

## 第35回 東京モーターショー

P.6 Project Report より

各メーカーの自信作が一堂に揃った未来の自動車・二輪車の華麗なる競演  
ヤマハ発動機ブースデザインの意味と意義



### Special Theme

名乗りを上げた GK  
1953 年の秋

栄久庵 憲司



### World Report

新たなアジアの胎動—  
ICSID2001 ソウル会議  
を通じて  
井上 健



### Special Theme

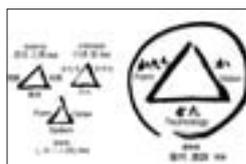
時代の形、  
コーニック・フォルム  
(Conic Form)  
西沢 健



### World Report

「The Quietness」の  
実体験

村井 大三郎



### Today's Eye

三段階方法論  
「か・かた・かたち」を  
めぐって  
菊竹 清訓



### People & Activity

2001 年度  
グッドデザイン賞



### Project Report

第 35 回  
東京モーターショー

南 和正



### People & Activity

GK インダストリアル  
デザイン  
CES Award 受賞

# 名乗りを上げた GK。1953年の秋

「全ての人々の苦しみを、美しく機能的なデザインで解放しなければならない」  
終戦後の不安感が漂う GK 創立前夜、仲間たちが集まってきた

栄久庵 憲司

第49回GKグループ創立記念日の式典にあたり一言述べたい。GKは、創立の日を第1回とした、いわば数え年。母親の胎内で一年間その生を待ち、生まれ出たときに一歳を迎えるのと同じ様に、GKは時代の渦の中から力強い胎教を得て、創立の産声をあげたのである。さて、年に一回の良い機会なので、GK創立に関わる話をしたい。

GK創立前夜は、終戦後間もない、体制崩壊による精神的不安感と物資不足による肉体的不安感が漂う、鬱々とした時代だった。国民の殆どが、どうすれば不安感が払拭できるか途方にくれていた。

この頃、わたしは、この不安感を何かの努力によって解決できないだろうか、と考えていた。そして、米軍によって日本国中に展開されたアメリカ文化を通じて、デザインという概念が、精神的かつ物質的な満足感を果たすのに有効ではないかと自問自答していた。時同じく1950年頃、デザインの有効性を感じた何人かの仲間たちが、東京芸術大学の小池岩太郎先生の一室に集まってきた。

日本中が肉体的不安感に対して何かを為さなくては、と考えていた。その中で、ひとつだけ我々が心底に大事にしていたのは、美に対する強い欲求であった。何を求めるべきかと問うた時、「美しさこそ変わらない世界ではないのか」と考えた。美しさはどう求めていけばいいのか、モノによる物質的充足と美しさによる精神的充足の両立をいかに為せばいいのか、これがGKにあって、他には無かった問いであった。つまり「美しさの社会的意義を築こうとしていく想い」が我々独特のものであった。この想いの中に、GK創立の原点があった。

かくして、機能的で、美しく、安く、そして量産でき、誰もが所有できる、インダストリアルデザインという概念は出現した。製品がインダストリアルデザインによって、肉体的・精神的満足を満たしたならば、更に能率的であるかどうか、ということが求められた。そして更に安全性が求められた。その頃、市場に出回る製品の中には、使

い方次第では、ガス漏れ・漏電など危険な状態に陥るものすらあり、確実に機能することと安全であることが求められたのである。

ところがGKは、「道具など使いよければいい」と人々が称えていたときに、むしろ人間的な豊かさで人を包みこむようなきめの細かい道具を求めていたのである。「もっと密度の高いもの」「もっと美しいもの」、そういった希求の念がGKの運動性にはずみをつけたのではないだろうか。腹がすいていれば、何だって美味しいかもしれない。しかし、単に生理的・肉体的な満足が心の満足とはいえない。美は絶対的なものであり、美の欠如は国家すら滅ぼすという伝えがある程だ。日本の伝統的造形美学がようやく人々の求めるところとなり、伝統的工芸の習熟を知っていた仲間たちとともに訴えた。美しい道具こそ使いやすく、肉体の一部となるという考え方が、デザインの独自性を生んだ。「幕の内弁当の美学」「単純の美学」や「コンパクトネス」など、様々な造形論が生まれた。さらに時代を経てこれらの造形論は今日誰にでも通じる造形言語となった。

機能的であると同時に美しく、かつ誰もが評価できる、これを我々は「モノの民主化」「美の民主化」と呼んだ。民主化は、当時の日本人の全てが求めていたものだった。「民主化」に「美」の概念を入れたことが、デザインの因って立つ由縁だったのである。GKという名前がGroup of Koikeとして生まれたのも、小池岩太郎先生の元に集まって、機能を論じ美を論じてきたからである。「機能的でなくてはならない」「美しくなくてはならない」「全ての人々の苦しみを、美しく機能的なデザインで解放しなければならない」これはできるはずだ。いや、われわれがそれを行うのだ、と名乗りをあげた。それが1953年のGKなのである。

(2001年11月15日第49回GKデザイングループ創立記念式講演より)

(えくあん けんじ：GKデザイングループ代表)



# 時代の形、コーニック・フォルム (Conic Form)

定規から解放されたコンピュータの世界の中から現代の形の規範を探してみる

コーニックフォルムは自然に近い形態でもあり、視覚的に馴染む形として流布した

西沢 健

ギリシャ時代にソクラテスは「三角定規を使い直線や円から構成される平面や立体が、理法にかなった永遠の絶対的な美しさである」と言っている。それを受け継いだルネッサンス様式は、直線や円形の幾何学的形態であった。その後、バロック、ロココ様式となると、古典的幾何学様式は崩れ、例えば円形から楕円形に変化するなど、有機的な様式の爛熟期を迎える。

時代が下り、機能主義が提唱され、モダンデザインという直線的で端正な国際様式が浮上したが、それに反発したポストモダンやバナキュラーな形が評価を得て、造形は多様化していった。現代までのおおまかな様式の流れである。

こうした中で、工業デザインは特殊な様式を生み出した。1930年前後に米国で誕生したストリームライン(或いはエアロダイナミックス)と言われる流線形が時代を席卷したのが印象的である。

飛行機の造形からヒントを得たこの様式は、ゲズが提唱し、その後レイモンド・ローウィーが受け継いだ。列車から自動車、さらには家庭電化製品、カメラにまで応用された。単に様式が突出した、というのみならず、世界恐慌から脱却する契機とも、また手段ともなったのである。

