



ダイナミックデザイン宣言

P.8 Project Report より

スプリングボード
織部賞受賞をインダストリアルデザインの跳躍板として

と無不舎色舎照観
く生利即和利見自
く不子。是子。五在
く無滅。空。色。皆。菩薩。
く受不。證。空。不。空。
く行垢法即。不。異。行

Special Theme

変化の時代を生き抜く
GK グループの創造力

栄久庵 憲司



Project Report

ダイナミックデザイン
宣言

石山 篤



Special Theme

砲のかたち

西沢 健



Topics

OTDR がドイツ iF 賞に

朝倉 重徳



Today's Eye

univehicle.net

梶川 伸二



World Report

新しい役割を求めて

島崎 信



Project Report

フォルミオ開発
ストーリー

阿久津 雄一



World Report

フィンランドの風景

変化の時代を生き抜く GK グループの創造力

時代の大きな変曲点に、新たな文化の目が潜む
時代の流れに勇気を奮って対応し、未来の希望と自らの夢を手中に

栄久庵 憲司

文明の大きな変わり目、時代の変曲点には非常に厳しい状況が醸し出されるものだ。そこでは、古い仕組みが消え、新しい仕組みが台頭して来る。人心が落ち着かないのも、そのせいである。そうになると様々な妖怪がでてくる。この妖怪は、行き場のない何か不思議な精神の状況が、えも言われぬ形を成したものである。時代に取り残された人間たちの幻想と言ってもいい。

いま、IT革命とか、科学・技術の台頭、民族や災害の諸問題など、様々な不安定な状態が現れているのは、文明が大きく変化しようとしている事の証しに他ならない。そういう大きな変化に対して、精神的な安堵、魂のよりどころを求めるところから、新たな文化の目が生まれてくるのではと思えてくる。おそらく、先に歩いていかなければならないという今日の焦りと、取り残されては困るという不安感が、我が国を全体的に覆っているのではないか。この病める精神状況は、いわばしっかりと心身のよりどころを失っていることに起因する。別の言い方をすれば、「目標があってもそれを達成できない」「目的地が見えつつもそこに到達し得ない」という今日の危険な心理的不安定状態を生んでいるのだ。

戦後50年、つまり20世紀の後半に、大きく時代は変革され、その中であって、デザインは際だって強く求められて来た。GKは、時代の求め、人の求めに応じて、組織的・事業的存在を次々と生みだし、有機的な進化を遂げてきた。たくさんの神々が一緒になって、上手に暮らしていこうという東洋的汎神論に似て、様々な要素、能力が集ま

り、数珠のように繋がりあって、我がGKグループは過去50年の展開を続けて来た。

GKの組織構成は、曼陀羅を模していると言えよう。曼陀羅は、近くで観ると、たくさんの世界、たくさんの現象が渦を巻いているが、遠くから観るとひとつの美しいかたちを為している。現在のGK曼陀羅は、グループ11社からなり、それぞれの会社が、領域別、特性別にグループネットを構成している。そしてその総体としてのGKグループは、より広範な情報、視点、技術を得ることにより、デザインの創造集団たる美意識の世界を構成しているといえよう。

新世紀に入り、これから、少しずつ新しい芽が生まれていくだろう。時代の流れに勇気を奮って対応していかなければならない。コンサバティブに自分たちの来し方の世界のみを寄りかかっていたら、いずれ滅びてしまうだろう。一人ひとりが、時代の流れ、創造的な芽を見据えない限り、「もの的心と人の世界」を掴むことが出来ない。

「初心忘るべからず」ということを、今、改めて考える。初心に帰って、愚かしいものを捨て去る。般若心経の教えで、^{ごうんかいこう}五蘊皆空という考え方がある。「全てを、諸々の世界を、空とする」「全てを捨ててこそ新しいものが得られる」ということである。捨てるのも勇気がいるし、新たな発見に挑戦するにも勇気がいる。今や、21世紀に入ったからこそ、この事を実践し、未来の希望と自らの夢を手中におさめなくてはならないと強く思う。

(2001年4月2日第48回GKデザイングループ始業式スピーチより)

(えくあん けんじ：GKデザイングループ代表)

「説摩訶般若波羅蜜多心経」
觀自在菩薩。行深般若波羅蜜多時。
照見五蘊皆空。度一切苦厄。
舍利子。色不異空。空不異色。色即是空。空即是色。受想行識亦復如是不生不滅。是故一般若心經より

鉋のかたち

日本人に具わった「かたちのDNA」。それは今日の単純化に繋がる「美意識」の源泉時代の変化に揺らぐことの無い、各国・各地域に存在する異なった美意識とかたち

西沢 健

最近「人間工学 (human engineering /ergonomics)」という言葉がデザインの過程で余り使われなくなった。デザイン手法の中で、当然のことになった為であろう。今や、人間工学は基礎学問の一つとして扱われている。かつて盛んに用いられた「マン・マシーン・インターフェイス (man machine interface—機械と人間の関係)」という言葉も「コンピューター画像設計」が取って代わる言葉となった。

また一方で「ユニバーサル・デザイン (universal design)」という切り口が急浮上し、再び人の身体に、また手足にフィットすべく、有機的な不思議な形を生みだし始めている。

不思議と言えば、手にフィットするように作られた西洋鉋の形である。ご存じのように、この鉋は日本のものとは逆で、押して削るように作られている。実際に使ってみると、確かに具合の良いのが分かる。しかし日本の四角い鉋に慣れているせいか、やはり西洋鉋以上にそれは使いやすい。

現在の日本鉋の原型は、西洋から中国を経て、江戸初期に渡来したという。当初は押したり引いたり両方遣いであったが、そのうち引き方式に固定された。そして形も取手が消え、単純な四角い形に整い、現在に至っている。余談になるが、お隣の韓国までが押し遣いの鉋である。日本に来て初めて引き遣いに変わっているのが興味深い。

そこで何故、引き遣いになり、単純な四角い形に収まったのかを大工道具に詳しい知人に訊ねたが、定かな答えは返ってこない。私は、こまかな細工が出来るからではないのか、と勝手な解釈を述べてみたが、西洋鉋でも同じことが出来ると反駁された。更に「それは日本のDNAではないのかなあ」とその人は言うのである。

なるほど、DNAを「美意識」と解釈すれば、それ

が日本の鉋の形を固定化していったのではないか、と思えてくる。大雑把な推理だが、その形は出雲の大社造りや伊勢の神明づくり、そして祭事の諸道具などに共通するところがある。

