

特集

コミュニケーションデザインの可能性



4 道具のかたち

栄久庵 憲司

4 Forms of Devices

Kenji Ekuan

6 インビジブルシティの残したもの

田中 一雄

6 What the Invisible City has left with us

Kazuo Tanaka

特集

コミュニケーションデザインの可能性

Feature:

Potentiality of Communication Design

12 新時代のサインコミュニケーション

—デジタル文字と音サイン

横田 保生

12 Sign Communication in the New Age

-Digital Characters and Acoustic Signs

Yasuo Yokota

16 ことばスタンプ

下村 萌

16 Word Stamps

Moe Shimomura

20 Topics

- ・ 栄久庵会長、第8回デザイン史学会シンポジウムで基調講演
- ・ GK P-ROOM での交流会活動
- ・ オヤノコト、エキスポ2010に出展
- ・ WIDD2010 意見交換会を開催
- ・ 田中社長、インドのデザイン振興事業に協力
- ・ 国際デザイン賞での審査員活動
- ・ GK 設計が国内外のコンペティションの一位を獲得
- ・ 鉄道友の会2010年度ブルーリボン賞受賞
- ・ 第44回 SDA 賞受賞
- ・ 2010年度 グッドデザイン賞受賞

20 Topics

- Chairperson Ekuan delivers a keynote lecture at a Design History Workshop Japan
- Exchange Activities at the GK P-Room
- Participation in Oyanokoto, Expo 2010
- WIDD 2010 Discussion Meeting held
- GK President Tanaka cooperates with India in design promotion
- GK president Tanaka acts as a judge
- GK Sekkei won awards at international design competitions in Japan and abroad
- Blue Ribbon Award 2010 by the Japan Railfan Club
- The Japan Sign Design Association announced the 44th SDA Award winners
- Good Design Award 2010

22 Column 道具文化往来 藤本 清春

22 Column Dougu Culture Crossroad Kiyoharu Fujimoto

23 Project News

- ・ 御池通まちかど駐輪場/株式会社アーキエムズ・京都市建設局
- ・ 京(みやこ)のみちデザイン指針/京都市建設局
- ・ 宝安中心区街路景觀設計/深圳市宝安区計画局(中国広東省)
- ・ HB-E300系リゾートハイブリッド車両/東日本旅客鉄道株式会社
- ・ パワーイレ/エリーパワー株式会社
- ・ Formio「Pico」シリーズ/株式会社三栄コーポレーション
- ・ 上野学園石橋メモリアルホール シンボルマーク/学校法人上野学園
- ・ 企画展「オートバイデザインの半世紀—浜松から生まれたスズキ、ホンダ、ヤマハの世界への挑戦」

23 Project News

- Oike-dori Machikado Bicycle Parking Spaces / Archi M's Co., Ltd., Kyoto City Construction Bureau
- Design Guidelines for Streets in Kyoto / Kyoto City Construction Bureau, Kukan-Soken
- Baoan Central District Landscape Design / Shenzhen city Baoan-qu Planning Bureau (Guangdong, China)
- HB-E300 Resort Hybrid Train / East Japan Railway Company
- Power Yitile / ELIY Power Co., Ltd.
- Formio "Pico" Series / Sanyei Corporation
- Ueno Gakuen Ishibashi Memorial Hall / Ueno Gakuen
- Exhibition "Half a Century of Motorbike Designs: Challenging Jumps from Hamamatsu to the World by Suzuki, Honda and Yamaha"

27 Column デザイン真善美 栄久庵 憲司

27 Column Truth, Goodness and Beauty of Design Kenji Ekuan

特集

コミュニケーションデザインの 可能性

企業のものづくりに対するアプローチが変化している。機能中心主義から、ものとの関係性を求めるようになり、いまは「ソーシャル・コミュニケーション」を意識するようになってきている。「ソーシャル・コミュニケーション」とは、社会や時代性にコミットしながら、世に商品を送り出そうとする考え方である。つまり、企業に利益をもたらすことを通じて、よりよい社会を相互補完的に実現しようとしているのだ。

これにあわせてデザインプロセスや、デザイナーのあり方も変化している。デザイナーは、かたちと機能に整合性をもたせた美しい製品を創造するだけでなく、人や社会との関係をより分析的に捉えなくてはいけなくなっている。そして、デザイナーに求められる役割は、いまやデザイナー的視点で問題を発見するばかりでなく、生活者に共感して問題の解決を図ること、いや、それ以上に、むしろ生活者と共に手を携えて問題に立ち向かうことで、新たなデザインを生み出すことである。

そもそもデザインは新たな価値を創造する行為に他ならない。したがって、これからのデザイナーは、社会の様々な問題をとらえ、世の中に貢献できる成果として、提示していかなくてはならない。

(編集部 松本匡史)

Feature: Potentiality of Communication Design

Approaches to manufacturing taken by corporations are changing. They are seeking the relationship between things and matters away from the conventional function-centered approach, and they are more concerned about “social communication.” Social communication is a concept to put forward merchandise into the market while being committed to social activities and responding to the trends of the times. In other words, corporations desire to realize a better society complementarily through obtaining profits from their business activities.

To respond to this change, design processes are changing and so are the roles of designers. Designers now must analytically grasp the relation between products and society in addition to creating beautiful products which have consistency with their functions. The roles of designers are not only to identify problems from a designer’s point of view, but also to solve the problems from consumers’ standpoint. Or, designers should tackle the problems together with consumers, and create new designs.

Designing originally means an act to create new value. Therefore, designers from now should find various problems in society, and present products to solve these problems in order to contribute to society.

(Editor Tadashi Matsumoto)

道具のかたち

栄久庵 憲司

いま、様々な新道具がうまれている。そしてそれらの多くは、機能と形態の整合性のない道具たちである。ICカードの類は、その機能を形態からみだすことはできない。私も様々な名前カードをもっているが、その違いはよく理解できない。とはいえ、決してそれらを否定しているわけではない。新しい技術が新しい道具を生み出すのは当然のことである。

例えば、iPadの例を述べよう。高い評判を聞いて、どの様なものか興味がわいたので、実際に手に入れてみた。これが思いの外、面白いものであった。GKテックのメンバーに使い方を教えてもらい、いくつかの機能を試してみた。とりわけ自宅の航空写真が表示されるのを見て、新鮮な驚きを感じた。普段コンピュータにふれないものにとっては、キーボードですら敷居が高いものだが、画面に直接触れての操作は、理解しやすい。ユーザーインターフェイスとしては、とても上手に作られていると思う。触る楽しさが直(じか)に伝わってくる快さが印象的であった。

ただ、使い方を教わるとき、ちょっと困惑することがあるのに気付いた。もちろん、実際に使ってしまうと、その使い方は直感的にわかることが多いのではあるが、その行為に当たる単語がわからないのである。ことばがわからないということは、その道具にかかわる作法ともいうべきものが確立していないためだろう。ここに道具とのコミュニケーションを阻害している原因があるのでは、と思った。

本来、デザインとは、かたちと機能のかかわりに整合性をもたせ、

Forms of Dougu Kenji Ekuan

Various new dougu are developed today. Many of them have no association between their functions and forms. From IC cards, no one can see how they function. I have many kinds of cards without understanding their individual differences. But I don't mean to deny them. It is natural that new technology puts forth a new dougu.

Take the iPad for example. As I heard its reputation, I became interested and bought one. I found it unexpectedly interesting. I asked some GK members to teach me how to use it, and tried some of its functions. It gave me a fresh surprise to look at the aerial photo of my house. For people, like myself, who do not use a computer, even touching a keyboard presents a psychological barrier, but this iPad is much friendlier as we can operate it by touching the screen with a finger. Its user interface is well thoughtout. I am impressed by the pleasure of touching the screen.

Nonetheless, while I was learning how to use it, I was puzzled with the terminology. Once I began using it, I discovered how to use it almost intuitively. But I do not know what these actions are named. Not knowing the terminology for a dougu may mean that the way to use it has not been established on the side of users. I think that here is one stumbling block in the communication between a user and their dougu.

その上にもものかたちを表現する行為である。そこには、ものありようを人に伝えるというコミュニケーションの開発が存在する。加えて、人間の生活の心身にわたる質的な充実に関与しなければいけないし、その存在が自然や地球環境を害することのないことも必要である。

現在では、ものに求められる規範が漸増している。適切な素材を無駄なく使い製造されていること。最適な技術が駆使され最高の精度が実現されていること。目的に対してもっとも低コスト、省資源であること。環境に対して負荷が少ないこと。壊れにくく修理が容易であることが、相対的にロングライフ性をもっていることなど。したがって、こうした様々な規範に対応していける素地を今考えなおすべきであるのだ。

ものとしての機能は、技術がかなえる。その技術をかたちの源泉とし、デザインは美という目的をかなえなければいけない。なぜなら、美は人の心にうおいを与えるかたちの表情であるからである。しかし、それは、造形者の自己表現であっても意味はない。色触香響を含む人の五感に快いものであって、かつ、もの同士、ものと空間、ものと人との相関において調和をもたらすべきである。すべての人の心が共有できる美への感覚を持ってこそ、生活における実用品の価値に、美を重ね合わせることが出来るのである。

今日、多様化や多品種化のレベルを超えた価値の多重化と新種のものの創成が、ますます求められつつある。価値の複雑さへの理解は、人間精神の深みに踏み込んでいくことによって可能に

Designing is an act to associate the form and functions of a dougu, and to give a beautiful expression to the form. This act includes the communication of functions to users. In addition, the dougu must help enhance the user's life both physically and emotionally, and its presence should not affect nature and the environment.

Today, requirements for product development and manufacturing are increasing. Appropriate materials should be used without waste. Appropriate technology should be applied and the highest level of accuracy should be achieved. The lowest cost and resource saving methods should be applied to realize the purpose of the product. A burden on the environment should be at the minimum. Hard-to-break and easy-to-repair products have relatively long lives. We must reconsider our working conditions to cope with these requirements.

The functions of a dougu can be achieved by technologies. On the basis of the form regulated by applied technology, a designer must achieve the goal of making the product beautiful. It is because beauty enriches human emotions. However, the beauty will not be meaningful if it is just a creator's self-expression. It should please the five senses of users, and keep harmony with other products, its relation with the space in which it is placed, and its relation with users. When a designer has aesthetics which can be appreciated by many people, he or she can add the value of beauty to daily commodities.

なる。デザインの想いは、企業活動の枠組みを超越する。デザイナーは、しがらみにとらわれることなく、何を作るべきか、考えることができる立場にある。デザイナーは、これまでのしきみを超えたスタンスに立ち、デザインのトータリティを仕切らねばならない。トータルデザインの視点に立つものが、専門分化による混乱を救うことが出来る。

ものには心がある。これが日本人のもの観の基本的特質の一つである。ものに心を託せるのは、ものとコミュニケーションできる確信ゆえである。従って、人の心ともの心の新しい関係を確立することが必要となる。そこにこそ、いま問われている「なにをつくればよいのか」との問いに答え得る「ものづくりの極意」の発見がある。機能の充足や品位の向上を前提として、「人々に本当に役立つものは何か」「デザインは人々に役立つものを生みだしているか」を解いていくことがデザイナーの課題なのである。

(えくあん けんじ GK デザイングループ代表)

A multiplicity of values beyond the level of diversification and greater varieties in products are demanded as well as the creation of new kinds of products today. An understanding about the complexity of values can be attained by looking deep into the minds of people. Designers' thoughts go beyond the framework of corporate activities. Designers are in a position to consider what should be made free from the fetters of corporations. We should stand at a higher position than the traditional mechanism to control design in total. Only those who have a total design perspective can save a chaos of branched design genres.

Objects have minds. This is one of the basic characteristics of Japanese views on objects. Because we have a belief that we can communicate with objects, we can use objects to express our minds. As such, we need to establish a new relationship between human minds and object minds. In this process, we will find the "essence of making things" to reply to the question of "what should we make?" What we need is to keep asking and giving answers to "what are really useful things for people?" and "Are we producing things that are useful to people?" on the preconditions to fulfill functional needs and to enhance aesthetic quality.

