

# AXIS

7

July  
1999  
August

8



## JAPAN DESIGN

FEATURE 次なるリアル

COVER INTERVIEW 妹島和世+西沢立衛 建築家

97年のミラノ・サローネに「フライング・カーペット」という名の椅子で、まさに魔法のごとく現われたイルッカ・スツパネン。彼はそのドリーミーな作品の着想を、オランダに留学していた92年、現実的な必要性から得たという。「事情があって1年に7回も引っ越した。貧乏だったから手軽な素材の持ち運べる家具を、と考えたのが「ノマド」という椅子。圧縮ウールの座面とスチールの脚は、遊牧民の家のように解体してまとめられるんだ。

どんな実用品にも夢は不可欠だ、と彼は言う。「北欧デザインの伝統的な機能美は、僕にはクールすぎる。もっと熱っぽく、使う人間の想像力を刺激するような機能美をデザインしたい」。

彼のスタジオには数台のコンピュータが置かれているが、いわく「モニターの前

# Ilkka Suppanen

どのような製品にも夢が必要

A dream is necessary no matter what the product

——イルッカ・スツパネン

イルッカ・スツパネン / 1968年生まれ。88年ヘルシンキ技術大学、89年UIAHを卒業。建築とデザインを学ぶ。92年アムステルダムのデザイン・アカデミーに留学。帰国後の95年スタジオを開設し、97年のミラノ・サローネに3組のデザイナーと参加。高い評価を得る。現在、個人での活動のほか、「スノークラッシュ」の中心メンバーとして方向性の提案も行う。また96年にはUIAHで教鞭をとり、現在はノキアのプロジェクト・コンサルタントも務めるなど、多方面で活躍。

Ilkka Suppanen was born in 1968. Graduated Helsinki University of Technology (1988), UIAH (1989), studying architecture and design. Studied at Amsterdam's The Design Academy in 1992. In 1995, on returning to Finland, Suppanen established a studio, and won appreciation at the '97 Milan Salone. Currently working independently and also a policy setting member of Snowcrash.

でデザインは生まれません。素材を曲げたり伸ばしたり、まず身体で感じることから始めるという。「ドローイングもほとんど描かない。素材をよく体験すれば、形は自然に導かれる」。技術大学で建築を学んだがあまりに素材から離れた分野だったため、UIAHでデザインを学び直した。現在も生地メーカーのキナサンド社と共同で新素材を開発するなど、素材への探究心は人一倍強い。

「あとは、子供が1つのおもちゃで幾通りもの遊び方を見つけるように、固定観念をなくすことだね」。例えば、とカメラマンの機材用バッグを指差す。「このバッグはモノを収納するという意味では、本棚と同じ道具だ。一方は運べる、一方は固定されている。ならば運べる本棚というのはどうだろうか?」。彼のように観察すれば、ソファに座っている人を見ているだけでも、さまざまなアイデアが浮かんでくるに違いない。

彼の発想力はインテリアに限らずさまざまな業界から注目され、最近ではマーケティングのアドバイスを求められることも多いという。「自動車や電話について何も知らない僕になぜ?と最初は戸惑ったが、どうやら先方も何をどう頼めばいいのか分からないらしい(笑)。周囲の期待にストレスを感じる時もあるけれど、思いがけない状況を楽しんでいるよ」。

現実を小気味よく裏切る彼のイマジネーションは、今後さらに活躍の場を広げるのではないだろうか。



デザインのプロセスを再現するスッパネン。手元にあった紙で、折り紙のように形を起こしていく。「目的もなくこうして素材に触れていると、思いがけないアイデアが生まれるんだ」。

Suppanen uses origami-like techniques to create shapes from any sheet of paper lying handy. "Unexpected ideas arise as I mess around aimlessly with my materials."

