

特集
GK Dynamics



ものと心 -札幌講演会（平成19年6月29日）より

栄久庵 憲司

価値創造産業をめざして-GKデザイングループ社長披露の会

特集

GK Dynamics

ダイナミックデザインの世界

青島 宣夫

Dynamic Design History

ダイナミックデザインの美を生む思想と手法

青島 宣夫 / 一条 厚 / 上村 国三郎 / 酒井 達彦

- 1 ダイナミックデザインの造形
- 2 地域文化が生んだモーターサイクル造形
- 3 ダイナミックグラフィックとグローバルトレンド
- 4 デザイン開発手法とプロセスの変化

ダイナミックデザインの将来-未来を創造する

青島 宣夫 / 近藤 典男 / 上村 国三郎 / 清水 尚哉

- 1 挑戦-コンセプトモデルに見る思想とカタチ
- 2 地球時代のダイナミックデザイン
- 3 ダイナミックデザインのめざすもの「カタチをみらいに」

人機の「機」と「器」、そして「風」のクラフトマンシップ

石山 篤

特集部分の資料編集協力：増沢 尚子（GKダイナミックス）

Project News

エネルギーソーラー充電器 他 / アルボプライト / 国内線JALファーストクラスシート / 真空断熱オフィスマグ / ビュアウェーブホイッスル / ペラビューエボックス3D / 油圧ショベル LEGEST SH200 / 函館フェリーターミナル ランドスケープ・サイン計画 / 東京オリンピック招致ロゴ / プロジェクションテーブル ミニ / 富士通フォーラム2007 プレゼンテーションテーブル

Topics

デザイン総研広島が「GKデザイン総研広島」に社名変更

秋葉原UDXがSDA大賞受賞

鉄道友の会 2007年ブルーリボン賞・ローレル賞を受賞

グッドデザイン大賞（内閣総理大臣賞）受賞

Column

デザイン真善美

栄久庵 憲司

Things and Minds -Lecture in Sapporo (June 29, 2007)
Kenji Ekuan

Toward Value Creation Industry - New President of GK Design Group

Feature

GK Dynamics

World of Dynamic Design

Nobuo Aoshima

Dynamic Design History

Thoughts and Methods of Creating the Beauty of Dynamic Design

Nobuo Aoshima, Atsushi Ichijo, Kunisaburo Uemura, Tatsuhiko Sakai

- 1 Shaping Dynamic Design
- 2 Motorcycle Designs Emerged from Local Cultures
- 3 Dynamic Graphic and Gloeal Trend
- 4 Design Development Methods and Change in Design Process

Future of Dynamic Design -Creating the Future

Nobuo Aoshima, Norio Kondo, Kunisaburo Uemura, Hisaya Shimizu

- 1 A Challenge -Ideologies and Forms Seen in Concept Models
- 2 Dynamic Design in the Age of Globalization
- 3 What GK Dynamics Aims for -“Forms to the Future”

“Machines” and “Devices” of Man-Machines,
and Craftsmanship of “Winds”

Atsushi Ishiyama

Incorporated for editing feature part with Naoko Masuzawa (GK Dynamics)

Project News

Eneloop Solar Charger, etc. / Albobright / JAL First Class Seats for Domestic Line / Vacuum Insulated Mugs for Office Use / Pure Wave Whistle / Veraviewepocs 3D / Hydraulic Excavator LEGEST SH 200 / Hakodate Ferry Terminal Landscaping and Signage / Tokyo 2016 Unveil Highly Symbolic Logo / Projection Table Mini / Fujitsu Forum 2007 Presentation Table

Topics

Design Soken Hiroshima changed its name to GK Design Soken Hiroshima
Akihabara UDX won the SDA Grand Prize
Blue Ribbon Award and Laurel Award by the Japan Railfan Club 2007
Good Design Award for 2007

Column

Truth, Goodness and Beauty of Design
Kenji Ekuan

NEDO離島用風力発電システム
NEDO Advanced Wind Turbine System for Remote Islands

Photo : Toru Nagao

ものと心 –札幌講演会（平成19年6月29日）より

栄久庵 憲司

何故、私が札幌で講演をするのか。それは私達の会（道具寺道具村建立の会）が築こうとしている、道具寺道具村の施設群のご寄付をおおぐためです。なぜそういう施設があるのか、それは低迷する日本のモノ作りの精神を高めるためです。世界に向かって日本のモノ観、道具観を構築するためです。

私はインダストリアルデザイナーで七十八歳になります。工業力を使ってできるモノに美しさを与えるのが職業です。私が軍国少年だった頃、戦中戦後の日本は混乱をしておりました。日本の主要都市が全部空襲を受けて焼けてしまいました。私は復員を広島でむかえましたが、広島は悲惨なありさまでした。生活の不自由さからモノを作る世界に身心ともにはいりこんだのです。国の体制は変わり、モノ作りに興味をもつことは全国的になり、復興に力を合わせる共通言語でもありました。特に占領下において米軍から米国人の生活風景が伝えられると同時に、朝日新聞に掲載されたチック・ヤングのブロンディーの漫画は、日本人の理想の生活でもあったのです。見る人にとっても、思想的混乱の中でその漫画を見るのが最も快適なひとときでした。ダグ・ウッドが電気洗濯機の中でめまいをする表現や、ペットの犬のデージーのしっぽが真空管掃除機に吸い込まれる…そんな漫画に描かれる米国の生活は人々の憧れの的でした。まるで砂糖に取りつかれた蟻のようです。

折りも折り、政府は所得倍増計画を打ち出したので、国民こぞってモノの世界の砂糖づけになってしまったのです。思想界

Things and Minds –Lecture in Sapporo (June 29, 2007) Kenji Ekuan

The reason for my delivering a lecture in Sapporo is to solicit your donation toward building facilities in Dougu Temple and Dougu Village that our organization is going to establish. The reason for us to establish these facilities is to enhance the spirit of the Japanese in manufacturing things, which is declining today, and to establish the Japanese view on producing industrial products and on Dougu (tools and devices).

I am a 78-year old industrial designer. My job is to give beauty to products manufactured by industrial processes. When I was a military boy, Japan was in chaos during and after World War II. Major cities in Japan were burnt by air raids. I was discharged in Hiroshima, and found the city in total devastation. Then I became fully involved in making industrial products driven by the paucity in things for daily life. The government system was changed, and interest in industrial production spread among the nation. Industrial restoration was a keyword for the nation's postwar rehabilitation. Particularly, during the occupation by the Allied Forces, the American style of living was introduced by U.S. occupation forces. The comic, Blondie, by Chic Young was reproduced in the Asahi Shimbun and presented an ideal life to the Japanese. The comic gave us readers a moment of comfort in those days of ideological chaos. Funny scenes such as Dagwood getting giddy

が虚弱だっただけに、ますますモノ指向が強くなり、価値を考
えることすら考えられなくなったのです。すべての価値が金銭
のためで決められるようになったのです。ミイラとりがミイラ
になったようなものです。皆さん周知のことですが、いったん
味わった快感は捨てることは出来ません。人間は欲の深い動物
です。だから欲という精神は人々に共通するだけに、欲のあら
われであるモノ志向から抜け出すことは出来ません。そのまま
時は流れて、気がついたときは空気汚染をはじめ環境汚染、交
通事故、都市の混乱、水問題、自然の喪失、廃棄物の問題、親
子の離反から家族の崩壊、コミュニティの崩壊、便利な道具で
あるケータイ電話といいながら、最後はケータイ電話を持ちな
がらも孤立化するのではないかと心配です。こんな例は枚挙に
いとまはありません。アメリカのゴア元・副大統領の「不都合
な真実」によると、まさに人のなせる業です。草木による自然
が吸収する以上のCO₂（二酸化炭素）の排出によって、地球温
暖化という現象がおきているのです。みんな人間自身がつくっ
た結果です。ガソリンの爆発や、石炭や重油でつくられた電気
が原因です。誰がこんな風になると思ったのでしょうか。

どの問題を取り上げても、人間の心が反省しながらもいかに
人間の動きのとれないもどかしさがあり、モノの願望は人間の
心の願望と関係があることです。モノの世界の混乱は、人の心
の混乱を意味しているのです。日本二千年の歴史にはなかった
ことです。

自動車は交通事故やポリューションを起こしていますが、こ

んな便利なものを何故やめなければいけないのか。やめれば環
境汚染も交通事故もないのにと、短絡した言い方になってしま
います。とはいえ、人は欲望の走るのを止めることは出来ない
のです。恐ろしいことにモノ世界が一人歩きしているのです。
モノの世界の一つ一つが一人歩きをしているとって過言では
ないのです。

近代化以前ならばモノの数がわずかなので、自己制御という
反省で抑え切れたものが、産業革命以後はそれぞれの質や量の
拡大で、なすべき自己制御の力がゆきとどかなくなってしまう
のです。人間の心の問題です。つまり人間の制御能力を乗り
越えて、モノが本来の性質を正直に発揮しているといえるので
す。ナイフなら「切れる」ということが本来の性質です。だか
ら人間をも切ってしまうことがあるのです。人間の心がじかに
手をとおしてモノに伝わっていたときは、人間を切ってしまう
ことは防げたのですが、機械の製造では人間の心のようにとい
うわけにはいかなかったのです。

だが人間のための道具づくりという、ささやかな精神の目標
は生き残っています。だから道具自身は悪ではないのです。使
い方が問題なのです。いまでは人間の力で自動車は絶対につく
れません。生産する前の、「製造する」という決断の間までは
制御力というものは功を奏するのです。ということは生産を
止めるか止めないか、どちらを選択するか、まさに理性の見せ
場です。

こう考えてゆくと人間の心の動きが非常に重要になってきま

inside a washing machine and the pet dog Daisy's tail being sucked into a
vacuum cleaner were depicted in the comic, which gave the ideal picture of
life for the Japanese.

Then, the government put forth an income doubling policy. Perhaps as a
result of this, the whole nation has inclined toward material affluence. As
people in the ideological world had little influence, people were increasingly
oriented to material richness without a thought on values. The value of thing
was measured in money. As you may be aware, once you enjoy comfort that
affluence gives you, you can hardly live without it. Humans are greedy
beings, and it is difficult for us to get out of material desires. As we continued
to seek after material richness, we found ourselves to be faced with air
pollution and other environmental pollution, traffic accidents, chaotic urban
life, water problems, loss of nature, waste disposal problems, parent-child
estrangement and family breakdown, community disintegration and so on.
Nowadays people have very convenient mobile phones and yet are worried
about becoming alienated from others. There are lots more examples of ill
effects of material orientation. As shown by former US vice-president Al
Gore's movie, "An Inconvenient Truth," humans are emitting a larger amount
of CO₂ than plants and other natural elements can absorb, hence, the
phenomenon of global warming. Global warming is all caused by human
activities. Electricity generated by the burning of gasoline, coal and heavy oil
is the main cause of global warming. Who predicted this would happen?

No matter what problem or issue we may take up, we only find such
irritation that we can hardly take action even though we reflect on our
lifestyles at heart. Desire for possession is deeply related with human desires.
The chaotic world of objects mirrors the chaos in human minds. It is a new
phenomenon in the 2000-year history of Japan.

Motorcars cause traffic accidents and pollution. If there were no motorcars,
there would be no accident or air pollution. But how can we stop using such
convenient things? Humans cannot stop the activities based on our desires.
The world of things has become unstoppable. It is not too much to say that
the world of each kind of objects has become unstoppable.

Before modern times, the numbers of objects were small, and humans were
able to control the world of objects. After the industrial revolution, the
quantity and quality of objects were both increased and enhanced beyond
human control. It is a problem of human minds. In other words, objects show
their essential properties. For example, the essential property of a "knife" is to
"cut." It can cut a human. When the knife was handmade, the spirit of the
maker was conveyed to the knife, and its user would refrain from cutting
others. However, a machine-made knife has no such power.

Even so, the goal to make Dougu (tools) for humans is still sought. Dougu
themselves are not wrong, but the problem is how people use them. We
cannot manufacture motorcars by human hands. But we have control power
until the very moment of making a decision to manufacture a motorcar. To

す。動物と人間の大きな差は、人間には様々と発展する欲望があることです。ネコや犬には本能はあっても、人間がもつような欲望というものはありません。だから人間には澄んだ心を築くという、宗教家のような自己訓練が要るのです。善悪の分かる澄んだ鏡のような気持ちになるのです。モノの世界はあまりにも人間の欲望が強いと、その通り欲はかたち化してしまい、あとはモノ世界に一人歩きしてしまうのです。惰性といってもよいでしょう。

アダムとイブはエデンの国を追われるとき無花果の葉一枚だけつけていたそうです。キリスト教的人類の道具のはじまりといってもよいのです。無花果の葉一枚は人間の原罪の証であり、そのことから人間の罪深い歴史がはじまったといってもよいのです。道具は無花果の葉のように、人間に対し目的を果たすために一直線に突き進んでゆくのです。人間の意志だけではさし止めることはできないのです。原爆を落とすのも、ピストルで人を撃つのも、自動車で事故を起こすのも人しだいなのです。世界中でモノの世界が動き出すと、もう人間の知恵ではどうすることもできません。心の転換が必要です。あたらしく心を築き上げねばならないのです。欲望というものは極めて強力で、使い方しだいでは、毒にも薬にもなるのです。

日本の茶道は、茶室と道具と食べ物と立居振舞いを見事に束ねています。洗練した感性のあらわれです。人間と関係の深いモノの世界を束ねる心といってもよいのです。いまや地球上ではモノの世界が暴れまわっています。それぞれが勝手な方向にま

っしぐらに突き進んでいます。モノの世界の暴走を上手に束ねるには人間の叡智しかないのです。しかし七十億になんなんとする人間の集団、つまり人類にできるのでしょうか。それは大変、NOといわざるを得ません。

モノの世界の暴走を解決するには、七十億の人間が一つの考えを共通に持つことができればということです。それは人とモノに関係の平和を望むことです。茶道の裏千家では「一碗の茶から平和を」と唱えています。これには自己規制できるほどの理想の世界を画くことなのです。自己の再発見、人間の再発見をすることです。モノは人間の影のような存在です。だが影に脅かされることはしばしばあります。しかしその影を消すわけにはいきません。影のあることが人間の証だからです。迷いに満ちた影なのです。

人間同士を仲良くさせるためにキリストは「愛」を唱え、仏教は「慈悲」を唱え、儒教は「仁」を唱えました。唱えてはいませんが日本の「精霊主義」もそのひとつです。山にも川にも木にも心があるということです。自然とコミュニケーションができるということです。日本人の自然観です。モノの世界の調和ある方向を見つけるには、少なくとも人類に「愛」か「慈悲」か「仁」か「精霊主義」を、一緒にしたような魂を必要としているのです。

何といってもよいのか難しい問題ですが、仮に「和」といってみましょう。聖徳太子のいった有名な言葉ですが、どことなく人間を尊重し、モノの世界を尊重しているような気がするので

make the choice of whether to start or stop manufacturing is where we show our reasoning power.

From this aspect, mental activity is very important for humans. Animals have instincts but not desires as humans do. Humans have endless desires. Therefore, as humans, we need to train ourselves spiritually like religious persons in order to have clear minds to be able to understand what is right and what is wrong. In the world of materials, when human desires are too strong, the desires themselves become beings that can exist independently in the world of materials.

When Adam and Eve were expelled from Eden, they wore only a fig leaf on them. These leaves were the beginning of the tool for humans from the Christian point of view. The fig leaf is the symbol of the original sin of humans. Here, the history of sinful humans began. Beginning with the fig leaf, tools began to perform their functions until the level that humans have become unable to control them with our will. It is humans who drop A-bombs, shoot a person with a pistol, or cause a motorcar accident. When the worlds of objects start moving on their own, humans can no longer control them with only reasoning. We need to transform our spiritual attitudes. We must polish our spirit anew. Desire is so powerful that it can be both good and harmful to us.

