金、蠟で試したのち、この最初のアイデアを3次元のモデルにコンピュータで改良します。デザインスタジオの中では、創造性の出会う場所であり、みんな自分の経験ととても刺激的なアイデアを交換し合っています。

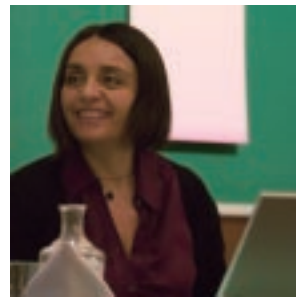
何年か、個人的なクライアントへの単一の品物を作る仕事をした後、モーダ・デザインの流通経路で販売するために、貴金属細工の職人を捜して、手仕事の製品を作ることができるようになりました。その後、イタリアでは、10コルソ・コモ、日本ではアッシュ・ペー・フランス、アメリカ合衆国では、バーニーズやサックス・フィフス・アヴェニュー、英国では、コム・デ・ギャルソン・ドゥヴァー・ストリートなどのコンセプト・ストアのバイヤーと重要な提携を確立していきました。イタリアン・モードのビッグネーム（アルマーニ、プラダ、グッチ、フェンディ、ドルチェ・エ・ガッバーナ、ヴァレンティノ、モスキーノ、マルニ、アントニオ・マッラース、ジャンパティスタ・ヴァッリ、リッカルド・ティッシ）の市場の内部で適切な市場を見つけるために、このように自分のブランドを作り、自分のスタイルを提案してきました。

イタリアと日本についてお話することで本講演のまとめたいと思います。私はイタリアと日本という二つの国の文化の中で、ディーテイルに注意を払うことと、細工に留意することのうちに類似性を見えています。二つの国はまた、伝統がとて強く残っていて、新しい現代的な精神と同居しているところも似ています。わたしは日本の方が、若い人や才能のある人たちの活躍する余地がより多くあると思っています。

イタリアの工芸史について、お話しします。その源はエトルリア文明から始まります。紀元前8世紀か



リア・ディ・グレゴリオ氏



ら紀元前1世紀エトルリアでは、古代文明の中で、疑いなくもっとも優れた職人が存在していました。すでに紀元前8世紀から7世紀頃には、非常に洗練された金銀細工製品を作ることのできる進んだ冶金術の知識を持っていました。それは少なくとも4世紀の間、ローマ軍に最終的に敗北するまで発展しました。エトルリアの芸術的な製品は粒金細工と浮き彫りの技術の使用が特徴的で、大きなものをとても軽くすることができます（なぜなら内部を取り除いてるので）。

古代ローマ 紀元前1000年から紀元後500年。古代ローマの宝石細工はほぼいつもモチーフの極端な単純化と、技術的な点で著しい成果を伴った形が特徴となっています。非常に高いレベルで宝石に彫刻する方法が古代ローマ時代から発展しました。古代ローマの宝石細工でもっとも重要だったのは指輪で、婚約の印として指輪を使ったのが最初でした。にもかかわらず、指輪は別の役目を持つようになり、お守りとなり、署名のための印章や職業の印に使われました。透かし細工（opus interassile）は古代ローマで発明された技術で、ビザンティンでさらに発展しました。黒金 黒色合金が金でできた作品を装飾するために使われました。同じ技術はエナメルにも使われますが、普通は線模様を仕上げるために素地彫りの技術とともに用いられます。この技術は古代エジプトにさかのぼり、古代ローマで発展しました。

ルネサンス 1500年から1600年。世俗的な体制とこの時代のブルジョアが強い刺激となって宝石細工のあらゆる発展がもたらされました。個人的な装飾品という性格が普及していき、前の世紀にはあった典礼や儀式の装飾という性格を失うようになりました。ルネサンスのジュエリーはバロック真珠の使用が特徴的で、とても独創的な具象的な模様が混じるようになりました。これらの絵画はジュエリーの使用に関してルネサンスの関心を示しています。

イタリアン・モードについてお話しします。イタリアはずっとむかしから、ファッション産業で世界の指導的な立場にいと認められています。イタリアのデザイナーは世界中に認められたスタイルを生み出したことで有名で、手仕事が今日なおも達成することのできる優れた品質を持っています。アルマーニやヴァレンティノといったイタリアモード界の歴史を持ったビッグネームは依然として完全な世代交代をせずに大部分が活動しています。このことはイタリアン・モードがなおもスタイルを打ち出すことで力を持っているとしても、創造性という点からすれば新しい人物が必要だと思います。いずれにせよアントニオ・マッラース、ジャンパティスタ・ヴァッリ、ティッシ、ポッテガ・ヴェネタのような新しい世代のデザイナーの例がいくつかあります。ディーテイルへの細心の配慮は再びとても重要なものとなっています。イタリアン・モードは素材と職人の手仕事の強い探求と技術革新の時期にあります。そのことを、細かい細工、編みの技術、建築的構造、凝ったディーテイルへの趣味を持って、ランウェイ上ではっきりと示しています。それらイタリアのスタイルは、「現代的な洗練」、「素材に実現された古典美」というコンセプトで要約されます。

最後に、高い品質の可能性があると見られているイタリアのファッションは、何世紀もの間わたしたちの国のなかではっきり表現されてきた創造性の伝統をこのように高く保ちながら、もっと自由な考え方を必要としていると言うことで締めくくりたいと思います。

Takaoka Milano Forum



■ 伊藤 節氏/伊藤志信氏講演要旨

5 Indexence

五指の感触 アクティングデザインの5本の指標
自然をテーマにした日本的なコンセプト

本講演では、作品への取り組みとデザイン開発の例について、イタリアと日本、ミラノと高岡の比較の中で、文化的イベント、国際交流の事例を交えてお伝えしたい。

I Spacerhythm/スペースリズム

人間は大きな自然の周期の中に生きている。大きな宇宙や自然のリズムが自分を取り巻いている。これはイタリアでデザイン活動をしているうちに見つけた日本らしさの投影。例えば、日本の庭において、そこに座って自分を取り巻く周りの宇宙、自然を感じる。