神道の思想に「丹心を以て、清潔く斉慎み (いさぎよく いみつつしみ) 左のものを右に移さず」とある。「丹心」とは明るく清らかなることとあり、それに加えて「明・浄・正・直」を定めている。日本の美意識とはこのような精神に支えられているのかと思うと鉋の形にも少なからず影響を与えていると考えられなくはない。

この美意識を集約して考えて来ると、近代デザインが抛りどころとしていた「単純化」に繋がっていく。代表的な作品として、ドイツウルム造形大学 (hochschule für gestaltung ulm) の教授でもあったハンス・ギュジュロ (Hans Gugelot) がデザインしたブラウン (Braun) 社のレコードプレーヤーが思い出される。箱形で直線的、両側は白木づくりで真ん中は白色、といったものだ。そうした形を是とする教育環境の中で日本の鉋を見たギュジュロ氏が「ウルム造形大学のカンナだ」と言ったことが想い出される。

時代の流れにおける偶然の一致に過ぎないものかも知れないが、もう一步踏み込んで考えて見たとき、それはデザイン真理の一端であることに間違いがないと思う。

世界の各国、各地域にはそれぞれに異なった美意識と形が存在している。日本の鉋の「かたち」もそうした文化のなかから育まれたものであろう。その「かたち」はいかなる時代の変化にも揺らぐことなく、我々の生活の中で生きている。そうした「かたち」を大切にしたいものである。

(にしざわ たけし : GKデザイン機構代表取締役社長)



(左) 日本鉋、(右) 西洋鉋



ハンス・ギュジュロがデザインしたラジオ・レコードプレーヤー、SK4。1956年ミラノ・トリエンナーレでグランプリを受賞した(『現代デザインの水脈：ウルム造形大学』展図録、武蔵野美術大学編より)

univehicle.net

「ユニビークル」は誰もが楽しむことのできるスポーツ遊具システム
利用者参加型の開発プロセスへの挑戦

梶川 伸二

ユニビークル

既号 (NO.6—ユニバーサルデザイン特集) でも紹介した自主研究テーマのその後を報告したい。

ユニビークルは身体能力や年齢に関係無く、一人でもより多くの人が楽しめるように計画された新しいスポーツ遊具システムである。ユニビークル (Univehicle) とは、ユニバーサル (Universal=全ての人の) とビークル (Vehicle=乗り物、表現手段) とをあわせた名称である。ユニビークルは、一人ひとりの個性に合わせたシーティングを中心に、乗り物を選ぶことにより、様々なスポーツを多様な環境で楽しめる展開性をもったシステムである。現在開発中のものは室内 (体育館等) をスムーズに移動するためのもので、速さや球技を楽しんだり利用者の工夫による様々なゲームをする事を目的としたものである。将来的には空を飛んだり、自然を楽しんだりできる乗り物の開発も目指している。

声をかたちに

現在10種類20台のプロトタイプ (機能検討用) を製作しており、月一回のペースでこれまでに6回の試乗会を開催した。目的は試乗者の評価とにかく耳を傾け、声をかたちに反映する事である。試乗者の輪を広げ、継続的に開発に参加してもらう目的で、ホームページ (<http://www.univehicle.net/>) を立ち上げた。利用者と設計者と製作者が一体となったコミュニティづくりは、現在徐々にではあるがそのネットの輪を広げつつある。

このプロジェクトは当初、「下肢障害者のための」といった限定した利用者像でスタートしたが、試乗会を通じて、お年寄りから子供まで幅広く楽しんでもらえることから、現在は「誰もが楽しめる」ものとして計画に変更が加えられてきた。これも利用者の声からうまれたうれしい誤算である。

世に問う

ホームページ上では、通常の商品開発ではありえない徹底した情報公開を試みている。

開発日誌では、プロトタイプが生み出されるプロセスを生々しい映像で京都の工房や試乗会の会場から配信している。メーリングリスト上では、国外からトップアスリートの海外情報も届く。利用者参加型の開発は、このように設計者と利用者の腹を割った情報交換から生み出される。

開発段階から「世に問う」姿勢を維持しているこのプロダクトも、来年には「商品」という形で一人歩きをさせる予定である。スポーツソフト (競技ルールや普及組織) づくりだけでなく、製作会社や販売ルート の決定などまだまだ課題の多いプロジェクトではあるが、コミュニティの力を最大限に活用し最適なパートナーを見つけたいと考えている。

夢

試乗会でユニビークルにはじめて乗った瞬間、みんながみせる何とも言えない「笑顔」。みんながという表現はけっしてオーバーでない。このプロダクトは、ひょっとして、設計者の思惑以上に人を楽しませる奥深い力をもっているのではないかとさえ思えてくる。これも計画の中での発見である。

ユニビークルは我々作り手にも大きな夢を抱かせる。将来的にこのプロダクトシステムとその競技は、世界中どこにでもあるポピュラーなスポーツとなり、様々な展開と進化を続けていく。地域に根ざしたオリジナル競技やクラブチーム。パラリンピックの公式競技としてのトップアスリート達の目標として。

そんな夢を見させてくれるユニビークルに感謝。
(かじかわ しんじ：GK京都副部長)



長野パラリンピック・アイススレッジスピードスケート金メダリストの松江美季さん、アイススレッジホッケーカナダナショナルチームのショーンさんを招いての第一試乗会 / 2000.7 月



子供用のユニビークル。乗りこなしの早さはやはり抜群



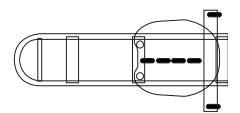
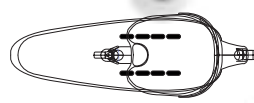
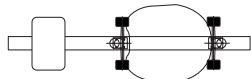
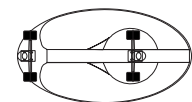
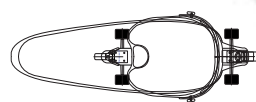
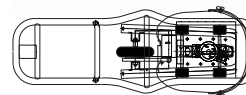
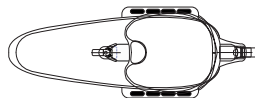
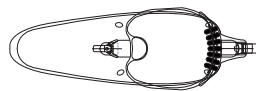
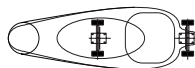
楽しみ方にルールはない。こんな乗り方も



