RISING TALENT AWARDS JAPAN

MAISON&OBJET PARIS

20–24 JAN. 2022

ライジングタレント・アワード ジャパン

プレス・リリース

MAISON&OBJET
JAN. 20-24 2022

#MO22

2022年1月
ライジングタレント・アワード
日本を讃える

2022年1月、パンデミックによる長い制約期間から再起動しはじめた世界。ライジングタレント・アワードに再び日が昇り、その光線が日本の新鋭たちを照らしだす。ようやく、交流が再開する。

メゾン・エ・オブジェに支持され、勇気づけられてきた日本のデザインは、絶えずパリの見本市のプログラムに存在を見出してきた。2011年9月にも脚光を浴びた経緯があるように、次回開催される2022年1月20日〜24日のメゾン＆オブジェのライジングタレント・アワードで再び日本の新鋭クリエーションを讃える。意欲的な創造と無限の想像力を持つ若い世代によるクリエーションに触れる契機が訪れる。

2022年1月の新しい特記事項として、メゾン・エ・オブジェの主催者であるSAFIとアトリエ・ダール・ドゥ・フランス（フランス工芸家組合）が、バイヤーたちの新たな期待や芸術工芸に対する嗜好や魅力的な価値観に応えるため、新部門となるライジングタレント・アワード　クラフトを創設。一点ものから個数限定、独創的かつクリエーターの工房で加工される品質と持続的な作品が対象となる。

「我々の工芸芸術の職業は、市場の核となる課題です。このライジングタレント・アワードの動向は、それを反映していくことでしょう」と、フランス工芸家組合代表者のオード・タオンは語る。

*メゾン・エ・オブジェは、アトリエ・ダール・ドゥ・フランス（フランス工芸家組合）とRX France の系列団体であるSAFIが主催する見本市

選考委員会メンバー

今回は、ホール6にて日本人デザイナー6名の作品に触れられる。

これらの才能は、建築家の**隈研吾**を委員長に迎え、権威ある選考委員たちにより推薦された。

川上典李子　21_21 DESIGN SIGHT アソシエイトディレクター、デザインジャーナリスト。武蔵野美術大学非常勤講師、三宅一生デザイン文化財団評議員

木田隆子　ELLE DECOR ブランド・ディレクター 、編集者・ジャーナリストの視点と経験を生かし、デザイン、ライフスタイル、トレンドを鋭い角度で考察。

長坂常　スキーマ建築計画代表　家具から建築、ジャンルやスケールの異なる独創的な建築家像が讃えられる

© J.C. Carbonne

KENGO KUMA

© Kenichi Yamaguchi

NORIKO　KAWAKAMI

© Hironori Tsukue

RYUKO KIDA

© Yuriko Takagi

JO NAGASAKA

IKKO YOKOYAMA

MASAKI YOKOKAWA

KINYA TAGAWA

田川欣哉　ハードウェアからソフトウェアの幅広い分野に精通し、多くの受賞歴のあるデザインエンジニア。一部の作品は、ニューヨークMoMAのパーマネントコレクションに所蔵される。

横川正紀　ウェルカムグループ代表　食とデザインの2 つの軸で良質なライフスタイルを提案するブランドを多数展開　武蔵野美術大学非常勤講師

横山いくこ　2021年に開館するアジア最大級の美術館M+Museum（香港）のデザイン＆建築チームのリード・キュレーターとして作品収蔵や展示を担当。

隈研吾は、選考されたプロジェクトの高い質を認め、国際的に日本人デザイナーに脚光を当てるライジングタレント・アワードを讃えた。

「各クリエイターともそれぞれが得意とする分野がある中で、領域横断的な思考を持ってデザインに臨むという姿勢が感じられた。また、デジタル技術の発達によって、ある程度容易にコンピューター内のデザインを実体としてアウトプットすることが可能になったが、あえて手触り感や実体に起こる偶然性をデザインに反映しているクリエイターが多かったように思う。世界的にもこういった流れは大きくなってきているが、デジタルが発達したゆえに体験の重要さをより重視するという方向にデザインの潮流が流れているということを改めて感じられた。」

6名の才能が、デザイン風景に新しい地平線を描く。

選考された6名のデザイナー

氷室友里

YURI HIMURO (h-m-r.net)