こうした流線形を作り出す道具として、R定規(Radius Ruler)、楕円定規(Ellipse Guide)、雲形定規(French curve)などが開発され、私たちはそれに助けられた。しかし、近年コンピュータが普及し、このような定規類は既に骨董品となった。コンピュータを使えば、形の表現は自由自在である。



2002 デトロイトモーターショーでのビュックのショーモデル

その結果、街には不思議な形が溢れている。その顕著な典型が店先に並ぶ携帯電話の数々である。楕円形、弾頭形、涙型、そして放物形、さまざまな形の要素が組み合わせられたもの。その機種数こそ夥しいが、といて、姿形は一様に見える。

しかもこれらの形は、かつてのストリームラインの如く、あらゆる分野のデザインに何か似たような傾向をもたらしている気がする。日々利用するパソコンのデスクトップピクチャから、IT関連のグッズ、さらには日用品から自動車、列車、さらに建築に至るまで、その影響が見られるのだ。

定規から解放されたコンピュータの世界の中から、形の規範となっているものを探して見ると、円錐曲線(conic section)であり、そのひとつである放物線(Parabolic Line)にたどりついた。

そこで今回ここでは、この一連の形体様式をConic LineもしくはFormと名付け、位置づけてみることにしたい。

かつてスペインの建築家ガウディがサグラダ・ファミリア教会の構造設計に際し、放物線について大変な実験を試みたことは有名な話である。ところが、それも今日ではコンピューターで簡単に解析出来るようになった。

しかしながら、放物線を含むコーニックフォルムは自然に近い形体でもある。そのため、視覚的に馴染む形として流布したのであろう。

ところで、この形状の特徴は意外に「さっぱり」している点である。さまざまな曲線が複雑に組み合わせりながら、かつてのストリームライン(流線形)の「しつっこい」造形とは異なっている。

コーニックフォルムが良いか悪いかは次の課題として議論したいが、コーニックフォルムが工業デザイン界に流布していることは確かである。ただ注意して貰いたいのは、コーニックフォルムが形を作り出す際の安易な手法として蔓延することだけは避けて貰いたいということである。

(にしざわ たけし：GKデザイン機構代表取締役社長)

# 三段階方法論「か・かた・かたち」をめぐって

菊竹 清訓 (建築家)

「か・かた・かたち」をテーマするが、これは私のバックボーンであり、方法論として寄ってたつところである。私の考えているデザインの全てが、「か・かた・かたち」から発しているので、できるだけ簡潔にまとめて述べてみたいと思う。

## 1. 「か・かた・かたち」

世に三段階の方法論があるということを教えていただいたのは、文明評論家の川添登先生である。川添先生を通じて原子物理学者の武谷三男先生を知った。武谷先生の「弁証法の諸問題」という著書で、方法論が展開されていた。その後、武谷先生にお会いして方法論について伺ってみたところ、まずひろく現象論的問題がある。そしてその中に実体論的問題がひそみ、更にその奥に本質論的問題があるのだと言っておられた。私は建築のデザインで同じような方法論を展開することを思い立った。

ものをつくるときには「か」から始まる。これは構想にあたる。デザインはまずビジョンを描くことから始め、「かた」の段階でビジョンをどう具体化するか、そこで技術的な知識が伴わないと、まとまらない。その上でこれに自由なフォームを与えることで、いろんな「かたち」ができる。これが「か・かた・かたち」という三段階の方法である。

これはつくる立場から見た場合であるが、デザインをする人は、つくるだけでなく、人のつくったものを批評できなければならない。そのときは最初に「かたち」がでてくる。それがいいか悪いかをいうことである。その理由として、「かた」が問題と



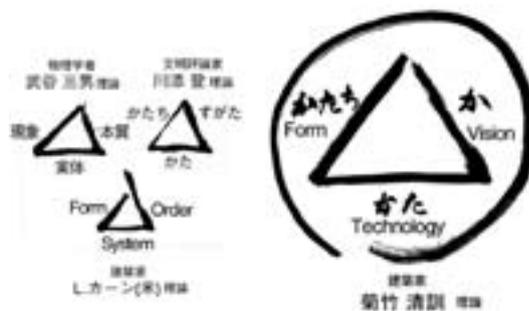
京都国際会議場コンペ 1963・方法論を展開

なる。どうしてそれがいいのか、美しいのかという理由を考えてみる。その上でこういうものがある社会は、また未来はどういう世界なのかを思い描いてみる。これが「か」という創造力の問題である。

「かたち」を自由につくれると思っているが、テクノロジーを理解できない人は、どのような「かたち」がいいかを極めることは難しい。最近、建築の天才の時代は終わったなどと言っている人がいるが、そうではなく、感覚的な造形「かたち」だけの時代は無かったというべきである。「かたち」だけで建築の秩序を創り出せるというような教育をしてきたボザールが終焉して、技術を入れたポリテクニック(工科大学)が浮上してきたように、「かたち」だけで勝負できる時代はそろそろ終わったのではないかと。方法論から見て、当然予想されたことである。

建築もI.D.デザインも方法論は同じだと思う。なぜGKの榮久庵さんデザインのキックマンがよいか、それは食卓にのせて使えるようなものという、生活のイメージがまずあった。つぎにこれを具体化するガラスの技術があり、形としてキャップが赤で、醤油の黒とのコントラストがかわいらしい。これが良いデザインにつながったとみている。

「かたち」の段階だけでは、いつか行き詰まる。そして何で行き詰まったのかわからない。しかし方法論をちゃんと持っていればデザインを前進できる。今の自分のステップがどの段階なのか、そしてこの段階で何を考えればいいのか、それがわか



方法論の三段階

れば、対応できるということである。

方法論はデザインにとって不可欠のものだと私は思っている。例えばナビゲーターのようなもので、目的地に到着するためにメソドロジーを身につけておくことはデザイナーにとって大切なことだと思う。

