

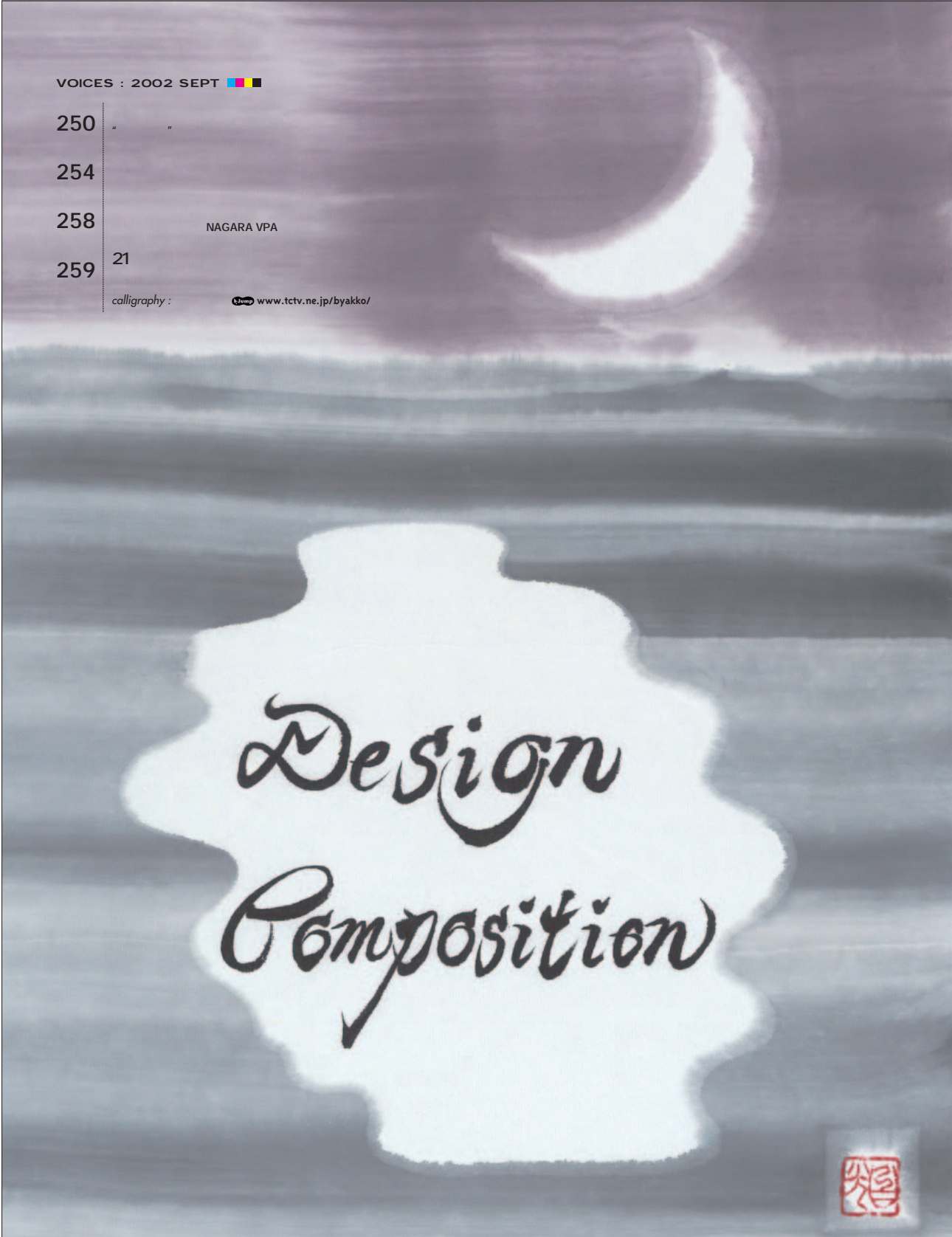


VOICES : 2002 SEPT 

- 250 **スタイルのモルフィズム**
「玩具復刻」から漂うインターネットの本質」
- 254 **プロジェクトデザイン論**
「記憶を記録するプロジェクト - ライフスライス - 」
- 258 **インダストリアルデザイン**
「ゲデルスキー社 NAGARA VPA」
- 259 **21世紀のクリエイター列伝**
「ピクスプロデューサー / ディレクター 寺井弘典」