The tea ceremony beautifully coordinates a teahouse, tools, food and refined behavior in the teahouse. It represents refined aesthetics, or a mindset

to control the world of materials that are deeply related with humans. Today, the worlds of objects are running wild, each into a different direction. Only human wisdom can control this chaos. But is it possible for more than 60 billion people to control it? No.

In order to control the material world, all humans should have a common thought. That is to wish for a peaceful relation between humans and objects. The Urasenke School of Tea Ceremony advocates "Peace from a cup of tea." It means to envisage a self-controllable ideal world. It suggests the re-discovery of one's self, and a re-discovery of humans. Objects are beings like shadows to humans. We may be threatened by our shadows, but we cannot erase them. Having our shadows is a sign of being humans. The shadows are filled with illusion.

In order to make people on good terms, Jesus Christ advocated "love," the Buddha "compassion," and Confucius "benevolence." Japanese spiritualism believes in the existence of spirits in mountains, rivers and trees. The Japanese view on nature is that we can communicate with nature. In order to find a direction for the world of materials to be in harmony with humans, humans need to have the soul in which love, compassion, benevolence and spirit are integrated.

It is difficult to explain what it really means. Let me take the term "wa" or harmony that Prince Shotoku said to be the most important thing in society about 1400 years ago. This word "wa" sounds somehow to respect others, and

す。あえて道具という言葉の意味を考えると、人間の素裸を支えているモノはみな道具とあってよいのです。道具という言葉は日本独特の言葉ですが、敢えて道具を定義するのならば「美によって具^ミえは道を得て道具となす」ということになります。美は感性であって、洗練された美意識をいい、具はかたちであり機能であり、道は宇宙の大道といったものです。天地の秩序です。

「和」は美意識である感性とあっていい。花畑をとり囲んだ優雅な香りのようなものです。それがあって人間は快感という恍惚感に入ることができるのです。「和」というものはそんな意味を持っているのではないのでしょうか。西欧はミネルバ、アジアには技芸天があり、更にインドの千手観音は人間の中にはいり、直接的に人の悩みを救うといわれています。ここで道具という言葉で冠した道具観音は、いくなれば人間とモノとの間にたつて調和の象徴となり、かつ美しく理想の表現となっているのです。いわゆる祈りの対象です。聖徳太子は夢殿で百済観音を祈って「和」という言葉を発見し、法隆寺をつくりました。私は「和」という言葉を通じて道具観音に遭遇したのです。

道具寺は道具観音をまつる寺で、道具道場の中心の施設です。つまり道具道を追求するところです。道具博物館は古今東西の道具の一大コレクションであり、特にロボットを中心にしています。道具大学は道具の意義をもとめるところであり、新道具を開発するところです。工房群はまさに道具村の中心であり、世界の工人たちが腕を競うところです。道具広場は道具寺の前

面にあり、道具工房で作ったよい品々を人様に供するところであり、門前市となり人々の楽しむところです。まさに理想郷とあってよいところです。

「君それは理想というもの、そんなことはできないよ」といわれるように、理想という言葉はできないことの理由にするのが常です。だが理想があるからこそ人間は未来に歩むことができるのです。道具観音を常日頃慕いつづけていけば、それが人間の心の底に堆積し、勇気をもって愚かな欲望の歯止めになり、いつかは理想の世界が実現できるのです。つまり人間世界と道具世界の調和ある世界を実現するということになるのです。

（えくあん けんじ GKグループ代表）



栄久庵憲司著による「デザインの道—道具寺道具村建立縁起展」が2007年10月、鹿島出版会より発行された。2006年10月27日～11月5日に開催された「道具寺道具村建立縁起展」の様子を収録したもの。道具千手観音像や道具曼荼羅絵図、道具村の様子を描いた道具村絵図、山籠修行の道具、現代の道具世界曼荼羅の展示物などが、約100頁にわたり多くの写真や図版によって記録されている。定価2,500円（税込）。

even the world of materials.

“Dougu” is a Japanese term that means tools, instruments, devices or whatever things that support human activities. If I dare to define the meaning of “Dougu,” it is that “Gu (tools) become Dougu when they are equipped with beauty and made following “the great principle to perfection.” Dougu must be made with a refined aesthetic sense and forms and with the spirit to realize the great principle of the universe, or the order of heaven and earth.

“Wa” can also mean an aesthetic sense that gives an elegant fragrance above flowerbeds. We can have a pleasant sensation which can be called ecstasy. “Wa” implies a state such as this. People in the west have Minerva, and a celestial nymph excelling in art in East Asia, and the Thousand-Armed Kannon (Bodhisattva of Compassion) in India. The term “wa” came to the mind of Prince Shotoku while he was praying before the statue of Bodhisattva of Compassion called Kudara Kannon in the Hall of Dream and he decided to have Horyuji Temple built. While considering the meaning of “wa,” I came across the idea of “Dougu Kannon.” “Dougu Kannon” symbolizes the harmony between humans and materials as well as the ideal expression of beauty. It is an object for prayer.

“Dougu Dera,” or Dougu Temple will enshrine “Dougu Kannon” and is the central facility in the Dougu Seminary. It is the center to pursue the path to perfection in Dougu. The Dougu Museum will treasure a large collection of Dougu from the past to the present and from east to west. Robotics will be

exhibited. The Dougu University will be the place to search for the significance of Dougu, and to develop new kinds of Dougu. The group of workshops will be the major components of the Dougu Village. Artisans from the world will display their skills there. The Dougu Square will be placed in front of Dougu Temple to show the products from Dougu workshops. The square will be crowded as a marketplace. The Dougu Village can be a utopia, an ideal society.

“It’s an ideal that never becomes true,” so say people around me. The term “ideal” is often used as an excuse for “being unable to do something.” However, it is an “ideal” that makes persons go forward in their life. By always adoring Dougu Kannon, the adoration will be heaped up in our minds, which will work to check our foolish desires, and we can contribute to the realization of an ideal world. In other words, we will be able to realize a world in which the human world and the Dougu world are harmonized.

Kenji Ekuan, Chairperson, GK Design Group

GKデザイングループ社長披露の会

平成19年6月の株式会社GKデザイン機構定時株主総会および取締役会において、石山篤の後任として代表取締役社長に田中一雄が就任した。また、新役員として青島宣夫、山田晃三の2名の取締役を迎え、次世代に向けた新しい体制が形づくられた。

田中社長をはじめとする新時代のGKデザイングループの姿を関係各位に披露するため、9月27日、東京パレスホテルにおいて「GKデザイングループ社長披露の会」を開催した。会場にはGKの創生期から最新に至る作品を展示し、その歴史に裏付けられた一貫した姿勢と、新たな時代に対する意気込みを表現した。

当日は300名を超える出席をいただく盛会となり、あらためてGKが多くの方々に支えられていること、さらには今後のGKに対する期待を、メンバーがあらためて実感する機会となった。

以下、当日の田中社長の挨拶を要約して紹介する。



Toward a Value Creation Industry
- New President of GK Design Group

New President of GK Design Group

At the annual general meeting of shareholders and the meeting of the Board of Directors in June 2007, Kazuo Tanaka succeeded Atsushi Ishiyama as the president of GK Design Group. With two new members, Nobuo Aoshima and Kozo Yamada in the Board of Directors, a new management structure was established under Tanaka for coming generations.

To introduce the new GK Design Group leadership to the interested parties, a reception was held at the Palace Hotel in Tokyo on September 27, 2007. Products that GK has designed since its beginning days to date were displayed in the hall. They helped to show the GK philosophy supported by its history and our enthusiasm about our works for the coming age.

More than 300 guests attended the reception. It was an opportunity for us to realize anew that the GK

Design Group had been supported by many people, and that we had to be responsive to meet their expectations.

Newly appointed president Tanaka greeted the guests as follows:

Toward a Value Creation Industry
- The Address of New President Tanaka

The GK Design Group was born in 1952 as a new type of creators' group aiming for the democratization of beauty. We have diversified the range of our activities and have grown to build a network of 12 companies operation all over the world. Under the guiding principle of three pronged activities "Business, Movements and Research," we have been engaged not only in design business but also in design movements to expand the social recognition of design, and in design research to deepen our thinking at GK. In the process, the GK's own philosophy, "doguology," has played a great role. "Dougu" implies all the objects we use (tools,

instruments, vessels, equipment, etc.). In considering the various kinds of "dougu," we have pursued the essential function and figure of each piece. Designing a piece of "dougu" requires technical and economic consideration. However, for a user, the essential requirement of "dougu" is that it is useful in his/her daily engagement. The GK Design Group has been considering primarily how each piece of "dougu" is used at an actual activity scene. Through our daily efforts to pursue the essential functions and figures, we have expanded the range of our activity from a soy sauce bottle to Shinkansen train bodies, and further from urban spaces to virtual spaces. As such, inclusion of different design genres has become the distinctive feature of the GK Design Group with over half a century long experience.

Today, the GK Design Group is attempting to grow yet more as an active creative corporation to forge a "new value system." Various current social problems must be settled from a global perspective. How can designers help solve the urgent problems

価値創造産業をめざして (田中社長挨拶)

GKデザイングループは、1952年「美の民主化」を標榜し、新たな創造集団として誕生いたしました。以来、多様な活動をとおして領域を拡大し、日本のみならず、アメリカ、オランダ、中国を含む各地に12社のネットワークを有するまでに成長いたしました。その行動指針は「事業・運動・学問」の三翼構造を基軸とし、単なるデザインビジネスにとどまらず、デザイン運動による社会性の拡大やデザイン研究による思想の深化を図ってまいりました。そこには、GK独自の哲学である「道具論」の存在が大きくかかわっています。「道具」とは人類が作り出したモノ全てを指すと言っても過言ではありません。そうした多様な「道具」を考える時、私たちは常にその本質をみつめてきました。「道具」はその成立過程において、技術的視点や経済的視点を必要とします。しかし、「道具」の本質は、使用者によって生活の場に生きることにこそあると言えます。GKデザイングループは、そうした使用環境における「道具」のありようを第一義に考え、真摯な本質追及を根本姿勢としてきたのです。私たちは、こうした

行動規範に基づき、醤油瓶から新幹線、そして都市空間さらにはバーチャル環境へと活動領域を広げてきました。このような、半世紀を超える豊富な経験と実績、多様な領域をクロスオーバーする総合性こそがGKデザイングループの特徴なのです。

そして今日、GKデザイングループは、『新たな価値』を形成する創造産業の先導者として飛躍を目指します。現代社会が直面する様々な課題は、地球的広がりの中なかで解決していかなくてはなりません。人類共通の課題としての地球温暖化問題、そして変革し続けるグローバル・エコノミー、さらには現代社会が抱える心の安寧への希求など、これらの広範な課題に対してデザインは何ができるのか。私たちは、モノづくり・しくみづくり・人づくりをとおして考えていきます。

デザインが、単なる機能とカタチの変換行為にとどまらないことは論を待たないでしょう。今、私たちが問うべきは、明日を拓く価値を創造し得るかにあります。実に様々なデザイン行為において、『新たな価値』の創造こそが私たちの使命であると考えます。それは、美と感

動を創造する文化的価値、環境問題や高齢社会、地域形成などの課題を解決する社会的価値、そして企業や社会の活動を形成する経済的価値など多様な価値の創造が求められます。私たちは、これらデザインに基づく価値創造によって、究極的には社会と人類の幸福の形成を目指しています。GKデザイングループは、モノ・コト・空間の本質を追究するプロフェSSIONALであると同時に、『新たな価値』を形成する創造集団なのです。

(たなか かずお GKデザイン機構社長)

caused by global warming and the ever-changing global economy? We will contemplate solutions for these problems through our activities in creating objects, social mechanisms and developing human resources.

It is needless to say that the act of designing is not limited to giving beautiful shape to functionality. What we should ask ourselves is whether we are able to think out values that will open up our future. We consider it our mission to put forward new values in all aspects of our life through our designing activities. They include a cultural value creating beauty and offering moving sensations to people, social values to help solve the problems of the environment, aged society and economic and other gaps among localities, and economic values for corporate and social activities. Our ultimate goal is to attain the well-being of humans. The GK Design Group is a professional group pursuing the essential elements of objects, matters and spaces, and at the same time, it is a business group aiming for the creation of value.



田中一雄

株式会社GKデザイン機構 代表取締役社長

1956年生まれ。東京芸術大学美術学部デザイン科機器デザイン卒業、同大学院美術研究科修士課程修了。株式会社GKインダストリアルデザイン研究所入社後、株式会社GK設計取締役社長を経て現職。

★ICSID (国際インダストリアルデザイン団体協議会) 理事、東京芸術大学非常勤講師、グッドデザイン賞審査委員、都市景観大賞審査委員、土木学会デザイン賞審査委員、技術士 (建設部門)。

主な受賞：ドイツ・レッドドットデザイン賞、グッドデザイン大賞、SDA大賞、など。

★2007年10月サンフランシスコでのICSID総会にて理事当選。

Kazuo Tanaka

President, GK Design Group Inc.

Born in 1956. Graduated from the General Design Course, Faculty of Fine Arts, Tokyo National University of Fine Arts and Music. Former president of GK Sekkei.

Board member of International Council of Industrial Design.* Part-time lecturer of Tokyo National University of Fine Arts and Music. Good Design Award Judge. Urban Design Center Townscape Award Judge. Japan Society of Civil Engineering Design Award Judge. Professional Engineer (construction sector).

Winner of the Red Dot Design Award, Good Design Award Grand Prize, Sign Design Award Grand Prize, etc.

*Elected to the ICSID board member at ICSID General Assembly on October, 2007 in San Francisco



Gen-Ryu
39th Tokyo Motor Show 2005 Concept Model

Photo Direction : Eiichi Miyamoto

GKダイナミックスーGKデザイングループの領域別5社の中でひとときユニークな名称を持つ創造集団である。乗り物を主対象としながら、既存のデザイン分野を超え、動的感動を喚起する「ダイナミックデザイン」を自ら創造した新たな領域とし、自らの社名に表している。

GKは創立当初、ヤマハ発動機の1号機となるYA1のデザインを依頼されてから、50年以上にわたりモーターサイクルのデザインを手掛けてきた。この独特な乗り物のデザインに携わったメンバーは数知れない。モーターサイクルのデザインを介しGKは成長してきたとも言える。エレメントを露出した外観、人体との密接な関わり、技術と造形、安全性、立体造形とカラー&グラフィック、色彩と地域、ブランドコミュニケーションなど、多様なデザインの課題をこの小さな乗り物はGKに投げかけ、GKはそれに取り組んできた。結果としてモーターサイクルという形をとりながら、あらゆる道具に通じる「ダイナミックコンセプト」を生み出してきた。

今日、モーターサイクルなどのパーソナルビークルは、乗る人との関係とともに、交通環境や地球環境に与える影響など、社会との関係をより強く意識すべき時代を迎えている。こうした社会的課題は新しいデザインを生み出すパワーとなって、新時代のパーソナルビークル提案に結びついている。また、パーソナルビークルのデザインを通して培ってきた動的感動の価値が、より広く社会に展開され始めている。大気ダイナミックな動きを可視化する風車、身体の動きをサポートする器具など、「ダイナミックデザイン」を新たな時代に表現する対象は事欠かない。
(編集部 手塚 功)

GK Dynamics is a creator group with an outstanding company name among the five genre-wise companies under the GK umbrella. Majoring in vehicle design, the company explores the fields of Dynamic Design that ignite dynamic sensations among people, and give Dynamics to its company title.

GK has been engaged in the design of motorcycles for over 50 years since its first involvement in the design of YA1, the first motorcycle of Yamaha Motor Co., Ltd. Numerous members have been involved in designing this particular vehicle. It can be said that GK has grown through designing motorcycles. An outlook exposing the elements, a close relation with the human body, technology and design, safety, the body form and color and graphics, colors and local features, brand communication, and other design problems have been posed in designing a motorcycle, and GK has considered solutions to each of them. As a result, the company gave birth to a "Dynamic Concept" that can be applied to all kinds of tools and equipment.