## 2. 歴史観と現代認識

方法論の有効性は、歴史を解釈し、現代の問題を把えられるかどうかで決まる。これが我々を取り巻くデザインが文化的なカタチとして認識できる世界の自覚となる。

16世紀、中国の文明がユーラシアの東と西に伝播し、それぞれ江戸文化、ルネッサンスとなって実を結んだ。西をみると、ルネッサンスからスペイン、チューダー、ルイ王朝、コロニアルと次々に中心が移り、伊、スペイン、英、仏、米と、様式は大体100年ごとに大きく流れを変えてきた。日本はどうかというと、江戸時代は金銀銅の生産で世界一の経済大国だった。そのため、世界の生活文化、新しい道具や装置を思うままに買い取り、国中のお城をつくって、独自の文化をつくりあげていった。その後、産業革命や戦争に負けたため、一部欧米から文明、技術を導入して、いまや近代産業力でも世界でトップクラスとなった。これから21世紀の新しいライフスタイル、新しいデザインはどこがつくれるのか。欧・米・日の中で、私は優れた文化ミックスをもつ日本に、その可能性の一つがあると思う。そういうことを予想することが、「か」であり方法論でできる。また建築についても、現代建築をどう理解するかという現代認識と、歴史的使命感が方法論から生まれてくる。今日本と欧米の比較建築論を通じて日本から現代建築に果たす使命や役割を考えてみることも、方法論ならできる。

例えば、欧米の建築には永久建築の幻想がある。日本の建築の歴史を見ると、全ての部分を取り替



江戸東京博物館 1993・江戸——東京 400 年の文化を紹介

え、増改築、移築ができるような仮設性を考えてきている。これはまさにメタポリズム(代謝建築)である。しかし、この実現の難しいところは、解体してまた作るときに、どう再利用するかを徹底的に考えなければならない。この点については、建築よりインダストリアルデザインの方が、部品化、規格化、標準化と、どう組立てて、構成するかという工業化の上で、新しいデザインを考えていくという点で先輩であると思う。

## 3. 設計仮説

最後に、設計仮説についてふれておきたい。設計仮説というのは、「かた」の部分に相当する一つの推論で、新しい建築の設計に必要な科学的アプローチであり、建築家はだれもが考えなければならない建築に共通する普遍的な問題を、仮説として設計を検討することは、建築家の能力、感覚とは別に、現代建築を前進させる上で、やるべき共通のハードルである。それが普遍性をもつかどうかは、その設計の評価のメルクマールとなると私は考えている。だから設計仮説は知的操作である。建築をどう分析し、どう組み立てていくか、その空間構造をどういうシステムで組立てるかという操作で、この重要性は、新しい建築にとっても大である。

「かたち」だけやっているデザイナーは、感覚を武器に個人的興味の満足を期待するだけで、こんな面倒なことはやらないが、ファッション的流行に追随しては、新しいデザインは、みずみずしい生命力を失い、わからなくなってしまう。

デザインとは、文化を創造し、新しい価値を発見することをいう。GKの皆さんも、目標を誤らないために方法論を確立し共通する、正しい方法で、社会に貢献の道を探していつてもらいたい。それがI.D.にも建築にも課せられた、デザイン人の使命である。ということ、私は「か・かた・かたち」からのべ、これを建築で証明していかなければならないと、いま考えている。

(2001年11月15日第49回GKデザイングループ創立記念式・記念講演より)

菊竹 清訓(きくたけ きよのり)

建築家。早稲田大学建築学科卒業。'58 自邸「スカイハウス」。'64 出雲大社庁舎の設計により、第15回日本建築学会賞、第14回芸術選奨文部大臣賞、第7回汎太平洋賞(AIA)の各賞を受賞。'75 沖縄海洋博で政府出展海上都市「アクアポリス」の空間プロデューサー。'78 第8回オーギュスト・ペレー賞(UIA)を作品と方法論で受賞。'79 京都信用金庫一連の作品で第21回毎日芸術賞受賞。'90 川崎市市民ミュージアムで第31回建築業協会(BCS)賞受賞。'96 長野オリンピック冬季競技大会の空間構成監督。'00 ユーゴスラヴィア・ピエンナーレで「今世紀を創った世界建築家100人」の一人に選ばれる。

## 第35回 東京モーターショー

各メーカーの自信作が一堂に揃った未来の自動車・二輪車の華麗なる競演  
ヤマハ発動機ブースデザインの意味と意義

南 和正

わが国最大の展示会である「東京モーターショー」が2001年10月26日から11月7日までの13日間にわたり、千葉市幕張メッセで開催された。

9月11日のアメリカ同時多発テロによる影響で開催も危ぶまれたが、開会式や式典を取りやめる等の一部変更をのぞき、世界13カ国から6政府(ベルギー、カナダ、ドイツ、スウェーデン、アメリカ)、2団体(日本電動車両協会、日本自動車部品工業会)、273社が参加し、自動車、電気自動車、二輪車、それに部品・関連商品を含めた最先端の商品・技術が一同に展示された。

今回はテロ事件の影響で、展示規模を縮小したり、派手な演出や装飾を自粛したメーカーが少なからずあったようである。とは言え、各社自信を持って出品した未来の自動車、二輪車の華麗なる競演ぶりは例年以上で、多くの参加者が熱い視線を注いでいた。

### 世界統一スローガン

今回のヤマハ発動機のショーは、ミラノ、パリ、につづいて開催され、「touching your heart」の全世界統一のスローガンを採用、ワールドワイドなモーターサイクルメーカーとして展開された。

### ヤマハ発動機ブースのコンセプト

二輪車展示館のブースのデザイン監修及び「音魂」のオブジェはGKダイナミックス、ブースデザインはGK設計、またサウンドシミュレーションはGKテックが担当した。ブース全体をトータルな統一感で構成、ヤマハ発動機の暖簾の味とも言



柔らかな曲線の膜におおわれたインキュベーター



25面の大型モニターが設置された

える独自の技術理念「人機官能」を展示車両毎に具体的に表現した。説明の押しつけや過剰な演出を極力避け、ブースに入った途端に五感で体感出来る3D音響装置オクタホニックを配した。またヤマハブランドの維持強化と共にヤマハ発動機の個性化、他社との差別化を空間全体で表現した。

### 連続したテーマの展開

第31回は、人機官能の宣言、第32回は、人機官能の徹底理解、そして今回の第35回は、人機官能の体感と連続したテーマ展開を図った。さらに、これまでの見せ方を逆転させるべく、理屈で語らず、モノで語る手法を採用した。ヤマハ発動機のいま、これからを提示する「人機官能」という枠組みの中で、下記の4つのEに象徴される経験を、来訪者に体感させることを試みた。