calligraphy : 柏木白光  www.tctv.ne.jp/byakko/

Design Composition

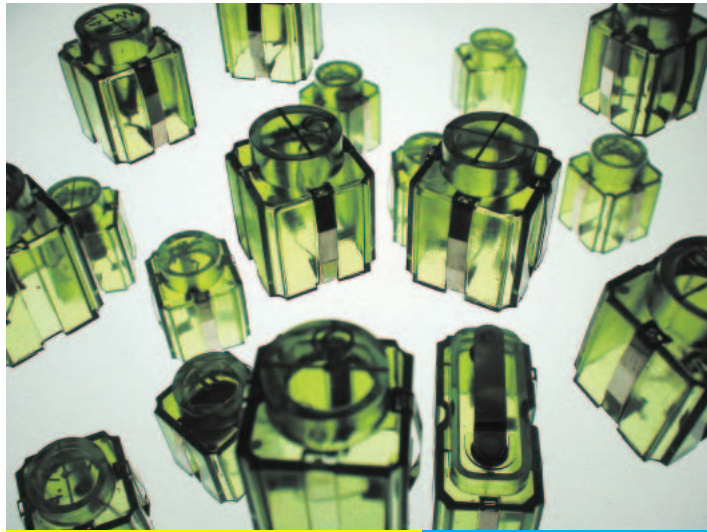


「スケルトン」プロダクト元年

1998年、Macユーザーの間ではAppleの出す新製品が、相当ユニークなデザインになるという噂が飛び交っていた。アメリカのMac Worldでその新製品が発表された直後、Appleのサイトで最初に写真を見たときは、たしかにぶっ飛びそうだった。検索しまくってjpegデータを集めた。造型もさることながらスケルトンという表層が何よりも気に入ったのだ。

iMacの衝撃は1998年を「スケルトン」プロダクトの年にしてしまった。80年代にもスケルトンの電話機などはあったが、iMacのようなブルーの、あるいは半透明のスケルトン製品がこれほど氾濫した年はなかった。翌99年1月、あるスケルトン玩具がネット上で限定発売される。販売開始2、3日後にネットで予約しようとした僕は、それがとうに売り切れてしまっているのに驚いた。こちらは「電子ブロックST-100」という1960年代に作られ始めた科学玩具の復刻版。ただし当時のものはあまり質の良くなさそうな透明プラスチックだったのが、復刻版はきれいなクリアブルーで箱もお洒落になっていた。ひそやかに売られたわりには、売り切れが早かったのは、パソコン雑誌にけっこう記事が載ったためだろう。

このように、80年代に製造中止になった玩具が、一部の人たちに注目され始めたのは90年代後半のことだ。オムニボットなどの高価な電子ロボット、あるいはテキサス・インスツルメンツの「スピーク&スペル」種々の電子ゲーム。これらが当時「渋谷系」と呼ばれるような人が来る雑貨屋などにけっこうな高値で置かれるようになる。グラフィック・デザイナーにしてモンド系レコード店も経営する常磐響が、このあたりを趣味にしている雑誌で紹介された影響も大きい。電子ブロックもその範疇にあったが、科学実験玩具ということもあって、も



(上) 学研電子ブロックのブロック・パーツ。EXシリーズ以降、このグリーン系になった。(下) 右が学研電子ブロックEX-150。左は、中古相場ではEX-150よりも高いFX-マイコンR-165。名前のとおりマイコンが装備されたもので電子ブロックの歴史のなかでは、最後期のもの。