“Fuller” Sawaya&Moroni 前後のない公共空間用の椅子。ドバイのホテルやアメリカの図書館に置かれている。仔馬の皮を使っている。

II Senscape/センスケープ

人間は大地から生まれ、大地の胎動を感じて生きている。大地に守られている。自然の大らかな大地の起伏を手や体全体で感じたい。床に直接座り、裸足で大地を感じるの日本人的な感性であり、床にそのまま座ることによって大地から多くの恩恵を受けている。

“Ops” duPont Corian デュポン・コーリアン社との共同開発。2005年のミラノ・サローネで発表されたデュポン・コーリアンの削り出しによる年輪のイメージのベンチ。土地の隆起を直接感じられるような形に作られているが、厚さ12.5mm最大75cmの大きさをモジュールとしている。単色のものは熱で曲げて構成した立体であり、2色のものはカッティングで組み合わせて削り出されている。人と人が集って楽しみ語らいが生まれていくベンチ。

“Nu” felicerossi 柔らかさを表現した。内側に柔らかさを保つソファ。

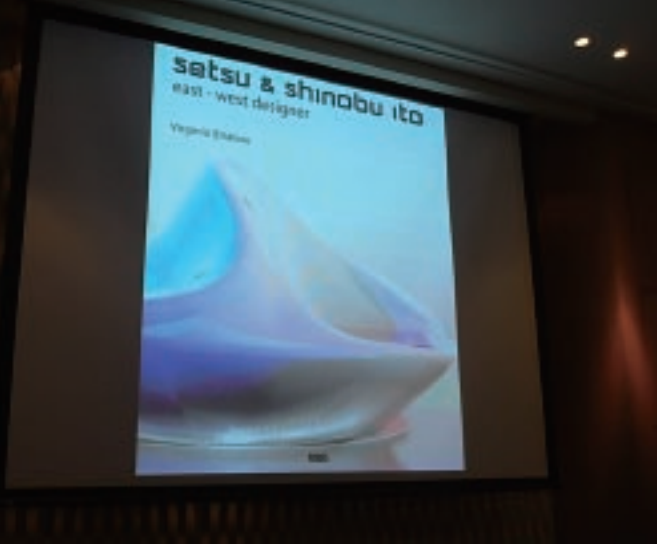
“Bina” Poltrona Frau フェラーリの内装を手がける会社による椅子。テーブルについたときに楽に座れる背の高いダイニング用の椅子。

“Vecua Makeup Eye Framer/Dual Cheeks” B&C Laboratories 手のひらに載る化粧品のコンセプト。

III Emotional Island/エモーショナル・アイランド「間」

人と人、人とももの関係性をテーマにした考え方。周りを海に囲まれている日本にはニュートラルな空間があり、それがヨーロッパの空間と大きく異なっている。個々の空間の仕様は障子や襖のような紙によって決められている日本の伝統的な空間はフレキシブルで何も無い。そこに物を置くことで空間の意味や関係性が変化する。たとえば、卓を置けば食卓に、床をひけば寝室に、と家具やオブジェで空間が規定される。“AU” Edra 空間の中に置かれた人が集まる場所としてのアイランドソファ。組み合わせによって表情が変わる。

“ISOLA S”, “SATURINA” Toyo Kitchen& Living ステンレスによって三次元的な曲面を作る。えてして優秀な職人は自分にはできないと決めつける傾向があるので、世界的に発表されるものになるというモチベーションを与えることによって今まで作ったことのないものを作ってもらうことにした。結果として、難度の高い技を磨き上げることになり、格段に技術が向上したため、それまで難しいと思っていた技術もそれ以降は簡単なものに思えるようになったと職人たちが語っていた。高度な技術に支えられた、高級車フェラーリよりも高価なキッチンができ上がった。本来ならば、なかなか触れられないものであるのに、ミラノで一般の人が自由に触れることのできる展示にしたために、一種の耐久テストのようになり、後に東京での展示会に出品するために磨き直しが必要になった。



IV Unconscious Poliedro/アンコンシャス・ポリエドロ「隠見」記憶されない多面体

一見して複雑な造形は正確に記憶されない分、大づかみな印象として記憶される。複雑な面の構成においては見えないものが見えたり隠れたりする。例えば、日本の暖簾は、顔が見えない人がやってくる、という状況を作り出す。大きな樹の下にたたずんだとき、見上げた生い茂る葉の形、影などは複雑で記憶されにくいけれど、それはニュートラルで美しい。

“Icy” Sawaya & Moroni 多面体でできたソファ。パキパキした外見とは対照的な柔らかい感触のソファで、オーロラや氷に触発されたデザイン。

“Stardust” |+| 陶器製の花器のデザイン。隕石や星のかけらのような複雑な形をした金属のように見える陶器。

“フラクタル・ギター” ヤマハ 音によって色が変化する光るギター。

“TOWA” Aruart ジュエリー業界が下降線になっていてそれをもりあげるためのアレツォの展示会用に作った指輪とネックレス。

V Leaf Solid/折り紙のコンセプト

塊→面→線、点という欧州的な物作りに対し、点→面→塊という日本的な造形コンセプトを打ち出すために、面材を折ったり曲げたりして立体を作り出す。

“Shiki” E. Di Padova アルミを折り曲げることによってできた仕切り。

“Toki” Fiam Italia 一枚の硝子板がしなやかに曲がりくねってできたサイドテーブル。

“Saita” 鋳鉄による桜の花びら型のテーブル。ニューヨーク近代美術館およびドイツの美術館の永久コレクション。

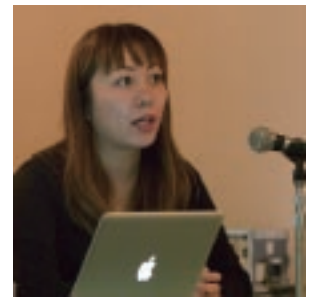
“Ginpo” Tiffany 一枚の銀板でできた裏表のないティーポット。

“Hanahana” Swedese ハンガー。

伊藤 節氏



伊藤志信氏



地域産業とデザインからみた最近のトピックス

ミラノのレオナルド・ダ・ヴィンチ博物館でのJapan Textile 2008のカタログと会場のデザインを行った。ヨーロッパの洋服メーカーが目にした、よく作られたものを高く売るといふ主旨の展示会。