Kenji Ekuan, chairperson, GK Design Group

インビジブルシティの残したもの

田中 一雄

今を去ること27年も前のこと、憧れのGKに入社して間もない私は、「毎日ID賞」に二回目の戦いを挑んでいた。毎日コンペの名で親しまれたこの賞は、毎日新聞社が主催する国際インダストリアルデザインコンペであり、デザインコンペの最高峰として広く認知されていた。我がGKグループも、その創成期において、連続して特選の栄冠を獲得し、GKの名を広く世に知らしめた歴史がある。

学生時代からGKに出入りしていた私は、その影響を強く受けていた。そして在学中にも「グループオブ小池」を気どり、ID専攻の同級生六人全員のチームで、毎日ID賞に応募した経験がある。当時私たちは、連日のように侃々諤々の議論を繰り返し、全力投球で応募するも見事落選。失意に打ちひしがれる私たちに、その審査員でもあった大学の指導教官は「なぜ落ちたか、それは社会人になったらわかるよ」と一言。今にしてみれば、六人の意見をまとめきれず中間的性質のものになってしまったことや、何より造形の修練が不足していたことが敗因であったと思う。その後、六人の同級生達は別々の道を歩んでいくが、私たちの応募を契機に、翌年から学生賞が設立されることとなったのである。

What the Invisible City has left with us Kazuo Tanaka

Immediately after I joined GK, something that I had longed for 27 years ago, I tried to apply to the Mainichi ID Award for the second time. The award, commonly called “Mainichi Competition”, was an international industrial design competition sponsored by the Mainichi Shimbun (newspaper publisher) and was widely recognized as the supreme design competition. The GK Group in its early years won the Special Award in consecutive years, making the name of GK widely known to the public.

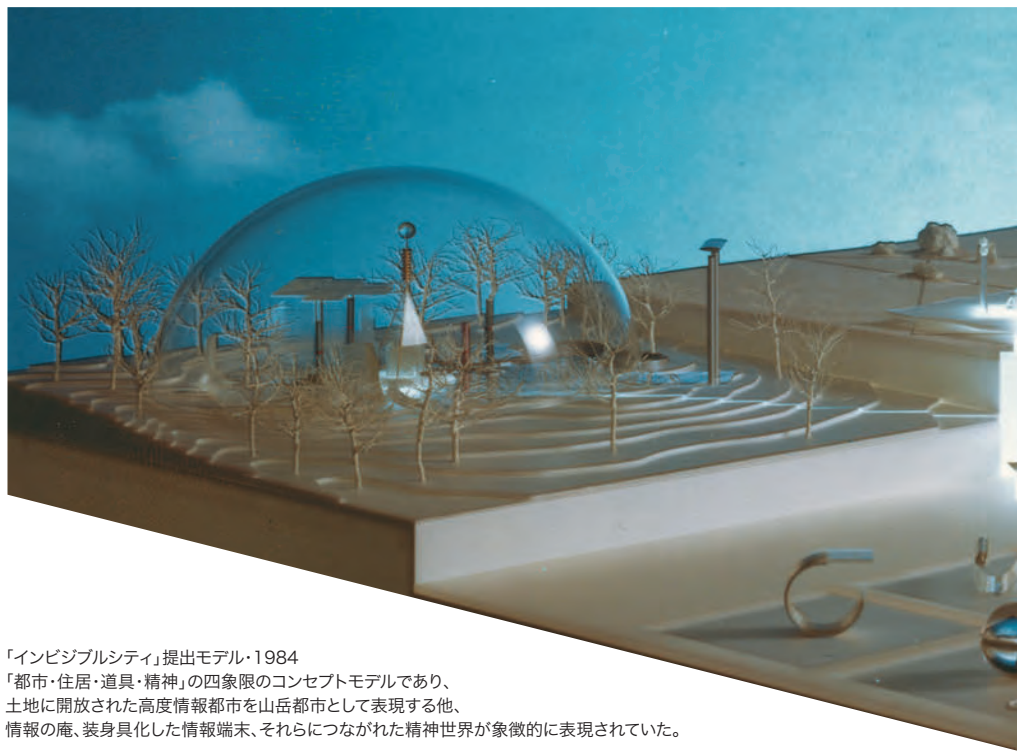
As a student, I used to visit the GK office frequently, and was under its strong influence. While at university, I and five other students specializing in industrial design submitted our work under the name of “Group of Koike” to the Mainichi ID Design Award. We had hot discussions almost every day, and created our work

その後私はGKに入社し、新人の身でありながら、再び毎日ID賞に応募するチャンスを得たことは、願ってもないことであった。繁忙な日常業務をこなしつつ、夜な夜なコンペ作業に勤しんでいた。「今度こそ！」そうした強い思いの中、選んだテーマは電電公社(現・NTT)の課題であった。

それは「人と人、心をつなぐ・Human Tele-Communication」がテーマであり、「21世紀に向けて高度情報化社会を迎えようとする今、『心』を伝え『孤独』から脱却するテレコミュニケーション」が求められていた。それに対して、私たちが出した提案が

「Invisible-City・インビジブルシティ」であったのだ。

「インビジブルシティ」は、超高度に発達した情報社会における「都市・住居・道具・精神」の提案であった。そこにおいては、移住することなく、「情報遊牧民」化し土地から解放される。そこで人は、高度情報装置と化した「庵」に住み、装身具化した情報端末を身にまとうこととなる。その結果、「一人であって、一人でない」精神性が獲得され、真に自由な生活が獲得されるという壮大な構想である。それは、単なるプロダクト提案ではなく、「道具と精神を結ぶ」提案であ



「インビジブルシティ」提出モデル・1984
「都市・住居・道具・精神」の四象限のコンセプトモデルであり、土地に開放された高度情報都市を山岳都市として表現する他、情報の庵、装身具化した情報端末、それらにつながれた精神世界が象徴的に表現されていた。

with full might. Unfortunately, we failed, and were disappointed. Our university professor, who served as a judge, told us, “You will know why you failed when you go into the work.” Looking back on those days, I can see the reasons for our failure were that we could not put our opinions together well, and that our molding skills were not mature enough. After our graduation, the members of that group have taken different careers. What was good was that our application to the competition led to the establishment of the “Student Award” category in the following year.

As a freshman at GK, I was fortunate to have the opportunity to be involved with the work that would be entered in to the

Mainichi ID Award competition. While working hard for daily activities at the office, I was devotedly engaged in preparing our entry work night after night. With a great hope for success, we chose the theme presented by the Nippon Telegraph and Telephone Public Corporation (now NTT), which was, “Connecting Persons and their Hearts: Human Tele-Communication.” It said, “As we are facing the arrival of an information society in the 21st century, communication to convey our ‘emotions’ and get out of ‘loneliness’ is demanded.” Our design theme to respond to this demand was an “Invisible City.”

The concept of the “Invisible City” was

った。

毎日ID賞の審査会は大いに揺れたという。五名の海外審査員を中心とした「特選を強く推薦する」という意見と、理解に苦しむ出題企業側の特別審査員の間で、評価が真っ二つに割れた。結果、「出題企業が『評価不能』とするものを選定することは出来ない」という主催者判断で「落選」が決定した。「インビジブルシティ」の代わりに、特選二席を獲得した提案は、「ハーフミラーを用いて目と目を合わせて会話できるテレビ電話」であった。

結果は、再び落選に終わったが、私は満

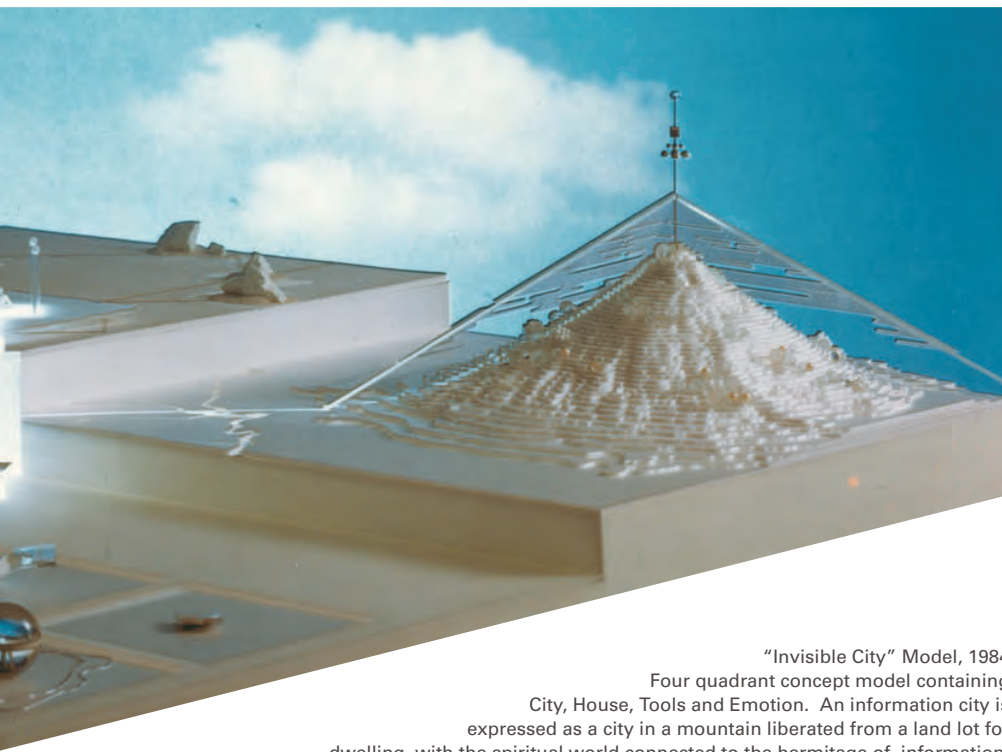
足だった。もとより「特選か落選か」の真剣勝負、審査員を超えた提案を作り上げた満足感に、心は爽やかであった。

その後毎日ID賞は、国際デザイン交流協会によって、同年(1983)より始まった国際デザイン・コンペティションにその役割を移し、栄光の舞台を閉じることとなる。しかし、その国際デザイン・コンペティションもまた、国際デザイン交流協会の解散(2008)に伴い終了してしまっただけでなく、その最終コンペの審査員を、私が勤めたことに不思議な縁を感じずにはいられない。学生時代「やがてわかるよ」と言ってくれた

恩師も、今や鬼籍の人である。

時は流れた。「インビジブルシティ」から27年、超高度情報都市は現れたのだろうか。ある面、デジタル・ネットワークを介した生活行為は、時空を超越したと言えなくもない。Googleは「第二の神」となり、インターネットは生活に欠くことのできない存在となっている。家庭では3D映像を楽しみ、身体行為すらWii Fitなどのデジタル端末を介して体験可能となった。携帯型個人端末は、iPhone 4においてテレビ電話の夢を可能とし、更なる高機能化、小型化、装身具化を進めている。これらは、みな「インビジブルシティ」において予測された未来である。

しかし、今に生きる「情報遊牧民」の心は豊かであろうか。確かに「一人でも寂しくない暮らし」は達成されたかに見える。しかし、その一方で「秋葉原事件」のような、ネットワークにしか生きられない人間を生み出してしまった。デジタル・コミュニケーションの歪みが生んだ悲劇がそこにある。「インビジブルシティ」においては、限りなく高度化するデジタル・コミュニケーションの一方で、直接的に人と人が交流する場の重要性を提唱していた。「生命の交感の場」というそれは、最も高次かつ重要な都市要素として位置づけられていたのである。



“Invisible City” Model, 1984
Four quadrant concept model containing City, House, Tools and Emotion. An information city is expressed as a city in a mountain liberated from a land lot for dwelling, with the spiritual world connected to the hermitage of information, and information terminals looking like accessories are symbolically expressed.

“a city, houses, tools and mentality” in a highly developed information society. In such a society, the meaning of mobility will be different. People will not be settled in the existing cities, but will become “information nomads” liberated from lands. There, people will live in a hermitage which will be like a densely packed information device, and clothed with information terminals looking like accessories. As a result, people will have the mentality of “being alone but not lonely” and obtain a truly free life. It was not a product idea but a concept to “connect tools and people’s minds.”