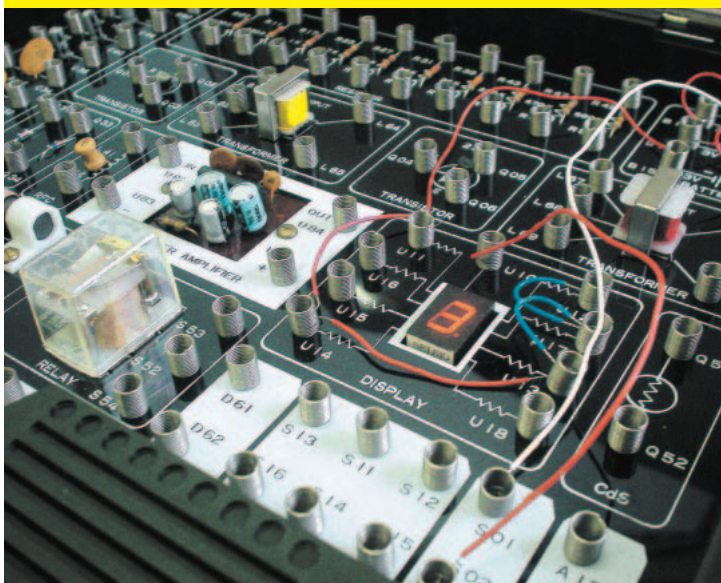
スタイルの モルフィズム

Morphizm of Style

20世紀から21世紀の 情報伝達



(上) 学研電子ブロックEX-150の復刻版の箱。中身、箱ともにオリジナル版を踏襲している。ちなみにこれのできる科学実験は150種類にも及ぶ。(中) 学研マイキットを配線してLEDを表示させたところ。配線が面倒なわりにはできることはたわいない。(左下) 学研マイキットMX-180はスモークグレーの蓋がクールだった。もっと古いマイキット100などは木のケースに入っていた。(右下) MX-180は、マイキットシリーズ最後のもの。180種類の電気実験ができる。



う少し「オタク系」が入って中野のMandaRay あたりで電子ゲーム機と一緒に売られたりしていた。

透明プラスチックから見えていた未来

電子ブロックとは、そもそも1965年に電子ブロック機器製造株式会社売り出した玩具で、2センチくらいの立方体のプラスチックにトランジスタ、コンデンサーなどの素子が埋め込まれていて、そのブロックの組み合わせ方によって何通りもの科学実験ができるというものだった。ラジオになったり、センサーになったり、さまざまな合成音を出したり。その後、学習研究社が販売権を得て「学研電子ブロック」として売り出され、デザインも76年のEXシリーズからは当時、大人気だったソニーのラジオ「スカイセンサー」のようなデザインに変更された。スカイセンサー(72年当時で18,800円)は大学生以上くらいでないとは持てなかったが、電子ブロックは、玩具としては高価だったが小学生がこれでスカイセンサーを持つ大人の気分を味わえることも確かだった。実際、90年代後半の電子ブロック人気を担ったのもこの70年代の小中学生世代である。

電子ブロックは比較的息の長い商品だったが、似たような電子玩具はほかにもあった。「学研マイキット」は、デザインはまったく異なるものの、配線によってさまざまな科学実験ができるという仕組みは電子ブロックと同じだった。三菱鉛筆が出した「カプセラ」は、透明プラスチックの球体に歯車などが組み込まれ、自動車やクレーンやボートなど十数種の可動物を作れた。もっとあとになって発売された高級な「COSMOS」は、透明カプセルのなかに基盤をはめ込んでFMラジオなども作れたが、何よりもそのデザインがかっこよかった。何かほんとうの実験室に置かれる器