Foodesign Guzzini made in Japan 40組の日本のデザイナーを招いた展示会。(ミラノで4月開催、フランクフルトで2月にプレ展示会)。柳宗理をアイコンとして、現在までの有名なデザイナーと、これからの若手のデザイナーの展示会。

Hashi+Spoon 箸とスプーンが一緒になったもの。西洋と東洋のミックス。

KAI HOUSE 貝印 Kitchen Design Movement 貝印がキッチンに進出。100%東京デザインのコレクション。

ヴィツェンツァの見本市 繊細なものづくりに定評のある陶器のまちで、見本市のオーガナイザーのセレクトと、歴史的な企業との組み合わせによる見本市を開催。ここで現代風なアレンジに日本的なものを組み込んだ。汎用性のある日本的な庭からヒントを得て、一つのモジュールにいろいろな形を組み合わせられるお皿を、中が中空で繊細なデザインで制作。

Interni Green Energy Design インテルニ・グリーン・エナジー・デザイン スタルクなどが参加。“MOSS ROCKS SPACE and caf” ミラノ大学でのインスタレーション。イタリアの歴史的建造物でカフェスペースのデザイン。サステナビリティがテーマ。壁面に苔を生やし、枯山水のイメージをつくった。

Ritzenhoff オーストラリア、メルボルン・カップ・カーニヴァル 2007 シンプルなグラスをいろいろなデザイナーが装飾。日本的なものを強調したこの同じデザインを車のデザインに採用。

SESSION 2 : 巧美会交換セッション

TAKAOKA MILANO

－「匠の技」とミラノデザインの連携－

■出席者

橘慶一郎、大沢幸勝、鳥田宗吾、今井孝雄、和田任市、塩谷亮三、折井雅司、高川昭良（敬称略、席順）

■概要

ミラノから招聘した3人のデザイナー、リア・ディ・グレゴリオ、伊藤節、伊藤志信、高岡巧美会から、鳥田会長、今井孝雄、和田任市、塩田亮三、折井雅司、高岡市から、橘市長、高川工芸センター所長、大学から、前田一樹（コーディネーター）、杉野格、小堀孝之、伊東多佳子、ペルトネン純子、長岡大樹（以上、実行委員会）が参加して、巧美会・ミラノセッションの実務的な方向を探る目的で行った。以下に、その概要をまとめる。

・伝統技術は素晴らしいが、高コストが大きな課題である。金属着色象嵌は、職人が掛けた手間が完成品から分かりにくい。青貝螺鈿漆器は、手間の多さが見えるが、価格の高さが消費者を大きく絞ってしまうのではないか。

・全面に細工をすると高コストになるので、ポイントを絞って細工を使う等の工夫が出来そう。

・無制限に手間をかけた高額な工芸品は、アラブの富豪しか買わないだろう。欧州の上級生活者は、価格の合理性という感覚を持っており、その魅力と手間の掛け方と価格の3者のバランスを高いセンスで判断する。

・ミラノでも、工芸デザイナーとして企業で活躍出来る人は極限られており、フリーランスで独立して出来る人はもっと少ない。

・ミラノの職人は、目利きのデザイナーに自分の技術試作品をもって商品に応用出来ないかという提案に来る。高岡でもこの方法を使えないか。

・職人と消費者の間に「販路をもつデザイナー」を入れて、新しい工芸商品を市場に提案し、近い将来高岡ブランドというハウス・ブランド・コレクションの確立を模索したいという願望が示された。

SESSION 3 : 討論会

TAKAOKA DREAMS

—「匠の技」・「デザイン」・「現代の技術」—

■パネリスト

リア・ディ・グレゴリオ

伊藤 節

伊藤志信

橘慶一郎 高岡市長

竹平栄太郎 三協・立山ホールディングス(株)

鳥田宗吾 巧美会

近藤正明 (株)竹中銅器

竹内 修 (株)高岡鑄芸社

西 英夫 三芝硝材(株)

折井宏司 (有)モメンタムファクトリー・Orii

御手洗照子 (有)A-TOP

■コーディネーター

前田一樹 富山大学芸術文化学部

杉野 格 富山大学芸術文化学部

前田

高岡ミラノ フォーラム ディスカッション セッション3を開催します。

この3日間を通じて、当大学で進めている「高岡の伝統を起点とした芸術文化の振興事業」の中の「我々の高岡をどのような方向へ向けて行くのか」をテーマとして、芸術文化という視点から多様なジャンルの方にお集まりいただき、それぞれの立場からお話したいと思っています。

この会場にいろんなモノが置かれています。高岡の「伝統技術の現代化」を考える時、高岡が製造する世界で唯一の先進技術を誇るモノを一方で見ながら、お話を進めたいと思います。ポリカーボネートの盾は、ニューヨーク近代美術館にセレクトされ、ニューズウィーク誌の表紙を飾ったものです。その横のアルミホイールはフェラーリF-1が履いているものでワシマイヤー社が生産したものです。そのガラスは世界で最大の建築用ガラスを生産している三芝硝材社の製品で