Today, in designing motorcycles and other personal vehicles, not only their relation with riders but also relations with society must be taken into consideration, including their positions in the traffic environment and their impact on the global environment. These social problems give a strong motivation to GK Dynamics to devise personal vehicles in the coming age. At present, examples of extending the value of dynamic sensations developed through personal vehicle design are on the rise. Potential targets to apply dynamic design are countless. They include windmills to visualize the dynamic movement of the atmosphere, prosthetic devices to support the movement of the disabled, and so on.

(Isao Tezuka, Editor)

ダイナミックデザインの世界

青島 宣夫

GKダイナミックスの歩み

GKグループは、1952年創立以来、事業、運動、学問を活動の理念とし、プランニングからプロダクト、グラフィック、環境設計等幅広いデザイン活動を行ってきた。その中でGKグループのトランスポーターデザイン部門は、55年の歴史を有し、多様な領域へ事業を拡大してきた。その間の部門形態は大きく2期に分かれている。

第1期は、GK創立の1952年から1988年までのGKインダストリアルデザイン研究所時代であり、モーターサイクル、船外機、自転車、産業農業機械、交通システム、小型自動車等、多様な乗物のデザイン研究を一貫して行っていた。

第2期は、1989年、GKグループの1社、GKダイナミックスとして分社し、現在創立18年目を迎えている時代で、ヤマハ発動機株式会社をメインクライアントに、モーターサイクルやスノーモービルなどパーソナル&レジャービークルを中心としたダイナミックデザイン領域で多様な活動を展開している。

社の母体は、研究所時代の幅広いトランスポーターデザイン研究であり、デザイン活動の原点は、1955年に発表された、ヤマハ発動機の《YA1》である。

分社以降は、モーターサイクルなどアウトドアでの楽しさを味わう乗り物やレジャー周辺用具のデザイン開発を行うと共に、交通システムや身体活動具、ファッション等ダイナミック領域全般を研究対象としている。

そこに流れているデザイン活動の心は、人の欲望やライフスタイル、先進技術、社会環境を視野に取り込んだ《感性のデザイン》《動態美のデザイン》をダイナミックに追求する姿勢であり、社名の由来はここにあった。

ダイナミックデザインとは

デザイン分野を分類すると、一般的にはプロダクト、グラフ

ィック、インテリア、建築環境、ファッション等、専門分野別にカテゴライズされるが、私どもの標榜する“ダイナミックデザイン”はこれらの分類に当てはまらない。“ダイナミックデザイン”とは表現対象が何であれ、力感や躍動感、生命感、身体性など人に“動的感動や楽しみ”を喚起するデザインである。

したがって、ダイナミックデザインの領域は、プロダクトデザインからコミュニケーションデザインまで、人々の日常から夢やロマンまで幅広い可能性に満ちた領域である。

そしてこのダイナミックデザインのフィールドは人や社会、自然との対話や、精神を充足させ、生きる活力をサポートする道具やシステムの開発の場であり、デザイン対象に生き生きとしたかたちをダイナミックに与える行為こそ、GKダイナミックスのミッションと考える。

ダイナミックデザインの価値

私どもの対象とするダイナミックデザインは、モノに魂を入れ、手にした人々に感動を与える行為である。

人の欲望の1つに移動欲がある。ダイナミックデザインはこの原欲に感動的価値を付加するところに意味がある。移動時間と空間でのスリリングな刺激や操る楽しさ、自然とのふれあい、自己実現のカスタマイジング等々、単なる移動価値にエンターテインメント性を付加し、更には技を競い、身体を鍛え、仲間とのコミュニケーションをはかる身体精神の活性化をはかる道具として多様な可能性を生み出す行為である。

優れたダイナミックデザインは、人の五感と移動体とのインタラクティブな使用価値やクラフト・マインドを満たすカスタマイズの所有価値を併せ持ち、加えて産業や技術伝統文化性、民族性など歴史的集積による移動体史の文化的価値を有す。

ダイナミックデザインは様々な価値を付加することにより、固有のスタイルを生み、新たな文化を創出する。

World of Dynamic Design

Nobuo Aoshima

History of GK Dynamics

The GK Design Group, since its establishment in 1952, has upheld business, movement and research as its activity policies, and has been engaged in a wide range of design activities from planning, product development, graphics, to environmental planning. Within the GK Group, the transportation section has 55 years of history and has expanded its activities into various fields. During that time, the activities of the section can be divided into two periods.

Period I is from 1952 to 1988 when the section's activities were concentrated on research on vehicle-related designs such as motorcycles, outboard engines, bicycles, industrial agricultural machines, traffic systems, and small motorcars in the name of GK Industrial Design Institute.

Period II is after 1989 to present. In 1989, GK Dynamics was established as an independent company within the GK Design Group. In the past 18 years to date, GK Dynamics has evolved in the field of dynamic design centering in personal and leisure-time vehicles such as motorcycles and snowmobiles with Yamaha Motor Co., Ltd. as its main client.

The base of GK Dynamics is the transportation studies conducted in the GK Industrial Design Institute and the starting point of its design activities is Yamaha Motor's YA-1 motorcycle.

GK Dynamics has designed motorcycles and other vehicles and tools for outdoor leisure activities, and in parallel, it has expanded its research activities to the dynamic field in general including transportation systems, physical activity tools and outdoor fashion.

The company's stance for design is to seek "aesthetic sensitivity," and "the art of dynamic motion" incorporating human desires and lifestyles, advanced technology and social environments dynamically. Hence, the name of the company.

What is dynamic design?

Design is generally categorized into product design, graphics, interior design, architectural environments, fashion, etc. The dynamic design that we aim for does not belong to any of these specializations. Whatever the targets may be, dynamic design incites "dynamic sensations and pleasure" among people by expressing powerfulness, dynamism, vitality, and physicality.

As such, dynamic design covers a wide range of design with full potentiality from product design to communication design to enrich people's

GKダイナミックスのデザインポリシー

GKダイナミックスはデザインアクティビティの基盤とするデザインポリシーを次のように集約する。

- 1：世界の人々が思い、創り、楽しみ、感動するフレッシュでダイナミックな時間と空間を演出する。
- 2：人、生活、社会、環境、情報、技術をデザインテーマと捉え

《動態の美》をコンセプトに動態を美的存在として創造する。

- 3：先鋭、独創、自立の精神を持ってアウトドアライフを中心としたダイナミックワールドの“ものからこと”までの多様な提案を行う。

(あおしま のぶお GKダイナミックス社長)



daily life and give them dreams.

The field of dynamic design provides us with opportunities to communicate with people, society and nature, and to develop tools and systems to satisfy people's spirits, and support their liveliness. We consider it the mission of GK Dynamics to give lively shape to design targets.

Value of Dynamic Design

The dynamic design that we aim for is to give life to products, and to give excitement to users.

Humans have a desire to move. Dynamic design is meaningful in that it adds a sensational value to this basic desire. It is an act of adding entertainment elements to vehicles such as thrilling excitement, pleasure of operation, and contact with nature during the time and space of transportation, helping users with their self-realization by tailoring designs and creating various possibilities as tools to incite users to become more physically and emotionally active by allowing them to compete operating skills with each other, to train physically, and to communicate with peers.

Excellent dynamic designs satisfy users' desires to interactively relate with vehicles with their five senses and to value the possession of a customized

product that satisfies the pleasure they take in craftsmanship. Further, they should have a cultural value in industrial and technological tradition, as well as in the history of vehicles reflecting ethnicity and other cultures.

By adding various values, dynamic design creates unique styles and a new culture.

GK Dynamics' Design Policies

GK Dynamics summarizes its design policies as bases for its design activities as follows:

1. Provide fresh and dynamic time and space in which people in the world think, create, enjoy and get excited.
2. Consider people, life, society, environment, information, and technology as themes for design, and create dynamic motions as aesthetic beings with the concept of "the art of dynamic motion."
3. Provide various things and ideas for outdoor activities and other dynamic activities with radical, creative and independent spirit.

(Nobuo Aoshima, President, GK Dynamics)

第1期 GKインダストリアルデザイン研究所

1950

●1952 GK創立

1960

●1957 有限会社GKインダストリアルデザイン研究所設立

1970

●1974 株式会社GKインダストリアルデザイン研究所設立

1980



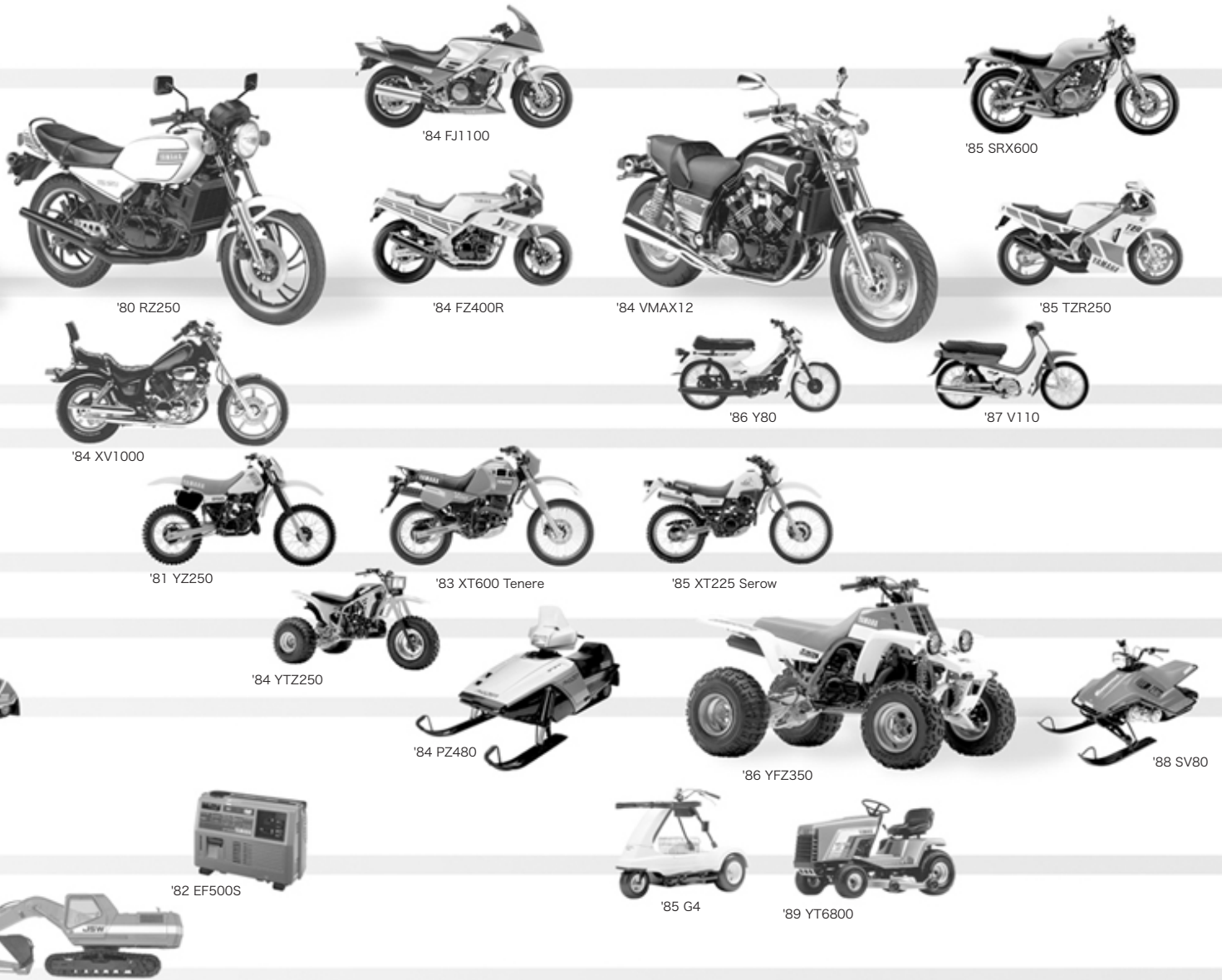
●'77 運動態系「小さな車からの提案」
第6回毎日インダストリアルデザイン賞特別課題特選受賞

トランスポートの時代状況

- | | | | | | |
|---------------------|----------------------------|------------------------|------------------|-------------------|------------------|
| '54●第1回全国日本自動車ショー | '57●第2回アサマ火山レースYA-1.TD-1優勝 | '64●新幹線開業 | '68●二輪車輸出100万台突破 | '72●二輪車ヘルメット着用義務化 | '77●運輸省自動車排ガス規制 |
| '55●ヤマハ発動機(株)設立 | ●太陽族登場 | '65●マイカーブーム | ●米国オフロードブーム | ●ナナハンブーム | ●映画「イージーライダー」ヒット |
| ●第1回アサマ火山レース、YA-1優勝 | ●Gマーク制度発足 | '61●かみなり族、ビート族流行 | '70●日本万国博覧会 | '75●自動二輪免許改正 | ●ハーレー・ダビットソン、日本 |
| ●第3回富士登山レース、YA-1優勝 | ●スバル360発売 | ●日本製二輪車生産100万台突破、世界第1位 | ●モトクロスブーム | '76●カフェレーサーブーム | ●ミニバイクブーム |
| | | | | ●日本初のF1GP開催 | ●暴走族社会問題化 |

トランスポーター部門時代

●1984 動態デザイン本部発足



シャベル



'80 「GKの世界」出版 '82 道具曼荼羅展



'88 人機魂源展

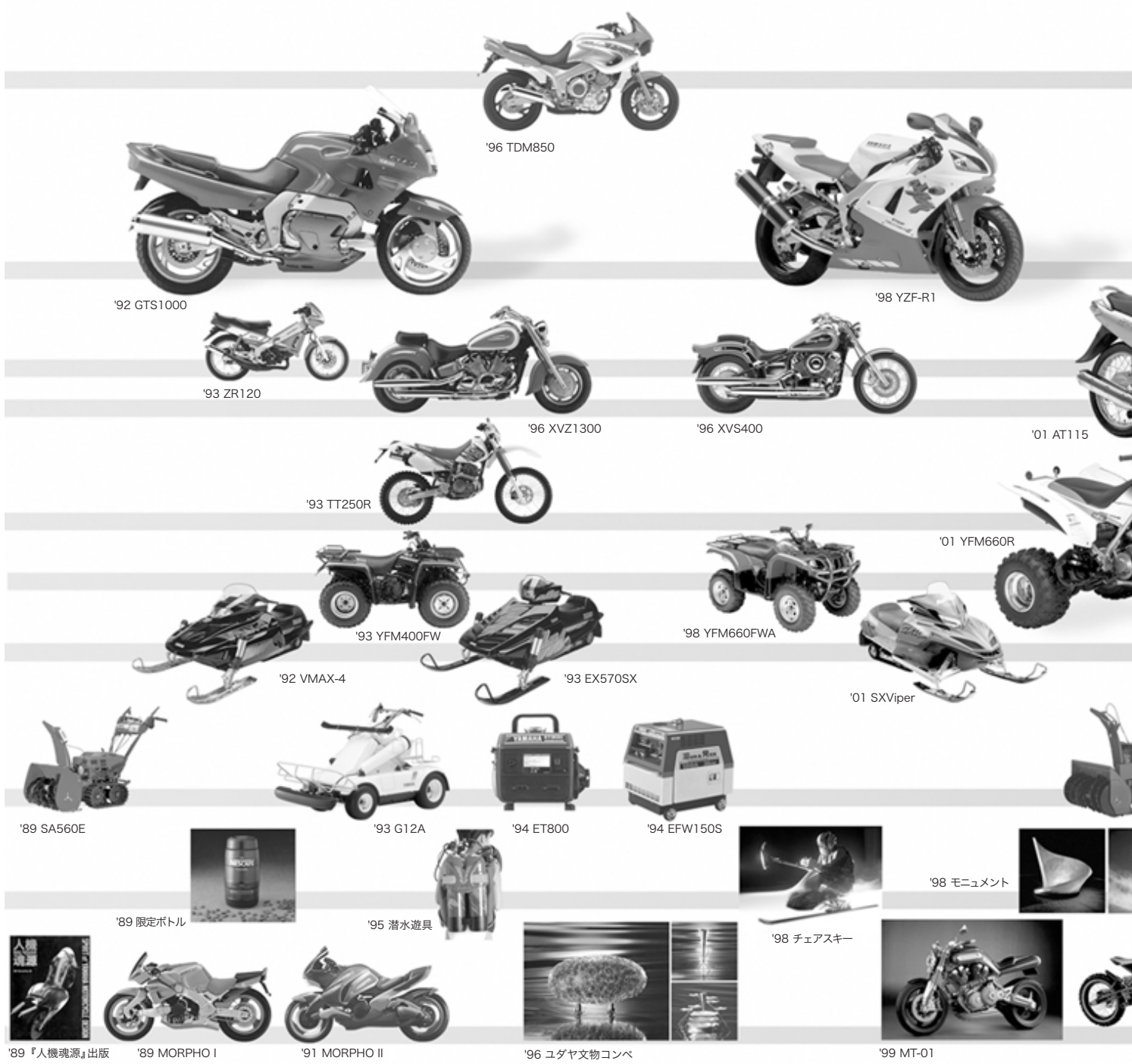
- '80 「GK展1980」於：渋谷GKショップ
テーマ「Small but Powerful」、
「New Seed in Mobility」など
- '82 「道具世界曼荼羅展」於：AXIS
テーマ「栄久庵憲司とその世界」
- '85 第14回「世界インダストリアルデザイン会議特別展」於：ワシントン
テーマ「Cosmic Carousel」VMAX12展示
- '85 「ベルギー日本デザイン展」於：ベルギー
テーマ「Design from JAPAN」
- '85 「生活の造形展」於：富山県立近代美術館
テーマ「現代日本美術の展望」VMAX12/FZ750展示
- '85 「GKの世界展」於：フタバベスト FJ1100展示
- '87 「国際デザイン交流展'87石川」於：石川県金沢市産業展示館
「GKデザイン展-GK30周年」
- '88 「モーターサイクルデザイン展」於：青山スパイラルホール
テーマ「人機魂源」

