

FINLAND DESIGN by GREAT MASTERS

北 欧 フ ィ ン ラ ン ド 巨 匠 た ち の デ ザ イ ン



FINLAND DESIGN by GREAT MASTERS FILE 001-010

Birger Kaipiainen / Kaj Franck / Rut Bryk / Tapio Wirkkala / Oiva Toikka / Dora Jung
Maija Isola / Vuokko Eskolin-Nurmesniemi / Annika Rimala / Tove Jansson / Erik Bruun
Alvar Aalto / Ilmari Tapiovaara / Antti Nurmesniemi / Eero Aarnio / Yrjö Kukkapuro

Eero Aarnio [エーロ・アールニオ]

1932 -

1960年代にポップカルチャーのアイコン的な家具を多数生み出したデザイナー。偏見を持たず、独自のアプローチで家具デザインの可能性を探り続けています。グラスファイバーやプラスチックなどの新素材を積極的に取り入れ、インパクトの強い視覚的イメージをデザインに応用してきました。

もの作りへの関心

小さい頃から手先が器用だったというアールニオの初めてのアルバイトは、12歳ぐらいの時に始めた紙粘土の人形作り。老舗デパートのストックマンに卸し、カウボーイの人形は作った矢先に品切れになるほど人気だったとか。ないものは自分で作ってしまうという姿勢は、幼い頃に培われました。建築家に憧れていましたが、数学が苦手なのでインテリアデザインに方向転換。「誰が主席で入学したと思う？」との問いに「アールニオさんですか？」と答えると、「もちろんさ」と満面の笑み。80歳を超える巨匠はユーモアに溢れ、すがすがしいほど自信に満ち溢れています。

独立するまでの道のり

恩師だったタビオヴァーラのもとで3年働き、椅子から飛行機のインテリアまで幅広くプロジェクトに関わりました。その後、アンティ・ヌルメスニエミのデザイン事務所でも働き、家具会社Askoに就職。その頃はまた、従来の家具デザインのメソッドに従ったもの作りをしていたといいます。1962年に独立し、現在に至るまでフリーランスのデザイナーとして活躍しています。自分はチームプレーヤーではなかったと当時を振り返るアールニオ。独創的な考えを具現化させ、新境地を切り開いていくことこそ彼のスタイルでした。

アイコン的なデザイン

独立後間もなくして手がけたボールチェアは重要なターニングポイントとなります。当時、引っ越したばかりの家には家具が少なく、家族全員が座れるような椅子を作ろうと思い立ちました。椅子というテーマで新しく大胆な解決策を探った結果、ボールチェアが誕生。人々が立ち止まるようなフォルムを作りたいと願

い、球体のアイデアが浮かびます。妻や親戚の協力を得てプロトタイプを1963年に完成。1966年にケルンの家具見本市で発表した後には世界30カ国から注文が入り、一気にその名を知らしめることになりました。アイコン的なフォルムは時代の象徴となり、数えきれないほどの海外の雑誌の表紙を飾りました。ボールチェアを作りながら、球体は最大の強度が備わり、素材も最少限で済んでしまう理想的な形であることに気がつきます。「タビオヴァーラの作る形は少し丸みを帯びている。ヌルメスニエミはシャープなラインを特徴としている。自分の基本形は球体」と話すアールニオ。その後もボールチェアの中にすっぽり収まるバスティッリ(1968年)、開放的なバブルチェア(1968年)とアールニオの球体は進化し続けました。ボールチェアは1973年まで生産されていましたが、オイルショックの影響でしばらく生産中止となり、1990年代よりアダルト社から販売されることとなります。

アイデアの泉

これまでに一度も仕事を仕事と思ったことがなく、アイデアはわきだすばかり。現在ではマギスやアレッシをはじめ、世界有数のデザイン会社に先駆的なアイデアを提供し続けています。「今までの最高傑作は何ですか？」との問いに、さらりと「次の作品」と答えます。その答えこそ、常に前を向いて、情熱的にもの作りに携わってきたアールニオの人生を物語っているようです。現在、注目しているのが3Dプリンター。「この新技術によってこれから世界はどんどん変わっていくだろう」と目を輝かせて話します。新技術を駆使して、どのような作品が生まれるか楽しみです。



球体の魅力を再発見したことで、進むべき道におのずと光が照らされました。
国境や時代を超えて生き続ける名作たちが生まれる背景には必ずストーリーが潜んでいます。

バブルチェア (1968年)

ボールチェアの内部は暗かったので、座りながら読書ができるよう、自然光が感じられる透明な素材で椅子を作りたいと思ったアルニオ。早速、天窗を製造する工場へ同じ方法で椅子を作ることができないかと提案にいきました。枠には鉄パイプを使用しましたが強度が足りず、スチールに変えることで製品が完成。またもや世界中から注目を浴びる名作が誕生しました。