す。その他に、高岡の銅器、漆器の技術が発展したプラスチック精密成型の携帯電話、バイク部品でタカギセイコー社の製品です。

それでは、「高岡ドリームズ」というタイトルでこのフォーラムのディスカッションを始めます。全て肩書きを外してお話していただきます。

竹平

三協立山アルミの竹平です。長くビル用建材の営業を担当しておりました。現在は万葉線電車の社長も担当しています。弊社はアルミの建材を事業の中心にしていますが様々な部門をもっており、幅広い部門で培った技術や発想は素材や製造ノウハウ・情報などといった総合的な用途に活用できる可能性が大きいと感じています。近年は、モノを作る中で商工会議所のお世話をさせていただいています。そこで感じたのは、この町高岡は「ものづくり」を外せない町なのだと思いました。高岡市は「開町400年」を迎えますが、これを機会に、この「400年のものづくり」を改めて考える事は重要です。

これまでは単品で見ることにはあっても、横のコラボレートというものがあまりなかった。アルミは元々銅器を通じて発展してきた経緯があり、父親の代では、銅器を知っていてアルミを考えていたと思うのですが、近年この意識が薄らいでいる。本当の意味のものづくりの技術というのは、異なる考えや技術を合わせながら新しいモノを産んで行くことと思うのです。その為には、もっと技術の組み方を大きく強くして行く事が大事だと思っています。芸文さんとのコラボレーションは、新しい発想や技術開発を刺激し、異なる業界が入り組んで新しいモノを造って行ける可能性があります。一方で高岡の町は観光を志向して行くと思いますが、今の時代の人々を豊かにする魅力を高岡の「ものづくり」が提供できることから町が活性化されて初めて観光の意味も出てくると思います。

Takaoka Milano Forum

竹平栄太郎氏



鳥田宗吾氏



折井宏司氏



竹内修氏



鳥田

高岡巧美会の会長をしています。現在39名、今年41名になります。高岡の銅器、漆器の産地は、製造過程ごとに分業化されており、巧美会はその各分野の技術保持者が集まっています。私は銅器の彫金、象嵌の分野になりますが、この仕事について50年になります。現在は、いろんな金属の合金によっていろんな色が発色するという面白さに、楽しいモノ造りをしています。これらの手法、技術を使って、更に今の時代にどう活かして行くか、デザイナーの方々と知恵を出し合って新しい道を作って行きたい。

折井

モメンタムファクトリーOriiの折井です。高岡でブロンズ像・銅器の着色をしてきております。東京でコンピューター関係の仕事をしていたのですが、高岡銅器の着色業というものが無くなってしまったという事を考え、家業を継いで現在があります。近年、竹中さんからのお話で実現した六本木ヒルズの展望台の鉄板設置や店舗の内装材など建築関係の仕事が育ってきております。ここに至るまでは、何か内の技術を使って伝統的な美術工芸品とは違う新しい分野の製品が出来ないかといういろいろ取り組んできました。高岡デザイン工芸センターで鳥田先生から教えていただいた彫金や、原型造りなど一通りの体験をすることから、自分で製品を考えることを強く考えるようになってきました。新しい製品分野の金属に着色しようとすると、鋳物と違って材料が薄く、押し出し成型材や型成形材は思う様に色が出ないなど問題がありましたが、何度も繰り返して行くうちに、初めは偶然に、その内自分なりに色が安定して出せる方法が身に付いてきました。

青年会でも、高岡の技術をもっと日本中の皆さまに知ってもらう為に、いろんな分野の人、デザイナー、商社、建築家の方々に高岡に来てもらい、特にインテリア業界、現代クラフト業界の人と連携していきたいと話し合っており活動も進んで来ています。最近、建

築家の方々が美術工芸品に、日展の作家さん達が来られて、逆にインテリア製品に、それぞれ関心を示されており、将来に向かって業界の壁が取れ、領域が発展するかもしれないという可能性を感じています。先ほどの観光のお話がありましたが、産業観光という分野でもどんどん提案して行きたいと思います。

竹内

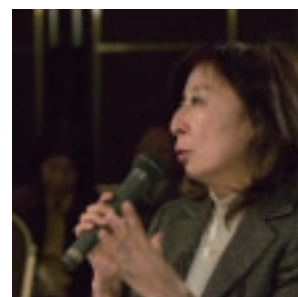
高岡鑄芸社の竹内です。彫刻家やデザイナーから依頼を受けて、木型、石膏型、鋳造、ブロンズの制作などの下請けを専門としています。私の専門は、市場調査、マーケティングですが、それらを活かして、高岡の伝統・美術工芸の紹介をしたり、イタリア各地を回って高岡工芸の指針となるモノを探索したりしております。

今の時代は、高岡を世界に知らせ、逆に海外の人々が何を求めているか、東京の人達が何に関心を持っているかなどについて知らずには、何も先に進まない。人々はテレビやインターネットを通じて商品を比較して分かるようになっていたので、競争相手がどんな小さいものでも、小さい技術でも、世界中の作者が相手になる。世界に通用しないものは、高岡の町でも通用しない。それには厳しさがあるけれども、モノを介してお互いの気持ちや魅力や求めているものが合っているのか、どう違うのかについて直接に触れ合う場があったらと思う。

一つの提案として、「もっと泥臭い汗と埃と職人のサローネみたいな、お祭りみたいなもの」が、年1回ワーワー騒ぎながら、できるといいなと思います。そこには、いろんな試作品だとか、ファッション、ジュエリー、銅器も、ガラスも、瀬戸物も、アルミの門扉も、戸板一枚に商品を積んで、そこでいろんな話が出来上がる。歴史に残る市、座のような原点に戻ったような商売、フェスティバルのようなイベントが高岡で開催され、あちこちから1年1回楽しみにして来てくれる場が出来ると良い。もう1点は、海外の展示会



御手洗照子氏



(サローネなど)に、単独では出展できない職人や技術者、デザイナーなどが集まって、少しずつ出しながらいろんなモノを発信して行くことに繋がるシステム作り、資金作り、大学の支援などが組み合って実現出来ないか?などが思うところです。