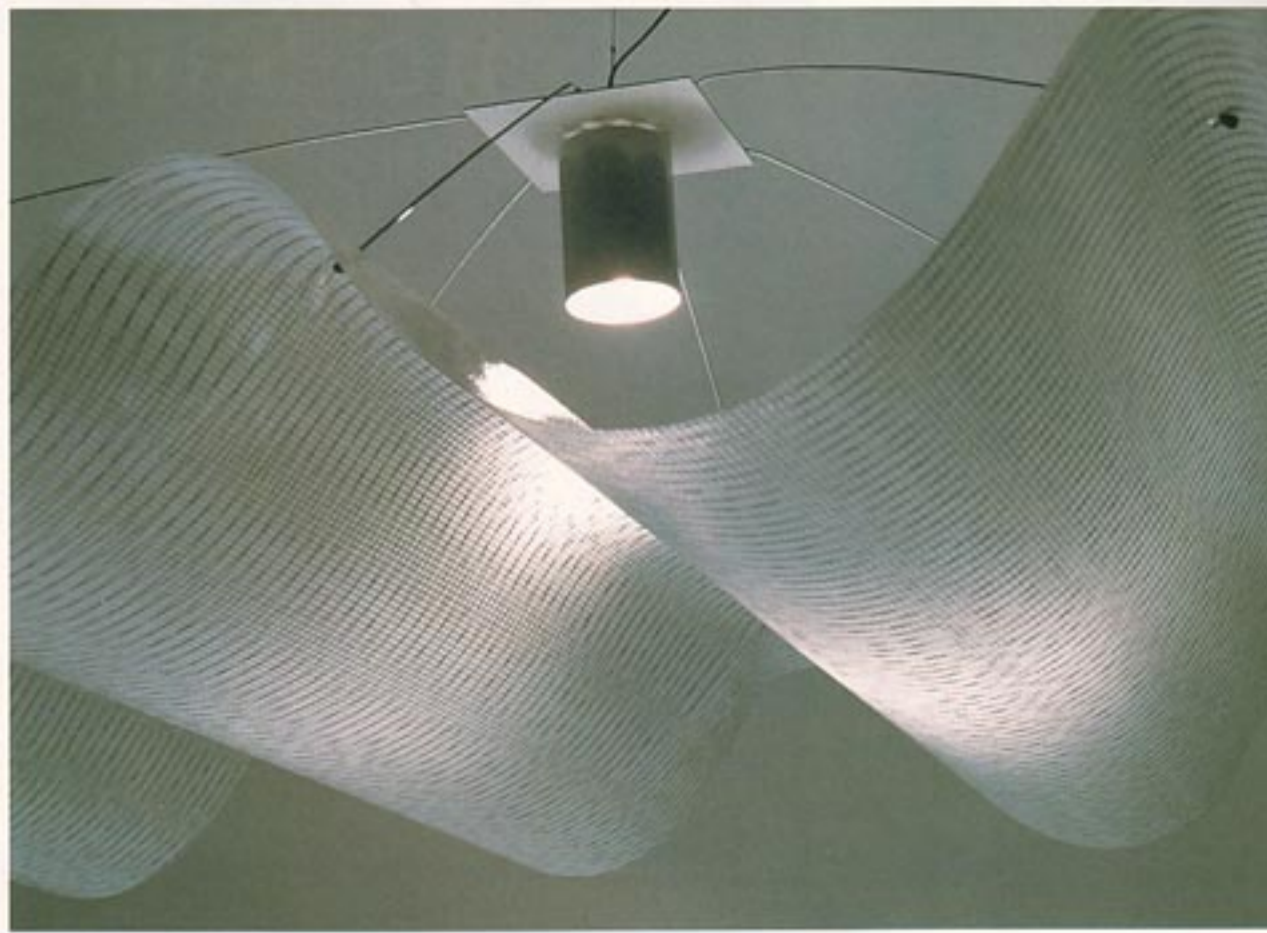
Ilkka Suppanen arrived on the scene, as if by magic, with a chair called the "Flying Carpet." While an exchange student in the Netherlands in 1992, the idea came to him from practical necessity. "At that time I moved seven times in one year. Since I was poor I put together a piece of furniture made of handy materials—a chair which I called "Nomad"—and which like a nomad's "house" could be taken down and carried to the next location.

Suppanen says that a dream is indispensable no matter what kind of product you design. "The functional beauty of North European design is too cool for me. I want to design a functional beauty that is "hot" and stimulates the creativity of the people who use the product."

While there are a number of computers in his studio, he says that "designs are not born in front of a monitor." He claims they begin with a physical experience, when you actually bend or stretch a material. "I also don't do much drawing. If you physically experience the material the form will follow naturally." He has a stronger interest in studying materials than most, and is now developing new materials with a materials manufacturer.

"I'd also like to do away with preconceived notions, and be like a child who can find many ways to play with a single toy. This bag for example," he says pointing to an equipment bag for cameramen, "is the same as a bookshelf in that it's for storing things. So what about a portable bookshelf? If you look at things like that then even observing someone sitting on a sofa can give you an idea."

Ilkka Suppanen's creative ability has attracted attention from various industries, and is now often asked for marketing advice from companies involved in automobile and communication device manufacturing. I felt in his words that his imagination, which has good-heartedly and refreshingly rebelled against the present reality, will certainly broaden the scope of his activity.



**Roll Light** ポリマーファイバーを使ったハイテク生地製のシェード部分を、自由な長さでカットできるシーリングライト。このハンギングタイプのほかフロアタイプもある。

"Roll Light." This ceiling light features a high-tech polymer fiber shade which can be cut to the desired length.

Photo: Marco Melander



**Game Shell** アルミニウムの1枚板を巧みに折り曲げたこの作品は、横にするとベンチやテーブルに、積み上げて収納やディスプレイ用の棚として使用できる。用途を限定せず使う側に委ね、ゲーム感覚で使ってもらいたいという彼の遊び心が感じられる。"Game Shell," formed from one folded and shaped sheet of aluminum. Horizontally, it serves as bench or table, vertically, it can be used as storage or display shelving.

**Frozen** 99年のミラノ・サローネでイタリア、カッペリーニ社から発表された作品。2枚のガラス天板にはさまれた羽毛が、不思議な浮遊感を見る者に与える。「詩的なデザインを、機能性という言葉で否定すべきではない」とスッパネンは言う。"Frozen," exhibited at the '99 Milan Salone by Italian company, Cappellini. Feathers trapped between 2 layers of glass.