- '81 ●フェアリング認可 ●スーパーカーブーム '83 ●鈴鹿8時間耐久レース人気
- 片山敬済 世界GP350ccチャンピオンに
- 日本 世界一の自動車生産国に
- H Y戦争、新車ラッシュ
- スクーターブーム
- '85 ●50ccバイク ヘルメット着用義務化
- 2輪総生産台数700万台突破
- エコブーマー（後のジェネレーションY世代）誕生
- ハイソカーブーム

1990

2000

●1989 株式会社GKダイナミックス設立



- '89 「今日のデザイン状況展」
於：新潟市商工会議所
TZR250/SNOSCOOT展示
- '89 MORPHO I 発表
於：第28回東京モーターショー

- '91 「MORPHO II」発表、於：第29回東京モーターショー
- '92 「JIDA40周年記念展」於：麻布工芸館 YA1/DT1/ MORPHO II 展示
- '93 「世界の鏡展」於：グランパレ (パリ)
「過去150年のデザインの歴史」 MORPHO II 展示
- '93 「現代日本工業デザイン展」於：フィラデルフィア美術館 (米)
50品目中オートバイ部門でMORPHOが選定される
- '94 第13回「国際ドローイングピエンナーレ」於：リジェカ近代美術館 (クロアチア)
VMAX 三面図スケッチ展示

- '96 国際ユダヤ文物デザインコンペティション参加
「祭事に用いる道具」入賞
- '98 ヤマハ発動機株式会社コミュニケーションプラザ
前庭の景観設計、モニュメント作成
- '99 「タイムカプセルデザインコンペティション」参加
「Cosmoseed」優秀作品受賞 主催：ニューヨークタイムズ
- '99 MT-01発表 於：第33回東京モーターショー

トランスポーターの時代状況

- ヨーロッパ欧州連合(EU)発足
- ハーレーダビッドソン社再興
- マツダが日本車初のルマン24時間レース総合優勝
- ヨーロパ出現
- 大型二輪免許教習所で取得可能に
- ルノー日産自動車に資本参加
- 京都議定書
- アメリカンクルーザーブーム
- ビッグスクーターブーム
- セグウェイ発売
- 東南アジアモペッドブーム

GKダイナミックス時代

●タイ・バンコク事務所開設



'00 FJR1300



'06YZF-R1



'05 MT-01



'07 YZF-R6



'02 XV1700PC



'03 X1



'05 XV1900A



'04 XG250 Tricker



'08 WR250R



'04 YFM80G



'05 RHINO660



'07 YFM250R



'07 PHAZER FX



'02 RX-1

'03 YS1390A



'00 風力発電機



'04 MCカレンダー



'06 短下肢装具



'07 風力発電機



'01 音魂



'05 Gen-Ryu



'05 Deinonychus



'07 XS-V1 Sakura



'07 Tesseract

●'01 Tricker発表、於：第35回東京モーターショー

●'05 Gen-Ryu/Deinonychus発表
於：第39回東京モーターショー

●'06 短下肢装具「GAIT SOLUTION」
ドイツ レッドドットデザイン賞受賞

●'07 コンセプトモデルTesseract/XS-V1 Sakura発表
於：第40回東京モーターショー

●プリウス発売

●Xゲーム大人気

●高速道路での二輪2人乗り解禁

●自動二輪オートマ限定免許新設

●道路4公団民営化

●自動車リサイクル法施行

●団塊世代が大量退職（2007年問題）

ダイナミックデザインの美を生む思想と手法

ダイナミックデザインの美を生む思想と手法 - 1

ダイナミックデザインの造形

おもいを形に - 「ダイナミックデザイン」

GKダイナミックスは、動くものの本質をデザインする「ダイナミックデザイン」コンセプトをテーマとし、半世紀にわたるデザインワークの中で、デザインを通して人と機械とのエモーショナルなコミュニケーションを目指してきた。

パーソナルビークルを人とマシンとの交歓と捉える「人機一体」、エモーショナルで感性に訴える造形を目指す「人機官能」など、パーソナルビークルのデザインの特徴づけに大きな影響を与える概念を生み出してきた。

我々が目指すのは、機能にとどまらず個人の情感や情緒をもデザインに表現することであり、それこそパーソナルビークルのデザインの本質である。とりわけモーターサイクルデザインは、対象を動く彫刻、アートとして捉える。人間無しには自立しない不思議なヒューマンな乗り物、デザイン対象として奥深い。モノに生命を吹き込み、人に楽しさ、喜び

を提供する新たな価値の世界をデザインを通じて開きたい。

造形トレンドの変遷と時代性

スピードの20世紀から環境共生と地域適合の21世紀へ。パーソナルビークルのカタチはその土地の風土とその土地の人による使われ方から生まれる。また時代を呼吸しそのデザインは時代と共に生きる。

かつて乗り物にはスピードへの夢やライフスタイルへの憧れが反映されていた。アメリカンドリームや流線型の影響を受け、やがて造形トレンドはスピードフォルムからエアロダイナミックスと共にシャープでモダン、スポーティでアグレッシブな流れとなる。機能とトレンド競争が飽和し行き着くと、やがてデザインを通してブランドや国のアイデンティティとその価値をいかに高めるかが求められている。

たとえば、2007年東京モーターショ

Thoughts and Methods of Creating the Beauty of Dynamic Design

青島 宣夫

一条 厚

上村 国三郎

酒井 達彦

GKダイナミックス

Nobuo Aoshima

Atsushi Ichijo

Kunisaburo Uemura

Tatsuhiko Sakai

GK Dynamics

Thoughts and Methods of Creating the Beauty of Dynamic Design -1

Shaping Dynamic Design

To give shape to what is in our mind

With dynamic design, or designing the essence of mobile objects as the theme, GK Dynamics has sought to promote emotional communication between humans and machines over the past five decades.

Through its design activities, GK Dynamics has put forward influential concepts to characterize the design of personal vehicles. The most notable concepts are “man-machine integration” considering a personal vehicle as an interaction between a rider and a machine, and “man-machine sensuality” giving an emotionally appealing shape.

The aims of our personal vehicle designs are not limited to giving expressions to functionality but also to the emotionality of users. It is the essence of our personal vehicle designs. Among others, we consider motorcycle designs as mobile

sculptural artworks. The motorcycle is a mysterious and human vehicle which cannot be self-reliant without a human operating it. The more we design, the deeper we are enchanted by motorcycles. We are hoping to open up a world of new values through our designs to give life to objects and to offer pleasure and enjoyment to customers.

Design Trends and Contemporariness

From the 20th century of speed to the 21st century of harmony with the environment and locality, the shapes of personal vehicles are created reflecting the climate and culture and ways of use of users in different places. Their designs vary in different times reflecting social trends and fashions.

In the past, vehicles represented people's dream for speed and yearning for modern lifestyles. Influenced by streamline and an American dream, design trends shifted from speed-oriented forms to aerodynamic forms along with sharp, modern and sportive styles. After competitions in seeking

VMAX Awakens -Need 6-

ーのコンセプトモデル、ハイブリッド4輪バイクTesseract（テッセラクト）は、環境配慮と安全とスポーツとの共存への提案である。XS-V1 Sakuraは、環境と人への調和を図りつつ、風の流れるを感じる2輪の素晴らしさがメッセージである。

日本人の持つ知性や自然観を優雅でありながら凛とした緊張感のある高品位なデザインに視覚化し、GKのモノ創りへのところを世界の人々に提案する。自然と共に生きてきた日本人の世界観、共生の思想に根ざした美意識がこれからの時代の先端になる。

Tesseract
40th Tokyo Motor Show 2007 Concept Model

functionality, brands and national identity and other elements to enhance the value of designs are being explored.

For example, we presented the concept model hybrid 4-wheel motorbike "Tesseract" at the Tokyo Motor Show 2007, to satisfy needs for safety, sportive riding and environmental consideration. Another presentation, the XS-V1 Sakura motorcycle gives a message of a pleasant wind flow while keeping harmony with the environment and people.

GK will present its basic philosophy in making objects to the world by visualizing Japanese intelligence and view on nature in high-grade designs which are elegant yet filled with a feeling of tension. We believe that the Japanese world view and aesthetics based on the thought of living in harmony with nature will be a leading concept in the future.

Photo Direction : Eiichi Miyamoto



XS-V1 Sakura
40th 2007 Tokyo Motor Show 2007
Concept Model

Dynamic Form Concepts



「省の美学」 シンプル&ライト・スリム・コンパクト

GKダイナミックスのデザインコンセプトの原点にして、時代を反映し今あらためて新鮮である。動きの機能美の各要素を含みながらも、日本人の持ち続けてきたモノ創りの思想をもデザインに重ねている。

“Aesthetics without Superfluity” - Simple, Light, Slim and Compact

This is the basic design principle of GK Dynamics. It is still fresh in the present context. The traditional Japanese craftsmanship is applied in this modern design concept while implying the elements of functional beauty of motion.



「跨る」人機一体（人機官能）

跨る乗り物だけに感じる固有のモノへの感情移入。人間と機械ワードである。エモーショナルな感情移入を表現するためのコ

“Mounting”-Man-machine Integration (Man-machine Sensuality)

Man-machine integration and man-machine sensuality are with the vehicle when sitting astride. These terms are

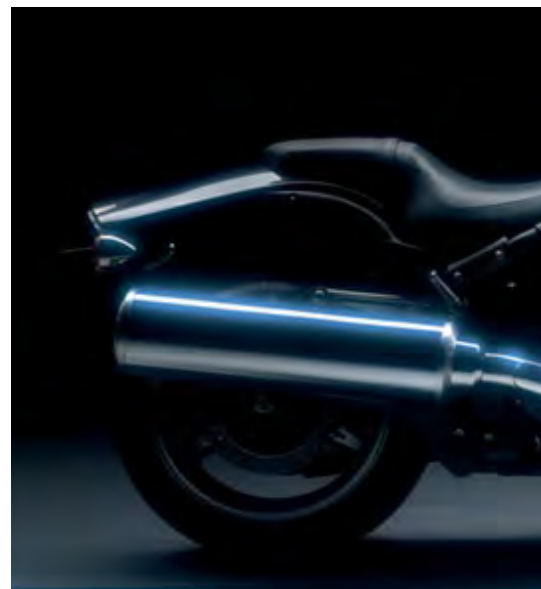


エレメンタリズム

モダンデザインのキーワード、インテグレートデザインで包括できないモーターサイクルデザイン独自の論理。個々のエレメントの集合体が織り成す構成美を産み出すデザイン様式をエレメンタリズムと呼ぶ。メカニズムがむき出しになった独自の機能美の表現手法。

Elementalism

This is the term specifically coined for motorcycle design to express the elements that are not covered by the term “integrated design.” It is used to express the design style to lead to the beauty of an aggregate of different elements. It expresses the functional beauty created by the exposed mechanism of a motorcycle.



「美」 The Art of Design

我々はオリジナリティと美しさにとってもこだわる。人間の情緒その美しさの表現は、さらに芸術的工芸的要素をブレンドし、

“Beauty” - The Art of Design

We are concerned about beauty, and also emotional designs the elements of art and crafts to create our own sensuous



Photo : Terutaka Hoashi

「動態」ダイナミックフォルム

動感表現のキーワード。流線形、ダウンフォースライン、エアロダイナミックフォルム、エアマネージメントなど躍動する生命力を捉える、動きを増幅させる、アンバランスのバランスによる動きの可視化。

Dynamic Forms

Key words and phrases to create dynamic forms are: streamline shape, down force line, aerodynamic form, air management, and the visualization of motion by balancing imbalance with design.

が一体と感じるユニークな人機のコミュニケーションのキーンセプトの独自性を造形観に表す。

emphatic terms to express the feeling of a rider being united reflected in designing unique GK Dynamics designs.



Photo : Terutaka Hoashi



「力感、張り」生命力のデザイン

自然と生態とフォルム。動物、生物、人体などから学ぶさまざまな生命構造の要素。動感、力感、構造美、力学などは万物が地球上に存在することで成立している。結果われわれの美の基準の形成もそれに準じている。引力、重力、気圧、空気の力に抗いながら躍動する生物が持つ内側からのテンションの生命力。生命力と動感のデザインは自然界からの教示の中で我々のデザインにヒントを与えてくれる。

“Powerfulness and Tension” - Design of Vitality

Nature, ecology and forms: we learn the elements of various structures of animals, plants and human bodies from nature. Dynamism, powerfulness, structural beauty and kinetics can be effective when all things exist on the earth. We shape the criteria of our beauty to conform to this fact. The tense vitality of living things to survive resisting attraction, gravity, air pressure, and the power of the atmosphere, and other lessons from nature give us hints for designing vitality and dynamism.

や感性の琴線に訴求するエモーショナルなデザインを目指す。艶やかな独自の美意識を創る。

appealing to people's hearts. For expressing beauty, we blend aesthetic sense.