「みんな」すてきな笑顔。これがあるからやめられない



ユニビークルで鬼ごっこ。結構エキサイトする



プロトタイプ
旋回性や直進性、制動性、スポーツをするために最適な動きを見つけるために製作した機能プロトタイプ。乗り物の「原型さがし」はこれからも続く

フォルミオ開発ストーリー

親の素朴な思いをデザインした子供家具
ニッチな市場から新時代の流れが見えてくる

阿久津 雄一

商品開発のきっかけ

5年前、「何か子供向けの家具が出来ないか」という漠然とした打診を受けた。クライアントは生活関連用品を扱う中小規模の商社三栄コーポレーション。中抜きの時代、自前の商品開発に活路を求める新規事業であった。調査をすると、消費低迷・少子化時代にも関わらず子供関連市場は活況であった。一方、子供向けの家具は、ベビー家具か学習機のみで一時的な商品ばかり。私たちは、親にも満足が得られ、幼児から成人になるまで長く使える家具という、これまでの市場にない商品企画を提案することにした。果たして、日本の消費者がこのような思考を受け入れるのだろうか。乳幼児を持つ主婦を対象に、グループインタビューで確かめることにした。

日本生まれ、デンマーク育ち

「学習机はすぐに飽きがる、できれば長く使える本物を与えたい」「インテリアに合った物を買いたい、良い子供家具が見つからない」など現状に対する不満が目立った。さらに、幼児教育の専門家からは「2〜3歳からの自立を支える良い環境作りが大切」とアドバイスを頂く。予想外の声に、子供の心身の成長とともに変化成長し、リビングにも置けるこれまでの商品にないシンプルなデザイ



一種類のネジと一定の間隔の穴。フォルミオの単純な基本システムは様々な変化に対応する柔軟性と発展の可能性を秘めている

ンを提案した。一番のこだわりは子どもの感性を育む木の自然な色と手触り。商社の目で世界中の製造メーカーを打診したが、面倒な要求に良い返事がなかった。やがて、亜麻仁油と蜜蝋ワックスで仕上げたスチームドビーチ材を扱うデンマークの家具メーカーに出会う。子どもたちのためによい物を作りたいという思いが共感を得、クラフトマンシップ豊かな製造パートナーが決まった。

市場の壁と新たな道

一方、一般の家具販売ルートを訪問し、取扱意向の聴取を行った。結果は不評。家具市場低迷のためだけでなく、子供向けは使い捨てで十分との風潮が根強く残っていたからだ。進むべきか引くべきかの岐路に立たされた。私たちは新たな販路開拓を提案し、ハウスメーカーやインテリアショップなど別のルートを紹介した。そこでは正反対に「こういう商品が欲しかった」との声。量を見込むのは無理だが、品質と機能を説明してていねいに売る商品に育てたいとトップに報告。開発続行の承認を得ることが出来た。

子供家具市場の萌芽期

デザインと製造技術とのすり合わせ、サンプル品の評価を経て1997年のクリスマス、百貨店の輸入家具売場に商品を搬入。生涯家具「フォルミオ」が誕生。商品はデスクとチェアなど5品目。東京の百貨店、ハウスメーカー、インテリアショップの3つのチャンネルで細々と販売を開始した。翌年、子供服や輸入玩具などを扱う販売店の販路を開拓し、全国規模の展開に広がる。商品も、ベッドやシェルフなどを加え16品目に成長した。動向を見守っていた家具や生活雑貨の専門店がシンプルで飽きのこないデザインの子供家具を続々投入。この新たな市場の将来性が話題となった。

顧客と共に進化する商品

昨年4月、自由が丘に直営店をオープンする。顧客はもちろん、取引先やインテリア・設計などの関係者に生涯使える子供家具を知って頂くことが

ねらいであった。未来をにう子どもたちのための情報交流の場として教育や遊びに関する展示イベントも定期的に行なった。同じ価値観を持つ人々が足を止め、業種を超えたネットワークが形成された。フォルミオはシステムとして統一された商品なので、お客様の直接の声を汲み上げて、無駄のない追加商品開発が可能だ。現実に直営店では、必要なものを年齢に応じて少しずつ揃えるという購入パターンが定着しつつあった。

新時代の物づくり

GKはデザインを通し、調査から商品開発、販売ツール制作、店舗計画と全てに関わってきた。振り返ってみると「意を同じくする人々との出会いと共感」がこの新規事業展開のキーワードであった。価格破壊が話題になっているが、高くても質のよい本物を長く使いたいという思いに出会い、成熟社会到来の兆しを実感した。

(あくつ ゆういち:GKインダストリアルデザイン取締役)



幼児期の活動の多くは親の目の届くところ。リビングの一隅に置けるシンプルなデザイン



生涯使える子供家具普及の拠点「フォルミオ自由が丘店」。お客様や住宅・インテリアの専門家、教育関係者との情報交流の場を目指す (URL <http://www.formio.co.jp>)

ダイナミックデザイン宣言

スプリングボード
織部賞受賞をインダストリアルデザインの跳躍板として

(石山篤・第3回織部賞受賞告知および織部賞のあらましについてはP17を参照されたい)

石山 篤

「鼓動」披露目の宴

悠久にたゆたう「時」の流れを凝縮して、一閃光の箭の如き鼓動が、魂をつきぬける。

モーターサイクル・ライダーにして鼓奏大倉流家元、無形文化財、大倉正之助の打ち出す鼓の衝撃波は、人類の深奥に潜む野生の情念を痛撃し、人体と鼓の人器一如の境地に至り、やがて鼓動するモーターサイクルにうち股がる「人機一体」の境地と輻輳をはじめめる。

能とオートバイ、伝統芸能の芸域の高みと工業製品の美学の深みとを重ねあわせる、その世界初の試みが演出されたのは、2000年8月8日、宝生能楽堂における第8回飛天双〇能、翁附五流五番能の催しだった。

それは人機官能・ヤマハ「MT-01・鼓動」の御披露目の饗宴でもあった。

デザインに品格と、誇りの復興を

20世紀、工業社会の展開とともに、インダストリアルデザインは工業製品の品格、質、機能、美を司る職能を確立しようと努力してきた。

しかし現在、商品相互間の激しい闘いはデザインの正道に反して、創造的職能の良心をないがしろにし、過剰な機能付加によって身体技能や五感の感知能力を退化させ、あるいは存在感なき軽薄商品の横溢で、人間性の疎外と、精神の空白の世紀末的状况をもたらしはじめた。