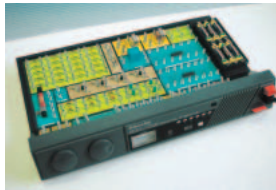
具が宇宙船のような感じがした。

この時代、大人向けには「知的玩具」という言葉が宣伝に使われた。組み合わせでさまざまな実験ができたり、別の形態になってゆくもの。それは極論すれば「LEGO」が持ち込んだ「組み合わせ」という知的発想の発展形態だったと言ってもいいだろう。そしてスケルトンであることも重要な要素だった。透明プラスチックは未来を感じさせ、中が見えるのはいかにも「実験室」気分を味わえた。

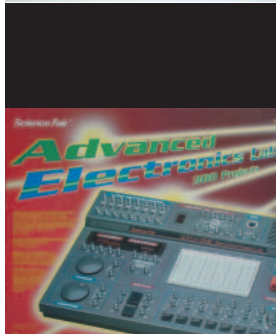
ネットで掘り当てる「宝物」

僕自身は、インターネット以前から Nifty の BBS で 8 ビットの古いパソコンや電子ブロックなどを集めていた。そのうち電子ブロックが米国では、まだ売られているらしいという噂を聞いて、BBS で知ったアメリカで何でも探す仲介業をしている人に探してもらった。この人はすでにインターネットでアメリカ中から情報を仕入れていて、驚くほど安い手数料で絶版の美術本から玩具まで何でも探してくれた。そして日本ではとうに昔に絶版になり、アメリカでも在庫のみとなった「Capsela」なども探し出してくれた。米国版「電子ブロック」は見つからなかったが、「マイキット」はアメリカで独自の進化を遂げていた。当時は「Capsela」のことも「Electronic Project Lab」のことも何も知らなかったし、BBS なので画像も見られなかったが、僕はどれもこれも2個づつ購入した。ネットで売れば儲かると思ったのだ。

「Capsela」はとんでもない進化を遂げて130種類もの可動物を作れる玩具になっていた。そしてインターネットの時代が始まり、アメリカの eBay のオークションを見たりしていたら日本でも Yahoo のオークションが活況を呈し始めた。「電子ブロック EX-150」や「マイキット 180」などの上位機

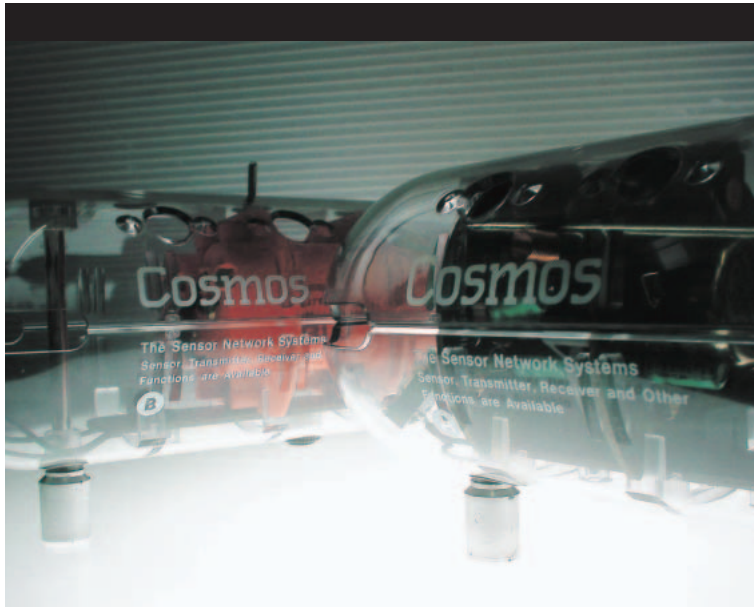


(左上)米国の大手玩具メーカー、ラジオシャック社から現在も発売されている200 in One Electronic Project Lab。基本はマイキットと同じ配線による電気実験だが、デザインがポップ。(右下)同じラジオシャック社から出ている上位機種 of Advanced Electronics Lab。こちらは300種類の実験ができるらしい。