御手洗

現在のT-POTという会社を起す前まで、百貨店の商品企画開発室のインテリア家庭用品を担当しておりました。その時のネットワークがあって、現在は外部から百貨店のクリエイティブディレクターの仕事をしています。

現在、ファッションメーカーがインテリア製品を、逆に家具屋さんがホームファッションの分野に進出したいという双方の動きがあります。地場産業では、クラフト、工芸の仕事もしております。モノというのは、人と人のコミュニケーションという観点から見ると、そのものを媒体＝メディアとして人に気持ちを伝える、それも時間と空間を超えて伝わるというものすごくロマンのある状況を作るもので、大変面白く、その点で皆様のお役に立ちたいと思っています。「土と汗のサローネ」はすごく面白そうだなと思いました。此所のモノを外に出して行く、外のモノを此所に集めるという2つの方向があります。この2つに共通する課題に「高岡らしさ」があります。外に出して行くとき、先端技術、素材みたいなものが現代の生活のアイテムとどうマッチングして行くのか、一方外から集めてくる、集まってもらうという事になると、「高岡らしさ」をどう掘り下げていくかが課題となる。素材と技術はここにあるが、らしいアイテム、らしい形はなんだろうか、高岡の暮らしとどう結びつくのか、歴史からどう産まれて来たのか、高岡の食とモノはどう結びついてたのだろうか、いろんな切り口から掘り下げて行くと「個に徹すれば不変(普遍)に通ずる」となり、それは誰にとっても魅力のあるものになり得ると思います。六本木ミッドタウン3階にインテリア・

リビング・フロアがありますが、何処も似たような和モダンの世界になっていて個々の魅力がないという課題があります。

伊藤志信

伊藤節と共同してSTUDIO I.T.O. DESIGNの仕事をしています。私の専門はテキスタイル、織と染めですが、糸を作るところから織までかなり時間のかかる職人的な取り組みをしてきました。その後CBS SONYに入り商品のプランニング、デザインの仕事として、海外と日本のモノを結んで新しいモノを生み出す仕事を7年やりました。1980年代に入って、ミラノに留学し現在にまで様々なモノのデザインに関わってきました。

ヨーロッパの業界では、人の真似、何かに似ている、と人に言われたくない。商品企画の前に、似たようなモノがないかどうか充分チェックします。

伊藤 節

ミラノで20年近くデザインをしてきました。日本で大学院をでて、プランニングやマーケティングではない、デザインそのものをやってみたいという想いがありました。当時ポストモダンデザイン運動の旗手であったアルキミアという事務所を経て近代建築の巨匠の一人であるアンジェロ・マンジャロッチェという建築家に六年の間師事しました。工業デザインから建築まで幅広くイタリア的なスタイルで仕事をしようと95年に独立、97年から伊藤志信と共同してSTUDIO I.T.O. DESIGNを起業しました。マスプロダクションから職人さんと協同して仕事の製品まで手がけています。教育では、ミラノ工科大学、ドムス・アカデミーなどの客員教授、日本では、筑波大学、多摩美術大学等で講義をしています。

イタリアでは、企業が小さいせいもあるが、マーケットリサーチをしない。市場を見据えるのは、デザイナーの目という事になります。経営者はだいたいデザイナーの頭をしていて、デザイナーの提案に対する

判断は即決される。世界の経済大国でモノ造りをやっている国は、日本、ドイツ、イタリアです。その国が、今、中国、インド、ロシア、ブラジルなど安い単価でものが作れるところに生産の拠点を移している。高岡のように本当の昔から継承して来た伝統技術をもつ国、地域がきちんと生き残ることを模索して行くことは、重要な国家的な、世界的な問題だと思います。それは、高級であっても、これだけのクオリティーと質とマテリアル感をきちんと消費出来るベースというものを作って行かなければならないという問題がある。

リア・ディ・グレゴリオ

ミラノでデザイン活動をしているリア・ディ・グレゴリオです。ジュエリーデザインの勉強と職人として自分で仕事ができる様に、ローマとフィレンツェの2つの学校に通いました。最初は、デザインしたものを自分で制作して、それを個々の顧客に提供する形で。いくつかの有名なお店に、自分のコレクションを少数提供し、限定生産するような形で仕事を続け、徐々に世界的な店舗へと自分のコレクションの販売を始めました。私のジュエリーコレクションの特徴は、私がデザインして、ミラノ市内とその近郊の金の職人さんに作ってもらっている事です。私のデザインはコンテンポラリー（現代的）ですが、使っている技術は、イタリアにおける昔から何世紀に渡り磨かれたものであるところに特徴があります。

高岡の職人の方々の工房から大きなガラス工場まで見学して大きな刺激になり、かつイタリアとの比較においても非常に興味深い見識が持てる様になった。本当の意味での伝統であり、長い間継承されてきた非常に重要な技術であるという事を再認識しました。昔の時代には、その技術は独り立ちでき、黙っていても流通にのせられて使われたが、今の時代の市場性は非常に変わって来ていて、それらを活かすには、重要なオペレーションを行って行かねばならない。そこに非常に大きな努力が求められています。その一つに、「高

岡という町を世界に知らせるシステム作り、コミュニケーションする力をもったプロダクションとして機能するというシステム作り」を、キチンとして行かねばならないと思いました。高岡にはどういう職人さんがいて、どういう仕事ができるということが洗いざらい認識出来るようなシステム、場作り、きちんとしたデザイナーがいてアイデアとコンセプトを作る、マーケティングの人達などが共同作業でそういう未来を作って行く事、それを実現する資本投資、運営する人材の構成が必要でしょう。そのとき、東京でもミラノでもない「高岡らしい町作り」の目標像（キャラクター／要件／骨格の設定）について、現状からどういう風に未来に発展するのかというシナリオをキチンと作って行く事が必要だと思います。

