

# 工芸素材を複合利用した工芸品のデザイン開発

デザイン・工芸部 ○山田 淳人

## 1 はじめに

鹿児島県は南北に600キロという資源に非常に恵まれた地形的特色を持っており、その自然の中ではぐくまれた工芸的な素材も多い。また、その素材を利用した既存の工芸品も多く、新製品も数多く生産されている。今回は、県内素材を複合利用し開発した商品の開発事例を紹介する。

## 2 研究会の発足と異業種間での問題

研究開始と同時期に、さつま工芸会という研究会を発足させた。これは、県内素材を扱う企業や県内伝統工芸品を製作する企業の技術者で構成される研究会である。現在10社加入している。

素材を扱う複数の企業同士で、商品を開発する際、ネックになるのは、業種と業種間の技術力や企業体質、開発体制をお互いに知らない場合が多いなどである。

1企業単独で商品を開発する場合、自社内の技術力がわかるため製品は容易であるが、異業種間では、精度の違いや技術力の差がみられ、製品開発は困難である。

そこで、仮に相手先の技術が分かったとしても「図面」や「アイデアスケッチ」等でできるだけ具体的に表現しても、客観性が重視されないので、CG（コンピュータグラフィックス）を利用することにした。

## 3 CGの利用

CGを利用する際大切なことは、デザインプロセスの中でどの時点までをCGで表現するかである。近年のCG技術の進歩はめざましく、そのリアリティの表現は実物と変わらないものが表現できる。

しかし、その表現にかかる時間を無視して考えられない。工芸品の場合、作った方が速い場合もある。すなわち、イメージでつかむためのCGであるのか、もしくはリアリティを追求するためのCGなのかの見極めが重要である。

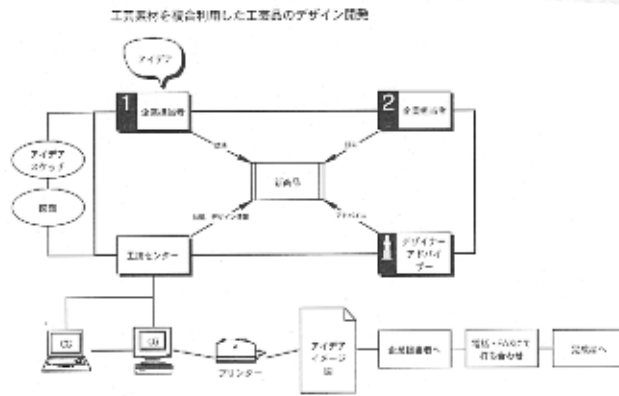
企業側の技術レベルが高かったり、長年素材の特徴を理解している企業の場合、ある程度のCGの表現であれば、おおまかの完成図を予想できることが多い。

さつま工芸会の企業は、長年素材を扱い慣れているので、CG利用については、リアリティの追究はせず、短時間で比較的完成イメージの得やすいソフトを使うことで、商品開発の一助とした。

## 4 開発の実際

デザイン開発にあたっては、素材を扱う製作担当者や協力デザイナーが、モニター面で検討を行う形をとった。その際前準備として、あらかじめ担当者からの図面なりアイデアなりをコンピュータ上で具体化しておく作業が必要である。その後、デザインについて検討を行った上イメージ図を出力、製作担当者へ提案して、最終検討に入る。共通のイメージが出来上がった時点で、あとは電話、FAX等で連絡しながら、製作へと取り掛かる。

全体のフロー図を以下に示す。



工芸素材を複合利用した工芸品のデザイン開発

## 5 開発された商品

複数の企業担当者及びセンター職員、アドバイザーの協力により開発された商品の一部を紹介する。



キャンドルスタンド (ガラス×漆)



チーズ皿 (屋久杉×薩摩焼)



照明器具 (屋久杉×竹)



提案したCG

## 6 おわりに

現在、伝統的工芸品を中心として、工芸品は大きな岐路を迎えているといっても過言ではない。なぜなら、多くの工芸品は、洋風化したライフスタイルの生活者にあえてなじみにくくなっているからである。また海外からの安い輸入品により、産地が衰退している例も日本各地で見られる。

海外製品の増加は、輸入自由化のもはや避けられない事実であり、今後の工芸産業は、今まで蓄積された技術を生かして、洋風のアプローチや応用化などといった新しい視点に立ったモノづくりが必要である。その意味で、今まで試作品等で検討していた工芸業界も、今後コンピュータなどを利用したシミュレーション技術といった工業製品の開発が増加かつ重要ではないかと考える。

伝統工芸を守る努力だけではなく、進化させる攻めの姿勢が必要である。