(下)三菱鉛筆のカプセラは、ずいぶん前に絶版になったがアメリカでは、三菱鉛筆からのライセンスでビデオテクノロジー・エレクトロニクス社が90年代まで仕様をグレードアップしたものを販売していた。その後、販売権が別の会社に移って今でも売られているらしい。(左上)Capselaのマニュアルには延々とこうした組み立てパターンが続いて、その数なんと135種類。ひとつの動力玩具でこれだけ千変万化するものはほかにないだろう。





(上)学研コスモス2000の主要パーツ。1000と2000の二種類があって、それによって実験できる種類が違っていた。(右)パンフレットにあるコスモス2000完成写真。未完成のときのほうがデザイン的には美しい



長澤 均

Hitoshi Nagasawa

グラフィックデザイナー / 著述家。美術展や音楽誌のアートディレクションからリストウォッチの企画まで、その活動は多岐にわたる。著書に『バスト・フューチャラマ 20世紀モダン・エイジの欲望とかたち』フィルムアート社 など。

www.bekkoame.ne.jp/~pckg/

種は20,000円を超えるようになり、僕は2台ずつ持っていたそれらとアメリカ輸入ものを、株の投資家のごとく高値で売り抜けて、家賃程度のちっぽけな利益で、自分の先見の明に悦に入っていた。もっとも商才がないから、その程度で悦に入ってしまうのは、いわずもがなのこと。

そうこうしているうちに2000年に「カプセラ」が復刻され、雑誌『relax』で横尾忠則がカプセラに乗っている合成写真が掲載されたりした。しかしYahooオークションで4年以上も高値を続けている電子ブロックのことを学研は、意に介してもいまいようだった。その電子ブロックEX-150が今年、学研「大人の科学」のシリーズのひとつとしてやっと復刻されたとき、遅きに失したと感じたのは僕だけだろうか。

僕がネットオークションとその「市場」から学んだのは、モノの相場についてだった。クリスティーズのような老舗の高級オークションでは一品がその場で売られれば、それで終わる。だが、ネット上のオークションであつかわれるモノは大量生産品がメインで、しかもそれらが次から次へとアップされてゆく。今、買わなくとも同様の製品がまた出ることもあるうし、もしかしたら値も下がっているかもしれない……。そう考えて長期的にいくつかのモノをチェックしてゆくと株式相場同様の「商品相場の推移」をここに見ることができる。どの商品が落ち目か、あるいは次にくる「目」は何か？ 景況予測のようなこともできないわけではない。モノを売る側に立って考えれば、市場予測はいくつかのブックマークで可能というわけだ。

ここ数年の科学玩具の復刻の時期が正しかったのかどうか？ ネットがあらゆる過去の遺物を掘り出してしまふこの時代。「宝物」のありかを探り当てるのもまた、ネットでの動向をチェックし続けるしかない。IM

自分でシャッターが切れない
カメラを使うプロジェクト

半年にわたってお送りしたプロジェクトデザイン論も最終回となる。そこで、今回は筆者自らが推める「人のライフスタイル」を視覚化していくという「ライフスライスプロジェクト」を紹介させていただきたい。

「ライフスライス」とは5分に1回シャッターを自動的に切るウェアブルデジカメを首から下げることで常時身につけ、「記憶を記録すること」を言う。自分で制御できない定間隔のシャッターが「無意識の記録」を生み、その「記録」から自分が気がつかなかった「記憶」へアクセスすることが可能になる。

無意識の記録への興味

偶発的なことで自分の意識下にある記憶が呼び覚まされる体験をしたことはないだろうか？

私は携帯電話を使い始めてから自宅のいわゆる固定電話の留守電というものはほとんど使わなくなった。しかしあるときに本棚から物が落ちて偶然に「再生ボタン」が押され、4年前に録音されたマイクロテープの音声が再生され始めた。当時つきあっていた彼女の声や会社の先輩の声、親の声など……。その瞬間、時間が止まり、一瞬のうちに4年前にタイムスリップした気分になった。公開中のH.G.ウェルズ原作の映画『タイムマシン』よろしく、そのマイクロテープに封印された「4年前」が音として解凍され私の頭の中に当時の人間関係が再現されされていくのがわかった。