イタリアのサルディニア島の例をお話しします。この島は5000年のモノ造りの歴史を持つのですが、殆ど知られていない。そこで2年に1回、博覧会みたいなところでサルディニア島の伝統と技術をキチンと伝えて、世界のデザイナーとコミュニケーションして切り開こうとしています。高岡でする場合、高岡にある技術だけ使ってデザインを起こして行くというテーマでやって行く事が必要だと思います。

伊藤志信

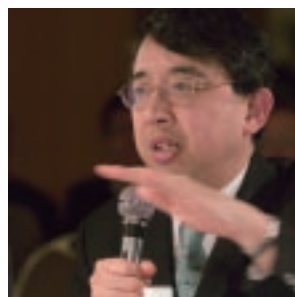
サルディニア島のビエンナーレは、正に汗と泥っぽい感じですがごく楽しみです。私たち3人も招待されています。ここには、布、ジュエリー、陶器、などいろんなモノが展示されます。このアクティビティーの名前がユニークで話題性を評価されています。高岡でも、有効な方法かと思います。

御手洗

サルディニア島に布の話が出ましたが、高岡のイメージが少し固いのです。金属、アルミ、銅など魅力ではあるが、糸偏の布類、紙類など、高岡近郊から集めて一緒にすると、女性が惹かれると思います。観光



橘 慶一郎氏



客でも、消耗品の消費でも女性の関心や評価は欠かせないものです。消耗品には、焼き物、ガラスがありますが、金属では壊れない。あと、金属着色というのは、固いものではあるが、色が美しいことでソフトになるので魅力に繋がると思います。

前田

前半のディスカッションをまとめてみます。主要なものとして①「高岡らしさ」の深堀り、②技術の組み合わせによる新しい分野の開発、③イタリアでは経営者がデザイナーの目を持っているという捉え方、④イタリア、フランスでは他社がやってない商品を開発する、⑤今の高岡を知らせるシステム作り、があったと思います。高岡の現状から未来を作るには、どのような人達が、どのような形で、どのようなプロセスを踏んで行くかということは大きな課題だと思います。後半に、この話を進めていきたいと思っています。

橘市長

先ず、現状ということでお話します。高岡には伝統産業としての金属加工、漆関係に固有の技があり、近代製造業においても、伝統的な金属加工、漆加工の技術やシステムから発展してきた固有の先進技術が確立しており、新旧の技術の両方が備わっています。ただ、高岡の代表的な店頭に並べられている大半の銅器や漆器の外観から感じるものは、過ぎ去った時代の社会的慣習を想わせる文鎮や青銅色の具象物のイメージになっている。職人さんが作るものにも日展や工芸展に出される現代美術に通ずるモノと問屋さんの注文で作るものの間にギャップがある。世界に認められている先進技術と製品を作るアンテナを持っている高岡の先進企業のモノと、伝統技術を使って高い評価を得られる製品を作る職人と販売企業のモノが、一カ所に並べて一堂に見ることができ、考える場所があればと強く感じています。新旧の技術とあるべき製品群が分断されている現状を打開でき、色々なギャップを解消

できればと思います。

現在高岡市として取組んでいるものが2つあります。1つは、長い目で見た後継者の育成です。小学校5～6年、中学校1年生を対象に、「ものづくりデザイン科」という授業を正規の教科として始めました。実際に工房へ行って簡単な鋳物吹き、貝を使って下塗り、中塗り、研ぎ出しを含む手間のかかる漆塗りを体験します。子供達が大人になったとき、地元の伝統技術を語る人となり、中には鳥田さんの跡をついでくれる人などが現れたらいいなと思っています。2つ目は、伝統技術を使った「文化財の修理・修復する協会」を立ち上げようとしています。このことは、匠の技術を永く存続させ、後継者が関わるといった教育の場を作るという意味もあります。

更に、「高岡には伝統技術と現代の先進技術を組み合わせた技術・技法がこのようなのだということが分かる様な空間・場所」を、例えば高岡新駅や新幹線駅を降りて分かる、町を歩き始めた時に分かるようにすべきだと、皆さんも、そういうご意見だろうと思っています。

最後に、高岡には「クラフトコンペ」があり、竹平会長さんと一緒にやっています。毎年3000点以上の応募を受けて進めています。地元の伝統産業の技とクラフトデザインが強く繋がり、成功するには簡単にいかない。伝統の技とクラフトと言われるモノを、どうすればうまく融合して、新しい形になって現代生活に息づく様になるのか、この辺を悩んでいる処であります。

御手洗

クラフトという言葉の解釈が難しい。日本には工芸という言葉があり、インタナショナルに見ると、工芸に関するフェアが2つあります。アメリカのソーフィー（ニューヨーク）と、ロンドンのクエットです。それらのフェアに並んでいるものは、作家的な工芸からおばあちゃんが作ったお人形さんまでが出

Takaoka Milano Forum

西 英夫氏



近藤正明氏



ていて非常に曖昧です。日本でもクラフトと呼ばれる工芸でもなく、アートでもないジャンルのものが確かにある。ニューヨークの近代美術館（MOMA）の向いに「アーツ・アンド・クラフト」という分館がありましたが、それが最近リフレッシュオープンされて「ミュージアム・オブ・アート・アンド・デザイン（MAD:マッド）」となった。クラフトからデザインに変わったけど、その内容がコレからどう変わって行くのかでなく、むしろ、館長と日本人の評議委員を含むみんながどう創り上げて行くのかに関心が持たれています。クラフトと工芸の境界が曖昧になり、新しい方向を探って行くのかと思います。その中で、高岡はどう創って行くのかというお話かと思っています。

西

三芝硝材の西です。世界で最大のガラスを加工できる工場を持っており、東京、大阪の大規模建造物の仕事を進めています。防犯用合わせガラス、焼き入れ強化ガラス、ガラス板を使った複合商品を作っています。常日頃、困難な課題をもつ仕事をする中から新たな技術力を得ようと思っています。