ボールチェア

1960年代の象徴となったボールチェアを真っ赤に塗り、コカコーラ社の宣伝で採用されるよう自ら売り込みに行きました。結局かないませんでした。思い立ったが吉日という言葉通り、常に自ら行動をおこし、道を切り開いてきました。



バビー

子供向けのMe tooコレクションにデザインを提供しないかとMagisの社長からの依頼が、2005年にはカラフルなバビーたちが生まれました。子供が初めて描くような犬をイメージして、もっとも犬たらしめる必要な要素だけを残した結果、普遍的な子犬の形が完成。インテリアのオブジェクトとしても、子供の遊び相手にも最適なプロダクトです。





Alessi

あひるの形をしたタイマー。



Valio

ユニークな牛乳パックのパッケージデザイン。



Plastex

犬の形をしたおもちゃのブロック。



アシスタントたちと呼ばれるエーロが作り出した架空のキャラクター。



Plastex

EverGreen (常緑樹) シリーズのジョウロ。



動物の置物のプロトタイプ。

遊び心あふれるデザイン

昔から椅子が椅子の形をしていなくてもよいと考えていたアールニオは、1973年に完成したポニーを通して、その考えを具現化します。自宅の庭で発砲スチロールと粘土を使って、等身大のプロトタイプを作りました。動物の容姿からインスピレーションを得た、より自由なプロダクトが誕生しました。大人が腰掛けても、子供の遊び相手にもよいポニーは椅子という従来の概念を崩し、世間に驚きをもたらした作品でもあります。ポニーの30年後にはティビーという大きな鳥のプロダクトが誕生しました。その他にも子犬、恐竜、ペンギンなど、動物をモチーフにした数々の楽しいプロダクトが生み出されました。伝統にとらわれず、新しい可能性にも偏見を持たない。アールニオの創造性の秘訣は、柔軟な発想力でもの作りに取り組むその姿勢にあるのかもしれない。



The tree (マルテラ社、2005年)

楽園の木をイメージして作られたパーティション。2010年、グリーングッドデザイン賞を受賞しました。



Peacock (Vondom、2012年)

幼い頃、大きなしっぽを広げたクジャクに怯えていたというアールニオの思い出がインスピレーションに。尾の部分がプランターとなり、楽しみ方が豊富な作品です。

自身のデザインによる自宅

奥さまと初めて暮らした家は、ヘルシンキの中心地にある24㎡の小さなアパート。大きなテーブルと織り機がほとんどの場所を占めていたと楽しそうに思い出を話すアールニオ夫婦。現在の家には26年前に引っ越し、ヘルシンキ郊外の湖のほとりにアトリエ兼自宅を構え、今でも制作を続けています。光を存分に取り入れた開放的な空間には自身の生み出した作品たちが行んでいます。薪をくべる伝統的なスモークサウナも自分で建ててしまいました。自宅にある家具のほとんどは自身のデザインによるものです。台所にある木製のカウンターチェアも自宅用にデザインしたものでしたが、アルテックのアートディレクターが訪れた際にこの椅子をいたく気に入り、小さいサイズを新たにデザインし、今はアルテックの商品として生産されています。



Rocket (Artek、1995年)

丸みの帯びたカウンターチェアを自宅のキッチン用にデザインし、後にアルテックのコレクションに仲間入りしました。





Formula (Adelta, 1998年)

人間工学と彫刻的な要素を組み合わせた椅子が作りたいという長年の希望をかなえた作品。



Double bubble (Melaja, 2001年)

最初は吹きガラスでプロトタイプを作製しましたが、耐久性と均一した光を保つためにプラスチックで生産することに。



Dino (Melaja, 2009年)

回転成型という方法で生産できるようモデルに修正を加えました。手触りが柔らかいリサイクルプラスチックから作られています。



Pony (Melaja, 2011年)