地域文化が生んだモーターサイクル造形

グローバルデザイン（世界性と地域性の融合）

モーターサイクルのデザインには地域文化が色濃く反映される。地域の風土や気候、文化と密着した使い手主体のデザインがモーターサイクルの特徴であり、作り手主体のクルマとは異なる点である。情報化社会を背景としたグローバルなトレンドとローカルな文化とを融合しながら、モーターサイクルのデザインは展開される。

ネイキッドタイプ

いわゆるモーターサイクルの原型の様式。各部品が完結し独立調和して合理的な構成美を醸し出す。今日、日常的に欠くことのできない移動の足として、世界中で家族を乗せ、物を運び、日々活躍しているタイプである。

小排気量車は世界での移動を担う。中国では他人の目を意識し、大きくゴージャスに、乗り手は快適志向。スポーツ志向は見られない。インド、ブラジルでは欧州の機能性をベースにしつつも遅しくマッacho志向。インドではバイクは男らしさの象徴的存在で、南米は特有の抑揚の効いた彫刻的なボリューム感が特徴。

アメリカンクルーザー

広大な大地をゆったりと旅する。自然を謳歌し、音と風を楽しむクルージング。低く長いフォルムを特徴とするリラックスしたポジション。アイコンとなったティアドロップ型タンク。誇張されたエンジンや快適型シート。伝統の様式と前衛のディテールの掛け合わせにより、爛熟した独自の世界観を醸し出す。

クルーザーの保守的で不変の様式を用い、機能や合理性より心の開放や自由などをアピールする。目立ち、強さ、明るさ、陽気なポージングマシン。パワー、マッacho、セクシーをキーワードに、抑揚に満ちたフォルムに、輝くクロームのアクセントによる強いタフな金属の素材感にこだわりを見せる。

映画「イージー・ライダー」のルーツに遡る、カスタム文化のチョッパーはインダストリアルデザインの機能主義に対する様式のアンチテーゼである。

スポーツモデル

欧州のワインディング文化や価値観に根ざした機能的様式。ワインディングロードのツーリングやサーキットランなど、スポーツライディングを演出する前傾し



Naked Type



American Cruiser

Thoughts and Methods of Creating the Beauty of Dynamic Design -2

Motorcycle Designs Emerged from Local Cultures

Glocal Design (Fusion of Globalism and Localism)

Local cultures are strongly reflected in motorcycle designs. The features of motorcycle designs vary according to the climate, topography and culture of the places in which they are used. This is a great difference from automobile designs which tend to be more designer-oriented. Motorcycle designs are developed fusing globalization and local cultures.

Naked Type

This is the prototype of all motorcycles. All parts and components are mature in design, and they are independent but harmonize with each other to create a composition of beauty. The motorcycles of this type are used as indispensable

transportation means to carry family members and goods all over the world.

Motorcycles with small displacements are people's transportation friends all over the world. In China, people are conscious about others' opinions, and tend to favor larger motorcycles. They prefer comfortable riding to sportive riding. Both in India and Brazil, consumers seek machismo in motorcycle designs while valuing, at the same time, the functionality of European motorcycles. In India, motorcycles symbolize manliness, and in Latin America, a feeling of modulated sculptural volume is favored.

American Cruisers

Cruising leisurely across an expansive landscape on a motorcycle enjoying scenery, sound and winds. A low and long form with a relaxing seating position, and the teardrop shape tank are the icon of American motorcycles. Engine forms are exaggerated and

seats are comfortable. Traditional styles and avant-garde detail designs are mixed, and the unique and mature worldview of America is created.

The cruisers are of conservative and unchanged style. They emphasize providing riders with spiritual freedom rather than functionality or rationality. They are machines for striking, forceful, bright and lively posing. With "powerful, macho and sexy" designs, they adhere to strong and tough metal materials for modulated forms accentuated by glittering chrome.

Custom-made choppers are the anti-thesis to functionality sought by industrial design, which dates back to the roots of the movie "Easy Riders."

Sport Model

The Sport Model is a functional model reflecting the values of European peoples. It is distinctive because it features a sportive style with the crouching position inclining forward for riders to enjoy touring on winding roads and sport riding such as riding on a

たクラウチングポジションによる高いスポーツ性が特徴である。高い運動性をスピード感に満ちたフォルムに視覚化する。大人の趣味材としての高い要求値と美しさに応えるのは、エンスージアストが存在するデザインが持ちえる醍醐味である。

同じ欧州でもデザインに対する価値観の相違は興味深い。ラテンはエモーショナル、熱く美しい官能的フォルムを好む。ゲルマンは対照的に徹底した機能至上主義。精緻なメカや機械の醸し出す機能美を好む。造形は感情を抑えたクールなテイストのフォルムと対照的である。

アンダーボーン

日本オリジンの様式で、乗り易さ、利便性、安定性を突き詰めて原型が確立された。スリムでコンパクト、乗り降りし

やすさがアジア人に合い、今や東南アジアの人々の移動を支えて愛されている。カラフルなグラフィックをまとい、東南アジア独特の風景に、なくてはならない要素となっている。

東南アジアは、隣り合う国々でも、造形、ボリューム、カラーリング、先進性と保守性など、デザインの嗜好性に差異があつて興味深い。風土や人種、歴史背景などが、形や色の嗜好に差異を生み出す。二輪がファッションと連動して若者トレンドを創っている。最近では若者が自己演出の道具として注目し始めているのは興味深い。

ベトナムはおおらかで豊かなボリューム感。タイはスリムでタイト。インドネシアは力感的で精悍な黒を好む。マレーシアは英国の影響で脱アジア的西欧スポ

ーツ志向。対して台湾はスクーター王国。自己演出より利便性や経済性優先の現実的思考である。近年は各地域とも高度情報化社会により、トレンドの欧米フォロワーが顕著である。

日本ではライフスタイルの多様化に伴い、若者のスポーツモデルなどの乗り物に対する興味が薄れている。加速する若者の二輪やクルマ離れは、乗り物を基幹産業の一つとする日本のモノづくりの将来に重い課題となる。

GKダイナミクスは変化する時代を捉えながら、乗り物の持つ普遍のロマンと、人の感性とマシンとが織り成す動態のデザインの世界を、機能と美しさを併せながら心ときめくデザインを追求していきたい。



Sport Model



Underbone

circuit. Its highly motive function is visualized in forms implying speed. It is a real thrill for motorcycle designers to respond to enthusiasts' strong personal demands for quality and beauty.

Differences in design likings among nations in Europe are interesting. Latin-origin people favor emotional, passionate, beautiful and sensory forms. In contrast, Germanic-origin people seek functionality thoroughly, and favor functional beauty created by subtle mechanisms and machines. For the whole machine, they like subdued and cool designs.

Underbone

This style was originally designed in Japan. In pursuit of the ease of riding, convenience and stability, the prototype was established. Underbone motorcycles with their slim and compact design suit people in Asia as they are easy to mount and dismount. Today, they are the favorite means of transportation among peoples in

Southeast Asia. Clad with colorful graphics, they have become indispensable to the lifestyle of the people and are commonly seen elements in daily scenes in Southeast Asia.

To our interest, people's likings in motorcycle design vary even in adjacent countries. Where one nation tends to be conservative, others tend to be progressive, and they have different likings for form, volume and colors. Natural features, ethnic backgrounds and historic backgrounds have led to these differences in their perceptions and tastes in forms and colors. Motorcycles, combined with fashion, create distinctive youth culture in each country.

Vietnamese like a placid and voluminous feeling. Indonesians like powerful and virile black. Malaysians favor a European-style sportive type, maybe because of British influences. Taiwan is a society of scooters. People are pragmatic and convenience and economies are more important.

The remarkable recent development is that the trends in the west are quickly followed in Asia supported by highly advanced information devices. Young people, in particular, are beginning to show their interest in motorcycles as tools to express themselves.

In Japan, on the other hand, young people seem to be losing their interest in sportive models as their lifestyles are increasingly diversified. They are rapidly turning away from motorcycles and motorcars. It may become a grave concern for the key manufacturing industry of Japan in the future.

Staying responsive to ever-changing trends of the world, GK Dynamics will continue to pursue to realization of the universal dream of vehicles, and to create a world of dynamic design woven by human sensitivity and machines with both functionality and beauty.

ダイナミックグラフィックとグローバルトレンド

装いの美-ダイナミックグラフィックとは

ダイナミックグラフィックとは、移動体特有のムーブマンズやファンクション等かたちのもつ性格を、色彩やパターン、テクスチャーにより視覚的に強調、際立たせる表現を行い、直感的に商品の魅力を伝達することを担っている。使用することではじめて実際の性格や使い勝手を知ることができる移動体に対して、カスタマーへの最初の重要なインターフェイスとなるデザインである。

GKダイナミックスのデザイン対象の中心であるモーターサイクルは「跨る」乗り物であり、まさにマシンと一体化するわけで、「人機一体」という言葉のもと、色彩・パターンといった目から入る視覚情報だけではなく、手に触れたとき、跨ったときに皮膚から伝達される触感も大事なダイナミックグラフィックの要素である。

力強さやスピード感、高級感等をコンセプトとする移動する立体を装うために、

ダイナミックグラフィックでは、様々な屋外の使用環境下での光と影の効果をたくみにコントロールし、立体を際立たせる表現を行う。また、品質感を高め、新規性を与えるために、光沢感、マット感、テクスチャー等の素材の表面処理を使い分ける。これらの要素の確かな選択のため、機能性、生産性、耐久性等ハード面はもとより、時代性、流行、地域性、世代差の嗜好性と先端性を調査・分析する。

ダイナミック・グラフィックは商品自体に最後に施されるデザインであり、カスタマーの微妙なテイストの最適化が迅速に行え、かつ新商品開発に比べ投資額が低いことも相まって、従来の商品性向上の目的に加えてスピードの必要なマーケティング活動の一端としてニーズは高まっている。ダイナミックグラフィックは色彩、パターン、テクスチャーにより、動態により生気を与える装いの美のデザインである。



コントラストの強いカラーリングによりダウンフォースラインを強調させたスポーツモデルYZF-R6。フレアパターンは高速で回転しながら風を切る前輪を演出する。

Sports Model emphasizing the down-force line with colors of strong contrast. The flare pattern expresses the front wheel dashing through the air at high speed. Photo shows YZF-R6.

Thoughts and Methods of Creating the Beauty of Dynamic Design -3

Dynamic Graphic and Glocal Trend

Outfit Beauty - What are Dynamic Graphics?

Dynamic graphics aim to give visual accents and conspicuous expressions to the properties, colors, patterns and textures of the movements and functions of mobile machines, thus to convey the appealing points of products to customers intuitively. Graphics are the first important interface with customers who can see the actual function and the

ease of use only after using the mobile products.

The main targets of GK Dynamics are motorcycles. A rider feels unified with a motorcycle when sitting astride, which we express with the term "man-machine integration." Not only visible information such as colors and patterns but also tactile sensations from the hands and thighs are essential dynamic graphic elements.

In order to "dress" a mobile device showing power, speed, and luxuriousness, dynamic graphic designers skillfully control the effects of light and shadows in various outdoor environments. They give different surface finishes to different materials to add

gloss or matt, or to show their texture clearly. To select these elements correctly, they research and analyze current social trends, fashions, regional and generational differences in likings, cutting edge technologies as well as a machine's functionality, productivity, and endurance.

Dynamic graphics are a finishing design to a product. It is easy to optimize graphics to meet delicate differences in customers' taste, and less expensive than developing a new product. Because of this, needs for graphics are increasing to help speedy marketing activities in addition to the conventional need to enhance product values. Dynamic graphics are the design of outer dressings that enlivens the appearance of machines in motion with colors, patterns and textures.





表面素材の選択もダイナミックグラフィックの重要な要素である。鈍く光るタンク、クロームのエンジン、艶消ししたフレーム、そして人体に接触するシートやハンドルグリップなど、多様なテクスチャーの組み合わせが有機的なバランスをつくりあげる。モデルは Warrior。

The choice of surface materials is important for dynamic graphics. An organic balance can be built combining diverse textures: the dimly shining tank, chrome engine, matte frame and the seat and handgrips that the rider touches. Photo shows Warrior.



カラーリングは同じ立体造形をスリムにもボールドにも見せる。上から RSVector、NytroER、ApexGT。

Coloring can show the same solid body to be either slim or bold. From top, RSVector, NytroER and ApexGT.



世界各地で実際にモーターサイクルなどに採用したダイナミックグラフィックのコラージュ
 Collage of dynamic graphics applied to motorcycles, etc. ridden all over the world.



カラー&グラフィック現地トレンドサーベイ
 Local color and graphic trend survey





カラー&グラフィックトレンドの探求

現在モーターサイクルは、欧米・日本等の先進諸国では成熟市場となっているが、一方で東南アジアをはじめ近年では「BRICs」地域で急速な市場拡大が続いている。これらの発展市場地域では商品として、ダイナミックグラフィックの役割が特に重要視されている。

現在、発展市場地域（東南アジア・インド・中南米・中国）では、今後の社会を担う若い世代を獲得する上でデザインの重要性は高く、これらの地域の若年層はインターネット等から多くの情報を得ており、その嗜好やライフスタイルは近年急速にグローバル化してきている。

これは、従来の地域特性や地域差を中心に据えたデザイン視点から、グローバルトレンドとの共通性認識の上での地域最適化という視点への変化を生んだ。この変化と差異についての実態とカスタマーの嗜好動向、流行性をプロダクトに反映するため、カラー&グラフィック調査、ジェネラルトレンドサーベイを経年的に、日、米、欧、亜、各地で行っている。

現在カラー&グラフィックトレンドの把握は、米国、欧州のGKグループ海外拠点の協力や、海外のカラートレンド団

体から先進地域のトレンド情報を得ている。こうして得られたグローバルトレンド情報をダイナミックグラフィック・コンセプトにあわせて精査し、対象地域の市場環境や商品特性を考慮した上で先のジェネラルトレンドサーベイを実施している。またこの調査では同時にトレンドセッター・クイックアダプターと呼ばれるトレンドに敏感な現地の若年層へのインタビューを行い、彼らのライフスタイルを通じてグローバルトレンドの受容性や方向性を確認し、さらに対象地域の光と空気の中での確認を行っている。

このプロセスにより、我々のダイナミックグラフィックは最新のグローバルトレンドを押さえながらも、各地域に最も適したタイミングと内容を持ったデザインを提供することが可能となり、「グローバルトレンド」の創造へつながっている。このグローバルトレンドの創造活動は、決してバーチャルな世界のデザインではなく、血の通ったリアルな世界に価値観を見いだすためのデザインなのである。



X-1

Color and Graphic Trends

Motorcycle markets have reached maturity in western countries and Japan. In contrast, the markets are rapidly expanding in countries in Southeast Asia and the group of countries called "BRICs." In these growing markets, the role of dynamic graphics is emphasized. In these markets (Southeast Asia, India, Latin America and China), designs are important to gain young people's favor. They are well informed of what is happening in the world through the Internet, and their tastes and lifestyles are rapidly globalizing in recent years.

This change has forced us to shift our design approach from emphasizing regional and local differences to adapting globally common designs to local characteristics. To find customer likings and fashion trends in different regions, GK Dynamics collects color and graphic trend information, and conducts general trend surveys in Japan, the United States, Europe and Asia regularly.

Currently, we obtain information on color and

graphic trends in these regions from the overseas offices of the GK Group in the U.S. and Europe, and color trend associations in different countries. We first examine the information in accordance with our dynamic graphic concepts. Then, we conduct the general trend surveys considering market environments and product properties in each target region. In parallel to this survey, we interview young people who are called trendsetters and quick adapters in target areas, to find their acceptance of global trends or the directions they find agreeable, at the same time we see if our color and graphic ideas are effective in the light and air of each target area.

Through this process, we are able to offer the optimal dynamic designs at the best timing to each target market on the base of the latest global trend. This activity to meet local needs while considering a global trend, "glocal creative activity," an activity to meet local needs while considering a global trend, is not a design activity in the virtual world but one to find values in the real world.

デザイン開発手法とプロセスの変化

IT技術とクラフトマンシップ

デザインの現場では、その時代における最適、最先端のスケッチ技法が採用されてきた。

GKでは1960年代は、キャンバスにガッシュ絵具、あるいは、キャンソン紙にインク、ホワイトペンシル等を用いたハイライトレンダリングによる絵画的表現が主流であった。

70年代には、色彩の豊かな表現が容易で独自の柔らかい面表現が可能となったパステルが加わり、その後80年代頃からスピードライマーカーとPM(パステルマーカー)パッドによって、金属の質感や塗装面の光沢感等、デザイナーのイメージをダイレクトにスピーディに描けるようになった。感性を主軸としたこのスケッチと図面から、クレーモデリングがデザイナーの手により造形された。

そして90年代、パソコンの普及と高性能化に伴い、モニター上でアイデアから最終データまで描かれるようになり、さらに3Dモデリングソフトの普及によって、立体的な造形の把握が容易となり、プロセスのスピードアップ、ディテールの高精度化等、生産の高効率化に寄与するとともに、設計サイドとの詳細なコミュニケーションが可能となった。さらに立体化へは、スケッチのデータからNC加工によりクレーの切削を行う、半機械化方式となった。

動態の美を生むGK手法

しかし、現在でも初期のアイデア展開においては、テーマのダイナミックな主張やコンセプト表現等、デザイナーの自由闊達な発想の展開に「ハンドスケッチ」で行う事も重要視している。スケッ

チの展開技法は大きく変化したが、3次元モデルを造形するプロセスにおいても、デザイナー自らがクレー作業を行い、イメージや感性を「手の技」によりダイレクトに表現する手法は、道具を含め、現在に至るまでほぼ不変である。

それは、スケッチで描いたイメージを自らの感覚によって確認しながら、詳細な要件を織り込みつつ、主張したいメッセージを貫き通すには最適な方法と考えられるからである。

以上のようにGKダイナミックスのデザイン手法は、最新のIT技術やツールを生かしながらも、精緻で生命感溢れる感性表現を「手の技-クラフトマンシップ」によって達成している。ここにGKダイナミックス固有のヒューマンで味と色気のある「動態の美」を生む源がある。



ハイライトレンダリング
Highlight Rendering



マーカーとパステルによるスケッチ
Marker Pen and Pastel Sketch



マーカースケッチ
Marker Pen Sketch

Thoughts and Methods of Creating the Beauty of Dynamic Design -4

Design Development Methods and Change in Design Process

IT Technology and Craftsmanship

At actual designers' ateliers, the best and latest sketch skills of the time have been employed.

At GK in the 1960s, we painted in gouache on a canvas, or used highlight rendering in ink or white pencils on canson paper. In the 1970s, pastels were added enabling colorful and soft surface expressions. Later around the 1980s, Speedry Marker, a quick-drying marker and PM(Pastel Marker) Pad helped designers to paint their images directly and speedily with metal textures that appear realistic and the luster of a surface coating. A designer handmade a clay model based on the artistic sketch and a plan.

In the 1990s, thanks to the spread of PCs and their enhanced performance, designers became able to do all of their work on the monitor screen from drawing their ideas and inputting the final

data. Further, the advent of 3D modeling software eased the checking of the design in a cubic picture. The advance computer technologies contributed to shorter design processes, highly detailed designs, and higher efficiency in production. At the same time, detailed communication between plan drawers became possible. During this decade, clay modeling became semi-mechanized as a clay clod was cut by a numerically controlled machine tool in which data from a sketch was inputted.

GK Method to Create the Art of Dynamic Motion

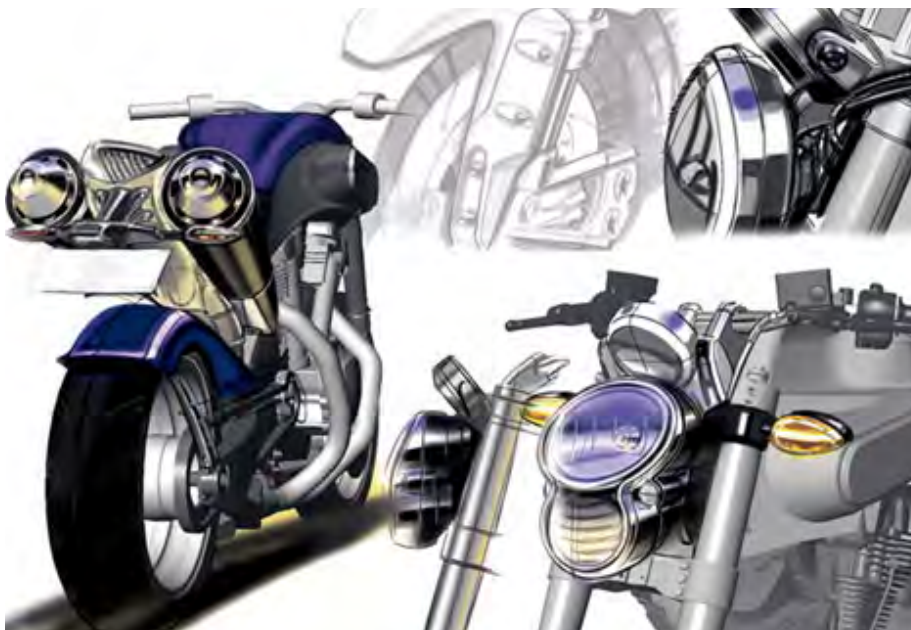
Despite all these new developments, we place importance on hand-sketching to encourage designers to express their concepts and dynamic assertions freely and vigorously. Although the means to develop sketches have undergone changes, designers make clay models with their own hands in giving their sketches 3-dimensional forms. This method of expressing one's image with one's hand has not changed to date, and the same is true with tools. It is the best way, we

believe, to have them express their message while confirming the image they have sketched and considering detailed requirements as they create the model.

The designing method of GK Dynamics stresses "craftsmanship" to express subtle and lively aesthetic senses while making full use of the latest IT and computer tools. Here is the source of the human, appealing and amorous art of dynamic motion, characteristic to GK Dynamics.



クレーモデリング Clay Modeling
Photo Direction : Tsuneo Ohira



コンピュータを利用したスケッチ Sketch using computer



3Dデータによる検証 3D Data check

ダイナミックデザインの将来—未来を創造する

ダイナミックデザインの将来—未来を創造する—1 挑戦—コンセプトモデルに見る思想とカタチ

GKダイナミックスは研究の一環として、将来を見すえ常に新しいテーマに挑戦し、オリジナルコンセプトと思想をかたち置き換え、モーターショーで発表し続けている。この活動により、次世代の開発テーマを明らかにし、目標とし、新しい技術とオリジナルフォルムによるダイナミックデザインのニューウェーブを起こし続ける。

Future of Dynamic Design -Creating the Future 1

A Challenge - Ideologies and Forms Seen in Concept Models

As part of its research activity looking at the future, GK Dynamics continues to address a new theme, give shape to its original concepts and thoughts, and present the resultant products at the Motor Shows. Through this series of activities, GK Dynamics makes clear a next-generation theme and sets the direction for its R&D activity. Thus, it continues to create new waves in dynamic design employing its new technologies and originally designed forms.



パーソナライゼーション MORPHO I / 1989

1980年代半ば、公道ではその性能を使いきれないほど進化し続けるモーターサイクルの開発が主流であった時代、機械が人間に歩み寄りという発想で「パーソナライゼーション」をテーマとしたMORPHO I (1989) を提案。

Personalization MORPHO I / 1989

In the mid-1980s, motorcycle manufacturers were devoted to developing motorcycles with high performance devices that cannot be fully utilized on public roads. In those days, GK Dynamics considered "personalization" as its theme with a concept that "machines approach humans," and presented MORPHO I (1989).



人機一体・感触美学 MORPHO II / 1991

1991年には MORPHO I の進化版として、安全対策と自己統制機能を付加し、「人機一体」の思想を性能や形態のみならず、インターフェースまでも拡大した MORPHO II を発表。さらに「感触美学」はダイナミックスが得意とする造形表現のテーマで、人の情緒性を追求する五感のデザインである。

Man-Machine Integration - Sensory Aesthetics MORPHO II / 1991

As a higher-grade version of MORPHO (Special), MORPHO II was launched in 1991, which had additional devices for safety measures and computer-controlled functions. The concept of "man-machine integration" was not only embodied in its performance and form but also expanded into the interface. "Sensory aesthetics" is the expression of the design theme that GK Dynamics is strong, employing all senses in pursuit of emotional excitement.



人機官能—鼓動 MT-01 / 1999

「感触美学」の流れを汲み、人間の本質的な欲求を満たす要素として、人の生命感と連動するエンジンの「音と鼓動」をテーマに五感を喚起する「人機官能」バイク MT-01 (1999) を発表した。

Man-Machine Sensuality - Pulse MT-01 / 1999

The motorcycle MT-01 (1999) was launched in 1999 with the theme of "Sound and Pulse" of the engine geared to human vital force. It is the embodiment of the concept of "Man-Machine Sensuality" along the line of "man-machine integrity."



MORPHO I, II, MT-01 Photo :
Terutaka Hoashi

Future of Dynamic Design — Creating the Future

青島 宣夫
近藤 典男
上村 国三郎
清水 尚哉
GKダイナミックス

Nobuo Aoshima
Norio Kondo
Kunisaburo Uemura
Hisaya Shimizu
GK Dynamics

Gen-Ryu
Photo : Terutaka Hoashi



Deinonychus



Gen-Ryu

新たな技術との融合、eco-design

Deinonychus (ディノニクス)、

Gen-Ryu (ゲンリュウ) /2005

2005年、地球環境問題に対する二輪車の可能性を提案する目的で、自らの電力で可変し、様々な遊び方を実現させる電動自在バイク、Deinonychus (ディノニクス) と、最新テクノロジーのハイブリッド技術により、小排気量でも大型車のような余裕の走行が可能で、未来感とオーセンティックなモーターサイクルの両面を混合させた Gen-Ryu (ゲンリュウ) を発表。

Fusion with new technologies, Eco-Design Deinonychus, Gen-Ryu / 2005

In pursuit of the potentiality of motorcycles to mitigate exhaust gas emission, two motorbikes were presented in 2005. One is Deinonychus, an electrically adjustable motorcycle enabling one to enjoy various ways of riding. The other one is Gen-Ryu deploying advanced hybrid technology to enable driving like a large machine even with a small displacement. Both futuristic and authentic features are mixed in this motorcycle.



Tesseract (テッセラクト) /2007

2007年、パーソナルビークルの新たな次元での価値提案のため、安全性と楽しさ、環境対応を実現する今までの自動車や二輪車には無かった原型として、Tesseract をデザインした。

Tesseract / 2007

In 2007, GK Dynamics designed Tesseract as a prototype of a new personal vehicle. It seeks a new value that realizes safety, pleasurable riding, and environmental friendliness that conventional motorcars and motorcycles have not realized.



XS-V1 Sakura

Art of Dynamic Motion

XS-V1 Sakura

VMAX 胎動 -Need 6- /2007

デザインによってものづくりの極みをArt領域まで高め、時代を超えたテーマとしての、本物の感動を生むモーターサイクルの美的価値を訴求した。

Art of Dynamic Motion

XS-V1 Sakura

VMAX Awakens -Need 6- / 2007

These are design concepts pursuing the aesthetic value of motorcycles as art works that create a sensation transcending the times.



VMAX 胎動 -Need 6- : VMAXの金型をモチーフにしたオブジェ
VMAX Awakens -Need 6- : Object using mold of VMAX as motif



スノーモビル コンセプトモデル
(2005 ヤマハUSAディーラーショー)
Snowmobile Concept Model
(2005 Yamaha U.S.A. Dealer Show)

地球時代のダイナミックデザイン

環境の変化

環境への配慮が数値目標を伴う努力義務になろうとしている。京都議定書の二酸化炭素の削減目標の達成が絶望的な現状を見ても、何らかの強制措置が必要なのだろう。しかし義務化が抑制と解釈されるなら、一方的な抑制は人と社会の活力を奪いかねない。環境配慮が不可欠であるにせよ、結果として二酸化炭素の削減につながるような生活がポジティブな価値観を持って日常的に受け入れられる仕組みが必要であろう。

「動く」という人間にとって本質的な欲求を反映した活動が地球環境にダメージを与えてきたのは事実であり、環境に配慮した移動体のあり方は今後ますます重要性を増してくるだろう。環境配慮と

は、煎じ詰めれば物質エネルギーの使用を減らすことであり、これからは「省」という価値観を持った移動体が広く浸透していかなければならない。

Small but Powerful

GKデザイングループでは、1977年の「GK-0」をはじめとして、小型軽量車の研究と開発に取り組んできた。2人乗りの超小型車である「GK-0」は1980年の「GK展—動態デザインの世界」で発表された。その延長線上では、2人乗り・排気量250ccのプロトタイプカー「SV250」が1983年の東京モーターショーに参考出品された。これらは、“Small but Powerful”というテーマに基づく活動であり、2006年には環境の時代のニュービーク

ルとして「NVC (New Vehicle Concerned)」のコンセプトが提示された。

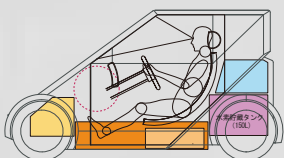
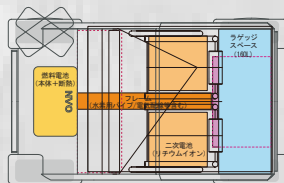
小さいこと、軽量であることの価値の提唱は、20世紀を通じて繰り返し現れてきたテーマである。ミース・ファン・デル・ローエの“Less is More”、E. F. シューマッハーによる“Small is Beautiful”など、時代や文化の文脈に応じて様々な主張が現れてきた。それらは往々にして物質的な量的拡大に対するアンチテーゼとして提示されている。その源流として東洋の文化がしばしば引用されるが、中でも日本の「省の美学」は、小さいことによって自由と秩序を生み出し、生活に喜びをもたらす日本的ミニマリズムであり、トランジスタラジオから、ゲーム端末、携帯電話、無痛注射針に至るまで多くの魅



NVC (New Vehicle Concerned)

1977年の最小限ビークル提案「GK-0」から30年、『Small but Powerful』の意味を問い直した21世紀のコンセプトビークル。社会性と個人のライフスタイルを両立する、新しい価値観を体現する乗り物。

A concept vehicle for the 21st century re-examining the meaning of “Small but Powerful” presented 30 years after developing the minimal vehicle GK-0 in 1977. It embodies a new sense of value to satisfy social needs and personal lifestyles.



Infeneon Z

ボディにアルミを用い、さらなる省エネルギー化を図ったコンパクトコミューターのコンセプトモデル。

A concept model of a compact commuter car using aluminum for the body to further save energy.

Future of Dynamic Design - Creating the Future 2 Dynamic Design in the Age of Globalization

Environmental Changes

Environmental consideration is required of all of us to achieve numerical targets. Even though it is hopeless to achieve the target of CO2 reduction that the Japanese government committed itself to achieving by signing the Kyoto Protocol, there should be some compulsory measures to be taken by all to reduce global warming gas emissions. But if the compulsory measures were to be interpreted as controlling social activities, vitality in society may be weakened. Environmental consideration is indispensable, yet there should be a mechanism by which people can live their daily life with positive values that would lead to CO2 reduction.

To move, the basic desire of humans has adversely affected the environment, therefore, environmentally considerate vehicles will become increasingly important. Environmental consideration ultimately means the reduction of the use of material energy. In the future, vehicles produced with the value system of “saving” materials must spread wide.

Small but Powerful

Since the development of “GK-0” in 1977, the GK Design Group has been engaged in the R&D of small light vehicles. The “GK-0,” a two-person super small vehicle was presented at the “GK Exhibition - World of Dynamic Design” in 1980. On its extension line, the “SV250” prototype, a two-person vehicle with an engine of 250cc capacity, was shown at the Tokyo Motor Show in 1983 only as an exhibit. These are the

achievements of R&D activity under the theme of “Small but Powerful” vehicles. In 2006, a new vehicle concept “NVC - New Vehicle Concerned” was presented for the age of environmental concern.

The values of being light have been repeatedly advocated throughout the 20th century. Many phases to lead people’s thinking were expressed in different cultural contexts at different times such as Mies van der Rohe’s “Less is More” and E.F. Schumacher’s “Small is Beautiful.” These assertions are often presented as anti-theses to the quantitative expansion of materials. The culture in the east is often quoted as the source of these views. In particular, the “aesthetics of simplicity” is the source of Japanese minimalism. Being small generates freedom and order for manufacturers, and brings pleasure to consumers.