建築家にしてもデザイナーにしても難しいことを頼んでくる。私達はそれが面白いと思ってやっています。出来ないという話をしたくない、出来ないと言うとそれで途切れる。工業技術の進歩も出来ないと言った瞬間に終わるんです。

ここまでなら出来るという話でだいたいやってきます。それにより、出来ないと思っていた事がだんだん出来るようになる。1回出来ると2度目は結構楽になります。その繰り返しが技術の進歩になっていくと思います。

高岡の匠の世界には、いろいろなマテリアルとその技術が多い。我々の処にも、折井さんの着色銅板と組み合わせた合わせガラスの製品を作ってくれという

話が来ています。通常だと、ガラスの中にメタルをいれると伸び率が違うのでガラスが割れてしまうのですが、例えば隙間に緩衝剤をたくさん入れればそれなりに持つという話が重要で、匠の技術は、最終的に工業技術の進歩にもなって行くのかと思います。

近藤

竹中銅器の近藤です。建築材料を主に手がけ、松下電工、YKK社などのエクステリア関係の開発及び製造販売をしておりましたが、近年、竹中製作所から分社化して美術工芸品関係を扱う会社を経営しております。

銅器の世界に入ってみて分かった事は、鳥田さんの彫金や象嵌、折井さんの金属着色など、素晴らしい伝統技能があることです。私が高岡にきて28年経ちますが、それらの伝統技能を現在の生活創造に活かしていけるプロデューサーとしての在り方について真剣に考えています。こういった論議の場でその方向を模索したいと思っています。高岡美術館の屋根をアルミで葺くには、それなりに高いハードルがありました。設計されたのはアトリエ系の建築設計事務所ですが、皆業界で生き抜く為に、どういった形で新しいスタイルを生み出して行くかという使命感を建築家の方も持っていますね。素材や空間の形など絶えず新しいものをその中に注入し、そのことが人にとって心地よいものでなければならない訳です。

銀座和光の和光並木の外壁をアルミ鋳物で行こうという建築家の提案があり、試作した時、鋳物の肌、湯流れや簾がそのまま残ったものをクリアーのみ塗装するというモノの見方はなかったが、素材感の良さ、美しさは、そのままの姿にあるのではないかという考えの元に、素材をきちんと活かしながら試作したものが出来上がりました。時代の流れの中に、そういった新しい経験と共に新しい素材（の在り方、見え方）が



作られると思います。建築家の方から、「溶岩が流れてシダを押し倒して、何百年後に開けてみたらシダの模様が残っているというような素材はないか」という話がありました。そこで、ガラスを鋳物と一緒に流し込んで出来ないかと何度も試作してガラスキャストという製法を活用した結果、製品に繋がったものです。有楽町丸井ビルにあるLEDで光を出して色々の画像を作って見せるものです。YKKの面格子の中にポイントとして入れたガラスです。他に衆議院議長公邸の灰皿、東京の信濃町教会の窓（正面十字架の裏側に対して星の様に光っている窓）があります。

高岡には、鋳物の製法が15余りある。素材、形状、精密度などの要件により製法がある。15余りの製法が一カ所にある国って高岡しかないと聞いています。色々の伝統的な金属技術、漆の技術と先進企業の技術を合わせて、「私のモノをどうやって作って、欲しい人にどう届けるか」という仕組みが、高岡には必要だと思います。

御手洗

工芸と美術の違いについて言うと、工芸というのは「素材の力を借りる」というマインドがあると思います。作り手が謙虚になって、素材の塚らを借りることから、ある種の偶然性が残る、とくに、焼き物を完成する段階で自分が最後まで出て行くんじゃなく、最後にふっと身を引く、そこに日本的なマインドを感じるのです。

伊藤 節

「素材の力を借りる」というのは、イタリアのトップクラスのクリエイターの人達が一番好きな言葉です。日本の美学みたいなのところにすごく傾倒しています。その一つとして、「無印の良さ」があります。作家が自分のサインをしない、そういうモノ造りをし

て来た訳ですね。日本は桂離宮のような、世界的な建築物であるにもかかわらず、誰が作ったという設計者の名前がないという美学の中でモノを作っていると、やっぱり素材の力というか、素材の美しさを引き出すことが我々の使命であると教わってきたを実感する。そういう意味では日本の美学みたいなものは、世界に通用しているし、世界のモノ造りの指標にされるものとして誇りをもってやって行くべきだと思います。

折井

職人として依頼されたモノが出来ないということを経験し、何とかしようという形でやっていますが、偶然できたことが又出来ないというその繰り返しから、ある程度技術が確立するようになった。いろいろの色や柄を表現しようとする時、その時の気分、湿度、温度によって結果が変わってくる。技術的な分析で示された数値で計り様のない部分が私の仕事にはありますね。そういったモノを表現して行くには、おそらく感覚でしかないところがある。その感覚を次の世代に残して行く為に、色をつけるモノを現代の生活に密着出来るモノに何か変えて行きたいという課題があります。クラフトコンペに、芸文の学生とコラボレーションしてモノを作り、入選させていただいたものが、実際に売れたり、青年会で伝統技術をそのまま応用して製品化したものが色々な雑誌に取り上げてもらったという手応えがあります。伝統的な技術を若者が使う周辺の小道具に使う事で、若者がカッコ良いと思ってもらえることを模索しています。

前田

次の世代を担う職人さんをお願いしたいのは、例えば「緑青」という本物の素材を使って、歴史的に知っているイメージのままではなく、皆の想像の域を超えるイメージのモノにどう創り変えるかを考え、実現して

Takaoka Milano Forum

伊藤 節氏



伊藤志信氏



リア・ディ・グレゴリオ 氏



欲しい。そして、そこに伴ういろんな技法の中でどう新しい道具を創り出すかということ、その道具が新しいモノづくりに繋がっていくのではないかと思います。その過程には、自然の力を借りなくてはできないものがあると思います。