これが当時の撮影された写真などを見る時と感覚が違うのは、その「記録」が「無意識下」で行われたことにある。聞いている本人もその「記録」が残っているとは意識してないうえにそこに「記録されている声の主」もその音声が4年も「記録」さ



人と人のつながりから
新たな価値を創り出す

プロジェクト デザイン論

The Theory of Project Design



ライフスライスカメラの装着イメージ。2点吊りのホルダーを使って5分や10分など任意の定間隔自動シャッターを切り続け、バッテリーおよびメモリーが1日以上持続するカメラをライフスライスカメラと定義している。現在この条件をクリアしている市販品は1つしかない。



スティック状のカメラを携帯電話用の2点吊りホルダーに入れることでライフスライス状態を作り出している。車などの場合はバックミラーにぶらさげることによって運転席からの風景を記録することが可能になる。



れるとは当時意識していない。まるでそれは地層に埋もれた化石のように偶然封じ込められた「無意識の記録」だった。

このように「記録」は残っているが本人の意識には残っていない「記憶」に対する興味が「ライフスライス」のアイデアのベースになっている。

記憶と記録の概念をリセットしてみる

「ライフスライス」という名前は「スライス・オブ・ライフ」という言葉に由来している。CM業界などでは短い時間に人生の一断面を封じ込めたような作品のことを「スライス・オブ・ライフな感じだね」と表現することがある。また映画『マトリックス』で有名になった一瞬の時間を分断して撮影する手法は「タイムスライス」と呼ばれた。

シャッターもファインダーもないネックレス型のライフスライスカメラは装着したときから5分ごとにシャッターを切りはじめる。1時間に12枚、10時間で120枚。そこに写るのは装着者本人ではない。しかしその装着者の行動、人間関係、生活習慣といったすべての要素が確実に「記録」されていく。写真のセンスも機器の扱いの技量もまったく関係ない。頻りに移動を繰り返す人は、どのコマの絵もぶれているかもしれないし、頻りに人に会う人はいつも笑顔の友人が写っているかもしれない。これはカメラというよりサンプラーと呼ぶ類のものかもしれない。

ここに携帯電話で標準化されつつあるGPSユニットが組み込まれた場合、近い位置にいる画像を持つ複数の人同士が会っていき可能性が生まれる。同じカフェに通う人同士、当日は出会えなかったが同じパーティーに出席した人同士、会ったことはないが本屋とレンタルビデオ屋という2つのポイントが行動における共通の項目である人同士など。肉体を動かした軌跡が

画像という記憶の一部として記録されその交換から新しいコミュニケーションの導線を作り出していくことが可能となる。

自律分散で立ち上がっていく
各種のプロジェクト

この「ライフスライス」は「記憶と記録」に関するひとつの手法に過ぎないのであるが、現在これに興味を持つ人が増えていく中でおもしろい現象が起きている。

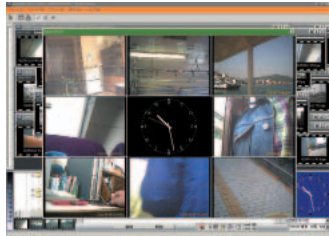
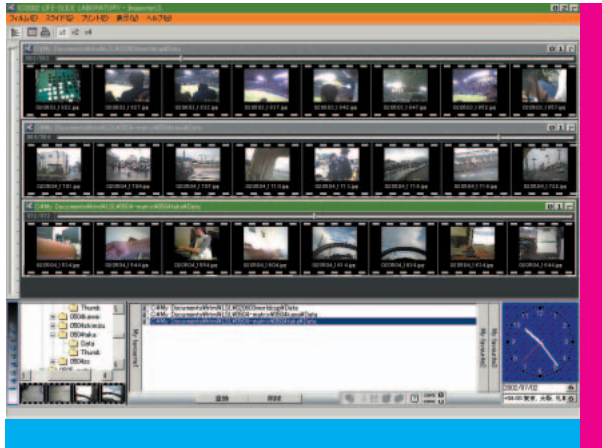
「ライフスライス」という概念からある人はカメラのモックアップを作ったり、印刷のサンプルを作ったり、ソフトウェアのサンプルを作ったりとさまざまな方向に自律分散してプロジェクトが立ち上がっていくのだ。現在1日以上連続装着で充電することなく「ライフスライス」可能なデジカメは、市販されているものでは1機種しかない。このカメラを買って実験をするもの、自分でライフスライスするのに飽き足らず友人や知人に次々と貸して、人のライフスライスを収集するものなど。その画像をアニメーションにしたり映像作品にしたり写真展にしたりという動きも生まれてきている。