1970年代に愛らしい椅子として注目を集めたポニーの新しいバージョンが誕生。サイズが少し小さく、素材はプラスチック製になりました。

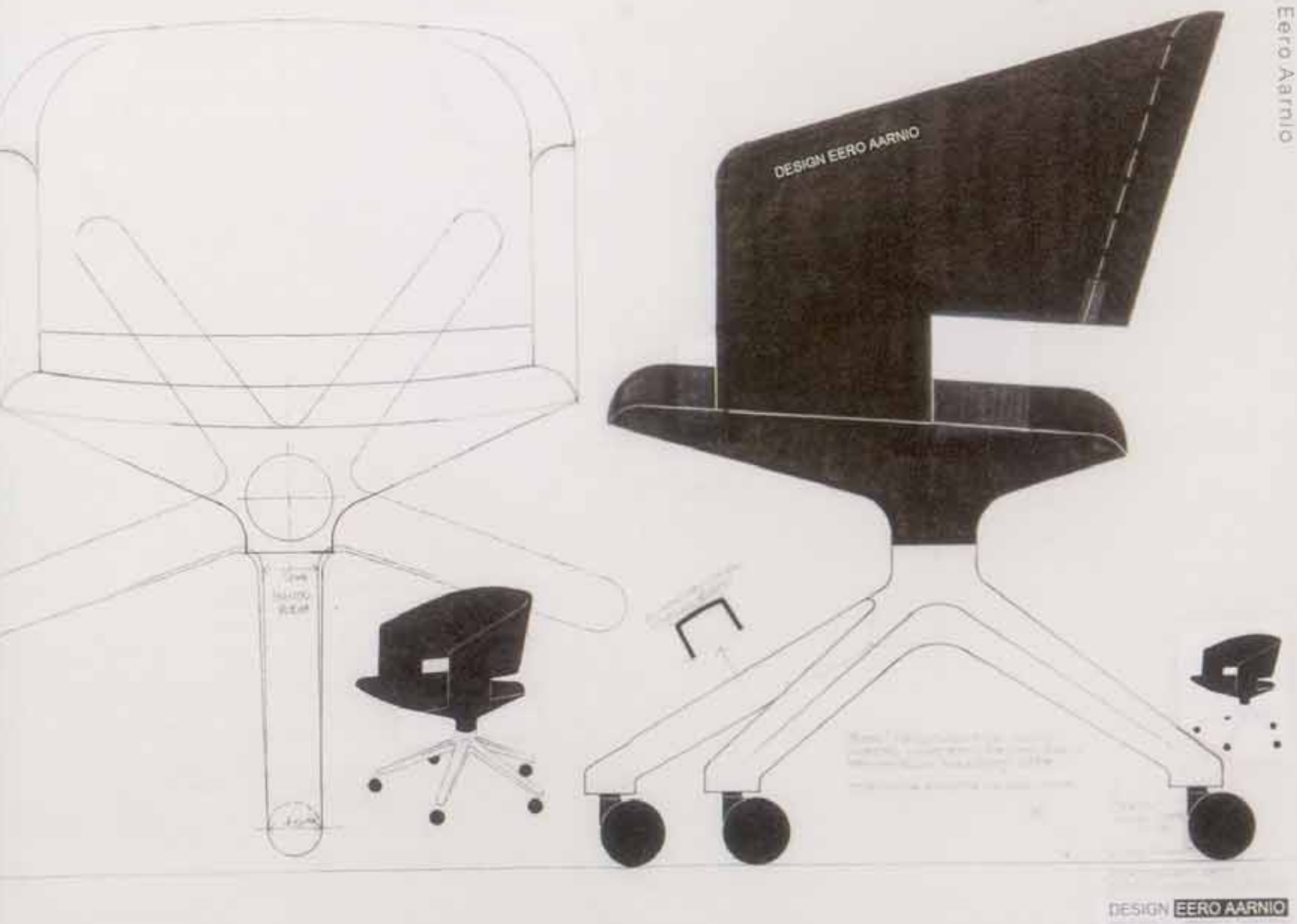


2008年にコンパッソドーロを受賞したTrioli (三連符)。ひとつの椅子で3つの座り方ができることからこの名前が付けられました。



原寸大のスケッチ

常に実物大のスケッチをし、正面図、側面図、上面図を描きます。1968年のケルン家具見本市のショールーム用に38メートルのソファをデザインした際も実物大のスケッチを描くことにし、最終的には学校の体育館でスケッチを完成。大きな円を描く時は自作の紙テープをコンパス代わりに使い、妻のビルッコとふたりがかりで作業することも。スケッチする段階では、すでに立体的なイメージは頭の中でできあがっているとのこと。視覚的なイメージがもの作りの出発点です。プロダクト名はシンプルで明確です。名前はビジュアルと直結しているため、デザイン開発の初期段階から決まっている場合も多いのだとか。アイデアは木にも育つというほど、どこからでもアイデアを拾ってくるのは素晴らしい才能です。



DESIGN EERO AARNIO

多才なアールニオは若い頃からグラフィックデザインも得意とし、自身の名刺もデザインしました。名刺のデザインに使用した代表作のイラストが自宅に飾ってあります。(写真左)



時代を反映する名作の数々

1960年代にデザインされたグラスファイバー製の名作はオイルショックの影響で生産されない時代がありました。1990年代からは国内で生産されたアールニオの作品の多くをアデルタ社が販売しています。その他にも国内外のメーカーにデザインを多数提供しています。



Cognac XO (2008年)

もともと1966年にデザインされたコニャック・グラスそっくりの椅子が改良され、40年経って新たにデビューしました。



Parabel テーブル (Adelta, 1994年)

彫刻的な要素を大切にしたいため、色は白のみ。2002年のケルンの家具見本市で紹介されました。



Pastil (Adelta, 1967年)

もともと梱包する際に生まれる隙間を有効利用するため、ボールチェアにすっぽり入る椅子としてデザインされました。夏には湖に浮かばせ、冬には雪面をスライドすることができます。



Formula (1998年)

グラスファイバー製の椅子にみられる彫刻的なラインに人間工学的な視点が加わった椅子。自身がデザインした中でも最高傑作のひとつと考えているようです。