御手洗

伝統技術で作られた漆器や焼き物の作り方、売り方のプロセスをみると、失ったものがあります。昔から輪島塗の漆器は担ぎ屋さんが担いで、有田焼も割烹屋さんに担いで行って、そこで絵の注文を聞いて産地に持って帰って、いわゆるオーダーメイドをやっていたんですが、今の流通の中で消えて来ている。無印良品では、ネットによるお客様の声とその機能を持っています。空想生活、エレファント・デザインというシステムもその一環です。

伊藤 節

イタリアにフェラーリという高級スポーツカーがありますが、彼らは現在でもカスタム・オーダーメイドの作り方をしている、メルセデス・ベンツでは既製品に乗ることを嫌がる人達がいる。そういう階級制というものがきちんと残っている社会は、貴族の称号をもち、普通の人と意識が違います。そのことが社会全体に、自分が消費するモノに対するきちんとした意識を持たせていると思います。このことは今回の課題に何かヒントにならないかと思います。

来場者

駅地下ギャラリーのスタッフをしています。高岡のモノ造りを発信するイベントを企画して展開しています。作家さんのモノ造りを伝えて行く事や、その作品を販売もしている中で、果たして高岡の生活に密着しているのかと疑問を持つ事があります。「高岡らしさ」の発信というものと、作る人、売る人、買う人の三角形の在り方について考えているのですが。

来場者（複数）

- ・高岡の持てる技術をもっと日本国内に知ってもらい必要がある。
- ・企業や職人さんが個別に考えるより、共同で考えることから今まで出来てない新しい魅力ある製品を作るべきかと思います。
- ・高岡で殆どの技術が揃うという特徴が活かされていないのではないか。

御手洗

3者の顔がお互いに見えることは、高岡の中では一番よいかも知れないです。しかし、人の顔が見えなくとも、モノはそれ自身で独立して人と関係づけることができるので、それはそれで、すばらしい事になります。国を超えて、時間を超えて伝わるからです。そのものと人と社会の関係によって様々な方法があると思って良いと思います。例えば、身近に作っているものと、何百年前に高岡で作られたものをぼろ市で買って来て、それを現代の高岡の生活に役立つと思ったら、それを使ったり売ったりする事は素敵な事ではないでしょうか。

橘市長

西さん、折井さんのお話を聞いて、新たな技術的課題をもつオーダーを出してもらおうことが、すごく大事なことかなと思いました。「こんなものを作ってよ」というそこにある緊張感からくる試行錯誤の積み重ねが技術や事業の発展に必要だと思います。厳しい製造業の中で仕事を続けているアルミさんとかガラスさんは、いろんな意味で施主からも要望に、デザイナーのような経営者という視点から対応していると思いますが、同様の事が伝統産業の部分にも、もっと多くそのような機会が必要だと思います。先ほどの文化財の修理・修復もそのオーダーのひとつになると思います。もう一点は、高岡の技術の特徴を一堂に見せて、施主と外来者（観光など）が認識出来るような場所をどう



すればよいか今後の課題と思います。

伊藤志信

私たちはデザインする時に2つの方法があって、1つは、マスマプロダクション、もう1つが汎工芸的なものです。両方とも職人さんと密接な関係があります。前者は型作りで、後者は製品そのものの手加工の部分です。デザイナー、建築家、職人の方からの新しい技法のアプローチとかを相互に出し合って触発し合う関係でやりたいと思っています。

伊藤 節

一つの製品の中に、いろいろの材料とか工法が混ざっているモノというのは、一概に良いか疑問があります。高岡ブランドという将来的な見せ方を考えた時に、一つのモノに全部の素材や技術を入れ込むのではなく、色々のモノを見せる中で豊富な技法や素材や考え方が、塊になって見せるような見せ方が必要かと思っています。ブランドの成功例には、自分の固有技術の他に、他社の技術も取り入れて他のメーカーさんと組んで、ブランドの中にいろんな技術とかマテリアルをエディションして、編集してブランドを新たに築き上げたりしています。

グレゴリオ

ここではっきり言えるのは「偉大なデザイナーには、偉大な職人が必要である」ということです。偉大というのは、優秀なという意味です。高岡には優秀な職人さんが多数いらっしゃいますが、これからのプロジェクトとして発展させて行く為には、優秀なデザイナーを出会わせる機会を作っていくことが大事だと思います。

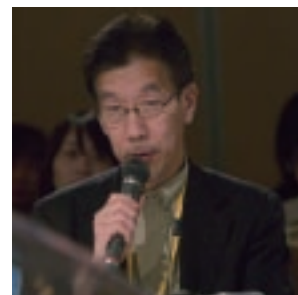
前田

本セッションのまとめをしたいと思っています。高岡には素晴らしい日本の伝統の技が息づいています。しか

前田一樹



杉野 格



しこういうものが今徐々に失いつつあるというのが現実でもあります。この失いつつある匠の技を、新たな確かな価値観をもって、日本の良さとして、現代のものに活かして行くことは高岡の関係者の最重要の課題であり、切なる願いだと思います。芸術文化学部は、「ネクストジャパン」というテーマのもと、この課題の解決にむけた研究・支援活動を進めております。今後も、このような話し合いの場が持てればと思いますので、よろしくお願いします。

■ コーディネーター紹介

前田

専門はパッケージデザインで、25年余の間様々なパッケージをデザインしてきた。その過程の中で、エコに興味を持ち、ゴミを出さないパッケージ、プラマークのデザインをはじめ、商品のパッケージからその中身である商品の開発に携わり、販売戦略を手掛ける。現在は、芸術文化にかかわる人材の育成を学部長として推進。

杉野

専門は自動車のデザインで、27年間内外装のデザインを担当、ケンメリ・スカイラインのcockpit、スカイライン・ジャパンの顔のデザイン、3代続けてローレルのデザイン等を手がける。商品企画室でグローバルマーケティングを含む中長期商品戦略企画、市場調査の関係会社経営に携わる。現在、デザインマネジメントの教育研究を推進。