遊び心あふれるテキスタイルの世界へ

日本とフィンランドでテキスタイルを学び活動を続ける氷室友里。
「当時日本では、ジャガード織りの技術を学べなかったので、フィンランドに留学していなければ今の活動はありませんでした」と貴重な体験をバネに、ジャガード織機を使った数々の作品を展開中だ。

人とテキスタイルとの新しい関わり方を模索していく中で、ハサミで切るという動作に注目し、デザインしたのが SNIP SNAP 。二重の構造を持つテキスタイルを開発し、表層の糸が浮いている部分はハサミを入れることができるようになっており、カットしていくと、そこに新たなストーリーを加えることができ、人と人とのコミュニケーションを織りなしていく。
また、イタリア・ミラノのラグブランド「cc-tapis」とのコラボレーションで発表したラグ「CULTIVATE collection」は、 SNIP SNAPのアイデアをラグに応用したデザイン。表面の糸を自由にカットしてテクスチャーを加えたり、柄をつくったりしてアレンジすることができる。
また、ベッドやソファに無造作にかけられたブランケットから偶然に生まれる布の表裏の表情に注目したBLOOM。表には鮮やかでインパクトのある花のパターン、裏面にはそれぞれの花の、茎と葉のパターンが織り込まれたテキスタイルだ。表と裏が全く異なる柄になるよう織の構造からデザインし、花や葉の細かい表情を織りのテクスチャーの違いで表現している。ウール１００％の緯糸を使用し、縮絨加工をすることでブランケットに最適な柔らかく滑らかな肌触りだ。表の花と裏の葉が合わさることで偶然に美しい植物のパターンが誕生する。日常の中で華やかな彩を与えてくれるテキスタイルを目指したデザインだ。

これまでにない新しい織り方や表現を常に模索する氷室友里は言う。「常にサスティナブルな素材を探しています。また、最近ノルウェーからジャガード織のサンプル織機を購入しました。その織機は手で織るタイプなので、糸状になっていなくても織ることができます。量産前提に限らなければ、さらに織物の可能性が広がると考えています。実際に自分の手を動かしながら新しい織物の可能性を探っていきたいです。」
どんな未来を織りなしていくのか関心が寄せられる。

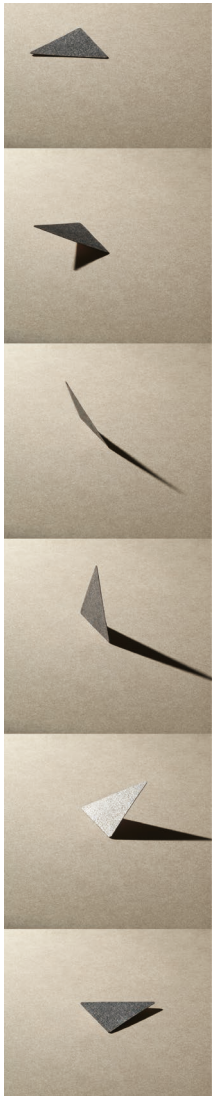
「ノルウェーの新しい織機は手で織るタイプなので、糸状になっていなくても織ることができます。実際に自分の手を動かしながら新しい織物の可能性を探っていきたいです」
YURI HIMURO

© cc tapis

三澤遥

三澤デザイン研究室 - MISAWA DESIGN INSTITUTE (ndc.co.jp)

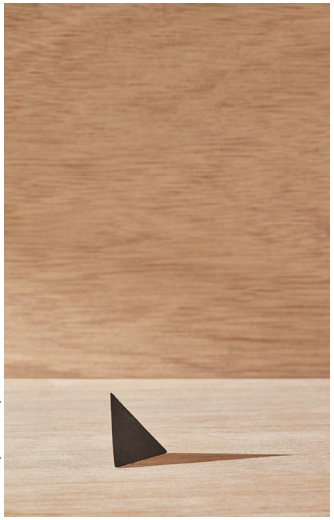
まるで意志があるかのような紙「動紙」

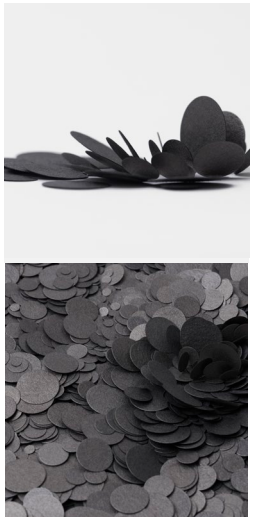


張り付く。集まる。覆う。起きる。縮む。移動する。揺れる。盛り上がる。動詞という機能を手に入れた紙は、その可能性を広げる新たな目的語を携えて、あるかもしれない役割を担っていくはずだ。踊りを踊るかもしれない。音楽を奏でるかもしれない。ひょっとしたら、空を飛ぶかもしれない。まだ紙が足を踏み入れたことのない領域に向かって動きだす「動紙」。
三澤遥は、人に使われるのを待つ受動的な紙に一人称としての「まるで意志があるかのような」存在を与えていく。