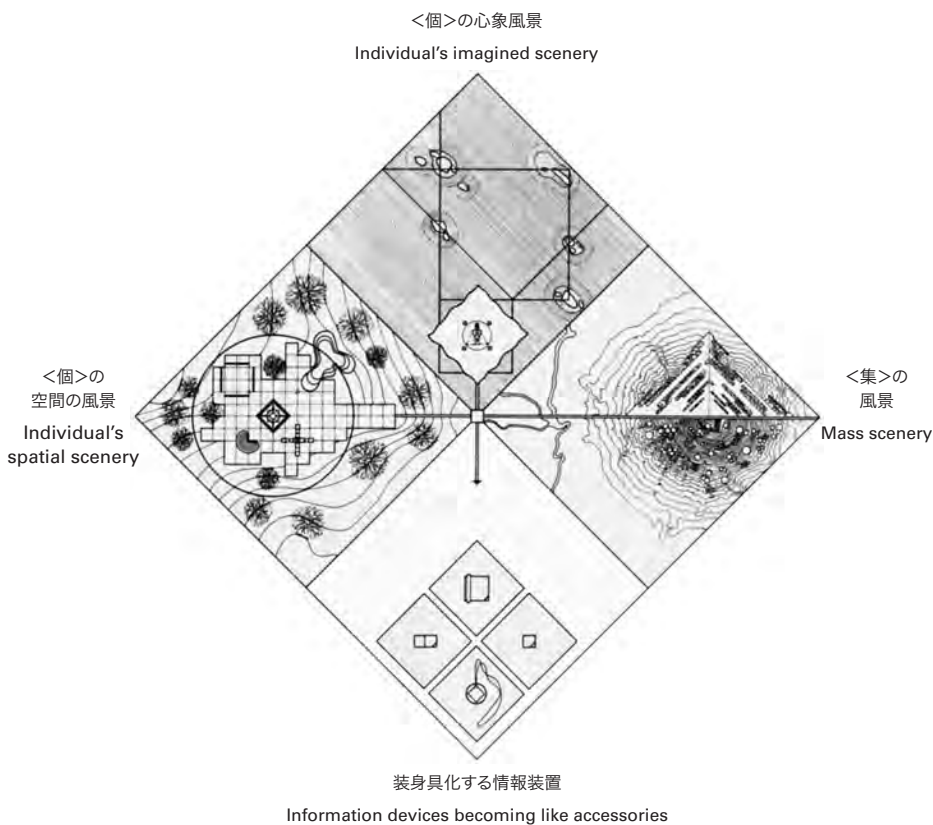
We heard that the jury of the Mainichi ID Award was shaken, and was divided.

The five foreign judges and some Japanese judges recommended our work for the Award winner, while special judges representing the sponsoring corporation were against it saying “it is hard to understand.” Finally, the organizer determined that it could not select the work as a winner when the sponsoring corporation “could not evaluate it.” The winner of the Award was a TV telephone using half mirrors through which people at a distance can talk by seeing each other’s eyes.

My second attempt had failed, but this time I was satisfied. I felt refreshed that our proposal was provocative beyond the comprehension of some judges. Later the organization of this design

competition was transferred to the Japan Design Foundation that began to sponsor the International Design Competition in 1983, when the Mainichi ID Award ended its glorious life. This Design Competition again was terminated in 2008 as the Foundation was dissolved. By a curious coincidence, I served as a judge for the final competition, and I could not help feeling some special relation with the competition. The mentor who told us, “You will know when you begin working” is now in the other world.

Time has passed. Has a super information city come into being 27 years after our conceptualizing the “Invisible City”? In a sense, the lifestyle using digital networks can be said to have transcended time and space. Google has become the “second god” and the Internet has become an indispensable tool in our life. People enjoy 3-D pictures at home, and are able to have physical exercises through Wii Fit and other digital terminals. The dream of



将来、いかに時代が変化しようとも、耳からアンテナを生やしヘッドギアとウェアラブルコンピュータで武装した、サイボーグのような人々が街を占拠することはもうないだろう。それは、私たちの身体に潜む「内なる自然」が、そのことを拒むに違いないからだ。今、私たちがコミュニケーションを考える時、Intangible(不可触)なデジタル・コミュニケーションを抜きに語ることはできない。しかし、それと同時にTangible(可触)なコミュニケーションの価値を忘れてはならないのだ。これは、取りも直さず生命体としての人間の本来性ともいえるだろう。そして、そのことが、結果的には「心の安寧」を導くものとなる。道具の未来を考えるとき、この身体性感覚こそが、これから益々重要になってくると思えてならないのである。

(たなか かずお GKデザイン機構 代表取締役社長)

「インビジブルシティ」においては、限りなく高度化するデジタル・コミュニケーションの一方で、直接的に人と人が交流する場の重要性を提唱していた。「生命の交感の場」(<集>の風景)というそれは、最も高次かつ重要な都市要素として位置づけられていた。

I insisted on the importance of having a place where people interact in person when digital communications would be infinitely advanced. Named as a “place for live interaction,” it was given the highest place and considered as the most important element in a city.

a TV telephone has come true with an iPhone4 personal mobile terminal. Advancement for higher performance and smaller devices that people can carry just like accessories is underway. These are all predicted in the “Invisible City.”

However, are information nomads today living a life that is emotionally rich? Apparently, “life alone but not lonely” may have been realized. But it has produced people who can live only by involving themselves in the network world such as the offender of the “Akihabara incident.” It was a tragedy caused by the distorted use of digital communications. In the “Invisible City,” I insisted on the importance of having a place where people interact in person when digital communications would be infinitely advanced. Named as a “place for live interaction,” it was given the highest place and considered as the most important element in a city.

Whatever changes may occur in the

future, there would be no city occupied by cyborgs wearing headgear with antennae, and armed with wearable computers. It may be because our “inner nature” hidden in our bodies refuses to let that happen. When thinking about communication, we cannot exclude intangible digital communication. At the same time, we must not forget the value of tangible communication. This is an innate human desire as living matter, which consequently brings “peace of mind.” Considering the future of tools and instruments, this physical sense will have greater importance.

Kazuo Tanaka, president, GK Design Group

サインは人が行動する上でよりどころとなる情報を提供するものである。同時にサインは、それを設置する事業者と利用者をつなぐコミュニケーション機能を担っている。サインをわかりやすく美しくデザインすることは、利用者に対する配慮であり、事業者に対するイメージ向上につながる。

昨今の情報の複雑化と利用者の多様化は、コミュニケーションメディアとしてのサインにも新たな課題をもたらしている。ここでは「デジタル文字」と「音」という新しい時代のサインの試みを紹介したい。

デジタルサインによるコミュニケーション –LED文字

人々が普段生活する上での情報消費量は飛躍的に増大し、サインデザインの世界でも、年々扱う情報の量は増え続けている。その即時性も一層要求されるようになっていつも同じ情報を掲出している固定型のサインでは対応出来なくなってきた。かつて即時対応の可変式情報表示機の代表は国際空港の出発・到着案内でパタパタと表示面が入れ替わるフラップインジケーターであったが、今日ではすっかりLEDによる文字表記に取って代わられている。

LEDはサインにおいてはオレンジ色、赤

色と黄緑色の3色だけの展開から始まり、白色LEDが出来てからは飛躍的に展開数と階調が増して、この10年間に技術的にも経済的にも改良が加えられてきた。そして、16×16のドット文字では再現に限界があるものの、JR東日本のLED掲示機を例にとると、LED文字は初期の文字に比べて圧倒的に読みやすくなった。そこには製造メーカーやデザイナーの地味ではあるが着実な努力がある。

もともとJR東日本は、災害や事故等の緊急時に備えた集中管理を目指して、LEDによる可変式情報提供システムの整備を進めていた。またサービス向上のために車両運行が複雑になったことで、運行情報伝達が今までの固定表示器では賄いきれない状況にもあった。刻々と変わる複雑な運行情報を一目で認識出来るようにするためには、表示要素の絞り込みと、分かりやすく速読性のある文字が求められる。言うまでもなく、LED掲示機の最も重要な表示要素は文字である。白色LEDと24×24ドットのユニットが開発されたことを機に、JR東日本のための新たな書体開発が行われた。

我々が文字を読むとき、一文字一文字を平板に見ているのではない。漢字であれば文字の輪郭やその外形印象によって認

識し、英文の小文字であれば文字列の上半分が文字相互の判別性の鍵を握っていることが研究上解っている。

仮想ボディ一杯に設計された今までの16×16ドットLED文字では文字外形の特徴を表し難く、しかも隣接した文字同士が干渉を起こしやすかった。つまり、細部を省略し、要素を必要以上に統一化すると本来の文字が持つ特徴が維持できずに読みにくくなる。これらを防ぎ、基本書体を忠実に再現するために、例えば「川」の字の真ん中の線は頭を揃えないで輪郭の特徴を維持する、あるいは文字の筆脈の特徴を出来るだけ残せるようにハネや終筆は斜めに処理する、かなは一回り小さくして漢字とのバランスを取り適切なスペーシングを得る等の処方によって、文字相互の判別性と単語認識を高めるようにした。

また、ある程度離れて見るというLED掲示機の置かれる現場特性を逆手にとって、滲みを生かした anti-aliasing の手法も取り入れている。これは斜線や曲線のギザギザを滑らかに見せる手法である。今回は、中間階調のドットを配することで滑らかさを実現した。

中間階調は実験の結果、細かく段階を刻むよりも白、灰、黒の3階調のみの表現

Sign Communication in the New Age -Digital Characters and Acoustic Signs Yasuo Yokota

Signs provide vital information to help people to move in a space. Signs play a role to connect the sign providers and their users. To design signs to be beautiful and easy-to-understand means to be kind to users and to help enhance the image of providers.

As information is increasingly complicated and users are more diversified, signs have new challenges as communication media. Here, new attempts in “digital characters” and “acoustic signs” will be introduced.

Communication with digital signs -LED characters

Information for daily life has greatly increased in volume, and the volume of information handled in sign design has been on the rise year by year. Instanta-

neous information provision is also demanded, and conventional fixed-type signboards providing the same information are not able to cope with this demand. The typical adjustable signboard in the past was the flight information boards at airport lobbies that flapped to provide information on departing and arriving flights. Today, these boards are replaced with characters expressed with LEDs.

The use of LEDs for signs began with orange, red and yellowish green. After white LEDs came into use, the numbers of colors and gradations have increased, and technical and economic improvements have been made in LED signboards in the past decade. It is difficult to express detailed parts of characters with 16 x 16 dots. However, LED letter signboards, for example, of JR East Railway stations have become much easier to read than earlier ones. There have been quiet and steady efforts by manufacturing companies and designers behind this improvement.

JR East Japan Railway Company was in the process of developing an adjustable information provision system using LED characters. JR East Japan came to provide broader and longer distance services connecting different lines in a few ways, train operations have become more complicated. The conventional passenger information system just exchanging fixed information items was no longer adaptable. In order to show complicated train operation services that change in minutes in a recognizable manner, the essential elements had to be specified, and easy-to-read characters that allow fast recognition were required. The most important element in LED signboards is LED characters. Taking advantage of the development of 24 x 24 dot units, new fonts for JR East Japan began to be created.

When we read, we do not see letters one by one. In the case of Kanji (Chinese characters), we identify them from their outlines and forms, in the case of alpha-

が馴染みやすく、文字にメリハリをあたえることも解った。そして、文字の品格を維持するためコンピュータの自動処理に任せず、結局は一字ずつ手作りを行った。

GKグラフィックスでは日頃より文字の基礎研究を行い、視覚コミュニケーションの核要素である文字を深く理解することで質の高いデザインの提供に努めている。その成果の一つとして、2004年にはこの書体を用いたフルカラーLED掲示機の1号機に対して、鉄道関連の国際デザイン賞であるブルネル賞が贈られた。その後、新幹線駅や東京駅等の主要駅において順次差し換えが行われ、現在では本格的な展開がなされている。

このようなデジタル文字の改良の積み重ねが今後のデジタルサインの表現の質をつくっていくと考えている。



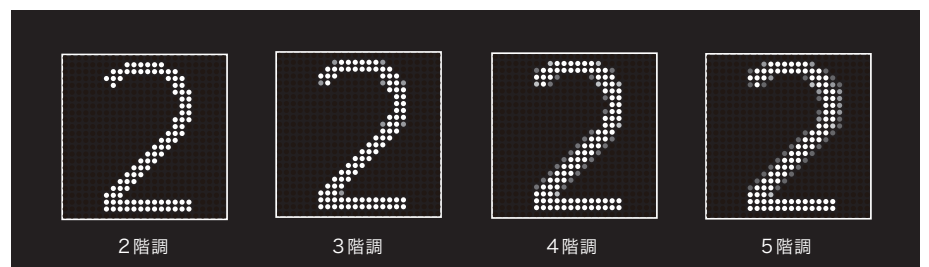
JR東日本新宿駅と東京駅に設置されたLED掲示機。フルカラー化により階調も再現できることを活用し、24×24のドット文字を白・灰・黒の3階調でより基本書体に近い表現を行った。掲示機本体の設計・製造は株式会社新陽社。

LED signboards installed at JR East Japan Shinjuku and Tokyo stations. Taking use of the full color system enabling gradations in color, we created 24 x 24 dot characters close to their basic fonts in white, gray and black. Shin-Yosha Corporation designed and manufactured the signboard itself.



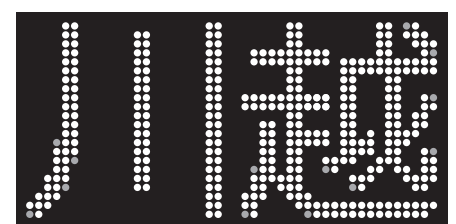
bits, it is scientifically proven that the row of upper halves of small characters in sentences provides a key for recognition. It was difficult to express the outer details of characters with the conventional 16 x 16 dot units, and two adjacent characters tended to interfere with each other. By simplifying them by omitting details, and unnecessarily unifying design elements, the features of characters were not fully expressed, causing difficulty in reading. To rectify this defect and to reproduce the basic characters as they are, we attempted various methods. For example, Kanji for river, 川, its line in the center is shorter than the two others, and the left side line is not straight. Therefore, flicked ends such as this are processed as a slant line. Kana are expressed a little smaller than Kanji with a certain space between letters to keep a good balance as a whole to enhance legibility and recognizability.

As LED sign boards are seen from some distances, an anti-aliasing method was



上: LED階調検証 / 灰色ドットの明度・濃淡の段階を増やしても印象があまくなるだけで読みやすくなるはならなかった。経済的な3階調が最適であった。
右: 3段階の階調で表現された漢字

Upper: LED gradation test: When the levels of brightness and shading of gray dots were increased, impressions became soft but legibility dropped. The most economical gradations of white, gray and black were found to be the most appropriate.
Right: Kanji in three-level gradations.



視覚障害者のためのインフォメーション —音サイン

晴眼者は普段あまり気に止めないが、視覚障害者にとって公共空間での情報取得手段として触覚や聴覚を介するサインの存在は切実なものである。

駅や役所等の公共施設では点状・線状の視覚障害者誘導用ブロックや触知・点字表示が動線に沿って配置され、施設の誘導情報を提供しているが、中でも音声・音響による案内が有効な手段だ。今では音サインと呼ばれている。実は日本では、2000年に高齢者・身体障害者のための「交通バリアフリー法」が施行され、これに基づいた視覚障害者誘導案内用設備としての音声・音響案内(音サイン)の望ましい方向性を示した整備ガイドラインが既にある。しかしこれら音サインに対して、利用者視点からの評価を実施したケースは未だ少なく、実態把握がなされていないのが実状であった。そこで交通エコロジー・モビリティ財団が日本サインデザイン協会に委託し「音サインによる交通拠点移動支援の事例調査」が実施された。筆者が委員長を務めたこの調査を紹介して今の音サインの状況を説明したい。

整備ガイドラインでは、以下の5カ所を

applied making use of LED blurs. For this project, dots at medium gradations were used to make jagged parts appear smoother.

As a result of testing, it was found that the three gradations of white, gray and black gave friendly and clear impressions, rather than applying subtle gradations. In order to maintain the grace of characters, each character was handmade instead of having them automatically processed by a computer.

At GK Graphics, we conduct basic studies on characters to enhance the quality of our design by having a deeper understanding about characters as the basic elements for visual communication. As a result, the Brunel Award, an international design award in the field of railway transportation was given to the first full-color LED signboard in 2004. In the following years, the information boards have been replaced with this new device at Shinkansen stations, Tokyo station and



駅の改札口における有人窓口を設置されたスピーカー。「ピン・ポーン」またはこれに類似した音を鳴らす。

Speaker at a manned gate of a station. Ding dong or a similar sound is produced.



地下鉄入口部天井に設置されたスピーカー。「ピン・ポーン」またはこれに類似した音を鳴らす。

Speaker installed on the ceiling of the entrance of a subway station. Ding dong or a similar sound is produced.



エスカレーター昇降口に内蔵されたスピーカー。「(行き先)(上下方向)エスカレータです」の音声が行れる。

Speaker at the beginning of ascending and descending escalators: An announcement (to go up to -th floor, or to go down to -th floor) is made.

other main stations. Today, almost all stations are equipped with this signboard. We are confident that improvements in digital characters will upgrade the quality of digital signs.

Information for the visually disabled -Acoustic Signs

Tactual and audio information means are desperately needed at public spaces by visually disabled people, although sighted people may not care about it.

At public facilities such as train stations and city offices dotted or linear blocks on the pavement, or tactual or Braille signs have been installed to guide people with visual disabilities. Among other means, sound or acoustic guides are helpful to them, and at present, they are called “sound signs.” In 2000, the Barrier-free Transportation Law was enforced in Japan, and the guidelines to install sound signs for the visually disabled were provided. However, there had been little

evaluations on acoustic signs made by users, and the actual situation was not known. Therefore, the Foundation for Promoting Personal Mobility and Ecological Transportation commissioned the Japan Sign Design Association to conduct a survey on how acoustic signs were helping the needy people to move at transportation centers. I acted as the chairperson of the Survey Committee, therefore, I would like to briefly introduce the survey results.

The guidelines specify the following five points and show standard samples of sound signs.

1. Gates at a station:
“Ding Dong” or similar sounds
2. Escalators:
Voice guide on “Destination, upward or downward going escalator.”
3. Toilets:
Voice “Men’s on the right (or the left), Women’s on the left (or right).”

特定し、音声・音響案内の標準例を示している。

1. 駅の改札口:

「ピン・ポーン」またはこれに類似した音響

2. エスカレーター:

音声で「(行き先)(上下方向)エスカレーターです」

3. トイレ:

音声で「向かって右(または左)が男子トイレ、左(または右)が女子トイレです」

4. プラットフォームの階段:

鳥の鳴き声を模した音

5. 地下鉄入口:

「ピン・ポーン」またはこれに類似した音響

調査ではこれらの音サインに関する意見を、受け手である視覚障害者と発信側である鉄道事業者および音響や福祉に関する専門家に聞き、利用状況と今後の整備課題をまとめている。

視覚障害者のうち、これらの音サインを移動の手がかりとして利用している人は8割以上いる。ただし、「音が小さすぎて聞き取れない」「繰り返しの間隔が長すぎる」「残響音を発生している」「スピーカーが側面にあり方向を特定できない」など利用し

にくいと答えたケースがそれぞれ3割から4割以上もあった。

また鉄道事業者は、晴眼者の「うるさい」という反応と、視覚障害者の「音が聞こえにくい、音量を大きくしてほしい」という要望との板挟みの状況にあることも解った。苦情に応じて、音を小さくしたり、時間帯によっては発信を止めてしまうなど、なんとか音サインを維持しようと試行錯誤する現状がある。

音サインは、駅だけでなく社会全体の情報として共有されていけば、視覚障害者にとっても、またその地域を初めて来訪する一般の人々にもわかりやすいサインとなる。駅の音サインをそのモデルとして整備し、その情報を視覚障害者・晴眼者の区別なく普及啓発していくことが必要との意見も発信側である事業者から出された。

今後これらの問題を解決していくためには、最適な設置方法や音量・音質等の基準値をまず作る必要がある。そしてそれを維持するためには、まわりの関係する人々との話し合いや調整の仕方を示し、国民全体にわたる基本的な啓発活動が重要であることが解った。

将来、公共空間におけるインフォメーションはGPSモバイルのような個人対応のデ

バイス開発が進むと考えられる。しかし、現地での確認や間違ったときに常に戻れる行動の基点を示す上でもこのような不特定多数を対象にした公共サインの維持は重要である。

この音サイン調査の成果は、今後の我が国の公共空間での音環境整備が進む道筋を読む試金石でもある。

(よこた やすお GKグラフィックス 取締役)

4. Staircase leading to the platform:

Sounds imitating bird's singing

5. Subway entrance:

"Ding Dong" or similar sounds

The survey asked questions among the visually disabled, railway companies, experts in acoustics and social welfare to find facts about the use of acoustic signs and tasks for future improvements.

More than 80 percent of the visually disabled use acoustic signs as their guide for traveling. Among them, 30 to 40 percent complained, "the sound is so small that I can hardly hear," "the interval for repeating a message is too long," "reverberant sounds make it hard to listen to the message," and "as the speakers are placed on the side, I can hardly specify the direction."

The railway companies, on the other hand, are in a dilemma between sighted people complaining about acoustic signs being too noisy, and visually disabled

people desiring louder volumes. They are trying to maintain the acoustic sign system by controlling the volume of sounds or switching off the system according to the time of day.

When people come to share acoustic signs as universal information media not only at stations but also at other places, acoustic signs will become helpful for the visually disabled as well as people who visit a place for the first time. Railway companies commented that sound signs at stations should be improved as a model, and they should be known to people with and without visual disability in order to extend the use of acoustic sign systems.

For the spread of sound signs, the standards for appropriate installation, volume levels, and acoustic qualities must be defined first. In order to maintain the standards, ways to hold discussions and coordinate needs and desires with concerned people should be presented, and information activities for the public will

be required.

It is foreseeable that GPS mobile and other devices aimed at individual persons will be developed for information provision in public spaces. Even so, public sign boards for everyone should be maintained to allow visitors to confirm where they are, and to return to the starting point in case they get lost on the way.

The survey provided us with a test to develop the future sound environments in public spaces.

Yasuo Yokota, Executive Director, GK Graphics

ことばスタンプ

下村 萌

2010年3月に大阪・吹田市の国立民族学博物館の言語展示場がリニューアルオープンした。GKテックはその展示の一つである「ことばスタンプ」の企画・開発・製作を担当した。

「ことばスタンプ」は、スタンプ状のブロックを使ってことばと音の関係を体験的に知ることのできる、子どもも大人も楽しめる展示である。音のスタンプ(36種類)をテーブルに押し付けると、組み合わせや押した順番によって様々なことばが現れ、またその音を聞くことができる。

音からひらがな

アルファベットが書かれた一つ一つのスタンプには音を出すしかけがあり、2個のスタンプの凸と凹をはめ合わせて押すと一文字のひらがなとなる。日本語だけでなく色々な音を作ることができる。普段気にすることはほとんどないかもしれないが、ひらがなは「s」や「z」のように音の断片から成り立っている。日本語では一文字のひらがなでも、例えば「か」は「k」と「a」の二つの音の組み合わせからできている。

繰り返し2文字のことば

ことばスタンプでは2文字のことばを自



Word Stamps Moe Shimomura

The Language Exhibition Room in the National Museum of Ethnology in Osaka was renewed in March 2010. GK Tech was commissioned to develop and fabricate “Sound and Word Stamps” as one of its exhibits.

The Sound and Word Stamps help visitors understand the relations between sounds and words through playing with them. When a single stamp or a number of sound stamps combined from among the 36 different stamps are pressed on the table, a sound comes out according to the combination and the order of pressing sound stamps. It can produce sounds of not only Japanese but also other languages.

Hiragana from sound stamps

Every stamp (alphabet and phonetic sign) has its own sound, and concave and convex parts on the sides. When two sounds are

combined with the concave and convex sides, they become a Hiragana. Every Hiragana in Japanese is a single character, but the sound of each character consists of two phonemes, a vowel and a consonant, except for a, i, u, e and o. For example, 「か」 is a composite of “k” and “a.”

Repeated two-letter words

The system can repeat two-letter words automatically so that interesting words can be made which are often found in Japanese mimetic or onomatopoeic words. The meaning, usage and illustration of the word are seen in the visual display screen.

For example, when “sa” and “ra” stamps are pressed, a word “sara” appears followed by “sara sara” meaning babbling, bickering, dry, smooth, etc. Visitors will learn that words from the same phoneme evolve to have different images at different stages.

Playing with “Stamps and Sounds”

Stamps are easily handled. A visitor will

try with one stamp, and combine two stamps in different ways. The secret of this exhibit is to help visitors touch invisible sounds. They casually pick up one stamp and press it on the table. A sound appears. How does it sound if these two stamps are connected? In this way, the stamps intrigue visitors and their creative interest will expand.

Fastidious development process

To develop an interactive exhibit, we need to quickly repeat the process of making a prototype, using it, and improving it until we make a finished model. With this stamp project, we poured our greatest energy into the enjoyment of stamping and hearing the sound to be smoothly synchronized. We were concerned about the material for stamps that would give a softly rebounding sensation, the form of the handle to fit the palm and fingers, the way letters were pressed on the table in the way that ink permeated into paper, the animation of letters to give proper expressions of meanings, and



the adjustment of the length of sound and the time of pressing a stamp. We developed 36 kinds of markers and improved the recognition system. We made minor adjustments a number of times until we felt contented with the quality. Human senses will find out even a negligible gap. Like closing the lid of a tea leaf box properly, GK Tech staff showed their persistence together in this project.

This is included in the permanent exhibits. We hope that many visitors will try the Word Stamps to enjoy the worlds of words and sounds.

Exhibition on the scene

Interactive exhibitions have been on the increase recently. However, maybe because of Japanese being shy, conversations among visitors such as “How does it work?” “It seems this works in this way,” “Let me try,” “Oh, it’s good,” hardly occur. People tend to give a sidelong glance and imitate what others are doing.

In the Word Stamps exhibition, it was

observed that people gathered led by children and people with curiosity, and timidly attempted to play with the stamps. How far should we give instructions on how to play? There are many grownups who cannot handle any devices without looking at the instructions. But we wanted to give information just on initial steps and have visitors discover ways to handle it after trying many ways on their own. If we provide too many ideas, their creativity would be limited, but if we provide too little information, then they would pass by without showing interest. Through this project, we found difficulty in providing a well-balanced amount of information.

We observed an impressive scene. A little boy, around two years old, was playing with the Word Stamps with his parents. He brought stamps one after another and stretched his hand to press them on the table and was excited to hear the sounds. His father wanted to show him illustrations, and combined two stamps a number of times.

動的に繰り返して、日本語の擬態語・擬音語に多い、連続した2文字のおもしろいことばを作れるようにした。その意味や使い方、楽しいイラストも見るができる。

たとえば「き」と「ら」のスタンプを押すと「さら」になり、「さらさら」へと表示が変化していく。同じ音からできたことばも、それぞれの段階ごとにイメージが刻々と変化していくことに気付く。

「スタンプ×音」で遊ぶ

気軽に試せるのもスタンプならではの。音という形のないものを触れるようにしたところがこの展示のミソである。

何気なくスタンプを手にとって押してみた、音が出た、じゃあ今度はこれとこれを組み合わせたらどんな音になるんだろう、と、木がどンドン枝を広げて成長していくように次々と新しい発想が膨らむ。

こだわりの開発プロセス

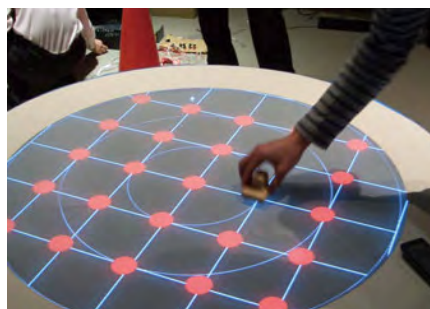
そんなインタラクティブな展示を開発するには、プロトタイプを作る、使う、改良する、といったサイクルを速いスピードで繰り返し繰り返して上げていくことが重要になる。特に力を注いだのは、スタンプを押す楽しさと、音を聞く体験が違和感なくスムーズに

His mother watched them smilingly. The pleasure of creating tools to help families have this kind of experience is, no doubt, the source of motivation for GK Tech to design and produce exhibits.

The team staff consisted of members specializing respectively in developing furniture to furnish a space, hardware to recognize images such as projection systems, and software and graphics to integrate different mechanisms as smooth and exciting exhibits. They worked together in order to construct an integrated “living” exhibit.

Associate professor Ritsuko Kikusawa of the National Museum of Ethnology provided us with great support with her linguistic expertise, which was indispensable in this particular project. We took an ideal process to develop this exhibit. We hope many people will visit the museum to play with Word Stamps.

Moe Shimomura, GK Tech



上: インタラクティブな展示を開発するには、プロトタイプを作る、使う、改良する、といったサイクルを速いスピードで繰り返し繰り返して上げていくことが重要になる。特に、スタンプを押す楽しさと、音を聞く体験が違和感なくスムーズに合うことに力を注いだ。

左: スタンプの簡易プロトタイプ。開発時はスタンプの種類を識別するための独自開発マーカーを段ボールに貼って検討した。

Upper: To develop an interactive exhibit, we need to quickly repeat the process of making a prototype, using it, and improving it until we make a finished model. With this stamp project, we poured our greatest energy into the enjoyment of stamping and hearing the sound to be smoothly synchronized.

Left: Makeshift prototype stamps. In the development stage, we examined the markers that we had developed to distinguish the types of stamps by pasting them on corrugated paper pieces.

テーブルにスタンプを押すと、マーカーを読み取ることでそのスタンプの音を認識し、音が聞こえる。

When a stamp is pressed on the table, the table reads the marker, recognizes its sound, and the sound comes out.



合わさっていること。スタンプを押した瞬間の「むぎゅっ」という感触の素材検討や、手に馴染む持ち手の形状、インクがじんわりと染み込むような文字の定着の仕方、ことばの意味にあわせた文字の動きなどのコンテンツ演出、音の長さやスタンプを押す長さの合わせ、36種類の固有マーカーの開発、認識システムの改良など、「ああ、これだ!」というレベルの気持ちよさに高めるための細やかな調整に最後の最後までこだわった。

ほんのわずかなズレでも人の感覚は実に細かく見抜いてしまう。茶筒の蓋を閉めるようにびたっ!とくる瞬間まで、GKテックのスタッフが総力をあげて粘り強く調整した。

常設展示なので、いつでも気軽に体験できる。一人でも多くの人にことばスタンプを体験し、人間のコミュニケーションの核である「ことば」と「音」の世界に触れてもらえると嬉しい。

体験型展示

体験型展示が普及しつつあるが、日本人のシャイな気質からその場で見知らぬ人と「何やっているんですか?」「これはこうするみたいですよ」「どれどれ」「あっ、それいいですね。」などという会話はなかなか生まれにくい。横目で他の人のやり方をちらりと見

ながら真似するくらいのコミュニケーションが適当なのだ。

今回のことばスタンプでは子どもや好奇心が旺盛な人につられて人が集まり、おっかなびっくり遊び始める来場者の姿が多く見られた。遊び方をどこまで伝えるのか。1から10まで取扱説明書がないと遊べない大人が多いなか、ことばスタンプでは1、2を教えてあとは来場者の試行錯誤を促し、発見してほしいという思いが込められている。ヒントを与えすぎると創造性を狭めてしまうが、少なすぎても素通りされてしまう。そのバランスの難しさをこの展示製作を通してあらためて実感した。

印象的だったのが、2歳くらいの子どもと両親がことばスタンプで遊んでいるシーンだ。テーブルに背が届くか届かないかといった小さな子どもが、スタンプを代わる代わる持ってきては必死に手を伸ばしてスタンプを押し、音が出ることに喜んでいる。父親は子供にイラストを見せようとスタンプを2つ組み合わせさせて繰り返し語を出してやる。母親はそばでにこにこしながら眺めている。このような家族の体験を生み出すメディアを作る喜びが、GKテックの展示創作のモチベーションになっているのは疑いない。

空間のしつらえとしての什器開発。プロジ

ェクションや画像認識のハードウェア開発。すべての仕組みをスムーズで楽しい展示体験として統合するソフトウェアとダイナミックなグラフィック開発。得意領域が異なるスタッフがフラットな開発チームを組んで、総合した一つの「いのち」ある展示に仕立てていくのである。

今回は、加えてこの展示に不可欠な言語学の裏付けをしっかりとサポートして頂いた国立民族学博物館の菊澤律子准教授の存在も大きかった。理想的なプロセスを踏んで出来上がった展示である。是非みなさんに体験していただきたい。

(しもむら もえ GKテック)



国立民族学博物館
大阪府吹田市千里万博公園10-1
電話: 06-6876-2151
<http://www.minpaku.ac.jp/>

National Museum of Ethnology
10-1 Senri Expo Park, Suita, Osaka 565-8511, Japan
Telephone: +81-6-6876-2151
<http://www.minpaku.ac.jp/english/>

栄久庵会長、第8回デザイン史学会シンポジウムで基調講演



7月17日(土)に、津田塾大学AVセンターにて「世界デザイン会議1960再考」と題する、デザイン史学会主催のシンポジウムが開催され、栄久庵会長が基調講演を行った。1960年に世界デザイン会議が東京で開催されて、今年でちょうど50周年。日本のデザイン界に大きな影響を残したこの会議を今あらためて再考することによって、今日のデザインの在り方を検証したいという主旨で行われた。

Chairperson Ekuan delivers a keynote lecture at 8th Symposium by the Design History Workshop Japan

The symposium on “Reviewing the World Design Conference in 1960” was held at the AV Center of Tsuda College on July 17, 2010 organized by the Design History Workshop Japan. GK chairperson Kenji Ekuan gave a keynote lecture at the symposium. The World Design Conference was held in Tokyo in 1960, and exerted great impact on the design community in Japan. As this year marks the 50th anniversary since then, the symposium was held to review the conference, and to examine the status of design in Japan today.

GK P-ROOMでの交流会活動

GKデザイン機構社内1階に併設した多目的スペース「P-ROOM」では、国内外の様々なジャンルからオピニオンリーダーを招き、GKメンバーを主な対象にした講演会を開催している。GKメンバーにとって、普段接する機会のない方々のお話を直接伺える機会であり、大いに刺激を受けている。その他、日本でのデザイン視察や研修を希望する海外ゲストも受け入れ、国際的な交流を深める機会づくりを積極的にしている。以下は、最近開催した講演会と主な海外ゲスト。

- サンジーヴ・シンハ氏講演会(株式会社サン・アンド・サンズ・アドバイザーズ代表取締役社長)
テーマ:「インドの夕べ」
- 坂村健氏講演会(東京大学大学院情報学環教授)
テーマ:「ハイテク生活の未来」
- 五味太郎氏講演会(絵本作家)
テーマ:「ことばとかたち」
- フィンランド放送協会の幹部一行来訪
- オーストラリアの医療関係者一行来訪
- インドデザイン賞関係者一行来訪

Exchange Activities at the GK P-Room

GK organizes lecture meetings inviting opinion leaders from various sectors inside and outside Japan mainly for GK members at the multi-purpose space P-Room on the first floor of its office building. They are stimulating occasions for us GK members to meet and listen to people with whom we rarely come in contact in our daily work. In order to increase opportunities of international exchange, GK is receiving foreign visitors who desire to visit design scenes and to take part in design training in Japan. Recent lecture meetings and guest speakers.
-“The Future of High-Tech Life” by ken Sakamura, professor, Tokyo University Interfaculty Initiative in Information Studies
-“Language and Form.” Taro Gomi, picture book author
Visitors from Abroad
-Executives of the Finland Broadcast Corporation

-Medical team from Australia
-Design Award team from India

オヤノコト.エキスポ2010に出展

7月17日(金)~18日(土)の2日間、親を支える子ども世代に商品やサービスを紹介する展示会「オヤノコト.エキスポ2010」(主催:オヤノコト.エキスポ開催委員会、委員長:菊竹清訓氏)が、東京国際フォーラムで開催され、GKがデザインしたプロダクトを出展した。初日の17日には、開会に先立ち栄久庵会長が挨拶を行ない、GKデザインがデザインし栄久庵会長自らが愛用している車椅子を紹介した。この車椅子ははじめユニバーサルデザインの視点でデザイン開発した「ユニビークル」などの自主研究のほか、介護用ベッドや歩行補助器具などGKがデザインを担当した福祉関連機器を展示し、デザインの観点から安心して快適な暮らしへの提案を行なった。



Participation in Oyanokoto. Expo 2010

“Oyanokoto. Expo 2010” was held at the Tokyo International Forum Exhibition Hall on July 17 and 18, 2010. The exhibition showed products and services for the generation who are presently supporting or going to support their elderly parents in the near future. The organizer was the Oyanokoto. Expo Organizing Committee chaired by architect Kiyonori Kikutake. Prior to the opening of the exhibition, GK chairperson Ekuan gave a greeting address introducing his wheelchair that GK designed. At the exhibition, GK exhibited its products, including the wheelchair, and the “Uni-Vehicle,” a mobility device designed from a universal design viewpoint, and products for the disabled that were designed by GK and manufactured by other companies, such as a special bed designed to make caring for the elderly/disabled easier and walking aids. GK proposed a safe and comfortable life from a design point of view.

WIDD2010意見交換会を開催

6月29日(火)、デザインハブ(東京)にて、「World Industrial Design Day (WIDD) 2010」を開催した。WIDDとは、国際インダストリアルデザイン団体協議会(Icsid:The International Council of Societies of Industrial Design)が、創立50周年を記念して2008年に制定した記念日で、毎年、世界各地で様々な記念事業が行なわれる。Icsid理事を務める田中社長は第1回目から参加、第3回目となる本年は、田中社長の呼びかけで、Icsid元理事で地域顧問を務める坂下清氏、ユディット・ヴァレリー氏、Icsidに加入している日本産業デザイン振興会、名古屋デザインセンター、武蔵野美術大学、日本インダストリアルデザイナー協会の4団体のほか、経済産業省のデザイン関連担当者が参加し、意見交換会を開催した。Icsidを通じた日本のインダストリアルデザインの国際的な振興

をテーマに討議し、関係諸機関との連携強化の第一歩を踏み出した会となった。

WIDD 2010 Discussion Meeting held

The World Industrial Design Day (WIDD) 2010 was celebrated on June 26, 2010 at the Design Hub in Tokyo. WIDD was instituted in 2008 by the International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) to mark its 50th anniversary. Memorial events are organized in its member countries every year. GK president Tanaka, as a member of its Board of Directors, has been taking part in the event since the inception. This year, Tanaka organized a discussion meeting inviting Kiyoshi Sakashita, and Judit Varley, both former ICSID director and Regional Advisor of Asia, the four Japanese members of ICSID, namely, Japan Industrial Design Promotion Organization, International Design Center Nagoya Inc., Musashino Art University, Japan Industrial Designers' Association, and officers in charge of design in the Ministry of Economy, Trade and Industry. They exchanged views on the promotion of Japanese industrial designs in the international arena through ICSID. It marked the first step to strengthening partnerships among related organizations.

田中社長、インドのデザイン振興事業に協力

日本産業デザイン振興会がインドのデザイン政策執行機関である「India Design Council (IDC)」とデザインに関する協力協定(MOU)を締結した。今後、両国のデザイン分野における相互協力をすすめる。2011年にはインドにデザイン賞「i-mark」を設立するなどを予定している。このi-mark事業にGKデザイン機構田中社長がアドバイザーとして参画することとなった。8月25日(水)から31日(火)にかけて、インドからi-mark事業の関係者が来日し、日本のデザイン賞やデザイン事業を視察。26日(木)にはGKデザイン機構を来訪され田中社長によるレクチャーのほか、GKメンバーとの懇親会を開催した。

GK President Tanaka cooperates with India in design promotion

The Japan Industrial Design Promotion Organization signed a Memorandum of Understanding (MOU) with the India Design Council which acts as a design policy executing organization in India. Both parties agreed on the promotion of mutual cooperation in the field of design. As its initial step, a design award “i-mark” will be instituted in India in 2011, to which GK president Tanaka will become an advisor. Representatives from India visited Japan from August 25 to 31, and observed design awards and design projects in Japan. On August 26, they visited the GK Design Group office and heard a lecture by Tanaka, and had friendly conversations with GK members.

国際デザイン賞での審査員活動

田中社長が下記の国際的なデザイン賞の審査員として参画し、デザイン振興活動を行っている。

■2010 Australian International Design Award (オーストラリア):オーストラリアの評価・振興機関によって、オーストラリアのデザインのイノベーションと文化を育成するデザイン賞。英国連邦政府とIcsidにその役割を認可されている。

■red dot design award : design concept 2010 (ドイツ):世界的に有名かつ大規模なデザイン賞「red dot design award」のデザインコンセプト部門。市場で未発表のデザインアイデアやイノベーションが対象のデザイン賞。

GK president Tanaka acts as a judge

GK president Tanaka acts as a judge in the following international design competitions.
-2010 Australian International Design Award : This

design award is sponsored by an evaluation and promotion agency in Australia to promote design innovation and culture in Australia. The role of the award is authorized by the Commonwealth of Nations and ICSID.

-Red dot design award: Design Concept 2010, (Germany) : The category of design concepts in the world famous and large scale design award competition. The award is given to unpublished design ideas and innovations.

GK設計が国内外のコンペティションの一位を獲得

GK設計が国内外の下記のコンペティションにおいて一位および、最優秀賞を受賞した。

■青島北駅周辺区域公共空間設計(写真1)

クライアント:青島海創開発建設投資有限公司(中国山東省) 概要:青島新北駅を中心としたエリア面積190haの都市計画マスタープランと、駅前空間を含む範囲50haの建物基本計画の国際コンペティション。GK設計が参画する日本都市総合設計連合体の計画案が一位を獲得。GK設計は環境景観設計を担当した。

■深圳北駅周辺地区総合設計(写真2)

クライアント:深圳市宝安区民治街道事務所(中国広東省) 概要:深圳市街地から北へ10kmほどの民治地区に位置する深せん北駅を中心とした約200haのエリアの景観マスタープランと、既存建築の改修に対するコンペティションで一位を獲得。

■豊島法人会館(写真3)

クライアント:豊島法人会(東京都豊島区) 概要:豊島法人会館新築コンペティション最優秀賞。メタボリックな構成システムの導入により、持続可能性をもった建築を提案した。2011年4月に竣工予定。



1



2



3

GK Sekkei won awards at international design competitions in Japan and abroad

GK Sekkei won the first prize and the grand prix at the following competitions in China and Japan.

-Public Space Design for the Surrounding District of Qingdao North Station (photo 1)
Client: Qingdao Haichuang Kaifajianshetouzi, Ltd. (Sangdong, China)

Outline: International competition for the master city plan for the 190ha-wide area around New Qingdao North Station and the basic plan for buildings within the 50ha-wide area including the space in front of the station, located at 13 km from the old Qingdao city. The plan by Compositive Union of Japan Design, for which GK took on the environmental landscape design as a composing organization of the Union, won the 1st prize in this competition.

-Total Upgrading Design of the District around Shenzhen North Station (photo 2)

Client: Baoan Minzhi District Office, Shenzhen Municipal Government (Guangdong, China)

Outline: Design competition for the landscaping master plan of the 200ha-wide area around Shenzhen North Station, and the renovation of the existing buildings, located at 10 km north from the city center of Shenzhen. GK Sekkei won the first award.

-Tohshima Houjin Kaikan (Tohshima, Tokyo) (photo 3)

Client: Tohshima Houjin-kai

Outline: Design competition for the Tohshima Houjin-kai office building. GK won the grand prix for its sustainable building plan introducing a metabolic structure. Its estimated completion is in April 2011.

鉄道友の会 2010年度ブルーリボン賞受賞

鉄道友の会は2010年度ブルーリボン賞(1958年制定)として、GKインダストリアルデザインがデザインを担当した東日本旅客鉄道E259系を選定した。選考の理由を、「既存の253系を踏襲しながらも新生N'EX(成田エクスプレスの愛称)のイメージを創出した外観、車両性能と車内設備の両面の向上によって実現した快適な移動空間など、日本を代表する国際空港と首都圏主要駅をダイレクトに結ぶ列車に相応しい設備と性能を兼ね備えた車両である」とし、鉄道友の会会員より多くの支持を集めたことから選定された。ブルーリボン賞は鉄道友の会会員の投票によって選ばれる。



Blue Ribbon Award 2010 by the Japan Railfan Club

The Japan Railfan Club selected the Narita Express (N'Ex) E259 series of trains of East Japan Railway Company as its Blue Ribbon Award (established 1958) winner for 2010. GK Industrial Design was commissioned to design the train. The reason for conferring the Award was "while succeeding the former N'Ex 253 series, the new N'Ex train provides a more comfortable mobile space with its enhanced outlook, train performance and interior equipment. It is the train combining the excellent equipment and performance as a means to directly connect the Japan's representative international airport with major stations in the greater Tokyo area. The Blue Ribbon Award winner is selected by the votes from the members of the Club.

第44回SDA賞受賞

社団法人日本サインデザイン協会が第44回SDA賞受賞作を発表した。今回の受賞は、GK設計、GKインダストリアルデザイン、GKデザイン総研広島がディレクションと島津環境グラフィックスがデザインを担当した「富山市内電車環状線セントラム」(写真4)がサインデザイン優秀賞を受賞。また、GK京都がデザインを担当した「御池通まちかど駐輪場サイン」(写真5)がサインデザイン奨励賞を受賞した。



4



5

The Japan Sign Design Association announced the 44th SDA Award winners

The Sign Design Gold Award was conferred to the Sign Design of the "Centram," an intra-city loop tram in Toyama city (photo 4). For this project, GK Sekkei, GK Industrial Design, and GK Design Soken Hiroshima were involved in the direction, and Shimazu Environmental Graphics was responsible for graphic designs. In addition, the Sign Design Silver Award was given to the "Signs for Oike-dori Machikado Bicycle Parking Spaces (photo 5)" designed by GK Kyoto.

2010年度グッドデザイン賞受賞

日本産業デザイン振興会主催の2010年度グッドデザイン賞の受賞結果が発表された。GKデザイングループの受賞は以下のとおり。

■中小企業庁長官賞

GKデザイン総研広島/ゴム射出成形機「STI-2.0-220VR-Z」(写真6)三友工業㈱



6

■ロングライフデザイン賞

GKインダストリアルデザイン/アルミ踏台「ナローステップ」長谷川工業㈱/みびつ「ライスディスペンサー」日本タッパウェア㈱

■グッドデザイン賞

- ・GKグラフィックス/ステープラー「フラットホッチキス ピタヒット」プラス㈱ステーションナリーカンパニー
- ・GK京都/「御池通まちかど駐輪場」㈱アーキエムズ
- ・GKデザイン総研広島/ホイッスル「パルキーン」㈱モルテン
- ・GK設計/パケツ「サットパケツ」、水切り「サットウォータースクイジー」山崎産業㈱/緊急災害用快適仮設空間「クイックスペース72h」第一建設㈱
- ・GKインダストリアルデザイン/「ロックグラス」㈱ワイヤードビーンズ/浄水器「クリンスイ MD201」三菱レイヨン・クリンスイ㈱/大型リチウムイオン蓄電池「パワーイレ」エリーパワー㈱工事用保安灯「ニューネオソーラーII」㈱エスエスシー/カラオケ機器「ライブダム」㈱第一興商

Good Design Award 2010

The Japan Industrial Design Promotion Organization announced the results of the 2010 Good Design Award winners in 2010. The GK Design Group received the following awards.

Good Design Small and Medium Enterprises Award

-GK Design Soken Hiroshima
Rubber injection molding machine STI-2.0-220VR-Z (Sanyu Industries, Ltd.)(photo 6)

Good Design Long Life Design Award

-GK Industrial Design / Aluminum step stool "Narrow Step" (Hasegawa Kogyo Co., Ltd.) / "Rice Dispenser" (JAPAN TUPPERWARE CO., LTD.)

Good Design Award

- GK Graphics / Stapler "Flat Clinch Stapler Pita Hit" (PLUS Corporation)
- GK Kyoto / "Oike-dori Machikado Bicycle Parking Spaces" (Archi M's Co., Ltd.)
- GK Design Soken Hiroshima / Whistle "Valkeen" (Molten Corporation.)
- GK Sekkei / Cleaning Tools "Satto Bucket" and "Satto Water Squeeze" (Yamazaki Corporation) / Temporary shelter for a disaster emergency "Quick Space 72 h" (Daiichi Kensetsu)
- GK Industrial Design / "Rock Glass" (Wired Beans Inc.) / Water purifier "Cleansui MD" (Mitsubishi Rayon Cleansui Co., Ltd.) / Large lithium battery "Power Yille" (Eliiy Power Co., Ltd.) / Security lighting for construction sites "New Neo Solar II" (SSC company) / Karaoke machine "Livedam" (Daichikoshu. Co., Ltd.)

道具文化往来

藤本 清春

2. 「現代玩具考」その2 子供にとって本物とは -「分数バイオリン」の示唆するもの

「バイオリン」は子供の成長に沿って、いくつかのサイズが用意されている。大人のサイズを「4/4」として、「1/16」「1/10」「1/8」「1/4」「1/2」「3/4」と、指先の微妙なバランスや腕の長さ等に旨く合わせて、それぞれに適合するプロポーションを持つ。小さいから、子供用だからといって、決して玩具としてではなく、立派な本物の道具として存在している。そこには弛まざる練習に耐え、日々成長する子供たちの変化に応えられる、本物の楽器としての性質と機能が全て具現されているのである。これに対してピアノのミニチュア「卓上ピアノ」や「でんでん太鼓」等は、そもそも玩具として作られたものであって、本物の楽器ではない。しかし厳然と、玩具としてのしかるべき役割を立派に果たしている。

このような状況を俯瞰するに、同種の楽器で、かくある理由から、色々なサイズの本物を持つものと言えば、およそこの「バイオリン」ぐらいだろう。最近「チェロ」にもこのようなシステムが取り入れられたと聞かす、他の管弦楽器や鍵盤楽器などでは例を見ない。

一方、子供向き、あるいは子供に適した楽器というのは確かにあり得る。教育システムとしてみれば、私はまだまだ不十分だと思うが、小中学校の音楽の時間に用いる「ピアノカ」や「リコーダー」そして、「タンバリン」「カステネット」などの「小打楽器類」などは、その好例と言えよう。

そもそも子供たちは、様々な玩具を通じて、大人になって出

てある未来の現実をシミュレーションする。「人形遊び」「ままごと」「積み木遊び」そして「〇〇ごっこ」等など。子供ながらに頭に描く空想の世界に入り込み、自らの幻想の拡がりに自由な時間を費やす。すべてが初めて出会うものばかり。彼らの心は、恐れや不安よりも、好奇心や冒険心が勝り、期待感に震えつつ、その楽しい瞬間を貪る。その結果得た貴重な体験は、彼らをして再び未知の挑戦へと向かわせる。この体験の循環こそ子供たちが育ち行くに不可欠な過程である。

昨今は、様々な「ゲーム」類が開発され、それもさらに高度化している。その荒波を乗り越えて、未来への航海を歩む彼らは、新たな体験を積み重ね、少しずつ現実の扉を開いて行くこととなる。かくある過程において「玩具たるもの」あるいは「未来をシミュレーションする道具類」の果たすべき役割は大きい。玩具本来の生甲斐もそこにある。

それと同時に、前述した「本物の道具」「本物である楽器」との出会い、さらに深く音楽への未知なる遭遇を導くこととなる。かかる意味において、「分数バイオリン」による「本物の楽器との接触」は、玩具によって達成される「演奏の疑似体験を得る事」ではなく、未熟であるが故の「演奏それ自体へ没入する事」に他ならない。

(ふじもと きよはる 道具文化研究所 所長)

Dougu-Culture Crossroad

Kiyoharu Fujimoto, Managing Director, Dougu-Culture Institute

2. Contemporary Toys-2 Genuine things for children -What scaled-down violins suggest

Violins with different sizes are made available according to the growth of a child. Making the full size as 4/4, fractionally downscaled violins at 1/16, 1/10, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4 and even more can be chosen to fit the delicate balance of finger tips, and the length of hands, and so on of users. They are not toys for children but are genuine full-fledged musical instruments both in performance and function and are durable for strenuous practice, responding to the skill enhancement of the user. In contrast, the "tabletop piano," a miniature piano, and "den-den taiko," a hand-held drum with two balls tied with strings, are made as toys, and are not meant for musical instruments. They play due roles as toys.

Looking over musical instruments, it is perhaps only the violin that has dimensional variations for the abovementioned reason. I hear that a similar system has been introduced to the cello recently, but there is no similar case in wind, keyboard and other string instruments.

There are, of course, musical instruments suitable for children. The keyboard harmonica "Pianica," recorders, and small percussion instruments such as tambourines and castanets which are used in classes in elementary and lower secondary schools are typical examples, although, it seems to me, they are not sufficient enough.

While playing with various toys, such as playing dolls, playing house, playing with building blocks, and playing make-believe, children simulate what they will experience when they become adults. They play in their fantasy world and spend their free hours in broadening their fantasy. Everything they meet in their fantasy world is new to them. Curiosity and adventurous desires override fears and an uneasy feeling. Thrilled by expectations, they indulge in enjoyable moments playing with toys. Exciting experiences in childhood will later lead them to try to explore an unknown world. This cycle of experience is indispensable for child development. Recently, various computer games have been devised and others have been upgraded further. Children today have additional virtual experiences before overcoming rough waves in the actual world. "Toys" or "tools and instruments to simulate the future" play great roles. And here lies the *raison d'être* for toys.

At the same time, the meeting with genuine dougu, or genuine musical instruments will lead the users to the deeper world of music. In this sense, touching downscaled violins will mean to be absorbed in playing the violin for still immature children, rather than to have a simulated experience of playing one.



御池通まちかど駐輪場 アーキエムズ/京都市建設局

GK京都

御池通は、GK京都が照明やサイン、バス停、道路舗装などをデザインし、2002年に完成した京都のシンボルロード。本件はその御池通の植栽帯部に新たに約400台の有料駐輪場を整備する計画である。御池通のデザインコンセプト「みち・にわ・ふたい」を踏襲し、その景観に調和した駐輪ラックや精算機カバー、歩道と仕切るための柵をデザインした。面的な造形を排除し線的な造形を主として、駐輪場全体の透過性を高めて街路景観に溶け込ませるとともに、自転車を隠さず秩序立てて「見せる」ことで、駐輪場全体がサイン性をもつデザインとした。

Oike-dori Machikado Bicycle Parking Spaces Archi M's Co., Ltd. / Kyoto City Construction Bureau GK Kyoto

Oike-dori street is the symbol road of Kyoto. GK Kyoto designed its illuminations, signs, bus stops, and pavement, and the construction was completed in 2002. This project was to add pay parking spaces for 400 bicycles in the plantation belts along the both sides of the street. Following the design concept of Oike-dori street, "Roads, Gardens and Stages," we designed bicycle racks, covers for calculators, and fences between footpaths. We mainly applied linear designs to allow a better view over the space so that it is integrated with the streetscape. By showing orderly parked bicycles, instead of covering them, we intended that the parking space itself would act as a sign.

自転車を「隠す」のではなく秩序立てて「見せる」をコンセプトに、線的造形でデザインした駐輪ラック、精算機、歩道と仕切る柵。背景となる御池通のデザインコンセプトを踏襲し、景観の一部となるよう配慮した。

Racks with linear design, calculators, fences bordering a footpath under the concept of "showing" bicycles orderly instead of "hiding" them. Following the design concept for Oike-dori street, consideration was paid to have the bicycle parking space look as a part of the streetscape.



京(みやこ)のみちデザイン指針 京都市建設局

GK京都/空間創研

京都市内の「みち」を統一したデザインとするための指針づくり。京都市では全国でも有数の厳しい、景観条例、屋外広告物条例があり、景観を守るための努力をしている。しかし、景観を構成する重要な要素である「みちのデザイン」についてはこれまで基準がなく、統一感のないデザインが問題となっていた。GK京都はこの業務のプロポーザルに参加し、選定された。対象は京都市内のすべての「みち」で、デザイン要素は舗装、工作物、植栽である。市内を5つの区域に分類し、区域特性に応じてデザインの基準を謳っている。

Design Guidelines for Streets in Kyoto Kyoto City Construction Bureau GK Kyoto / Kukan-Soken

The city authority decided to unify the design of streets in the city, and advertised for street design guidelines. The Kyoto city tries to maintain its cityscape by administering more strict landscape regulations and outdoor advertisement regulations than any other cities. However, there has been no standard as to the design of streets, the most important elements of a cityscape, hence, no uniformity in street designs. The guideline proposal applied by GK Kyoto was selected. The targets of redesigning are all streets inside the city. Design elements included pavement, structures and plantations. We divided the city into five areas, and provided design criteria according to the features of respective areas.

これからの「京のみち」イメージ

上:今まで 下:今後

Image of Streets in Kyoto
Upper:before Lower:hereafter



『京(みやこ)のみちデザイン指針』。「みちは景観を引き立てるための背景である」というデザイン指針の考え方に基づき、道路デザインの検討方法を示している。

Design Guidelines for Streets in Kyoto. It provides how to examine street designs based on the concept "streets are background to enhance the quality of streetscapes."

**宝安中心区街路景觀設計
深圳市宝安区計画局 (中国広東省)**

GK設計

深圳市の最西に位置し、行政・業務・文化施設が集積する宝安中心区の総合的な街路景觀設計業務。2006年の国際コンペティションで「海浜生態都市の創造をメインコンセプトに、都市の装置が持続可能な都市風景を創る」という構想で一等を獲得。2007年にそれを元に都市景觀デザインのガイドラインをGKデザイン総研広島と協同で策定し、街路景觀、夜間景觀計、ストリートファニチャー、建築の設計を一体的に提案。2008年以降の設計と監理の段階で現地の設計者に加え、デザイン的な指導を行なうことで、質の高い街路空間を実現した。

**Baoan Central District Landscape Design
Shenzhen city Baoan-qu Planning Bureau
(Guangdong, China)**

GK Sekkei

Baoan-qu is located at the western end of Shenzhen city. With the goal to improve the central part of the district where the government, business and cultural facilities are concentrated, an international competition for total landscape design was held in 2006. GK Sekkei won the first prize with its concept "to create a cityscape of an ecological city by the sea in which city elements are sustainable." Based on this award-winning plan, GK Sekkei and GK Design Soken Hiroshima formulated the cityscape design guidelines for this project, integrating a streetscape design, a night-time landscape design, street furniture designs and construction designs in an integrated manner in 2007. In 2008, local architects and designers who were well versed in local conditions were employed for actual designs and supervision. GK gave advice in design to realize a high quality city space.



上: 装置による環境創造を可視化、風力発電をシンボライズしたタワー。 左上: 舗装、植栽、ストリートファニチャーのトータルデザインを実現。 左下: 庭園都市を目指す深圳を表す豊かな緑景觀の創造。

Upper: Visualizing an environmental creation with equipment, the tower symbolizing the wind power generator. Upper Left: Total design of pavement, plantations and street furniture. Lower Left: Creating a rich-in-green landscape aiming to create a garden city that symbolizes Shenzhen.

**HB-E300系 リゾートハイブリッド車両
東日本旅客鉄道株式会社**

GKインダストリアルデザイン

ディーゼルエンジンで発電し、蓄電池を介してモーターを駆動するハイブリッド車両。長野の小海線で08年より営業運転しているキハE200系ハイブリッド車両の車両システムを搭載。新たにリゾート向けとしてのエクステリア、インテリアのデザイン開発を行った。車両は長野支社向け、秋田支社向け、盛岡支社向けのそれぞれに、エクステリアカラーが異なるデザインとした。

**series HB-E300 Resort Hybrid Train
East Japan Railway Company
GK Industrial Design**

A hybrid train is operated by a motor driven by electricity generated by a diesel engine and stored in a battery. The Ki-Ha E200 series of hybrid trains began their services in 2008 on the Koumi Line connecting Yamanashi and Nagano prefectures. GK Industrial Design designed the exterior and interior of the trains in this series as resort trains. Different colors were applied to the trains of Nagano, Akita and Morioka branches.



上段左: 秋田編成
上段右: 盛岡編成
下段: 長野編成

Upper Left: train for Akita
Upper Right: train for Morioka
Below: train for Nagano

左: 一般客室 (全編成)
右: 半個室中間車両
(秋田編成のみ)

Left: Passenger seats
Right: semi-private room
(only for Akita)





押し出し材の構造ならではのTスロットを設け、ハンドル、キャスターやオプション部品の固定に利用する。

A T-slot is made taking advantage of extrusion to which the handle, casters and optional parts are fixed.

Formio「Pico」は、ソファ、フェルトマット、木製玩具のトイ・ファニチャー・シリーズ。インテリアとしての存在感も意識しデザインした。

Formio "Pico" is a toy furniture series covering sofas, felt mats and wooden toys. We designed them taking into account their presence as interior decorations.



柔らかなウエーブ形状の成型合板製の木製玩具「ラザーニャ」。あえて用途を限定しないデザインとすることで、くぐって遊んだり、座って本を読んだり、子どもに自由な発想を喚起させることを目指した。

"Lasagne," a molded plywood toy with gentle waves. We designed this furniture piece intentionally without designating its use or function to allow children to use it freely, by creeping under it, or sitting on it to read a book.



パワーイレ エリーパワー株式会社 GKインダストリアルデザイン

AC電源や太陽光発電などを蓄電し、必要ときにコンセントをさすだけでAC100Vの出力ができる、大型リチウムイオン蓄電池。自然エネルギーの蓄電で地球環境問題に貢献し、非常時電源としてオール電化社会のリスクを軽減し、可搬型電源として生活を便利に豊かにする。「社長室から工事現場まで違和感無く使えること」をイメージし、構造と外観が表裏一体で素材の質感がそのまま高級感や美しさにつながるアルミ押し出し材モノコック構造を採用し、その特徴と性質を十分に活かすデザインとした。

Power Yiile ELIY Power Co., Ltd. GK Industrial Design

This is a large lithium-ion battery that is able to put out AC100 V electricity by plugging it into an outlet as necessary. It can recharge from an AC power source and store electricity from natural energy sources such as solar power generators. The Power Yiile can contribute to the reduction of CO2 emissions, provide an all-electrified society with a power source at the time of emergency, and make people's life more convenient as a mobile power source. Under the motto of "from the president's room to construction sites," we adopted the monocoque structure using aluminum extrusion which gives an outlook unified with the structure, and the high-quality texture and beauty. The feature and the nature of the product are fully expressed in the design.

Formio「Pico」シリーズ 株式会社三栄コーポレーション GKインダストリアルデザイン

GKインダストリアルデザインが1997年にデザインを担当した子ども家具Formio(フォルミオ)の新シリーズFormio「Pico(ピコ)」。対象をこれまでのFormioよりもさらに低年齢層の2～5歳とし、「子どもたちが初めて触れる小さなFormio」という位置づけでシリーズ展開。使い方や遊び方を限定しない「遊び心いっぱい」のトイ・ファニチャー」として、子どもの好奇心をかきたて、創造力を育むことを目指しデザインした。

Formio "Pico" Series Sanyei Corporation GK Industrial Design

"Pico" is the brand of a new series of Formio, furniture for children which GK Industrial Design was commissioned to design in 1997. The target group was lowered to younger children between two and five under the concept "smaller Formio that children come in touch with for the first time in their lives." It was designed as "toy furniture" full of playfulness aiming to incite children's curiosity and creativity.



既存の子ども家具「Formio」
The existing furniture for children "Formio."

上野学園 石橋メモリアルホール
学校法人上野学園

GKグラフィックス

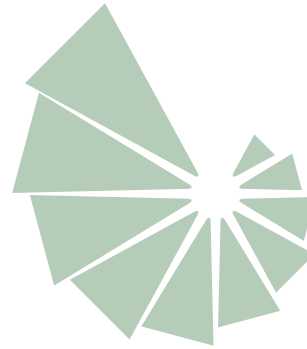
石橋メモリアルホールは、学校法人上野学園(1904年設立)に併設された音楽ホール。その改築にあたり新たなシンボルマークの開発を行なった。放射線状に広がるかたちは、無限に連なる音、美しく広がる響きを表し、連綿と続く学園、世界に開かれているホールを象徴している。色彩は、ホールが持つ響きの清澄さと若々しい才能を有する学園を表す明るいグリーンを用いた。

Ueno Gakuen Ishibashi Memorial Hall

Ueno Gakuen

GK Graphics

The Ishibashi Memorial Hall is a concert hall attached to Ueno Gakuen schools (established in 1904). The new symbol mark was designed at the occasion of its reconstruction. The lines looking like the spokes of a wheel express infinitely relayed voices, beautifully expanding sounds, and the long history of the school. As a whole, the mark symbolizes the hall which is open to the world. Light green is applied as a key to express the clarity of the sound and youthful talents that the school has.



ISHIBASHI MEMORIAL HALL



企画展「オートバイデザインの半世紀—浜松から生まれたスズキ、ホンダ、ヤマハの世界への挑戦」

GKダイナミックス

7月24日から8月29日まで、浜松市美術館で行なわれた企画展。戦後の「ものづくり浜松」の発展を主導したオートバイメーカー3社、スズキ、本田技研工業、ヤマハ発動機のデザインに焦点をあて、時代ごとの変遷とデザイン思想と戦略が、名車と呼ばれる実物のオートバイ約50台とパーツ、アイデアスケッチ、写真等で紹介された。GKダイナミックスが展示内容等の企画協力を行った。有料来場者数が同館自主企画展の歴代一位を記録した。

Exhibition "Half a Century of Motorbike Designs: Challenging Jumps from Hamamatsu to the World by Suzuki, Honda and Yamaha"

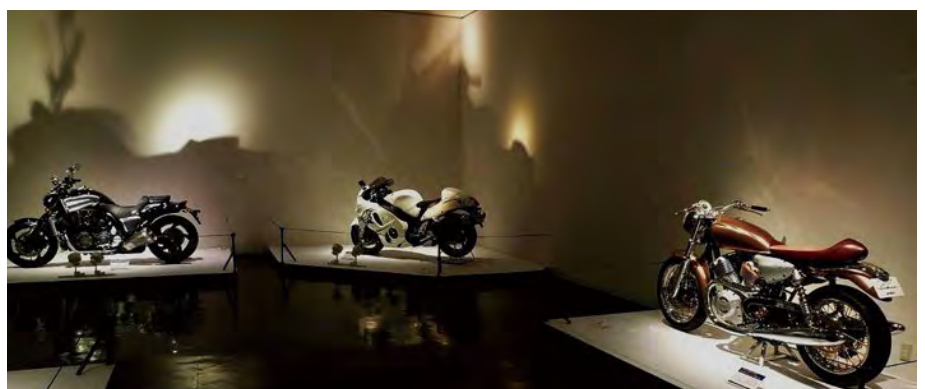
GK Dynamics

The Hamamatsu Municipal Museum of Art held this exhibition from July 24 to August 29 this year. The exhibition focused on the designs of Suzuki Motor Corp., Honda Motor Co., Ltd. and Yamaha Motor Co., Ltd. which have led the development of "manufacturing in Hamamatsu city," and overviewed the changes in design at different times, through design concepts and strategies along with about 50 actual motorbikes which are known as excellent motorbikes. The parts, idea sketches and photos were also displayed. GK Dynamics cooperated with the museum in planning exhibits. The number of visitors to this exhibition was the largest recorded in the history of exhibitions organized by the museum itself.



「YAMAHA VMAX」のデザインを担当した一条厚GKダイナミックス副社長が講演会を開催。

Atsushi Ichijo, vice-president of GK Dynamics who was responsible for the design of YAMAHA VMAX gave a lecture at the lecture meeting.



デザイン真善美

栄久庵 憲司

19. 「かたち」のコミュニケーション—ことばの文法、かたちの作法

「はじめにことばありき」は聖書の有名な一節であるが、道具世界への導入の一言は、「はじめにかたちありき」である。そもそも、道具の運命的本質は「かたちをもつ」ことにある。すなわち、物質的存在である道具には、否が応にも目に見えるかたちがつきまとう。元来、道具はそれぞれのかたちを持ち、それ自体が沢山の情報を内包している。

ではそのかたちとは何か。この問いに導かれ、かたちの源泉を探ってみると、面白いことに気付く。すなわち、かたちとは単に外形のみにあらず。手頃な大きさや重さ感覚もあろう。その素材感たる肌合いもあろう。粗野もよし、精緻もまたよし。また様々な色柄も大きな要素となる。つまり道具の存在そのものの表情すべてが、かたちなのである。一方、道具のかたちには、かたちづくった人々の心が込められている。「かたちづくる」とはまさに「かたち」を「つくること」であり、それは人の想念に誘われて、無から有を生じさせることである。このことは石ころと石器の違いを見れば明らかである。人によってかたちづけられた道具には、つくり手の心が痕跡として存在する。人の関わった証が刻まれているのである。それがかたちである。

かつてのモダンデザインにおいて、「かたち（形態）は機能に従う」とされた。「機能に従うかたちが美しい」「機能から美しいかたちが生まれる」ということであった。当時、機能の分かり易さは道具の使い易さに通じ、シンプルでプレーンでコンパクトなかたちが普遍され時代を牽引した。今や機械時代から電子時代へ。そしてさらに進んだ情報時代の真只中であって、道具は様々に進化しつつある。その結果、機能そのものが見えにくくなったにもかかわらず、新たなかたちが未だ出現していない。これからのかたちは、いわば機能を超えて新たな分かり易さを表現せねばならない。電子機器等に見られる新たな道具には、さらに進んだ「かたちの作法」が組み上げられねばならない。

良い道具の表情を「個性美」とするならば、それは心に潤いを与えるかたちの表情でもある。したがってそのかたちの良し悪しによって、道具への親しみも生まれれば愛憎の情も生ずることとなる。そもそもかたちをつくるとは、大変な努力を要することであるが、かたちから発せられるメッセージが、ものと人を繋ぎ、道具に内在する美の存在を顕にするよう、これ勤めねばならない。「理の文法」が存在して、ことばが意味を成すように、「美の作法」が具えられてこそ、かたちは人々の心を繋ぐコミュニケーションメディアとなるのであるから。

Truth, Goodness and Beauty of Design

Kenji Ekuan

19. Communication with Forms – Grammar of Words and Manner of Forms

“In the beginning was the Word” is a famous phrase in the Bible. The initial phrase to the world of Dougu will be “In the beginning was the Form.” The fateful essence of Dougu (tool, instrument, device) is to have “forms.” As Dougu are material entities, they inevitably have visible forms. Every Dougu piece has a form, which contains much information.

What then is a form? Exploring the source of forms, led by this question, I came up an interesting fact. Forms do not simply mean the outside look. Appropriate sizes and weights are related with forms. The texture of materials may also be related with forms. Coarseness is good and dexterity is also good. Colors and graphic patterns also matter. Forms contain all expressions of Dougu.

The form of a Dougu piece reflects the creator’s thought. The act of forming is to give a shape to one’s thought. It is clear if you compare stones and stoneware. In all Dougu pieces formed by people, their thoughts of can be traced. Evidence that someone has been involved with a Dougu piece is engraved on it. This means a form.

In modern design some decades ago, it was considered that “a form follows functions.” It meant that “The form following functions is beautiful,” or “A beautiful form is produced from functions.” In those days, the ease of understanding functions was thought to be ease of use of a product. Simple and plain forms led the trend. Time passed from the age of machinery to the age of electronics. Now in the more advanced information age, Dougu have evolved in diverse ways. As a result, functions have become hardly visible. However, new forms have not been devised. Forms from now should express ease of operation beyond functions. For new Dougu shown as electronic devices, the new and advanced “manners of creating forms” must be established.

If the expression of good Dougu is defined as “distinctive individual beauty,” then, it is equally the expression of a form which gives comfort to people. Therefore, people may come to feel affinity or hatred depending on the quality of a form. It demands energy and effort to create a form, but designers should try to help people to connect with the message from a form and bring out the beauty contained within a Dougu piece to the surface. Just as words express meaning through logical grammar, forms can become communication media when designers attain the “manners of creating beauty.”

編集後記

現代のコミュニケーションは、情報技術の発達によって個人が不特定多数の人に向けた情報発信をできるようになりました。また、コミュニケーションをとること自体が目的になるなど、これまでと大きく変化しています。コミュニケーションデザインにおいても、モノや空間と人々がコミュニケーションする関係性をつくりだし、新たな価値をつくることへとその役割が広がっているようです。こうした価値の創造には、より良いコミュニケーションをつくることが重要になります。コミュニケーションの語源はラテン語の「他人と共有する」とされ、それは相互の共感をつくる行為であり、人々の心に関わる行為と考えられます。そして、デザインは人々の心に訴え動かす力を持っています。今号の特集「コミュニケーションデザインの可能性」を通じ、より良いコミュニケーションを創出するうえで、このデザインの力が果たせる役割は大きいと感じました。

(南條あゆみ)

Editor's Note

Communication is undergoing changes. Thanks to the advancement of communication technology, individuals are able to transmit their information to the general public today. The significance of communication has also changed, and now, the act of communicating with others itself has become a purpose. The functions of communication design are increasing to develop relations between people and things or spaces, and to create new value. To create new value, good communication is an important element. The word "communication" originates from a Latin word "communicare" meaning "sharing with others". Today communication means an act to create empathy in common and related to human minds. Design has power to appeal to people's minds and to have them move. Through the feature of this issue "Potentiality of Communication Design," I felt that designers can play a great part to promote better communication.

(Ayumi Nanjo)

GK Design Group

GKデザイングループ

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ダイナミクス
株式会社 GKテック
株式会社 GK京都
株式会社 GKデザイン総研広島
GK Design International Inc.
(Los Angeles / Atlanta)
GK Design Europe bv
(Amsterdam)
青島海高設計製造有限公司 (QHG)
上海芸凱設計有限公司

GK Report No.20

2010年11月発行
発行人/田中 一雄
編集顧問/山田 晃三・手塚 功
編集長/松本 匡史
編集部/南條あゆみ
翻訳/林 千根
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
Phone: 03-3983-4131
Fax: 03-3985-7780
URL:<http://www.gk-design.co.jp/>
印刷所/株式会社高山

GK Design Group

GK Design Group Inc.
GK Industrial Design Inc.
GK Sekkei Inc.
GK Graphics Inc.
GK Dynamics Inc.
GK Tech Inc.

GK Kyoto Inc.
GK Design Soken Hiroshima Inc.
GK Design International Inc.
(Los Angeles / Atlanta)
GK Design Europe bv (Amsterdam)
Quindao HaiGao Design & Mfg. Co., Ltd (QHG)
GK Design Shanghai Inc.

GK Report No.20

Issued: November 2010
Publisher: Kazuo Tanaka
Executive Editor: Kozo Yamada, Isao Tezuka
Chief Editor: Tadashi Matsumoto
Editor: Ayumi Nanjo
Translator: Chine Hayashi
Published by GK Design Group Inc.
3-30-14, Takada, Toshima-ku,
Tokyo 171-0033 Japan
Phone: +81-3-3983-4131
Fax: +81-3-3985-7780
URL: <http://www.gk-design.co.jp/>
Printed by Takayama Inc.