これらの動きにより現在では「ライフスライス研究所」という研究組織が立ち上がり、現在までにワールドカップの日本戦やフランス、イタリア、アメリカ、タイ、シンガポール、香港、タンザニアのライフスライスなどが収集されている。ライフスライス研究所では異なる価値観や文化を持つ人同士が互いの相互理解にライフスライスを有効活用してもらえるようにさまざまな実験や啓蒙活動を行っている。自分の生活の5分刻みの記憶の断片は本人にとって非常に明確なものであるため、その同じ時刻を地球上のさまざまな人がどう過ごしたかに興味が自然に向いていく。自分がコンビニで立ち読みしていた8月6日の12時8分に中国のイエンという女の子は3時間かけ



ライフスライスカメラなどのプロトタイプ。カメラの形状から、カメラをぶら下げるホルダー、映画フィルムのようなロール状のプリント、バラバラマンガ式プリントなど素材から遊び方まで、さまざまなものを考えている。美術館向けから犬向け！までパッケージを想定している。






開発中のライフスライス専用ソフト。ソフトウェアプログラマーの西村氏によるライフスライスビューアーソフト、インスペクターという画像ビューアーを改造して複数のフィルムロールが同期しながらスライドできる独自の機能が付加されている。
www.aa.alpha-net.ne.jp/njunpc/lnsoft.htm

た水汲みの帰り道にヤギの背中に揺られていた……など。これを私は「相対性人生観」と呼んでいる。

ユビキタスに存在する 記憶エンターテインメント

従来のネット文化が少しでも便利に効率よくといういわば「ショートカット文化」だとすれば、この「ライフスライス」は実に無駄の多いものとも言える。しかし、よく考えてみれば「懐メロ」というものがそのメロディー自体に価値があるのではなく、かつてそのメロディーを聴いていた当時の自分の記憶へアクセスするアイコン足りていることに価値があるように「ライフスライス」された画像が「自分の記憶」そして「自分の体験」さらに「自分の感情」にアクセスできる手がかりになっていく。この行為に価値があるかどうかは個人差によるものであるが、私はある種の確信を持ってこのプロジェクトを進めている。「モノより思い出」や「1975年の夏休み」などの記憶想起系の広告コピーが頻繁に使われるようになった21世紀、「ライフスライス」が「記憶」をベースとした新しいエンターテインメントとコミュニケーションの世界を作っていくと思っている。

かつて木星を目指した衛星ボイジャーに世界中のライフスタイルを写した写真が記録された黄金のレコードが積み込まれた。次の人類からのメッセージには世界中の人が多種多様な環境の中でそれぞれ生き抜いたという奇跡の足跡として「ライフスライス」されたデータが積み込まれるかもしれない。そんな「夢」を持ってこの連載を終わりたい。最後にライフスライスプロジェクトのキャッチコピーでお別れです。 

My Life Meets Your Life.
Life Meets Lives.