紙らしからぬ振る舞いとは何かと考え、何かをされるために存在する、そんな紙の「当たりまえ」を覆すことはできないだろうか。磁性に反応する、金属の性質を帯びると、それまで静かに佇んでいた紙が、磁気を感じとり、ゆっくりと運動をはじめる。そこには紙らしからぬ能動性と、紙ならではの精緻で微細な振る舞いがある。
手と相性のよい素材である紙。道具がなくとも、指先で簡単に折ったり、ちぎったりすることができる。手の上の触覚は繊細に反応し、紙のわずかな凹凸をも逃さず感じ取ることができる。「この当たり前のように感じる紙の肌理をもしっかり感じ取れる些細な感覚は、障子や折り紙など、日本文化に触れて育ったからこその紙の造詣につながっているかもしれません」と三澤遥は言う。
本プロジェクトの紙の開発には、徳島のアワガミファクトリー和紙製作会社の協力があり実現した。伝統的な技能を持った職人によって一枚一枚を丁寧に型に流し込んで製造された「動紙」は、精緻な新素材として仕上がった。

紙は、様々な開発が進んでいる領域でもあるが、身近な素材だからこそ、まだまだ考える余白の多い素材だ。「今回『動く』紙をつくってみたわけですが、動くという機能をつくることで、「かもしれない」をつくれたことが何よりも収穫でした」と三澤遥は、作品として完成させることが目的ではなく、「かもしれない」をつくっていくこと、つまり可能性を見出すことをデザインを通し伝えていきたいと抱負を語る。





© Masayuki Hayashi

Art Direction : Haruka Misawa
Design : Haruka Misawa, Maho Motoyama
Mechanical Design : nomena（Shohei Takei）
Production : Awagami Factory

© Masayuki Hayashi

「この当たり前のように感じる紙の肌理をもしっかり感じ取れる些細な感覚は、障子や折り紙など、日本文化に触れて育ったからこその紙の造詣につながっているかもしれません」

HARUKA MISAWA

© Masayuki Hayashi

簑島さとみ

WORK | satomi-minoshima (satomiminoshima.com)

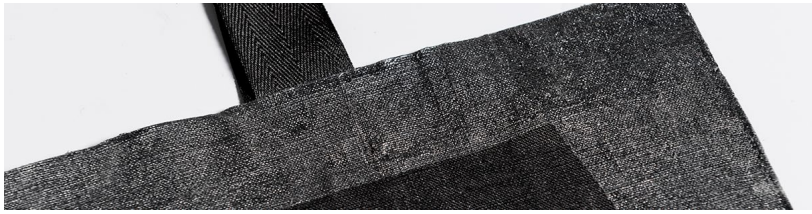
肌は外界とのインターフェイス
平面と立体が織りなす肌色通信

現在、オランダ　アイントホーフェンで制作活動を行う簑島さとみは、「私たちの肌は本来、臓器やパーソナリティを内包する容れ物であり、その容れ物の色にその人の価値は含まれていない」と語る。この考えを形に表現したSkin Toteは、肌の色の美しさと多様性をカバンに喩えて表現したプロジェクト。「社会や文化背景に及び、個人が社会でどのように扱われるかに影響する肌の色だが、それで判断される時代に終わりを告げている」と、社会的な課題に着眼しつつ、デザイン方法にも工夫を注ぐ。肌色の情報を触れて感じてもらうために、シリコン製で仕上げたカバンは、色というグラフィックな要素にテクスチャーをもたらし、視覚では伝わりきらない情報に触覚を与える。