力ある製品を生み出してきた。

グローバルな情報の加速によって、経済成長の糧を追い求める活動は、国境を跨いで拡大しつつある。一方で、資源とエネルギーの限界、地球環境の悪化は「不都合な真実」として我々の未来展望を蝕み、環境と経済の両立という命題を困難なものにしている。

我々の欲望が経済成長を追い求めるなら、生き延びるための環境保全を望むのもまた我々の欲望である。世界に広がる劣悪な交通環境や複雑、肥大化する四輪車に対し小型軽量の二輪車や中間に属すべき新たな小型ピークルなど、単なる欲望の抑圧でない価値観を伴った乗り物や、新しい生活スタイルを提案していくことこそデザインの使命である。



地球時代のダイナミックデザイン

ダイナミックデザインは乗り物だけを対象にするものではない。「動的感動や楽しみ」を喚起することを目的に、あらゆるものを対象とするデザインである。

たとえば、風の力を電気エネルギーに変換して私たちの生活に役立てている風力発電は、大気ダイナミックな動きを可視化する道具とも言える。巨大な羽根が音をたてて回転する様は、空気が凄まじい動的エネルギーをもつことを体感させてくれる。地球が生きていることを実感する雄大なデザインである。

また身体機能をサポートする装具などは、移動や行動の楽しみを再び味わうことを可能とする道具と言える。健常者にとっては当たり前の動きが、障害を持つ

人々にとっては、この上ない喜びとして感じられているかもしれない。あらゆる人の観点に立って「動き」を捉え直すのは、人間自身のダイナミックデザインとも言えよう。

地球の営みやその経年変化を客観的に観察できるメディアが日常的に存在する今日、私たちは地球を一つの有機的な惑星と実感できる時代に生きている。そこに暮らす人々についても、人種や民族、老若男女の隔てなく同じ人間として認識できるはずである。ダイナミックデザインのコンセプトを活かし、地球環境と人間復興の時代にふさわしい提案を行っていききたい。

川村義肢 ゲイトソリューション デザイン

片麻痺の症状を持つ人のための短下肢装具。小型油圧ダンパーによりなめらかで自然な歩行を可能にし、無駄のないフォルムによりサイズを変えることなくいろいろな靴を履くことができる。

Kawamura Gishi Gait Solution Design

A short prosthetic leg for those with paralysis on one leg. The small hydraulic damper enables smooth walking, and the efficient form allows for wearing different types of shoes without changing the size.

NEDO 離島用風力発電システム

ダイナミックな大気の動きを可視化する風力発電の風車。大型構造物として景観性にも配慮したデザイン。

NEDO Wind Power System for Islands

Windmills visualizing the dynamic movement of the air. Large structures are designed considering landscape beauty.



A range of enchanting small products have been manufactured from transistor radios, video game terminals, cellular phones, to painless injection needles.

With accelerated global information dissemination, activities to hunt for sources for economic growth are expanding across national borders. On the other hand, the limits of resources and energy, and the deterioration of the environment are implying a gloomy future perspective as shown in “An Inconvenient Truth.” The compatibility of the environment and economy is becoming a more challenging issue.

We seek after economic growth, and at the same time, we want to conserve the environment. It is the mission for designers to create small and light motorcycles and new small type vehicles between two-wheel and large four-wheel vehicles

suggesting new values for living instead of just suppressing people’s desires for individual mobility as a solution to the ever-deteriorating traffic environments in the world, and as alternatives to increasingly complicated and larger four-wheel vehicles.

Dynamic Design in the age of globalization

Dynamic design does not mean just vehicle design. It deals with anything and seeks to evoke people’s dynamic sensation and excitement.

For example, a wind power generator that changes wind power to electric energy can be defined as a tool to visualize dynamic movements of the air. The huge sails revolving with loud noise impress upon us that the winds have enormously dynamic energy. The design of a wind power generator is a magnificent design that

makes viewers feel that the earth is living.

Prosthetic legs can be seen as tools enabling the disabled to feel the pleasure of walking. Walking is nothing special for ordinary people, but it may give a greater pleasure for people with disability in walking. It may be said to be human dynamic design to review mobility and movements from the viewpoints of all types of people.

Today, we have media to observe and record changes in the status of the earth objectively and we can feel the earth to be an organic planet. We should recognize all peoples on the earth as human beings regardless of their races, ethnic backgrounds, age and gender. We would like to make proposals for better living suitable to the age of environmental concern and of the restoration of humanity, applying the concept of

GKダイナミックスのめざすもの「かたちをみらいに」

今日、人々はストレスの多い社会システムや機械に支配された複雑な環境におかれ、文明の利器=近代道具は、安全や資源、環境の観点から新たな存在意義を問われている。車を筆頭に、機械の時代から情報技術の時代へと発展してきた時代の申し子達は今、地球環境、人間復興の時代へとモノ創りコンセプトをシフトさせねばならない。GKダイナミックスは、人々の未来に思いを馳せ、先進技術を駆使し、新たな交通環境システムやレジャーの在り方と、人間の能力や感性を損なうことのない、健康、健全な道具たちの住む世界を見据え、デザイン開発に取り組みたい。

モーターサイクル等、ダイナミックワールドは、人と社会にまつわる、あらゆる要素を凝縮した、類まれな道具世界である。この、多能な装置を美しい姿にしつらえ、デザインするところに新たな感動と文化が生まれるであろう。

Future of Dynamic Design -Creating the Future 3 What GK Dynamics Aims for - “Forms to the Future”

Today, people are placed in complicated environment dominated by stressful social systems and controlled by machines. A new raison d'être is demanded of each of the products of modern civilization = modern devices from the viewpoints of safety, resources and the environment. The concepts of manufacturing motorcars and other industrial products that have been developed from the age of machinery through the age of information technology must be shifted to suit the age of environmental preservation and human restoration. GK Dynamics envisages people's lifestyles and the world filled with healthy and sound devices that will not harm human capabilities and senses, and intends to develop new traffic environment systems and leisure activities making full use of advanced technologies.

Motorcycles and other dynamic machines comprise a world of devices in which all elements of humans and societies are condensed. We may be able to create new sensations and culture through giving beautiful shapes to this versatile device.

GKダイナミックスのめざすもの

1. 生活を活性化し心を癒すニューライフ、ニュープロダクトの提案により、新たなマーケット創造をめざす。
2. 人の感性を助長し、かつ、安全、環境、情報のニューテクノロジーをデザインテーマに取り込む。
3. 所有し使用することに心が満たされる、官能的で美しい先進的デザインを行う。
4. 人々の嗜好、文化、社会基盤の綿密な調査分析を行い、夢のある実験的挑戦を行う。
5. 人機のインターフェイスから社会との共生、環境への配慮を科学的に解決し、失われつつあるエモーショナルかつダイナミックな“アウトドア文化”形成に努める。
6. 洗練された知力と躍動感を併せ持ち、心ときめく、魅惑のフォルムの創造を達成するために、ダイナミックデザイン・フィロソフィーを掲げる。
“Art of Dynamic Motion” = “動態の美”

What GK Dynamics Aims for

1. Develop new markets by launching new products that will enliven people's life and heal their minds.
2. Include the enhancement of human senses and new technologies for safety, the environment and information as design themes.
3. Create sensual and beautiful advanced designs that merely possessing and using them will give a sense of satisfaction to users just by possessing and using.
4. Conduct elaborate researches and analyses on people's likings, culture, infrastructure in order to explore challenging and experimental subjects which give people dreams.
5. Attempt to create emotional and dynamic “outdoor culture” which is being lost among people by solving the problems scientifically through man-machine interface to harmonize with society and to give environmental consideration.
6. Uphold a dynamic design philosophy “Art of Dynamic Motion” in order to create thrilling and enchanting forms which also have sophisticated intelligence and dynamic feelings.



Photo : Terutaka Hoashi

人機の「機」と「器」、そして「風」のクラフトマンシップ

石山 篤

モーターサイクルという乗り物が面白いのは、全体が人間の形をした機械の集合体「人機」であるということだ。頭部のヘッドランプからテールランプに至るまで、流麗で柔らかな流れを描く有機的生命機械の主軸のフレームに、生命発動機エンジンを抱き、運転操作部の車体全体のパーツを視覚的に露出させた構成デザインの特徴を、私達はエレメンタリズムと称している。

そのとき露出された各エレメントのパーツそのものが、一見摩訶不思議な、えも言われぬ有機的な形をしているのだが、そのパーツこそがマシンの性能を高める重要な役割を果たしているのである。

人が呼吸し、また食物を摂取し消化し排泄するに至る内臓が有機的にレイアウトデザインされた人体。デザイナーはそれに倣い、「人機」の外形スタイリングはもちろんの事、内蔵機器に対しても、美的なレイアウトの妙味を発揮する。そうして仕上げた製品は、優秀な技術者と、感性豊かなデザイナーと、熟練したクラフトマンが統合的にコラボレートした工芸美によって醸し出されるのである。

“Machines” and “Devices” of Man-Machines, and Craftsmanship of “Winds”

Atsushi Ishiyama

A motorcycle is intriguing because the whole body is the aggregate of machines in the form of a human body. In the main axis frame of organic body drawing a flowing gentle line from the headlamp to tail lamp, the engine is embraced, and all the operational parts are exposed. We give a provisional name “elementalism” to the features of this structure.

Each part has a mysterious and indescribable organic form. It is the parts that play an important role to enhance the performance of a machine.

In the human body, inner organs to breathe, eat, digest and discharge are organically laid out. Designers liken this system to motorcycles and give exquisite beauty not only to the outward styling but also to the

一方、人が自然の大気から空気を吸い、呼吸して音にするのが吹奏楽器である。その中で私が特にホルンという楽器に興味を持つのは、それが大らかな丸巻の形で、吹く息から、風わたる、森の奥に響いていくような、遠く深く豊かな音を出す楽器だからである。フォルテッシモからピアノッシモまで深くのどかな響き。これこそ、思慮深い人格を思わせる「人機」音でなくて何であろう。その形そのものが機能的エレメンタリズムであり、その部品の一つ一つが、金属の光を放つ音のクラフトマンシップによって造られる工芸楽器なのである。

そして今私達は、「鼓動の音と風」の「楽器」、モーターサイクルを創造しようとしている。ヤマハという世界的創造企業の技術者と共に。

(いしやま あつし GKダイナミックス取締役相談役)

layout of the internal devices of a man-machine. The products represent the beauty of industrial art created as a result of collaboration of competent engineers, richly talented designers and well-trained craftsmen.

A person inhales air and exhales to make sound. This is a wind instrument. Among wind instruments, I am most interested in a French horn. Breathed air goes through the coiled tube of the large body and makes wind-like sound that appears to travel deep into a forest. Its deep and round sound flowing from fortissimo to pianissimo; it is exactly the sound of a “man-machine” which has thoughtful personality. Its form itself is of functional elementalism, each and every part is a well-crafted piece of musical instrument emitting a metallic glow.

We are now creating motorcycles, instruments of “beating sound and winds” together with engineers at YAMAHA, a world class creative corporation.



ソーラー充電器 N-SC1S
Solar Charger N-SC1S

エネルギー・ソーラー充電器 他
三洋電機株式会社
GKインダストリアルデザイン

「Think GAIA」を新たなブランドビジョンとし、その実現のためのプログラムを2005年からスタートさせた三洋電機。GKはその当初からグループ横断プロジェクトチームを編成し、主要プロダクトのデザインおよび総合的デザインマネージメントのサポートを行ってきた。特にソーラー充電器は、eneloop universe productsの一つとして2007年グッドデザイン大賞を受賞するなど、高い評価を得ている。

Eneloop Solar Charger, etc.
Sanyo Electric Co., Ltd.
GK Industrial Design

Sanyo Electric began the program to realize its new brand vision "Think GAIA" in 2005. The GK Design Group was involved in the project from the beginning. We organized an interdisciplinary team across our group companies, and designed its main products and helped with total design management. The Solar Charger won the Good Design Grand Prize for 2007.



空気清浄機 ABC-VW241
Air Purifier ABC-VW241



炊飯器 ECJ-XP10
Electric Rice Cooker ECJ-XP10



液晶プロジェクター LP-XP100L
LCD Projector LP-XP100L



アルボブライト
株式会社長嶋屋
GKインダストリアルデザイン

波形連結による独特のデザインにより、アルミの支柱と棚板だけで補強材なしに揺れないシステムシェルフを目指して開発された「アルボシェルフ」の新シリーズ。強化ガラス製の棚板を用い、軽快でモダンなインテリアコーディネーションの家具として、また店舗用什器などとしても活用できる。

Alboblait
Nagashimaya Co., Ltd.
GK Industrial Design

This is the new series of "Alboshelf" developed as a shelf system of aluminum props and reinforced glass shelf boards without reinforcing the materials. They are uniquely designed with corrugated joints. They are good as modern interior furniture and shop furniture.



国内線JALファーストクラスシート
日本航空
GKインダストリアルデザイン

日本航空は2007年12月に国内線に史上初のファーストクラスを導入することを発表。先に導入されたクラスJシートは幅広い層の顧客から好評を得ていたが、より富裕顧客向けに最上級のもてなしをテーマに開発された。

JAL First Class Seats for Domestic Line
Japan Air Lines
GK Industrial Design

Japan Air Lines will introduce the first class for domestic line in December 2007, for the first time in its history. The Class J seats which have been deployed for some time are favored by a wide range of passengers, and the first-class seats were developed to provide service to wealthy passengers with the highest-degree hospitality.



真空断熱オフィスマグ
サーモス株式会社
GK京都

オフィスでの使いやすさや本格的な飲み方への対応を考慮したオフィスマグ。デスク上での転倒を防ぐ安定した形状で、洗いやすくコーヒードリッパーも載せられる。女性用はすべての部品を丸洗いでき、茶漉しをセットするなど、女性特有の要望にも応えている。

Vacuum Insulated Mugs for Office Use
Thermos K.K.
GK Kyoto

Mugs for office use for those who like to drink genuine tea and coffee hot or cool as it is prepared. They have stable forms to prevent falling or tipping over on the desk. They are easy to wash. A coffee dripper can be placed on top. In response to women's requests, all parts of mugs for them can be wholly washed, and a tea strainer can be set inside.



ピュアウェーブホイッスル
モルテン株式会社
GKデザイン総研広島

「格好良くてやさしい音のホイッスルを」という保育士からの1本の電話がもとになって開発されたホイッスル。子供たちに威圧感を与えない優しい音をめざして薄型の内部構造を採用。左右の穴を押さえることで3段階の音程を出せ、園児のお遊技やフィットネス、ダンスにも活躍する。

Pure Wave Whistle / Molten Corporation
GK Design Soken Hiroshima

A nursery school teacher called Molten asking for a cool whistle with gentle sound. This telephone call led to the development of this whistle. In order to make soft sound so that children would not be frightened, a thin inner structure was used. By pressing the right and left holes, three pitches of sounds can be made. The whistle is used to lead children to play a game, and to lead adults in fitness and dancing classes.



ベラビューエポックス3D
株式会社モリタ製作所
GK京都

ベラビューエポックス3Dは画期的な3D撮影機能を搭載したパノラマレントゲンの最上位機種。デザインはインターフェイス画面や操作パネルも含め、全体的にシンプルで機能性を重視した、最上位機種に相応しい高品質感を表現した。

Veraviewepocs 3D
Morita Mfg. Corp.
GK Kyoto

Veraviewepocs 3D is the top-class digital panoramic X-ray unit equipped with an epoch-making 3D photographing function. Simple and functional designs were applied to the interface screen and control panel. Also, a high quality texture to suit the highest class X-ray unit was expressed.



油圧ショベル LEGEST SH 200
住友建機株式会社
GKインダストリアルデザイン

次世代の建設機械としての操作性、機動性、安定性、スペックアップを表現したフォルム。雑然とした建設現場で一目でわかるSUMITOMOアイデンティティの構築をめざした。

Hydraulic Excavator LEGEST SH 200
Sumitomo (S.H.I.) Construction Machinery Mfg. Co., Ltd.
GK Industrial Design

As a next-generation construction machine, operability, mobility, stability and higher performance were taken into consideration in designing the form of this hydraulic shovel. It is aimed to make SUMITOMO stand out in a jungle-like construction site.



