

AXIS

concepts on the horizon

12 December
2010
vol.148

feature
Public transportation
spaces of
the near future

cover interview
Eiji Mitooka

特集
公共交通移動空間の近未来

表紙インタビュー
水戸岡鋭治

www.axisjiku.com



Creators' Work and Soul



ジョルディ・ミラ

Jordi Milà Designer

1970年スペイン・バルセロナ生まれ。88年~92年エスコラ・エリサヴァでインダストリアルデザインを学んだ後、93年~95年スイス・モンレーのアートセンター・オブ・デザインで学ぶ。95年妻のエヴァ・ソリアーノとともに、エダデザインを設立。以後、ホンダ、スズキ、ソニー、ハーレーダビッドソンをはじめ、世界の多様な企業をクライアントに持つ。

Born in Barcelona in 1970. He studied industrial design at Escola Elisava from 1988 to 1992, and at the Art Center College of Design in Monterux (Switzerland) from 1993 to 1995. In 1999 he took business management at IESE Barcelona. He and his wife Eva Soriano founded EDDADESIGN in 1995, and since then the company has been providing services in design and innovation to both national and international companies, such as Honda Motor, Suzuki Motor Co, Sony, Mitsubishi Electric, Sara Lee, Taurus, Fainsa, Lékué, Harley Davidson, Gigames, Pal Robotics, Grifols and Playmarket, among others.

私にとってデザインとはイノベーション。イノベーションとは、現実に対する深い理解に根差したクリエイティブな取り組みから生まれるものです。次回作の基礎をつくるために、異国の街角に溶け込んでいる小説家のように、デザイナーも現実を変えようとする以前に、プロダクトの現実に対する深い理解を得る必要があります。

だからこそ、エダデザインでは民族学的なリサーチを

世界中のさまざまな分野で活躍するクリエイターたちの日頃の思いや、作品製作にまつわるエピソードなどを紹介。ありきたりなデザイン論はもういらぬ。聞け、クリエイターの魂の叫びを。Here we have creators active in various fields freely talk about what they think, and about episodes related to their work and recent activities. No more trite design theory! Listen to the cry of the creator's soul!



ショッピング用カート「ゴー・アップ」
(プレイマーケット社)
Shopping Trolley GO UP
(Playmarket)

とても重要視しています。クリエイティブのプロセスは一貫してサイエンスに基づいたものであるべきです。

プロジェクトの初期段階のリサーチでは、フォーカスグループ以上のことを行います。そこでは、限定的な状況下でユーザーによる客観的な意見を吸い上げますが、それらは直接的な質問で得られるものではありません。なぜなら自分のニーズを話したくないユーザーもいれば、どうやってニーズを表現していいかわからないユーザーも、さらにはニーズそのものに気づいていないユーザーもいるからです。そうした潜在的なニーズを掴むには、ユーザーの眼につかないところでの観察と、情報の人類学的な分析が必要です。それらがあって初めてソリューションを提供できるのです。

デザインによって、私は周囲にあるモノのカチを変え、現実世界を少しずつ快適なものにすることができます。これは自己満足ではなく人々に貢献できる絶好の機会です。未来をかたちづくるには、現実を知り、クライアントとともに一歩ずつ進んでいかなければならないのです。

To me, design is innovation. And innovation is the output of a creative effort that should be rooted in a profound knowledge of reality. Like a writer who submerges himself in the streets of a foreign city to shape the foundations of his next novel, a designer must get a deep understanding of the reality of a product before he attempts to transform that reality.

This is the reason why here at EDDADESIGN we value ethnographical research so highly. We aim to have our creative process solidly grounded on science.

A designer is truly free to build up whatever he wants when he has the reassuring knowledge that the floor is not going to crumble at any time.

A thorough research stage, at the beginning of a project, should go well beyond the classical focus groups. With those, we get a subjective opinion by a consumer in very specific conditions,

but there's a whole world of things that we won't get with direct interrogation. There are needs the consumers don't want you to know about, others they don't know how to express, and ones they don't even know they have. The identification of those latent needs through unobtrusive observation, and the qualitative anthropological analysis of the obtained information, give the designing process the scientific basis that will ensure that the client gets the best possible solution for his product. It allows the designer to reach out to the true, sometimes unattended needs of the consumer.

The world of design is an exciting one. It's a world that gives us the opportunity to reshape the things that surround us, to make our reality a little more comfortable, bit-by-bit. It's an opportunity to express ourselves in a way that is not only personally satisfying but also useful to others. To give shape to our future we must know how to examine our present, and we have with all our clients the commitment to make steps forward that are at the same time reliable and completely unexpected.

<http://eddadesign.com>

マルチメディア用ファニチャー
「ギガドリーム」(ジゲーム社)
Multimedia Furniture Gigadream (Gigames)



水切りにも使える解凍ネット(ルクー社)
Defrosting Net (Lékué)