- ・ Entertainment 娯乐的経験
- ・ Educational 教育的経験
- ・ Esthetic 美的経験
- ・ Escapist 脱日常的経験

### ねらい

音、光、映像、展示が一体となって来場者を包み込む未体験空間の創出を行った。ブースに入った瞬間、鮮烈な驚きを与え、「WOW」・驚き・喜び・旋律を感じる空間が体感出来るよう試みた。

### 手法

ダイナミックで一体感のあるスタジアム形式の展示空間の中で、ヤマハ発動機の世界をパノラマに展開した。

空間を取り込む素材は、その素材感を重視した



「音魂」のオブジェ

シンプルなトーンとした。ヤマハ発動機の感性技術を体感させる「音と鼓動の研究ゾーン」を設定、人機官能を具現化する入り口に重低音、メイン展示周辺と「音魂」にオクタホニックゾーンを配した。すなわち「人機官能」を空間全体で体感出来るよう、立体的な空間演出を試みた。

### 空間構成

商品展示は主たる6機種を展示の頂点に配し、他の機種はスタジアム状の両サイドにパノラマ状に展開されるオーバル型展示空間に配した。

入り口付近に来場者の人気のあるタッチ&トライコーナーをつくり、賑わいを演出。来場者が手に触れることが出来るとともに、ニューマシンが迎えるかたちの配置とした。展示空間を回遊する主動線には次々とヤマハモーターサイクルの世界が展開され、来場者を中央メイン展示へと誘う。

中央メイン展示は空間の軸線に沿って正面に位置づけられ、25面の大型モニターが設置された。一方ブースの中心にはインキュベーター（半透明の膜）が置かれ、さらにその中心に「人機官能」技術によって生み出されたヤマハ発動機の研究テーマ、「音と鼓動の研究」生命の楽機「音魂」のオブジェが設置された。これら映像と音を駆使する演出によって、来館者にヤマハ発動機の官能世界を堪能させることに成功した。

また新商品に触れて乗れる「T&Tゾーン」、バー



「touching your heart」「人機官能」を表現するパナー

チャルな体験のできる「サウンドシミュレーションゾーン」など、連日行列が出来、非常に人気を呼んだ。なお、ギャラリーゾーンでは「人機官能」の実体である技術の概説を行い、じっくり読んで理解をしてもらうコーナーを設け、好評を得た。さらに中央ゾーンに音と鼓動の研究ゾーンを配し、「人機官能」を生み出すインキュベーターを配置。「音魂」を内包する、しなやかな膜内に拡がる音や光により、「鼓動」や「生命感」を演出、ヤマハ発動機の音と鼓動の研究にたいする姿勢を示すゾーンと位置づけた。

一方空間をとりまく紙管の列柱は「楽器」を象徴するとともに環境に対するヤマハ発動機の姿勢を表現している。線的空間のダイナミズムとインキュベーターが持つ膜面の柔らかさとの対比で、従来にない個性的なブースのデザインを創ることができた。



ヤマハブース俯瞰

### 展示ブースの今後の課題

欧米の出展者の自然環境への影響を最小限に押さえる配慮は、自動車と同様にブースのデザインに対しても多く見られた。

高質なデザインと組立・解体・再循環(recycle)・再使用(reuse)可能なシステムを採用することにより、循環社会の構築を試みている。今回のブースデザインでの紙管の使用は、環境負荷への軽減姿勢を表現したものである。そもそも東京モーターショーは、日本で、隔年ごとに開催されるもので、そこでは常にストックにコストがかかるという理由からこのような試みが、なかなか実現されにくい。このように、未だに環境に対する認識が不十分なことはまことに残念なことである。

今回のモーターショーは、13日間の会期中に127万6900人の来場者を集め、大盛況のうちに幕を閉じた。

(みなみ かずまさ：GK設計取締役)

## 新たなアジアの胎動—ICSID2001ソウル会議を通じて

デザイナーは多方面とのネットワークによるデザイン活動を通じて人類の幸せに役だって欲しい。合い言葉は Oullim(調和)— ICSID 基調講演、Augusto Morello 氏のことばより

井上 健

### ICSID Congress

2001年10月7日から11日、ソウル市COEX地区でICSID 2001 SEOUL会議が開催された。会場は幕張メッセと東京国際フォーラムを足して二で割ったような、複合的用途をもった新しく明るく巨大な建物だ。会議は約1,000人(うち外国からの参加者約300人)が参加して行なわれた。栄久庵会長はICSID評議員およびDesign for the World(DW)会長として参加し、井上が随行した。会議は次のような構成だった。主催：ICSID、韓国デザインセンター(KDC)、韓国インダストリアルデザイナー協会(KAID)。後援：通商産業エネルギー省、ソウル市、ソナム市、韓国産業連盟、韓国商工会議所、韓国国際通商振興局、韓国観光協会。協賛企業：現代産業、LG電子、サムスン電子、他13社。報道協賛：Axis(日本)、Form(ドイツ)、Ottagono(イタリア)、Package and Design(中国)、Design Perspective(米国)、他7社。テーマ：Exploring Emerging Design Paradigm, Oullim。日程：10月7日は出席登録と開会式で、金大中大統領からのメッセージがよせられ、パーカッションバンドによる東洋的な音楽の演奏と、韓国伝統の横笛演奏が行なわれた。夜は歓迎夕食会が開かれた。8日、会議の第一日目は、Exploring New Design Context, Oullimというサブテーマのもと午前中がAugusto Morrello(伊)氏による基調講演、Ezio Manzini(伊)、Rolf Jensen(デンマーク)、Kim Il-ho(韓)氏らによる講演、午後は四つの分科会が行なわれた。9日、第二日目のサブテーマはCreating New Design Horizon, Oullimで午前中はVenerable Mu Shim(米)氏による基調講演、Park Jong-suh(韓)、Bill Moggridge(米)、Peter Opsvik(ノールウエー)氏らによる講演が行なわれ、午後は四つの分科会が行なわれた。10日、第三日目はSharing Design Values, Oullimのサブテーマで、朝から、教育、事業、産業、振興の四つの領域の分科会と公開討論会が行なわれた。この日の午後は、各分科会のモデレー