函館フェリーターミナル ランドスケープ・サイン計画
フロリッシュリアルエステート株式会社
GK設計 (ターミナル設計: 阿部設計室)

函館-青森・大間を結ぶフェリーターミナルのランドスケープ及びサイン計画。ランドスケープでは、海を感じさせる形態の照明など、サイン計画では白い空間を彩る爽やかなグラデーションを基調としたデザインを行った。

Hakodate Ferry Terminal Landscaping and Signage
Flourish Real Estate Co., Ltd.
GK Sekkei (Terminal Architecture by Abe Design Office)

Landscaping design and sign system for the Hakodate terminal of the ferry service connecting Hakodate, Hokkaido and Oma in Aomori prefecture. For its landscaping, the form of lamps are made in the image of the sea, and for the sign system, the gradation of colors was applied to suit its white space.



東京オリンピック招致ロゴ
特定非営利活動法人東京オリンピック招致委員会
GKグラフィックス (エイジェンシー: 株式会社電通)

「2016年東京オリンピック」招致活動のためのロゴ。日本の伝統的な水引をモチーフに、さまざまな「結び」を象徴したロゴが、招致活動の旗印となる。栄久庵会長のディレクションのもとGKグラフィックスがデザインを担当した。

Tokyo 2016 Unveil Highly Symbolic Logo
Tokyo 2016 Olympic Games Bid Committee
GK Graphics (Agency: Dentsu Inc.)

This is the logo for activities to invite the 2016 Olympic Games to Tokyo. The motif used for the logo was the Japanese traditional tied string to wrap a gift. This logo symbolizing various kinds of "knots" leads activities to invite the Olympics to Tokyo. Under the direction of Chairman Ekuan, GK Graphics designed the logo.



プロジェクションテーブル ミニ
株式会社内田洋行・有限会社リビングワールド
GKテック

GKテックは、内田洋行のコーポレートミュージアムのプレゼンテーションツールとして開発した「プロジェクションテーブル」の小型軽量版を製作した。操作するタグも写真を印刷したカード状にして簡便化を図っている。カードをテーブルの反対側へ移すとそのカードの内容に関する情報がディスプレイに現れる。

Projection Table Mini
Uchida Yoko Co., Ltd. and Living World Inc.
GK Tech

GK Tech developed a smaller and lighter version of the Projection Table that GK Tech had developed for the Corporate Museum of Uchida Yoko Co., Ltd. before. The tags for operation were simplified as cards by printing photos on them. By moving the card to the other side of the table, the information stored in the card can be displayed on the display terminal.



富士通フォーラム2007 プレゼンテーションテーブル
富士通株式会社
GKテック

GKテックは、「富士通フォーラム2007」において、マウスやキーボードに代わる新しい操作ツールとしてキューブ状のデバイスを開発・提案した。デバイスを持って動かすことにより、面の向きや回転方向を感知してディスプレイが切り替わる。

Fujitsu Forum 2007 Presentation Table
Fujitsu Limited
GK Tech

At the Fujitsu Forum 2007, GK Tech presented a cubic device developed as a new computer operation tool that would substitute a mouse and keyboard. When a user moves the device, the machine will sense the device's face direction and turning direction, and switches its display.

デザイン総研広島が
「GKデザイン総研広島」に社名変更



2007年10月1日、株式会社デザイン総研広島は株式会社GKデザイン総研広島に社名変更した。1988年にGKとマツダ等との合併によって広島に誕生したデザイン総研広島は、地域の総合デザイン事務所として、国際的な視野に立ってさまざまなデザイン活動を行ってきた。創設20周年を目前に迎え、さらなる発展をめざし、GKデザイングループの伝統と実績を引き継ぎ、新時代のGKグループの一翼を担うべくGKの名を冠し再出発する。なお株主の構成はこれまで通り。

Design Soken Hiroshima changed its name to GK Design Soken Hiroshima

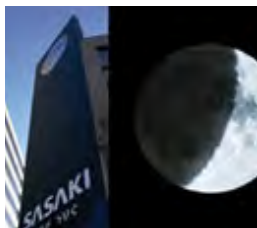
October 1, 2007 Design Soken Hiroshima changed its name to GK Design Soken Hiroshima. Design Soken Hiroshima was established in 1988 as a joint venture by GK, Mazda and others. As a local general design firm, Design Soken Hiroshima has been engaged in design in various fields on an international perspective. To mark its 20 years in existence, the design firm starts its new step under the new name inheriting the tradition and achievements of the GK Design Group and plays a part as a group company. The stakeholders remain as they are today.

秋葉原UDXがSDA大賞受賞



秋葉原UDX
Akihabara UDX

日本サインデザイン協会 (SDA) による第41回SDA賞の審査結果が発表され、大賞 (経済産業大臣賞) にNTT都市開発・鹿島建設の「秋葉原UDX」が選出された。環境デザインをGKデザイン総研広島とGKテックが担当している。GKデザイングループの他の受賞は以下の通り。



SDA優秀賞
■月のサイン (写真1) / GKデザイン総研広島



SDA奨励賞
■「おしチャリ」自転車事故防止のためのサイン計画 (写真2) ■天童荘ガーデンサイン計画 (写真3) / GKグラフィックス

入選
■豊洲2・3丁目地区サイン計画 ■横浜市風力発電施設グラフィックデザイン / GK設計 ■東京国際フォーラム駐車場サイン ■IMS総合デザイン計画 ■まちなびサインの社会実験 / GKグラフィックス ■INAXライブミュージアム サイン計画 / GK京都

Akihabara UDX won the SDA Grand Prize

The Japan Sign Design Association published the 41st SDA Award winners. The Grand Prize was given to the Akihabara UDX by NTT Urban Development Co., Ltd. and Kajima Corporation. GK Design Soken Hiroshima and GK Tech took part in its environmental design. The GK Design Group received the following awards:

SDA Excellence Award
■Sign of the Moon (photo 1) / GK Design Soken Hiroshima

SDA Promotion Award
■Oshi-Chari, Sign system to prevent bicycle accidents (photo 2) ■Tendoso Garden Sign System (photo 3) / GK Graphics

SDA Award
■Sign System for the Toyosu 2-3 Chome District ■Graphic Design for the Wind Power Generator in Yokohama / GK Sekkei ■Sign for Parking in the Tokyo International Forum ■Social Experiment for Machi Navi Signs / GK Graphics ■Sign System for the INAX Live Museum / GK Kyoto

鉄道友の会 2007年 ブルーリボン賞・ローレル賞を受賞



1



2

鉄道友の会 (1953年創立、会員約3,400名) は、2007年ブルーリボン賞 (会員の投票をもとに優秀と認める車両) として、富山ライトレール0600形 (写真1) を選出した。地域公共交通の復権があらためて待望される状況において、廃止寸前の地方ローカル線から「都市の装置としてのLRT」としていち早く再生の一步を踏み出したことが、多くの会員の支持を集めた、と解説されている。また2007年ローレル賞 (選考委員会が性能、デザイン、製造企画、運用などの諸点に卓越したものと認める車両) の一つとして、JR東日本E233系 (写真2) を選定した。いずれも車両デザインはGKインダストリアルデザイン。

Blue Ribbon Award and Laurel Award by the Japan Railfan Club 2007

The Japan Railfan Club (established in 1953 with 3,400 members) selected the Toyama Light Rail 0600 Type Train (photo-1) as the winner of the Blue Ribbon Award for 2007 as an excellent train body based on the number of votes among its members. The Light Rail has successfully saved the existing local train right before it was abolished as a new city transportation system. It spearheaded the move to revive trams as a public transportation system in local cities, which is eagerly hoped for in various localities in Japan. This attracted many votes from among the members. The JR East E233 System Train (photo-2) was selected by the Selection Committee to receive the Laurel Award (excellent train bodies in performance, design, planning, administration) for 2007. GK Industrial Design designed the above two trains.

グッドデザイン大賞 (内閣総理大臣賞) 受賞

2007年度のグッドデザイン賞受賞結果が発表され、GKインダストリアルデザインによるソーラー充電器を含む三洋電機の「enloop universe products」が大賞 (内閣総理大臣賞) を受賞した。GKデザイングループの他のグッドデザイン賞受賞は以下の通り。

GKインダストリアルデザイン
■空間清浄システム VW-VF10B、VW-VF10BG ■液晶プロジェクター LP-XP100L ■炊飯器 ECJ-XP10 / 三洋電機 (株) ■USB 2.0ハブ 010 USB-HUB 010シリーズ (写真1) ■USB 2.0ハブ USB-HUB 233シリーズ (写真2) ■USB 2.0ハブ USB-HUB 234シリーズ (中小企業庁長官特別賞-写真3) ■Webカメラ 010 CMS-010シリーズ (写真4) / サンワサプライ (株) ■MFBパワードスピーカー ORPHEAN WB-28A (写真5) / 日本電産ビジョン (株) ■油圧ショベル LEGESTシリーズ / 住友建機 (株)

GKグラフィックス
■ファイル 背幅伸縮フラット セノバス (写真6) / プラスステーションリー (株)

GKデザイン総研広島
■ハンドポンプ ペンタゴン (写真7) / (株) モルテン ■秋葉原UDX / UDX特定目的会社

Good Design Award for 2007
The Japan Industrial Design Promotion Organization announced the winners of the Good Design Award for 2007. The Grand Prize winner was Enloop Universe Products by Sanyo Electric Co. Ltd. that included a Solar Charger developed by GK Industrial Design. GK Group companies won the Good Design Award this year for the following products:

GK Industrial Design
■Air Purifying System VW-VF10B, VM-VF10BG ■LCD Projector LP-XP100L ■Electric Rice Cooker ECJ-XP10 / Sanyo Electric Co., Ltd. ■USB 2.0 Hub 010 USB-HUB010 Series (photo 1) ■USB 2.0 Hub USB-HUB233 Series (photo 2) ■USB 2.0 Hub USB-HUB234 Series (photo 3 - Small and Medium Enterprises Prize) ■Web Camera 010 CMS010 Series (photo 4) / Sanwa Supply Inc. ■MFB Powered Speaker ORPHEAN WB-28A (photo 5) / Nidec Pigeon Corp. ■Hydraulic Excavator LEGEST Series / Sumitomo (S.H.I.) Construction Machinery Mfg. Co., Ltd.

GK Graphics
■File - SENOBAS elastic across back flat file case (photo 6) / Plus Stationery Corp.

GK Design Soken Hiroshima
■Hand Pump Pentagon (photo 7) / Molten Corp. ■Akihabara UDX / UDX specific purpose company



1



2



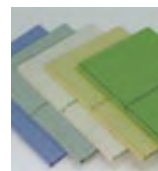
3



4



5



6



7

デザイン真善美

栄久庵 憲司

15. 右手の道具 左手の道具

最近頃に左利きの人々を見る機会が多い。特に子供や若い人々が、箸を左手に食事する風景に度々遭遇する。テレビドラマの映像でもしかり、巷でもしかりである。だが決して「悪いことだ」と非難しているわけではない。「行儀が悪い」と無理矢理「右利きに矯正」された「古き時代」に比べれば隔世の感があるものの、個人の創造性を育成する為の「自由闊達な立ち居振る舞いを、新しい生活様式に馴染ませようとする努力」と解釈すれば納得も出来るよう。

また、スポーツ選手等においては、さらにその傾向は広がる。むしろ「左利きの選手」に注目が集まり、大衆の興味はさらに集中する今日この頃である。加えて、時に応じて左右どちらも上手にこなす「スイッチ・ヒッター」と称する天才的選手達も大活躍中である。

元来日本の「伝統的芸道」においては、それぞれに特有の「立ち居振る舞い」があり、その中で「左右に関する作法」に「右利き型」が優先したのは事実である。とりわけ「書道」では、その「和文字の性質」からも、左利きに圧倒的に不利な作法であったことは確かだ。

また「右と左」に関する地域的伝統や習慣、あるいは文化的解釈の差異なども多く存在する。インド等における「右手では清きモノを、左手では不浄なモノを」などの諸事例を挙げるまでもなく、世界に存在する「右と左」に関する様々な事例は興味あるモノである。

ところが一方で、それらを支える「道具の世界」に目を転じてみると、これぞと思う「左利きの人々の為の道具」に巡り会うことは少ない。勿論、北欧製の「左利き用のはさみ」など、素晴らしい「左利きの道具」達が、世の中を闊歩している事も一方で事実である。

昨今「ユニバーサル・デザイン」や「共用品」なるものの普及により、幾つかの道具類がこの世に新たな「生命」を受けて、頑張っているものの、まだまだ不十分であることに変わりはない。望むらくは、日々変容し続ける生活様式に対応する、もっと多くの新しい「左手の道具」あるいは「左右どちらでも可能な道具」達の出現に期待するものである。

Truth, Goodness and Beauty of Design

Kenji Ekuan

15. Tools for the right and left hands

I frequently come across left-handed people these days. In particular, I see children and young people eat holding chopsticks in their left hands in TV dramas and in restaurants. I am not criticizing them. Recalling my childhood when parents would force their left-handed children to train to use the right hand, telling them "It a shame and ill mannered to eat with the left hand," I feel a generation gap. But I must accept it as a way to develop their creativity by allowing their free and easy behavior to adapt to contemporary lifestyles.

Among athletes, left-handers draw greater public attention. Some baseball players are "switch hitters," who are called geniuses because they can use either their right or left hand depending on the pitcher.

Japanese traditional art skills have special manners and most of them consider right-handedness as a matter of course. In particular, in calligraphy, left-handers are greatly disadvantaged because of the way Chinese and Japanese characters are written.

"Right and left hands" may have different meaning according to local traditions, customs and cultures. In India and other neighboring countries, people hold pure and clean things with their right hands and impure and unclean things with their left hands. Examples of symbolic meaning such as this given to the right and left hands are interesting enough.

Turning my eye to the world of tools, however, I can hardly find tools for left-handers. There are, of course, excellent scissors and a few other tools for left-handed use developed in Scandinavia and which are popular among left-handers.

There are some items which have been brought into being as universal design and common use tools have spread. Yet, they do not suffice. I hope for the appearance of more new tools for the left hand, or for both right and left hands to respond to ever-changing lifestyles.

編集後記

自動車、鉄道、飛行機などの乗り物は、外界の状況や移動のスピードから人間の体感を絶縁させ、より快適な室内環境づくりが求められます。時速300km近い新幹線の中で食事したり仮眠したりする私達には、その驚異的なスピードによる移動が、周囲とどれほどの摩擦を起こしているか知る由もありません。モーターサイクルは、スピードの上昇とともに風圧を体感し、身体の重心をずらしながらコーナーを曲がる乗り物です。空気抵抗、重力、地形の多様さなどから、様々な乗り方のスタイルとデザインが生まれてきました。乗り物のパワーやスピードが増大し続け、もう人間の感覚をはるかに超越してしまっている今日、モーターサイクルは、自然と人間との本来の距離を認識させ直してくれる道具なのかもしれません。

(手塚 功)

Editor's Note

Motorcars, trains and aircraft are required to provide passengers with a comfortable interior environment removed from the outside conditions and the speed. When eating and taking a nap inside a Shinkansen bullet train traveling at nearly 300-km/h, we never think about what friction this train running at this amazing speed is causing with the societies along the line. Motorcycle riders feel stronger wind pressure as the speed goes up, and turn a corner by changing the centers of their body gravity. Various riding styles and motorcycle designs have been created to cope with air resistance, gravity and topographical diversity. When the power and speed of other vehicles are heightened beyond our control, motorcycles may remain as the only device that makes us recognize the distance between nature and humans.

(Isao Tezuka)

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ダイナミックス
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
上海芸凱設計有限公司

GK Report No.16

2007年11月発行
発行人/田中 一雄
編集顧問/金子 修也
編集長/藤本 清春
編集部/手塚 功・松本 匡史
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)
Qingdao HaiGao Design & Mfg. Co.,Ltd.
GK Design Shanghai Inc.

GK Report No.16

Issued: November 2007
Publisher: Kazuo Tanaka
Executive Editor: Syuya Kaneko
Chief Editor: Kiyoharu Fujimoto
Editor: Isao Tezuka, Tadashi Matsumoto
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.