こうした平面から立体を作り上げていく手法は、古来より日本文化に根付いている。グラフィックデザインからデザインを学んだ経緯の簑島さとみは、二次元のグラフィックと三次元のマテリアルを組み合わせる手法を得意とする。
人工素材 ×　自然素材を意識したInflatable Leatherのプロジェクトでは、空気で膨らませることで、平面が立体へと変身する。インフレータブルな素材のリサーチから始めて、自然素材である革との組み合わせに至った。さらに、その素材が本来持ち合わせる特徴をもとに、そこに全く逆の要素を加えて素材の面白い使い方を導き出す。
また、Hemでは、ラテックスを使った技法で、布と布を接着するための素材研究の過程で生まれた。シルクスクリーンのようにラテックスでグラフィックをプリントし、それと同時にプリント部分の布同士を接着させる。プリントしたグラフィックは紐を通す穴になったり、ほつれ止めとして機能する。

日本にいるときは制作過程は自分の中に留めておくものと考え、結果を見せることだけに重きをおいていた簑島さとみだが、オランダで生活し活動をしながら、リサーチのプロセスにも価値があることに気がついた。

今一番興味がある素材は革で、今後は本革や合成皮革や人工皮革など人工的な革でプロジェクトを実現していくことを課題にする。



© Ronald Smits

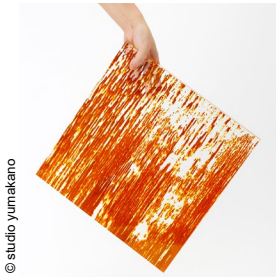
© Ronald Smits

狩野佑真

studio yumakano｜狩野 佑真

© Hiroshi Wada

© Gottingham


© studio yumakano

© Kusk

素材や環境に新たな価値を与えるデザイン

錆は飛行機を墜落させ、車のエンジンを故障させ、橋を崩壊し、鉄筋コンクリートの内部で広がる。悪者扱いされてきた錆。しかし、様々な色が複雑に混ざり合い非常に美しい模様であることに気づく。「見捨てられてしまう、その美しい錆模様を量産し、新しいテクスチャーとしてプロダクト製品へ利用できないか」と狩野佑真は考えた。Rust Harvest｜錆の収穫プロジェクトは、日光・雨・土・海水を用いて金属板を錆びさせ、そこから錆のみを剥がした金属板を再び錆びさせ新たな錆を作り出すという一連の工程は、農作物を生産するサイクルと同じように錆の模様を“収穫”している。錆びた金属板から錆のみをアクリル樹脂に転写させる技法の開発に成功した。さらに、生産性・流通性・コスト面なども考慮し、形だけのデザインのみならず生産体制までをトータルでデザインした。錆を封じ込めたアクリル樹脂は、金属と違い光が透過する様子が美しく、長い年月により変化する錆の時間を止めたような素材となった。本来のアクリル樹脂と同様の加工性があるため、プロダクトやインテリア用品・建材としても使用可能であり、素材の無限の広がりを内包している。

また、日本の森林問題に着眼した、ForestBank™プロジェクトは、森林そのものの価値を表現しようと生まれたマテリアルだ。製作プロセスとコンセプトが非常に重要なマテリアルなので、最初から多くを流通させることが目的ではない。現在は、建築やインテリア関連のプロジェクトに関わり納入事例が増えている。「様々な土地柄や季節、森林の状況によってその都度オリジナルのマテリアルが生まれるので、各地でこのマテリアルの製作をすることも面白いと思っています」と狩野佑真は言う。

マテリアルへの探究心を尋ねると、「現在、関心ある素材はソーラーパネルなどに使われている『結晶シリコン』です」と返答する。様々な場所で太陽光発電に活用されるソーラーパネルだが、そのリサイクルが困難で、寿命も数十年程度と長くない。自然災害に巻き込まれ、廃棄されてしまうことも多い、あの青くキラキラと反射する素材に不思議な魅力を感じるそうだ。また、ガラスや木材、石材、金属など従来の素材に対しても、新たな加工や組み合わせを発見することで新たな価値を生み出し、それらが新素材となり得ると考える。「従来の素材に対して新たな価値を与えることも我々デザイナーの役割だと思っています」と抱負を語る。

「様々な土地柄や季節、森林の状況によってその都度オリジナルのマテリアルが生まれるので、各地でこのマテリアルの製作をすることも面白いと思っています」

YUMA KANO

© STUDIO YUMAKANO

坂下麦

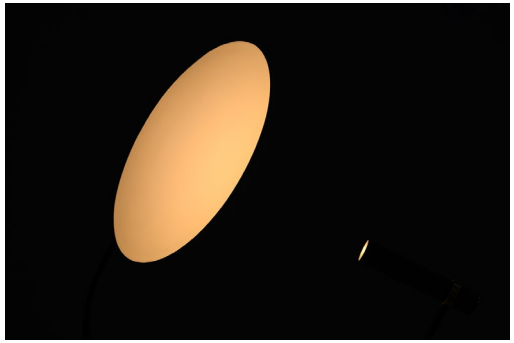
STUDIO BAKU | Baku Sakashita

デザインは人間の根源に根ざす活動

© Suzuka Sakashita

© Baku Sakashita

© Baku Sakashita

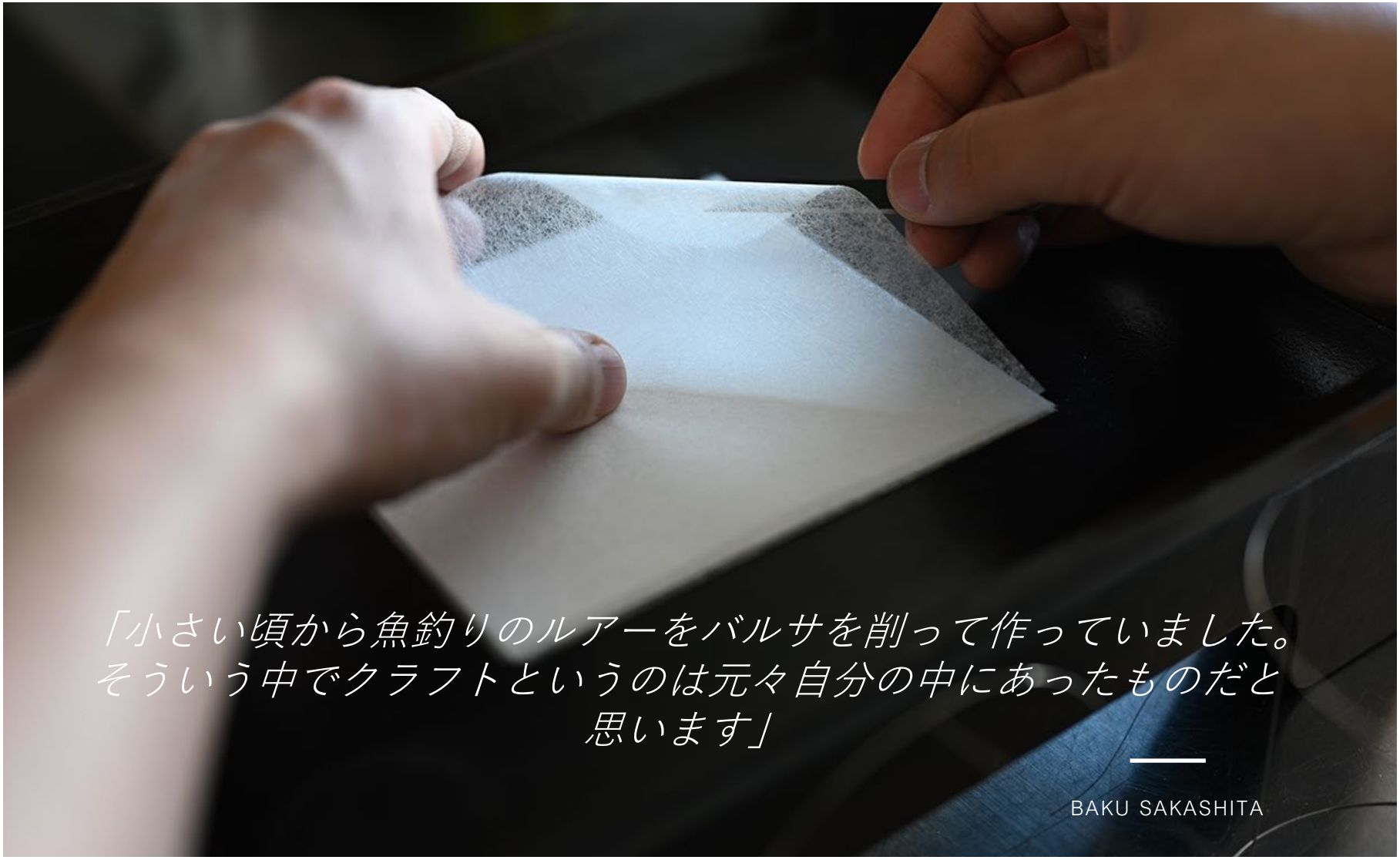


透けるほど薄い典具帖和紙とステンレスの細線を組み合わせた照明作品のSUKI。日本語の“すき”は、透き、漉き、隙、数寄を表す掛詞であり、透きは紙の透明性、漉きは紙を漉くこと、隙とは間(ま)を意味する。通常、紙で覆われた照明を、その構造を解体し間を持たせることで、LED光源からの光が紙を通過し、幾何学的な陰影を床や壁に投影する。一つ一つ手で制作されるSUKIは、障子に紙を張る際の水張りを応用した手法等、伝統的技巧を昇華させている。イサム・ノグチによるAKARIを現代的に再解釈した作品だ。

ディスク部分はLED光源からの光を受け面光源的に発光するPHASEは、月相を表現した照明作品。各ジョイントは磁力によって固定されているため、ディスクを回転させ任意の角度で固定が可能で、月の満ち欠けを表現する。そして、アーム部分は弧状に可動し月の公転を表現する。

長野県松本市に生まれた坂下麦。木工の家具職人が身近にいたことやクラフトが自然と身の回りにあったことも影響して、手を動かして何か作ることが好きだったと言う。「小さい頃から魚釣りのルアーをバルサを削って作っていました。そういう中でクラフトというのは元々自分の中にあったものだと思います」と振り返る。
医者として働き始めたものの、やはり手を使って作ることを断念できず、色々な分野の本を読み、何がしたいのかを考えた時期があった。その中で影響を受けた一人にイサム・ノグチがいる。彫刻家でありながら、照明や家具のデザイン、ランドスケープデザインまで幅広く造形を行った人物だ。当時、坂下麦は、デザインに対して商業主義的なイメージを持っており少し距離を感じていたが、非常に鋭い観察眼を通した物のデザインや、伝統文化を再構成していくようなアプローチを現代のデザイナーが考えていることを知り、デザインというのはただ単におしゃれなものを作ることではなく、何か人間の根源的な活動に根差しているものであるということに気づき、視点が全く変わった。そして、デザインを学び、大量生産を前提としたものではなく、自分の手で作るクラフト的なアプローチに惹かれた。
日本にはクラフト作家や工芸家が多くいるが、多くの場合素材に縛られている。金属、ガラス、紙などの異素材や異なる技巧を組み合わせて分野横断的に物作りができるというのはデザイナー特有の職能であると考えて、中間領域というあり方に身を置いた。ヨーロッパでデザインを学んでいたときに、むしろデザインの発祥である西欧のデザイナーが自分自身の手で作品を作り、発表し、販売している事例が多いことに気づいた。これは本質的に、日本でいうところのクラフト作家や工芸家のあり方と近いと思った。

これまでは照明作品を発表し続けてきたが、今後は家具や建築にも取り組みたいと熱意を語る。



© Baku Sakashita

岩元航大

Kodai Iwamoto Design (kohdaiiwamoto.com)

© Kodai

一見エラーのように見えることや小さな気づきから進化させるデザイン

2015年に発表され製品化されたBENTSTOOLは、ローテク製造方法から誕生した。金属のパイプを溶接やボルトで固定する際に、接合部分を平らに潰す技法のTube　Flatteningを家具の構造体に応用する際、金属用のパイプベンダーでアルミパイプを曲げると、力の加わる内面が潰れてしまうことがある。この一見エラーに見えることだが、ベンダーの円柱軸に沿って潰れたパイプの形状は、その軸と同じ口径のパイプを挟み固定させる。気づきから新しい機能が生まれた。
魔法をかけたかのよう、塩ビ菅に吹きガラスのような伝統的技法を掛け合わせることで、プラスチック製の花瓶に生まれ変わる。2018年に発表したPVC HANDBLOWING PROJECT は、伝統と革新、過去と未来のように相反する言葉の壁を取り除き曖昧にすることが狙いだった。岩元航大は「この花瓶が、一見伝統工芸品のように見えても現代的な素材でできていることを知ると、人々はその素材・製法・形状の整合性が取れずに、いつの時代に誰がどのように作ったのか曖昧になり混乱してしまい、価値を定めることが難しくなります」と言う。人の価値観とは曖昧なもので脆いことを証明する。それは、日本の美意識にもつながるのだろう。

今もなお、台風・地震・津波といったあらゆる自然災害に、絶えず直面する日本人は、自然界の威力に人間の手で征服しようとするのではなく、自然に抗わない道を古来より選んできた。作者が他界してもデザインした商品は残り続けるといった恒久的で西洋的感覚ではなく、時が経つにつれて劣化し自然へと帰る刹那的なデザインに日本らしい美を感じる岩元航大。しかし、自国の将来をも危惧する。海産物の水揚げ量の減少の問題や山間部に目を向けると、数十年前に国の政策により植えられた杉やヒノキなどの針葉樹林が需要の低下を理由に放置され、荒廃し続ける人工林が数多くある。一見異なる二つの事象が、自然の循環プロセスの中で大きく影響しあっている問題だと指摘する。モノづくり以前の問題の解決にデザイナーがどのように役立てるか、商品開発だけでなく一次産業にも目を向けたいと志を語る。

近年では、オンラインの普及により自由市場が活性化したことで、デザイナーがみずからECサイトを運営し商品を販売する動きも珍しくない。このように、これまでの型にとらわれず、デザイナー自身が自信を持って「良い商品」と思ったものは自分の手で市場に送り込む自発性が重要だと考える。
「クライアントとデザイナー、そしてユーザーの関係性を改めて考えることが私たち世代の課題です」と結ぶ。

「一見伝統工芸品のように見えても現代的な素材でできていることを知ると、人々は、いつの時代に誰がどのように作ったのか曖昧になり混乱してしまい、価値を定めることが難しくなります」

KODAI IWAMOTO

Pari Pari_Red oak © Tim R obinson

2022年ライジングタレント・アワード
選考委員長　隈研吾による総評

「今回拝見したプロダクトは、それぞれ単独で面白さを見せているものが多かったが、プロダクトが置かれる空間あるいは都市空間との関係性を考慮するとまた違ったデザインが見えてくるように思われる。それが社会との関係性を深めていく端緒にもなっていくと思うので、プロダクトを中心により広い世界に目を向けてもらえればと感じた。」

ライジングタレント・アワード クラフト：芸術工芸を奨励する新しい部門

2022年１月、新設されたライジングタレント・アワードの任務が、アトリエ・ダール・ドゥ・フランス（フランス工芸家組合）に託された。初回の賞は、陶芸家の黒川徹を奨励するために、デザイン、ファッション、芸術工芸を推奨するパリ市の管轄Bureau du Designと協働した。会場内ホール5AのCRAFTコーナーに展示される作品は、宇宙と物理学のテーマに触れており、世界の美術館コレクションとしても所蔵される。

フランス工芸家組合代表者のオード・タオンは「以前より、フランス工芸家組合は日本とのパートナーシップを育んできました。両国とも共通の価値とビジョンを分かち合います。双方の国にとって、芸術工芸は、本質的に遺産と芸術的なアイデンティティを支えています」と語る。

「黒川徹の彫刻的な作品は印象的です。作業を介して彼は、バランスを失わせずとも崩壊させずに、作品を踊らせ、拗らせることを可能にしています。
空と密、立体とバランスの戯れで素材の限界を押し上げ、陶芸の物理的かつ造形的な価値をよりどころにしています。」

黒川徹

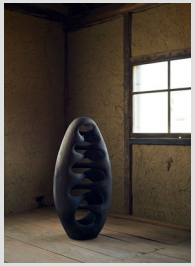
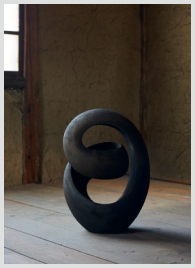
www.instagram.com/kurokawa_toru_/

近年は、数学的なアプローチで制作をする造形作家の黒川徹。
今回出展する作品もその一部であり、メビウスの帯やクラインの壺などが連想される形をした位相幾何学のように、内側も外側もない形を特徴にする。作品は、粘土を手びねりによって成形し、自作の窯を用い、薪の炎で、焼いている。これは、古くから日本の屋根に用いられてきた、いぶし瓦の技法だ。
原初的な方法から、自身の身体感覚をもって制作する黒川徹は、「日々、自然の素材と対話することは、新たな発見と創造力を与えてくれます。」と言う。この行為は、数学というテーマからは相反するように感じられるが、実は宇宙を構成する物質との対話であり、この世界の構造を知るということにも繋がるのである。
黒川徹が関心を寄せる古代芸術、その思想や文様なども、彼の創作と類似している。作品は、絶えず人間の精神を反映した普遍的な魅力を持つものでありたいと考える。

そんな黒川徹は、大学で彫刻を学んだ。20歳の頃に出会った土の造形に、直感的に惹かれ、のめり込んだ。構造とかたちの関係性には、当初より関心が強く、振り返れば、カゴを編む際の、単調な作業の繰り返しとその法則性に没頭したこともあった。

現在の作品は、膨らみのある曲面で構成されている。それは土器づくりの叩き成形の技法を応用している。エジプトやトルコなど中東を旅して、土器づくりや古代の土器に触れて、現在の作風に至るきっかけとなった。

粘土を主な素材として10年以上作品制作を続けてきたが、2018年以降、フランス・パリの、金属と陶を融合した作品を作るカロリン・ヴァジュナー（Caroline Wagenaar）とのコラボレーションをする契機が訪れた。そして、別の素材との出会いがあった。金属との出会いが派生して、最近では、石や木、絵画に表現方法を広げている。
特に金属は、これまでの陶芸での表現を生かしながら、細いラインでの光と影の表現や、より大きな作品制作を可能にさせた。黒川徹は「今後は、より空間やインスタレーションへのアプローチをしていきたいと思います。」と夢を膨らませる。

© M. Haruhi Okuyama

© M. Haruhi Okuyama

メゾン・エ・オブジェについて

SAFI（フランス工芸家組合とRXフランスの系列会社）主催によるメゾン・エ・オブジェは、25年にわたり、デザイン・デコレーション・ライフスタイル分野の国際的なコミュニティを牽引し、まとめてきました。その特徴として、実り多い国際的な出会いを生み出したり、展示会やデジタルプラットフォームに参加するブランドのビジビリティを高めたりする能力だけでなく、特異な素質によってインテリア業界をときめかせるトレンドにスポットを当てています。メゾン・エ・オブジェは、才能ある人物を紹介する、オンライン／オフラインでの交流やインスピレーションを得るための機会を提供する、企業の発展を助ける、といったことを使命としています。年2回開催される業界関係者向け展示会と、一般向けイベントとしてパリの街を盛り上げる9月のパリ・デザイン・ウィークを通じ、メゾン・エ・オブジェは、関連産業にとって必見のイベントとなっています。

2016年からは、オンラインプラットフォーム「ＭＯＭ」によって、バイヤーとブランドの年間を通じた継続的な交流や、新コレクションの発表、対面のアポイントを超えた繋がりの創出などが可能となりました。週に一度、新作をピックアップしスポットを当てることで、継続して業界の活動を促進しています。

さらに一歩進んで、今後はメゾン・エ・オブジェ アカデミーが、市場のトレンド読解や教育に特化した特別なウェブチャンネルを、業界関係者向けに毎月提案します。Facebook、Instagram、Twitter、LinkedIn、Xing、WeChatなどのソーシャルネットワーク上でも、100万人近いフォロワーがコミュニティを形成し、日々充実した交流が行われています。

プレス関連の全情報は、
展示会公式サイトをご確認ください
www.maison-objet.com/fr/paris

CONTACT PRESSE

S2H Communication
T: +33 (0)1 70 22 58 55
maisonobjet@s2hcommunication.com
Sarah Hamon – sarah@s2hcommunication.com

メゾン・エ・オブジェ日本総代理店
株式会社デアイ
担当：嶋田
mo-japon@deai-co.com

CONTACT ORGANISATION

SAFI ORGANISATION
Filiale d'Ateliers d'Art de France
et de RX France
T. +33 (0)1 44 29 02 00

Philippe Brocart
Directeur général de SAFI

Caroline Biros
Directrice du marketing et
de la communication
T. +33 (0)1 44 29 06 94
caroline.biros@safisalons.fr

Aude Tahon
Présidente d'Ateliers d'Art de
France

Michel Filzi
Président de RX France

©Concept Verre