ターによる報告と、Dean Richardson氏によるまとめが行なわれた。続いてMin Chol-hong(韓)氏が基調講演を行ない、Augusto Morello(伊)氏が結びの講演を行なった。四日目の11日はソウル近郊の産業と文化のツアーが行なわれ、午後から夜にかけてソウルから約10キロ南のソナム市に新築された韓国デザインセンターで、ファッションショーとフェアウエルパーティーが開かれた。



ソナム市に新築オープンしたデザインセンター

### ICSID総会

続く12、13の両日、デザインセンターでICSID会員の総会が開かれた。組織会員代表130名が出席し、諸議題の討議、担当役員からの報告等の後、理事会がICSID、ICOGRADA、IFIの合併と、名称変更の提案をした。三者が合併して一つの組織をつくり、協会の名称をICSIDからICD(International Council of Design)に変えようというもの。会員が活動する専門領域の境目が溶解し、内容が多様化していることと、組織会員の性格が「協会」と定義できないもので占められていることから、この

気運となった。活発な討議の後、名称変更については今後討議していくということで合意を見た。合併については、三団体で構成する委員会での是非も含めて協議を開始することになった。続いて新旧会長の交代儀式、新次期会長および理事の選挙が行なわれた。1997年から2期4年間会長を務めたAugusto Morello氏が新会長Peter Boutenschon氏にバトンを渡し、新次期会長にカナダのLuigi Ferrara氏が選ばれた。

#### 基調講演の内容

Augusto Morello氏

人類の歴史は、殺戮の歴史だった。近代に至ってもおよそ6,000万人が殺されている。世界の諸階層はこれを抑止できなかった。今後の文明の方向を考えると、社会に対して、平和的な文明の発展に寄与してきたとは言えない知識層の責任は重い。Oullim（調和）がもつ文明的な意味を考えて、デザイナーは多方面とのネットワークによるデザイン活動を通じて、人類の幸せに役立ってほしい。合言葉はOullim。

#### 栄久庵会長の活動

栄久庵会長は、10月10日、デザイン振興についての分科会にDW会長として出席し、DWの活動の現状を説明した。また、ICSID評議員およびDW会長として12、13両日のICSID総会に出席し、国際協力の報告ブロックでDWの活動状況を報告した。



ICSID 総会で DW 報告をする栄久庵会長

#### 次回ICSID会議

ソンナム市におけるICSID総会では、諸議事と選挙(前述)の後、2003年のICSID会議をドイツで行なうことが正式に決定され、ドイツの代表団

が計画の概要を発表した。2003年9月8日～10日をハノーヴァーで、同11日をベルリンで行ない、ICSID会員総会が12、13の両日ベルリンで開かれる予定だ。会議は「経験を活かす。産業的革新と高い質のユーザーサービスとの間にあるデザイン」(Reflecting Experience : Design between industrial innovation and enhanced user services)をテーマに、「軽さ」(Lightness—interface)、「速さ」(Quickness—learning)、「正確さ」(Exactness—science)、「明解さ」(Visibility—media / communication)、「多様さ」(Multiplicity—fashion / lifestyle)「一貫性」(Consistency—globalization / ecology)のコンセプトにわけて議論を展開する。



ICSID 次期選出会長 Luigi Ferrara 氏

#### 感想

韓国の実行委員会の会議運営は、完璧に近かった。韓国デザイン振興機関が中心になって、官民学一体の運営体制がよく伝わって来た。テーマの「Oullim」は韓国語で、「調和」だと言われたのだが、韓国の人にいろいろときいてみると「共鳴」に近い説明が返ってきた。会議全体の論調は、ネットワーク社会を背景に専門領域の連繋の必要性を説いている印象が強かった。会議費用の大口寄付者LG電子社が主催したデザインコンペティションの入選作品展を見たが、非常に完成度の高いものが多かった。韓国ID界の成熟度が高まってきたことを、うかがわせた。ICSIDそのものがインダストリアルデザインという専門領域の呼称を変えようとしている時に、韓国が今回のような結束をみせたことは、一面皮肉な成熟の時間差を物語るものだが、韓国ID界とICSIDとの今後の思想的な関係に言及する韓国デザイナーには遭遇しなかった。2003年のドイツの会議はどうなるのだろうか。(いのうえ たけし：GKデザイン機構会長)

## 「The Quietness」(静けさ)の実体験

耳に響くのは、トナカイが足を踏み出す「クリッ・クリッ」低く響く穏やかな雪の音のみ  
無音の天空に、うっすらと薄緑色の光が放射状に浮かび上がり、やがて暗い天空に消えていった

村井 大三郎

見渡す限りパウダースノーにすっぽりと覆われた白一色の世界は、まさに静まり返っていた。トナカイ牧場に、綿毛のように軽くゆっくりと舞い降りる雪をみながら、息を潜めて佇む。耳に届くのは、目の前のトナカイが足を踏み出す音。「クリッ・クリッ」と低く響く穏やかな雪の音のみである。それはその日の深夜に、北極星とオーロラの光を探しながら大空を見上げていた時にも、唯一の耳に届く音であった。

2月25日フィンランドヘルシンキ市にあるヘルシンキ芸術大学のLumeセンターにおいて、第3回日本フィンランドデザインシンポジウムが、テーマ「The Quietness」の下に開催された。このシンポジウムに併せて、フィンランド北端で北極圏に位置するラップランド地域に生まれたラピッシュ文化を訪ねるツアーも企画された。

厳しい大自然の中にトナカイとシャケを追う暮らしが今日まで受け継がれている地域への旅である。日本とフィンランド両国の参加メンバーのうち21名が参加した。

真っ暗やみの中、少し離れた木立の中に、そのかすかな音で時折りゆっくりと動くカモシカの気配を感じ取ることができる。地平低く連なるなだらかな丘の林の向こうに、雲り空を通して満月に近い月がぼんやりとした白い光を放っていた。暫く後、天空を覆う靄のような薄雲が切れ、いくつか星のきらめきが見え始めたとき、オーロラが見えるかも知れないとの希望がひろがった。そして、



フィンランドデザイナーによるプレゼンテーション



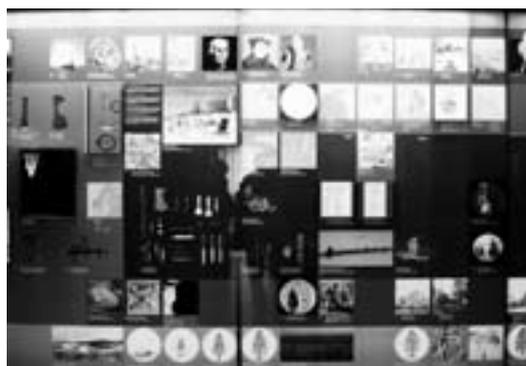
日本フィンランド協会懇談会

それは突然現われた。無音の天空に、うっすらと薄緑色の光が円錐の一部を構成するかのように放射状に浮かび上がる。それはごく薄い緑色から薄青色へと色を変え、そして徐々に色味が薄れながら白くなり、灰色になって暗い天空に消えていった。一瞬のはかない光のパフォーマンスに引き込まれてしまう。ふと我に帰ったとき、そのオーロラが放っていたどことなく上品な神々しさに包みこまれたような余韻にひたっていた。フィンランドの「The Quietness」に自ら触れることのできた貴重な体験であった。

(むらい だいざぶろう：GKグラフィックス副社長)



イナリ市にあるラピッシュ文化を展示する Siida Museum



ラピッシュ文化の歴史 / Siida Museum



オーロラ (Northern lights) 撮影：写真家 Martti Rikkonen



コースを一周すると5年間有効の Reindeer Driving Licence がもらえる



1万年前の水河と人の移動 / Siida Museum



トナカイ・ファームでトナカイの生態の説明を聞く一行

GK Report No.8でお伝えした、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」の内容が、CD-ROM (PDF File:Macintosh / Windows対応ハイブリッド版) になった。シンポジウムで語られた内容を、一人一言のエッセイとしてまとめたものである。

「自然の中に人工を感じ、人工の中に自然を観る。改めて静けさの原点を温ね、物づくりと人々の在り得べき姿を求めて行きたい。かくして、荒々しい自然の中にも、

眩い都会の喧噪の中にも、私たちは真の静けさを発見することが出来るのである。」

このCD-ROMを実費で、おわけします。詳しくは、日本フィンランドデザイン協会

(E-mail : jfda@gk-design.co.jp)

まで、お問い合わせ下さい。



## 2001 年度グッドデザイン賞

GKデザイングループでは、2つの製品において、ロングライフデザイン賞を受賞したほか、全体では、7部門17製品でグッドデザインを受賞した

(財)日本産業デザイン振興会が主催している2001年度グッドデザイン賞(Gマーク)が、発表された。GKデザイングループは、2つの製品において、ロングライフデザイン賞を受賞したほか、全体では7部門17製品で、Gマークを受賞した。

GKグループのデザインでグッドデザイン賞を受賞した製品は以下の通り。

- モーターサイクル FJR1300=ヤマハ発動機(株)／スポーツ・レジャー用品  
デザイン：GKダイナミックス
- デスクトップパソコン AFiNA Style=(株)ソーテック／パーソナルメディア・コミュニケーションツール  
デザイン：GKインダストリアルデザイン
- デスクトップパソコン PC STATION Eシリーズ=(株)ソーテック／パーソナルメディア・コミュニケーションツール  
デザイン：GKインダストリアルデザイン
- 家庭用ミシン モナミ・アリエスMA1180=(株)シンガーハッピージャパン／家電製品  
デザイン：GKインダストリアルデザイン
- デスクシステム クレセール=(株)イトーキ+(株)イトーキレビオ／オフィス家具・機器・生活用品  
デザイン：GK京都
- パチンコ遊技機 B-ONE=(株)大一商会／オフィス家具・機器・生活用品  
デザイン：(株)大一商会+GKインダストリアルデザイン
- コアドリル ハッケンSPF-6A=(株)コンセック／産業機械・設備  
デザイン：(株)コンセック+デザイン総研広島
- ミニチュアリレー RU2/RU4形ユニバーサルミニチュアリレー=和泉電気(株)／産業機械・設備  
デザイン：(株)和泉電気+デザイン総研広島
- 小型ティーチングペンダント 小型ペンダント HG1Tシリーズ=和泉電気(株)／産業機械・設備

- デザイン：(株)和泉電気+デザイン総研広島
- 発電機 ヤマハインバーター発電機EF2500i=ヤマハ発動機(株)／産業機械・設備  
デザイン：GKダイナミックス
- パネル取付形操作表示器 Win CEパネルGH2Zシリーズ=和泉電気(株)／産業機械・設備  
デザイン：(株)和泉電気+デザイン総研広島
- サインシステム さいたま新都心共通サインシステム=GK設計+(株)住軽日軽エンジニアリング／理医療・教育・公共機器  
デザイン：GK設計
- 自動調光制御機構付照明施設 灯和の径<sup>とわのみち</sup>=広島市2000-2001年記念事業／医療・教育・公共機器  
デザイン：デザイン総研広島
- 風力発電システム SUBARU 15/40=富士重工業(株)／医療・教育・公共機器  
デザイン：GKダイナミックス
- バス停留所 インテリジェントバスストップ=Wall Corporation+GK設計+Global Design bv／医療・教育・公共機器  
デザイン：GK設計+ION Industrial Design
- 電気計測器 MS9020D=アンリツ(株)／ロングライフデザイン賞  
デザイン：アンリツ(株)+GKインダストリアルデザイン
- プロジェクターテーブル トアスフレックス FT-01=トアス(株)／ロングライフデザイン賞  
デザイン：デザイン総研広島



(左) プロジェクターテーブル トアスフレックス FT-01  
(右) 電気計測器 MS9030 とともにロングライフデザイン賞受賞

## 「織部賞受賞 感謝と報告の会」開催

織部賞を受賞した石山 GK ダイナミックス社長が、感謝と報告の会を開催、沢山のお世話になった方々が、激励に訪れた

前号でもお伝えしたとおり、織部賞を受賞した石山GKダイナミックス社長が、2001年11月21日に、東京デザインセンターで、「織部賞受賞 感謝と報告の会」を開催した。

当日は、ヤマハ発動機(株)より長谷川武彦会長、宮尾博保常務にお祝いの言葉を頂き、多くの方々にご出席頂いた。また、大学時代の恩師・西大由先生、交流の深い友人もお祝いに駆けつけた。



石山社長による感謝の言葉

当日のパフォーマンスとして、東京モーターショーでも展示された「音魂 (OTO-DAMA)」と鼓奏大倉流家元、無形文化財、大倉正之助氏とのコラボレーションが披露され



大倉氏と「音魂」のコラボレーション

た。大倉氏の切り裂くような鼓の音色と、「音魂」から生み出されるモーターサイクルサウンドとの融合は、来客たちにも驚きを与えた。

石山社長は、「織部賞受賞の意味を改めて実感している。先程の大倉氏と音魂の競演のような、オートバイと人間の渾然一体とした官能、機械の新次元をこれからも目指していきたい。今回の受章はGKともどもの受賞だと思っている」と語った。

## GKインダストリアルデザイン、CES Award 受賞

GKインダストリアルデザインがデザインしたモトローラ社の携帯電話が、CESにおいて、Innovations 2002 Design and Engineering Awards を受賞

コンシューマーエレクトロニクス関連製品の見本市” 2002 International CES (Consumer Electronics Show)”が米国時間2002年1月8日～11日に開催された。CESは、米CEA (Consumer Electronics Association) が主催する、世界最大の消費者テクノロジー向け貿易展示会であり、一般家庭向けビデオやテレビ、携帯電話、PDAなどを中心に、ハイエンドまで含めたAV機器、カーAV、GPSなどが含まれ、来場者は12万人以上といわれている。

このCESにおいて、GKインダストリアルデザ

インがデザインを手掛けたモトローラ社の携帯電話i80sがInnovations 2002 Design and Engineering Awardsを受賞した。この賞は、ユーザへ対する価値の高さ、デザインの美しさ、生活向上への寄与など元に、決定される。



モトローラ i80s

# Since 1953

(GK50年の歩み—協). 新業態展開期 / 1980 ~ 1989)

成熟しつつある工業化から情報化時代への移行・転換期であった1980年代は、同時に東京一極集中型から地域分散型への意識高揚が起こり、国営事業の分割・民営化の実施が始まった時代でもあった。OAブーム、CATVの民間解放、文字多重放送開始など、1985年の国際科学技術博覧会の開催などを頂点に、情報化時代への歩みが速度を増した。また、一村一品運動などの盛り上がりを受けて、1989年~90年には、市制100周年事業が各地で大規模に展開された。しかしグローバル文化、ボーダーレス社会などが高々に唱えられる興奮の中、その先に密かに待ちかまえていた「バブル経済の崩壊」の足音に気づいた者は少なかった。

## 1953~1959 (創成期)



パワーアンプ B-6  
日本楽器製造株  
1980年

ピラミッド形の独特な形状を持つパワーアンプ。このイノベティブな意匠は、当時話題となり、1980 SIM HiFi (ミラン) において、TOP FORUM 賞を受賞した。

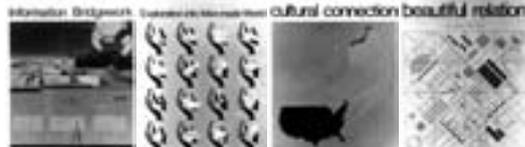
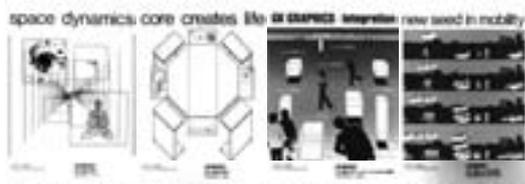
「創造産業をめざして— Heading for Creative Industry」をスローガンに、[GK展 1980] が、東京・渋谷のGK-Shop 特設ギャラリーにて、開催された。GKの来し方を振り返りながら、それを集約し、新たな時代へ向けての展開の糸口を探るのが、その目的であった。毎月新しいテーマの下、合計12のデザインコンセプトを1年かけて展示した。そこには、さらに深めゆくべき専門分野の知識充実と、それらを集約的にまとめあげてゆく、総合的な視点の導入が、示された。これら「12のコンセプト」は、時を越えて未だ新しく、GKグループの今日の創造活動の重要な基軸の一つを形成している。

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)



GK展  
1980年

1年間12回にわたり開催された、GK展各回のポスター12点。デザインの社会的・文化的役割をめぐって、数多くの提案展示が成された。クリエイティブ・インダストリーをめざすGKの姿勢が各方面から高い評価を得たデザインコンセプトは順に、

1.small but powerful 2.vision in ornamentation 3.order in flexibility 4.complexity simplicity 5.space dynamics 6.core creates life 7.GK GRAPHICS - Integration 8.new seed in mobility 9.Information Bridgework 10.Exploration into Man-made World 11.cultural connection 12.beautiful relation

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)

アポロ11号人類初の月着陸(1969)



EXPO'85 つくば国際科学技術博覧会  
(写真左上から)

- ・トイレ
- ・サイン、照明景観
- ・ゲート灯
- ・歩行者灯
- ・インフォメーションセンター
- ・タイムスペース/株式会社セイコー
- ・ピスタライナー/泉陽興業株

博覧会のテーマは「人間、居住、環境と科学技術」照明、サイン、ストリートファニチュアは、会場全体の構造や表情をつくるものとして、「親切な会場」を共通のデザインコンセプトとした。安全かつ便利でわかりやすく、視覚的にも景観に変化があり、楽しく快適な空間をめざした

国際科学技術博覧会 (EXPO'85 つくば) は、GKグループにとって好機であった。多くの提案を通じて、新たなデザインの領域・手法の開発を試みた。日本万国博覧会 (EXPO '70 大阪) で領域確立したストリートファニチュア・サイン、サービス施設類、そして「仮設の手法」を用いた、各種パビリオンや展示施設のデザインが展開された。またこの時代は、国内外において多くの展覧会・展示会が開催された。日本を海外に紹介する展、海外を日本に紹介する展など、グローバルとローカルの関係、ボーダーレス社会のあり方等が語り合われた。



トライアングル (左)  
1984年  
駒子 (右)  
1985年  
キッコーマン株

この焼酎の容器に個性を与えている特徴的なシェイプは、ネーミングと呼应して、高い評判を得た

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)



モーターサイクル V-MAX  
ヤマハ発動機株  
1985年

1200cc アメリカンスポーツ V-MAX のコンセプトは「ブルートマッ  
チョ」。輝かしくパワフルな力と勇気を象徴している

第2次オイルショック  
(1979)

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)

「名古屋市市制 100 周年記念事業として、国際的な誘致  
事業を行いたい」との名古屋市から意向を受けて、「か  
たちの新風景・Emerging Landscape——情報化時代  
のデザイン」をテーマに、ICSID（国際インダストリアル  
デザイン団体協議会）が主催する、世界デザイン会議  
(ICSID'89 名古屋) の開催が実現された。1973 年の京  
都會議に続き、16 年の時間を経て、再び日本で開催さ  
れたデザイン会議として、大きな成果を得た。情報化時  
代が叫ばれ、徐々にその姿が現れる中、ボーダーレス社  
会の出現、グローバル文化の提唱など、新たな産業・文  
化の形成とその功罪をめぐって、熱い議論が展開された。



世界デザイン会議 (ICSID'89 名古屋)  
1989年

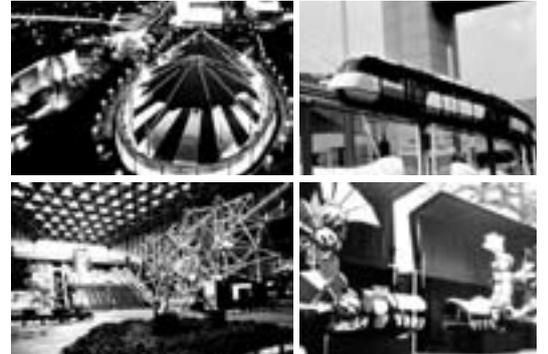
基調講演に先立って行われた kongress・オリエンテーションでは、ICSID73  
京都で実行委員長を務めた米久庵会長が、「京都會議（人の心と物の世界）から  
名古屋会議（かたちの新風景）へ」と題し講演を行った



AXIS 展”道具世界曼陀羅”  
1982年



提案モデル、実製品、ディスプレ  
イ・オブジェを渾然一体にした会  
場構成によって、道具世界の姿を  
認識する場としようとした。限り  
なく無への接近を象徴する”臥人”  
を中央に据え、小さな車、仏壇、  
屹立したオートバイなどが配され  
た。幽玄かつダイナミックに道具  
世界の観念が表現された



世界デザイン博覧会  
(写真上から)

- ・テーマ館内観
- ・白鳥会場外観
- ・シンフォニックオブジェ
- ・ポッカライナー／泉陽興業株
- ・金シャチロボット

1989年

またこの国際会議誘致の決定を得て、同年、世界デザイン  
博覧会「ひと・夢・デザイン——都市が奏でるシンフォニー」  
が、名古屋市内の3つの地域（名古屋・白鳥公園・名古屋  
城）を会場として、8ヶ月余にわたり、華々しく開催され  
た。デザインをテーマに開催された初めての国際博覧会と  
して、内外からの大きな注目を集めた。同時に通商産業省  
によるデザイン・イヤー（'89）とも連動し、デザイン界  
のみならず、産業界全体にとって大きな成果を残す結果と  
なった。GK デザイングループは、会議・博覧会ともに、  
多くのプロジェクトに参加した。



コスモ石油(株)ヴィジュアル・  
アイデンティティ計画  
1986年

サービスステーション・サインボ  
ール等に展開されたサービスマ  
ークは、コスモステーションを  
明快に演出する大きな役割を  
果たし、新たな企業イメージを  
創出している



AV Center AVOT  
ヤマハ(株)  
1986年

GKがヤマハに対して提案した、近未来型オーディオのプロポーザル・モデル。  
これら未来を予見した提案活動が、当時、定期的に行われ、実際の製品のデ  
ザインイメージに反映された

## 9. ギャラリーの風景—開陳と鍛錬の場

栄久庵 憲司

説明を始めようとする若いデザイナーがいた。その後ろに並んでいる沢山のスケッチ。極度の緊張の中、彼の目は爛々と輝いていた。手塩に掛けた作品を、目の前の人々に熱く語ろうとする心意気が、身体中に漲っていた。自らの表現の限りを尽くした。結果が、今衆人の面前にさらされようとしているのだ。説明が始まった。聴衆は耳をそばだてた。そして張りつめた緊張は、やがて快い一会の交歓に変わった。GKグループの伝統的行事の一つ、GKギャラリーのひとこまである。

GKの創成期、各々が担当したプロジェクトを持ち寄り、お互いに披瀝し、相互に批評し合った。新たなる創造へ向けた、アイデアやヒントが議論の合間からこぼれ落ちた。GKギャラリーの始まりであった。毎週月曜日に開催されたことから、当時はマンデーギャラリーと称されていた。後にグループ化が進み、海外各社を含むGKグループの総勢が集う機会等を通じて、今日に至るGKギャラリーの伝統が継承された。

\*gal-ler-y [gɛlari] 【(古期)フランス語「教会の入口」の意】  
 ④ 1 ㉠ a 《米》画廊、美術品陳列室[場]。b ギャラリー、美術館。2 ㉠ a 天井桟敷(さじき) (劇場の最上階にあるいちばん高い席)。3 ㉠ [集合的に] (テニス・ゴルフなどの試合の)観客、見物人、ギャラリー。4 ㉠ a (教会堂・会館などの)中二階、桟敷、ギャラリー(参会者や聖歌隊などの席)。b (議会・法廷などの)傍聴席。5 ㉠ 回廊、柱廊、歩廊(屋根付きの吹き抜けの廊下)。  
 play to the gallery 大向こうを目標に演じる。

そもそもギャラリーとは、古期フランス語で「教会堂の入り口」を表すものであった。それが後世、柱廊、回廊、桟敷などと意味を転じ、今日の画廊、あるいは美術品展示場等となる。そこは、本来人々の集まる場に自らの表現を開陳し、第三者の目を通した評価を戴く、厳しくも栄光ある「開陳と鍛錬の場」であった。

かつてのフランスに於けるこのギャラリー活動の普及は凄まじく、多くの芸術家達がその表現を競った。結果、芸術は衆人の共有物として認知され、その大いなる社会的・文化的役割を果たすこととなった。いわば、ギャラリーは、芸術の普及啓蒙の拠点であり、芸術的民度を高める、欠け替えのない場のメディアだったのだ。かかる意味においても、改めて今日のデザインギャラリーの役割を再認識せねばならない。その活用を計ることによりデザインそのものの存在を、より強く、社会に、世界に示していかなければならない。GKギャラリーこそ、その心意気を育むデザイン再構築の原点なのである。

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プランニング アンド 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.9

2002年03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  
 URL : <http://www.gk-design.co.jp/>  
 印刷所/株式会社高山