第8回飛天双〇能における大倉正之助氏の鼓奏

商品に価値を与え、生命力をつける事を使命とするデザイン創造においても、国際的にイミテーションやコピーが氾濫し、生産バブルによる低価格競争が工業製品全般を低価値化する、といった背景に経済不況が重なって、デザインの無力化の憂いが蔓延しはじめています。

ここで必要なのはインダストリアルデザインの役割の再認識、ないしは再定義である。

従来デザイナーは「デザインは芸術ではない」を自論にしてきた。その場合の芸術は、個人の自己表現としての創造であるが、デザインは、デザイナーの自己表現であってはならない、と自戒してきた。デザインは一般大衆、生活者のニーズを代行する機能的普遍性をもつ表現であり、アノニマスな非個人的使命を背負った、無名性の創造行為であると唱えてきた。

この普遍性を逆手にとられてしまったのが、市場調査結果を形にする商業的なスタイリングデザインであり、造形の誇りを失った現在の商品世界が、表層的な表現の場と化す恐れを、醸造しているのである。

大倉正之助の打つ鼓は万人の魂をつらぬく。その芸域の深さと力は、躍動するモーターサイクルの鼓動に通ずる。鼓奏の高みと歓びを芸術というなら、バイクの造形力も芸術——優れた工芸力、工業技術の協合によって複製される創造物も、芸術である。

「能とオートバイの共演・鼓動」は、まさにそのインダストリアルデザインの再定義の表明であり、あらたなデザイン宣言であった。

モーターサイクルは芸術作品である

インダストリアルデザインは芸術である、というデザインの再定義の試みは、1998年夏、ニューヨークのグッゲンハイム美術館に大観衆を集めた、ザ・アート・オブ・ザ・モーターサイクル展にも実証された。モーターサイクルを、工業時代の初期に生まれ、技術の進展を一身に受胎しつづけた”

時代”の結晶体と位置づけ、「モーターサイクルは20世紀のメタファーである」(Thomas Krens、同展図録序言)と銘打って、モーターサイクルの歴史展を開催したのである。

個の自己表現であるオリジナル一品制作の芸術作品を並べる美術館に、工業製品であり商品として大量に複製され一世紀を優に越える機械、インダストリアルデザインの「作品」が並んだのであった。近代文明が身体的隷属の疎外をもたらしてきたの中であって、モーターサイクルという機械が、肉体と精神の、美の力をもたらす、先端の境地を拓いてきたのである。

20世紀のメタファーとされたモーターサイクルは、その長い歴史の末に、いま次なる世紀のメタファーとして、さらなる芸域の深化を遂げようとしている。

人間復興の複製芸術—インダストリアルデザイン

新世紀は人間復興の世紀として期待されている。モーターサイクルが先んじて拓く肉体と精神と工業技術とが一如となる複製芸術の境地が、魂のエネルギー表現として、繰り広げられ、商品に造形の生命力、官能的な魅惑力をもたらすデザイン力となり、それを企業が支え、インダストリアルデザインを蘇生させていく。

その予兆を一身に体現しているのが、ヤマハ「MT-01・鼓動」なのである。それは私達GKダイナミックスが、伝統芸能の至高の鼓奏と呼応し

あった、「能とオートバイ」の破天荒な共演の試みと、古田織部の破格の精神の、時代を越えた、「織部主義^{オリベイズム}デザイン宣言モデル」なのであった。

こうして昨夏、ヤマハが主催した宝生能楽堂における「双〇能」は、伝統芸能の「能」と現代インダストリアルデザインが出合い、コラボレートしあう芸域輻輳の証を立てる試みであった。

この本邦初の企画は、大倉正之助と、編集工学の提唱者、松岡正剛氏の共同プロデュース、それに私自身もデザインに協力して実現を見た。この伝統芸能界とデザイン界にとっての、大きな「事件」が機縁となって、インダストリアルデザインの21世紀へのスプリングボードとなるべく、今回の国際的な織部賞の栄誉を与えてくださった方々に、深い感謝を捧げたい。

織部賞受賞者の責務は「現代の織部」たることをさらに広く、深く、破格の創造行為をもって立証していくことにある。私たち織部主義^{オリベイズム}創造集団GKダイナミックスにとっても、この意外性に満ちた事業に、新たに挑戦するスプリングボードに立たされたことは、まことに有難い21世紀のスタートとなった。インダストリアルデザインの真価と境地を、私達モーターサイクルを主軸とするダイナミックデザインの領域から切り拓いていこうと、兜の緒をひき締め勇気づけているのが、昨夏につづく、この熱い夏の心境である。

(いしやま あつし：GKダイナミックス社長)



ヤマハ「MT-01・鼓動」胎児の鼓動に生命が始まるように、太古から未来へと貫いて鼓動する、生命体としてのバイク 1999年

OTDR がドイツ iF 賞に

社会、産業の変化は工業デザインの評価基準も変える
変化の時代における、産業機器にとってのデザイン賞の意味を考える

朝倉 重徳

社会の変化とデザイン評価

デザインは社会との関わりで成立する。工業デザインも例外ではない。社会、産業の変化は工業デザインのとらえ方、評価基準も変える。ドイツ iF 賞や日本のグッドデザイン賞も、従来の範疇ではとらえきれない製品を包含するために「エコロジー」や「インタラクション」などのカテゴリーを設けるようになった。形的美醜よりも、変化する社会における時代への対応の方が評価の対象となっている。そんな状況だからこそ、社会、生活の軸脚となるプロダクト製品にとってデザイン賞が持つ役割を改めて考えてみる必要がある。

iF Product Design Award 2001

アンリツ株式会社の製品で、光ファイバーの接続状況をフィールドで検査する計測器 OTDR (Optical Time Domain Reflectometer) が iF プロダクトデザイン賞 2001 を受賞した。iF 賞は工業デザインの振興を目的にドイツの「インダストリー・フォーラム・デザイン・ハノーバー」が毎年開催している世界的に定評のあるデザイン賞のひとつであり、1953 年以来実施されてきた同賞は、1997 年度から、主に工業製品を対象とする「iF プロダクトデザイン賞」、「iF エコロジーデザイン賞」、「iF インタラクションデザイン賞」の 3 部門からの構成となった。「iF プロダクトデザイン賞」部門は、

- Office Business
- Home
- Lighting
- Industry
- Medical
- Consumer Electronics
- Public Design
- Textile Design
- Communication
- Household
- Building Technology
- Transportation
- Leisure
- Lifestyle
- Packaging Design

の 15 分野に分かれており、アンリツの OTDR は、インダストリー部門で受賞した。

産業機器のデザイン

コンシューマープロダクトは、エンドユーザーが

直接購入し生活の中で使用する製品である。他方、計測器等の産業機器 (インダストリー) は製品を造る等のためにプロが使用する道具



である。コンシューマープロダクトの場合、デザイン (色、形) の決定要因にマーケティングが大きく関わるのに対し、産業機器のデザインでは、機能、エルゴノミクスの比率が大きくなる。産業機器のデザインにマーケティングの影響が少ないということは、「売れた製品」のデザインを少しアレンジして付加価値としての機能を加えるといった差別化デザインをする必要がなく、つまりマーケティング主導デザインの弊害が少なく、「本来のもの造り」として造り手側主導のデザインができるということである。反面、機能が満たされていればデザインは二の次といった考えに陥る可能性もあり、産業機器において、その製品デザインのクオリティを高く保つためにはコンシューマープロダクト以上に造り手側がデザイン意識を高く持ち続けることが求められる。それは製品開発に関わる人々の意識、特にメーカーの理念とエンジニアのデザイン意識とデザイナーのエンジニアリング思考がひとつになってはじめて実現する。

デザイン賞の意味

コンシューマープロダクトの場合、街で消費者の反応を直接見ること聞くことができる。「売れた売れない」だけでなく、「好き嫌い」、「美しい醜い」等デザインに関わる評価について数字でフィードバックを得ることもできる。産業機器の場合、製品評価のほとんどは機能面に終始する。では、プロの現場は性能は高いが醜い道具ばかりかという、決してそんなことはない。産業機器においては機能の高い製品はデザインクオリティーも高いことが多く、それはマーケティング的要求によってではなく、もの造りの意識の結果であるといえ

る。開発に携わる者が、もの造りに対する高い意識を持ち続けるためにも、産業機器にとってデザイン的评价を得ることは非常に大切なことであり、デザイン賞はコンシューマプロダクトにとってのそれ以上に意味のあることかもしれない。今回の

インダストリー部門での受賞は、あらゆる分野で高いデザイン意識を持つヨーロッパの、特に工業製品に高いクオリティーを持つドイツにおいてのことだけに、価値のあることだ。
(あさくら しげのり:GKインダストリアルデザイン室長)



OTDR (光パルス試験器 MW9070B アンリツ株式会社)



アクリル製受賞盾



OTDR 背面



授賞式風景



ハノーバーメッセにおける展示風景

新しい役割を求めて

日本フィンランドデザインシンポジウム「静けさのデザイン」

島崎 信（日本フィンランドデザイン協会 日本理事長）

協会(JFDA)の発足

1999年の秋、ヘルシンキ芸術大学のユリヨ・ソタマ学長の来日を機に、かねて求められていた日本とフィンランドの間の恒久的なデザイン・文化の交流を行う組織として、「日本フィンランドデザイン協会」の設立に向けて、具体的な作業が始められた。

日本とフィンランドの気質・文化には、多くの共通理解の出きるものを持ち、多くの先人の努力による交流の実績を持っている。

にもかかわらず、この新たなる提案はデザインの分野においても、インダルトリアル、インテリア、クラフト、グラフィック等々、専門分野にあまりにも細分化されてしまった現状に対する仕切り直しの行動ともなった。

デザインを単なる「ものづくり」の手段とする考え方から、その国の文化と生活を背景として、その国の人々の日常性に深く関係する歴史文化行為へと変化している。更に地球規模のすべての人々に関係する「提案行為」とする考え方の変化も重要な要素となっている。

地球規模で、文化と感性の共通性を持つ日本とフィンランドの間で、デザインと文化を総合的に考え、交流する「場づくり」がその時から始まった。

そのような「場」の必要性を強く感じて居られた日本の栄久庵憲司氏を会長に、フィンランド側理事長としてユリヨ・ソタマ氏、日本側理事長として島崎信、日本側事務局長村井大三郎氏の構成で、2000年4月14日、東京で日本フィンランドデザイン協会(JFDA)が発足した。

両国の創立メンバー（理事）の第一回会議は2000年6月、白夜のヘルシンキで開催された。

The QUIETNESS

協会設立の準備の過程で、日本とフィンランド

の文化と感性を背景として、当面の協会活動のイメージテーマの表現に「The QUIETNESS」が取り上げられていた。

「The QUIETNESS」は単なる音響的な意味の「静けさ」を越えて、文字・言葉としての「静寂」に軸足が置かれている。即ち騒がしさの対義としての静けさ、無音を意味するよりも、「しんとした静けさ」人為的な音ではなく、かすかな風の音、風にゆれる木の葉、動く人の気配。それは人間が今、居る周辺の表情を、そこの気候を、季節の変化を表す。

「静寂」の中にいる。外部からの刺激に反応する受動的なものから、自らの内側から生まれる何物かを知覚する主体的な姿を求めていく。

自らが自己に向かい、自己からそれに答える。自己の内的なものに向かい合う、自問自答の循環の場を求める。

「スピードと量」をキーワードとした過去の世紀に替わって、個人がどのように生きる姿勢を持つのか、「思考と質」が求められるよう。

デザインと文化の領域での「思考と質」を求めて、2001年4月、東京の「桜の花の下」で第二回会議を機に「静けさのシンポジウム」が開催された。基調講演に栄久庵憲司氏「動中静あり」、ソタマ氏「静けさの意味を求めて」に加え、後藤栄山師の記念講演「静寂のかたち」は参加者の多くに深い感銘を与えることができた。続いての日、フィン理事による「静けさのデザイン」のプレゼンテーションで新しい思考を提案することができた。

第三回会議を2000年3月フィンランドを予定し、第四回会議の東京での「The QUIETNESS」の展覧会の準備が現在進行している。

(しまざき まこと)

島崎 信

インテリアデザイナー。東京芸術大学美術学部卒業。デンマーク王立芸術アカデミー建築科修了。武蔵野美術大学教授。北欧建築デザイン協会副会長として、北欧のデザインを日本に紹介普及につとめている。特別講師としてヨーロッパ・アジア・南アメリカ等の多くの大学、研究機関でデザイン指導及び講演を行う他、国際会議の役員を担当し、現在日本インテリア学会副会長



第1回日本フィンランドデザインシンポジウムにてフィンランド訪問、ヘルシンキ芸術大学ソタマー学長を訪ねる(2000年6月)



夏至祭にフィンランド伝統家屋の庭にて日本フィンランドデザイン協会両国の理事たちと歓談(2000年6月)



シンポジウムのため来日した理事と、お台場のホテル日航において歓迎会を開催(2001年4月)



第2回日本フィンランドデザインシンポジウム・参加者数140名(2001年4月4日)



第2回日本フィンランドデザインシンポジウム・島崎理事長によるオープニングの挨拶(2001年4月4日)



第2回日本フィンランドデザインシンポジウム・栄久庵会長による基調講演(2001年4月4日)



第2回日本フィンランドデザインシンポジウム・ソタマー会長による基調講演(2001年4月4日)



シンポジウムでのプレゼンテーション、最初に島崎コーディネーターが発言(2001年4月4日)



静岡県松崎町訪問、長八美術館見学(2001年4月5日)



静岡県松崎町で行われた景観シンポジウム(2001年4月5日)

フィンランドの風景

先端学問追求の学府に伝承する伝統儀式と行事

フィンランドの大学では、国内外のすぐれた人物に名誉博士号を授けるという伝統があり、ヘルシンキ芸術大学(University of Art and Design Helsinki, UIAH)は2001年1月11日に芸術、デザイン、メディア & アート教育の分野で世界的に活躍している9名の人々に名誉博士号を授与した。

栄久庵憲司 GK デザイングループ代表も日本人として初めてその榮譽に与った。ヘルシンキ芸術大学の創立130年を記念する公式行事とともにフィンランドの国歌斉唱後、その伝統的な授与式は厳かに執り行われ、名誉博士号の鮮やかな青いシルクの帽子がひとりひとりに渡された。



ヘルシンキ芸術大学より名誉博士号を授与された人々と共に。右から三人目は学長の Yrjo Sotamaa 教授



UIAH の The Leonia Hall にて副学長の Yrjana Levanto 教授より授与式の挨拶



Old Studenthouse にて授与式終了後の公式な会食会



リハーサル前のリラックスした会食



UIAH の 130 周年記念行事にて、(左から) Pentti Arajarvi 評議員、Yrjo Sotamaa UIAH 学長、Tarja Halonnen フィンランド大統領、栄久庵憲司 GK デザイングループ代表、Maija Rask 文部大臣と共に



栄久庵代表と Severi Parko 名誉教授



UIAH の修士号、博士号を取得した学生たちの授与式



会食会後のダンスパーティ



パーティの会場で。となりは今回同時に名誉博士号を授与された Pentti Sammallahti 氏

日本科学未来館がオープン

「リアリティとの共鳴」をコンセプトに掲げる、今までにない新しい施設
文化としての科学技術の役割と、未来の可能性を考える、すべてに人にひらかれた場

岩政 隆一

エントランスの床には198個の反応して動くヘッドランプが埋め込まれている（設計・製作担当）。ふきぬけ空間には未来館のシンボルとして、世界初の地球をLEDパネルで覆った6.5mの地球「GEO-COSMOS」が浮かんでいる（基本設計・筐体製作）。

5FにはNHKの行く年来る年で紹介された半球プロジェクションの地球「サテライトマップ」、3Fにはインターネットをボールで実現した「インターネット物理モデル」。

そのほか「歓迎する数字」「時間の壁」「共画」「インタフェースのいろいろ」「ライドカム」などGKテックが企画・開発・製作に中心的に関わった様々な”しかけ”が置いてある。

なかでも「インターネット物理モデル」は世界に誇れると自認する”しかけ”だ。ルータとしての螺旋状のタワーと通信路のレール、それに入出力を行う端末からなる。

その中をデジタル化された信号の1と0に対応

する黒と白のボールが走る。16個一組のボール列が送り先の住所と1文字のメッセージを担うことで回線の中を行き交う信号のやり取りを物理的に実現している。自らの手でボールを並べて情報を組み立てること、ものが情報を伝達する担い手となることを直接的に体感できる。

この展示は、CGなどを使ったバーチャルな画像での”解説”を乗り越える世界初の挑戦的な”しかけ”だ。

従来の単なる”展示物”を収める箱であった科学館からの脱皮をめざす未来館に、今後もGKテックは主体的に関わっていく予定だ。

（いわまさりゅういち：GKテック社長）



レールを流れるボール



インターネット物理モデル

GK インダストリアル デザインに社名変更

GKプランニング アンド デザインは、業務の内容・特性をわかりやすく表すため、平成13年8月より新社名GK インダストリアル デザインに変更した

GKデザイングループはGKインダストリアルデザイン研究所を母胎に、時代のニーズや変化を見極め、各々の業務の特性を強めてきた。

その中であって、GKデザイングループの発祥の源であるインダストリアルデザインを担うGKプランニング アンド デザインは、業務の内容・特性の明示のため、平成13年8月より新社名GKインダストリアル デザインに変更した。

今後はインダストリアルデザインを基盤に、個性があり魅力的でより品格のあるモノ文化を醸成するために、各種製品デザインを調査、企画、開発、創造し、正しく、新しく、美しいモノのかたちを追求していく。新社名のもと、社員一同ますます研鑽努力を重ね、変化の激しい時代の要請に応えたいと張り切っている。

なお、住所、電話、FAX番号等は変わらない。

石山GKダイナミックス社長、「第3回織部賞」受賞

造形・芸術の領域に、イノベティブな新風を吹きこむ創造活動に対して授与される織部賞
第3回目の今年、石山GKダイナミックス社長が織部賞を受賞した

戦国武将でありながら、天下随一の数寄者として、当時の文化や産業に次々とイノベーションをおこした古田織部。もし織部が現代に生きていたら、どのような創造性を発揮したことだろう。織部賞は、そんな視点で、洋の東西を問わず、オリベスピリット溢れる活動をしている人々を称えるため、岐阜県が1996年に制定した国際賞である。97年に第1回、99年に第2回の授賞式を開催した。

第3回目の今年、グランプリに舞踏家・大野一雄氏が選ばれたのをはじめ、織部賞は作家・井上ひさし氏、陶芸家・鯉江良二氏、ファッションデザイナー・津村耕佑氏、建築家・デザイナー・ロン・アラッド氏とともに石山篤GKダイナミックス社長が選ばれた。

石山社長の受賞理由には、「“人機一体”の言葉に象徴される、個性あるモーターサイクルのデザイン活動の展開に対して」等とある。

以下は、石山社長の受賞の謝辞より引用した。
「工業化社会のうみ出すものが、えてして物的

機能優先の冷たさから人間疎外を引き起こしがちであるのに対して、GKダイナミックスのデザイン活動は、工業製品にダイナミックな生命を吹きこみ、解放し、心身共に人機一体となって感性の深みに分け入り、新しい感動を誘う、人と道具の、美の追究にあります。

21世紀もまた工業製品に支えられて生きる人間生活。そこに人と道具の、より深い絆を求めるインダストリアルデザインの試みへの評価が、広くデザイン界に生活の質（クオリティー・オブ・ライフデザイン）を拓く新たなる展開の、こよない契機となり得ることを、たいへん嬉しく思います。

インダストリアルデザインの対象は工業技術製品であり、商品であります。しかしその目指すところは、織部の精神を引き継ぐ工業製品への、生命の入魂であり、現代芸術や現代芸能にも匹敵する、創造の営みであると信じています。」

授賞式・記念トークは平成13年11月10日に岐阜県飛騨・世界生活文化センターにて開催される。

金子GKグラフィックス社長、「Person of The Year 賞」受賞

金子修也 GKグラフィックス社長が、社団法人日本パッケージデザイン協会（JPDA）の「2000 JPDA Package Design Person of The Year 賞」を受賞した

この賞は、JPDAが創立30周年を記念して制定した賞であり、「パッケージデザインの向上及び啓蒙並びに協会の発展に顕著な功績を挙げた者を表彰することにより、パッケージデザインの水準及び指針を示し、もってこの領域の社会的重要性の認識を高め、日本のパッケージデザインの向上に寄与するために贈る」と規定されており、金子社長が10人目の受賞者となった。うち

8人は金子社長が協会理事長8年間の授賞。

今回の授賞は、1986年から4年間JPDA理事を努めた後、1992年から4期8年間にわたり理事長を努め、この間多くの協会事業の総合プロデュースを担当し、理事長としては、APDやエコパッケージデザインを主導したことが、評価された。

平成13年5月24日のJPDAの通常総会で、贈賞式があり、受賞者としての記念講演が行われた。

Since 1953

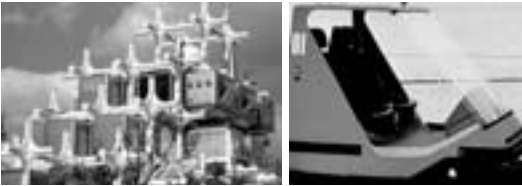
(GK50年の歩み—Ⅲ・事業展開期／1970～1979)

1970年代は、万国博覧会 (Expo'70 大阪) の開催で、華やかに幕を開ける。戦後四半世紀を経て、日本の国全体が初めて笑顔を取り戻したかに見えた。東京オリンピック ('64) の経験と自信は、札幌冬期オリンピック ('72) の開催を可能とし、日本中がさらに沸いた。しかし止まることを知らない開発行為と消費行動は、ついに地球の怒りに触れ、資源枯渇・環境破壊が表面化した。突然とも言えるオイル・ショック、ドル・ショックに相次いで見舞われた。第二の「ノアの箱舟」を唱える者さえ現れた。地の底から響きわたった警鐘に慌てふためくまま、急速な右肩上がりの高度成長時代は、幕を下ろし、80年代へ移行する低成長時代の入り口をくぐることとなる。

1953~1959 (創成期)

日本で初めて開催された日本万国博覧会 (Expo'70 大阪) には、60年代の後半から始まったその準備・調査段階から GK グループは参加した。会場全体にわたる「サイン計画」「モノレール」「ストリート・ファニチュア」などをはじめ、幾つかのパビリオンを手掛けた。特筆すべきは、当時「その他小工作物」としてしか扱われていなかった、ベンチ・ゴミ箱・照明・シェルター・電話ボックス等を、「ストリート・ファニチュア」と敢えて呼称し、これらの存在の有意義性に脚光を当てたことが、今日の「パブリック・デザイン」の世界を現出させる出発点ともなったことだ。

テレビ放送開始(1953)



なべ底景気(1957)



ブラッセル博開催(1958)



天の岩戸景気(1959)

1960~1969 (開発期)

高度経済成長始まる(1963)

オリンピック東京大会開催(1964)
新幹線開業(1964)

EXPO'70 大阪
(写真左上から)
・タカラビューティリオンカプセル
・コンピュータカー
・会場サイン
・四面時計
・モノレール
・電話ボックス
1970年

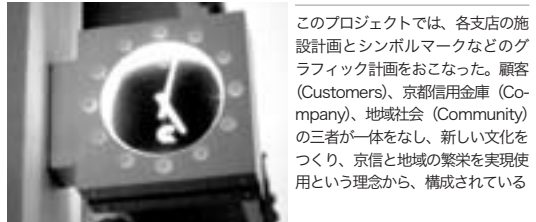
EXPO' 67モントリオール(1967)

EXPO'70において GK は、基幹設計グループ (プロデューサー丹下健三氏) に参加、広場、装置道路設計にあたった。なお、EXPO'70 サイン計画は、第5回 (1971) 日本サインデザイン賞 特別賞を受賞、EXPO'70 ストリートファニチュアデザイン計画は、第16回 (1971) 毎日産業デザイン賞 特別奨励賞を受賞した

アポロ11号人類初の月着陸(1969)



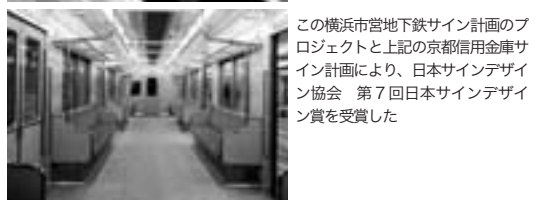
京都信用金庫 CI 計画
(写真上から)
・貸金庫・ナイトデポジット
・ベンチ
・時計
1972年



このプロジェクトでは、各支店の施設計画とシンボルマークなどのグラフィック計画をおこなった。顧客 (Customers)、京都信用金庫 (Company)、地域社会 (Community) の三者が一体をなし、新しい文化をつくり、京信と地域の繁栄を実現使用という理念から、構成されている



横浜市営地下鉄
(写真上から)
・サイン計画
・車両デザイン (エクステリア)
・車両デザイン (インテリア)
1973年



この横浜市営地下鉄サイン計画のプロジェクトと上記の京都信用金庫サイン計画により、日本サインデザイン協会 第7回日本サインデザイン賞を受賞した

1970~1979

(事業展開期)

EXPO'70大阪(1970)

ドルショック(1971)

札幌冬季オリンピック
(1972)

狂乱物価(1974)

沖縄海洋博(1975)

第2次オイルショック
(1979)



第8回 ICSID'73 京都大会
1973年

ICSID'73は、「人の心と物の世界」をメインテーマに掲げ、実行委員長栄久庵憲司のもと、京都国際会議場および京都市内を会場に、1973年10月11日より13日まで、3日間わたって開催された

討議の成果は、デザインの世界ばかりでなく、産業、経済、芸術、技術をはじめ広く社会すべてに及び、デザインに関わる世界の広さに注目させられた

1980~1989

(新業態展開期)

ポルトビア(1981)

ロスアンジェルスオリンピック
(1984)

つくば科学博(EXPO'85)
(1985)

チェルノブイリ原発事故
(1986)

国鉄分割・民営化(1987)
ブラックマンデー(1987)

ソウルオリンピック(1988)

消費税実施(1989)
東西冷戦終結(1989)

1990~

(再構築期)

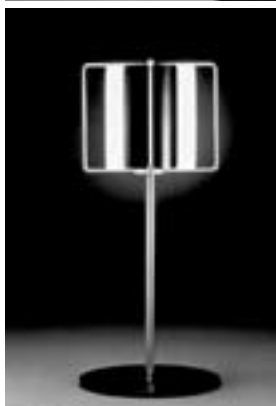
バブル崩壊(1991)

阪神・淡路大震災(1995)

アトランタオリンピック
(1996)

消費税5%(1997)

長野オリンピック(1998)



オリジナル・プロダクト
(上)
ちりれんげ
1975年
(左)
GK ランプ
1977年

1975年より、テーブルウェア、シェーションナリー、照明器具等の生活に潤いと彩りを与える生活小物をオリジナル・プロダクトとして販売した



サウジアラビア「メッカプロジェクト」
1974年

サウジアラビアを栄光に導いた、ファイサル国王の要請により、国際指名コンペ「メッカプロジェクト」は、1974年の夏から秋にかけて、遂行された。GK デザイングループは、丹下健三+ ULTEC のメンバーに加わり、メッカの巡礼を支える、トータルデザインの提案を行った。それは、巡礼時の交通、通信、滞在に関わる総合システムの提案であった。しかし不幸にもその翌年、ファイサル国王は、親族により暗殺される。その結果、このプロジェクトは、数年の間、延期となった



GK-O (小さな車の自主研究)
1973年

GK-Oは、ひとり乗りを基点とする車である。ぎりぎりまできりつめた小さな車には、それだけ様々な利点がある。資源は大幅に節約され、エネルギー消費も激減する。しかし、われわれは、GK-O を省資源・省エネルギーのために小さくしているのではない。小さいものが小さいゆえに大きな力をもつコンパクトにまとめることによってより効果的な存在を生み出す、しかも車と人、車と車、そして車と装置とのあいだのよりよい相互関係を保つ、そうした密度の高い社会のイメージを車に表現しようとしているのである
走行性能も装備も居住性も、最高の物が凝縮された"小さな車"。コンパクトな空間が道具として最大の働きをする"小さな車"をイメージしている

相次いで日本を襲った、オイル・ショック、ドル・ショックの嵐は、デザイン界にも大きな影響を与えた。生産者における資源・素材などの見直し、消費者による製品に対する厳しいアクセスメントと質の向上への希求。そして金融・流通業の体質・構造変化は、デザイナーの責任をより自覚させると共に、まさに高度成長期を経たデザイナーが目指すべき、新しい製品開発の因って立つところを示唆した。これらはまた、低成長あるいは安定成長の80年代へ向かう商品の「充実・円熟時代」への入り口ともなった。



ステンレスポット・ACT-L
(株)アクトエル
1978年

内部にガラスを使用しない、オールステンレス製・真空二重構造の魔法瓶。広めの口径は、氷が入れやすく、ステンレス製であるため、急冷急熱に耐えられるタフな構造となっている

8. 道具寺参り

栄久庵 憲司



久しぶりに道具寺に参拝しようと、山道を登る。雨上がりの蝉しぐれに、芭蕉も山寺でこの様な一瞬を得たのかとふと想う。山奥深くに寺があることは、何か荘厳で神々しい感じがする。日本の寺院仏閣は、元来山岳信仰の由来から、山頂や山中にあるものが多く、高野山金剛峯寺、比叡山延暦寺などはその好例である。

くねった山道を登り切ると、急に視界が開けて次の峯が望まれる。また尾根ずたいに歩みを進めると眼下に、小さくなった里山や田畑の姿が木立の合間から見え隠れする。目指すお寺には、あと幾つかの峯を越えねばならない。様々な想いを巡らしながら歩き続けると、何か心が洗われ、徐々に清々しい気分が湧いてきた。

今回の参拝で三度目だが、初めてのルートなので、多少不安があった。ある峯の頂上を少し過ぎた頃から、急なくだり坂に入る。ずっと前方に塔のようなモノが見え始めた。近づ

くにつれてそれが段々と大きくなり、かの五重の塔であることが解った。参門はもう近い。

道具寺を訪れる楽しみの一つは、参道に溢れる人々、楽しい店構え、そこで商いされる様々なモノたちに出会うことである。永い伝統の技に支えられた工芸品から、最新の技術の粋が用いられた現代玩具までが店に^{ひし}めく。次から次へと立ち寄って眺めて一日中飽きない。ここに参拝する人皆がそうらしい。それが多くの人々が集まってくる由縁らしい。「門前、市を為す」とは、まさにこの事。今回も大変な賑わいである。

道具寺には常に人々を引き寄せる大きな力が潜んでいる。そこには人々の求めあう出会いがある。そして人々とモノたちとの心温まる触れあいがある。

電話のベルにふと目覚める。蝉しぐれの夏の快い夢は、私を遥かな道具寺への想いに誘ってくれた。

GKデザイングループ代表

GK Design Group

株式会社GKデザイン機構
 株式会社GKインダストリアル デザイン
 株式会社GK設計
 株式会社GKグラフィックス
 株式会社GKダイナミックス
 株式会社GKテック
 株式会社GK京都
 株式会社デザイン総研広島
 GK Design International Inc. (Los Angeles)
 Global Design bv (Amsterdam)
 青島海高設計製造有限公司

GK Report No.8

2001年9月発行
 発行人／西沢 健
 編集顧問／金子 修也
 編集長／藤本 清春
 編集部／松本 匡史
 発行所／株式会社GKデザイン機構
 〒171-0033
 東京都豊島区高田3-30-14山愛ビル
 Tel:03-3983-4131 Fax:03-3985-7780
 印刷所／株式会社高山