ユビキタスマンカワイ


UbiquitousmanKawai

CM制作会社で各種デジタルコンテンツのプロデューサーに。現在は「人の集まる場」をメディアを問わず考えるフリーランスのプランナーとして活躍中。渋谷QFRONTの街頭ビジョン連携EZweb&J-SKY公式サイト「シブヤマニア」の編集長。ライフスライスをライフワークとする。
www.ip2000.net

ナグラ (NAGRA) はスイスのクデルスキー (Kudelski) 社の業務用音響製品ブランドだ。ナグラといえばアナログ式オープンリールのデンスケ (可搬型テープレコーダー) が有名だ。現在ではデジタル機器も展開しており、その製品群は映画産業で愛用され続け、アカデミー賞技術功労賞で何度もオスカーを受賞している。

このモノラル真空管アンプはナグラの中では異色で、業務用でなくハイエンドなオーディオマニアをターゲットにしている。価格には驚かされるが、外観を構成する筐体、真空管、スイッチ、メーターはすべてマニア心をそそる逸品に仕上がっている。

筐体はアルミの削り出しで仕上げも一級。コーナー部分はポータブル機器を知り尽くしたナグラ独自の造型で心憎い。さらに大出力の845大型真空管を音質優先の回路で使っており、その選択はマニアを唸らせる。

ロータリースイッチとアナログメーターは同形のものがナグラの全製品に使われ、ステイタスと信頼のシンボルだ。なかでも特筆すべきはロータリースイッチのクリック感で、重からず軽からずの滑らかな動きは、操作する喜びを教えてくれる。 


text: 新美 賢 (インダストリアルデザイナー)



標準価格: 2,200,000円 (ペア)

開発元: クデルスキー社

発売元: 大場商事株式会社

 www.ohbashoji.co.jp


 www.nagra.com

photo: Kaizuka Jun-ichi

業務用音響メーカーが手掛けた
真空管アンプの傑作

NAGRA VPA

Industrial Design



僕がキュレーター（学芸員）をやっているNHK BS1の「デジスタ」も見てね。

アイデアを得るノウハウを持つ者は強い

寺井弘典

てらいひろのり
株式会社ピクス プロデューサー／ディレクター

CREATOR

MTVジャパンのクリエイティブディレクターで知られる寺井弘典は、日本の映像シーンの先駆的存在。80年代前半、ソニーやビクターのポータブルビデオデッキが市場に出始めた頃から映像作品を撮り始め、ニューヨーク現代美術館(MOMA)にも作品が永久保存されているほどだが、その素顔は驚くほど気さくで飾り気がない。

大きなバッグに何本ものビデオ作品を抱えて姿を見せた寺井は「映像関係の人は大抵カバンでかいですよ。いつもいろんな機材を持ち歩いて、無駄なことをやっつるから(笑)。だけど、それをやらないと面白いものは生まれません」と語る。無駄のなかにアイデアやヒントが隠れている。それを知っているクリエイターの多くは、仕事が来てもすぐには取りかからずに、まずほかのことをやり、面白い発想が生まれるのを待つ。「偶然性を引き込む。違う方向から脳にプレッシャーを与える。何でもいいので、自分のアイデアを引き出すノウハウを持っている人は強いですね」

寺井にとって、映像と音楽は切っても切り離せない。しかし、多くの映像作品が、便宜性を重視したために音と映像が技術的に切り離されてしまっている。「コーエン兄弟の映画『オー！ブラザー』のように、音楽と映像、それに歴史や神話、哲学までをすべて同時発想するのが本来の姿です」と語る寺井は、95年頃から映像コンテストを主催してきた。最初は音と映像がバラバラだったが、最近ようやくそれらを同時発想する若者が増えてきた。また、数は少ないが、1つの学校に1人はPCやツール類を独特の形で使いこなす天才がいるという。

現在、寺井の興味は総合的に試される映画に向かっている。「映画配給会社と一緒にやるプロジェクトが一番面白いです。最終的には劇場公開をしたいですね」と笑顔を見せた。

TM

text:長野弘子
photo:Nakamura Tohru (mermaid)



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp