

デザイナー

エリック・ジルー

Eric Giroud

Designer
D i s c u s s i o n

HD3コンプリーションCEO、デザイナー

ヨルグ・イゼック

Jorg Hysek Snr.

HD3コンプリーション デザイナー

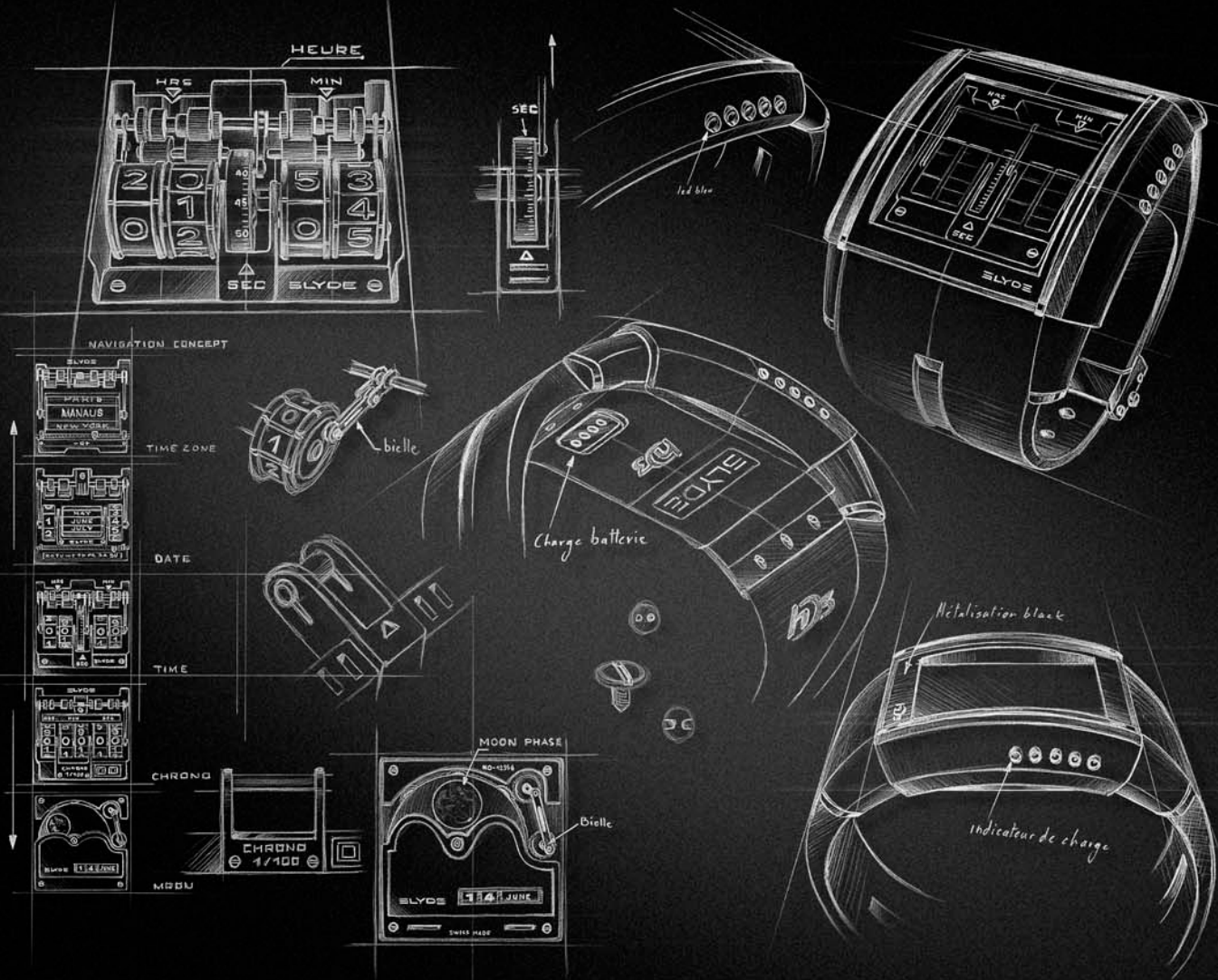
ファブリス・ゴネ

Fabrice Gonet

*Jorg Hysek
Snr.*

ヨルグ・イゼック

1953年旧東ドイツ・ベルリン生まれ。
1975年からロレックスのデザイン部
門に籍を置きつつ、ヴァシュロン・コ
ンスタンタン222なども手掛ける。
80年代にデザインエージェンシーの
イゼックスタイリングを設立。主な顧
客はカルティエ、エペル、ブレゲ、タ
グ・ホイヤーなど。99年から自社銘で
の時計製造を開始。ブランド売却後
の2004年にHD3を設立する。



ヨルグ・イゼックの手による最新作、HD3「スライド」のコンセプトドローイング。ラウンドさせた液晶タッチパネルと、エッジを効かせたケースサイドのフォルムが分かる。

〔高級時計の未来を語ろう④〕

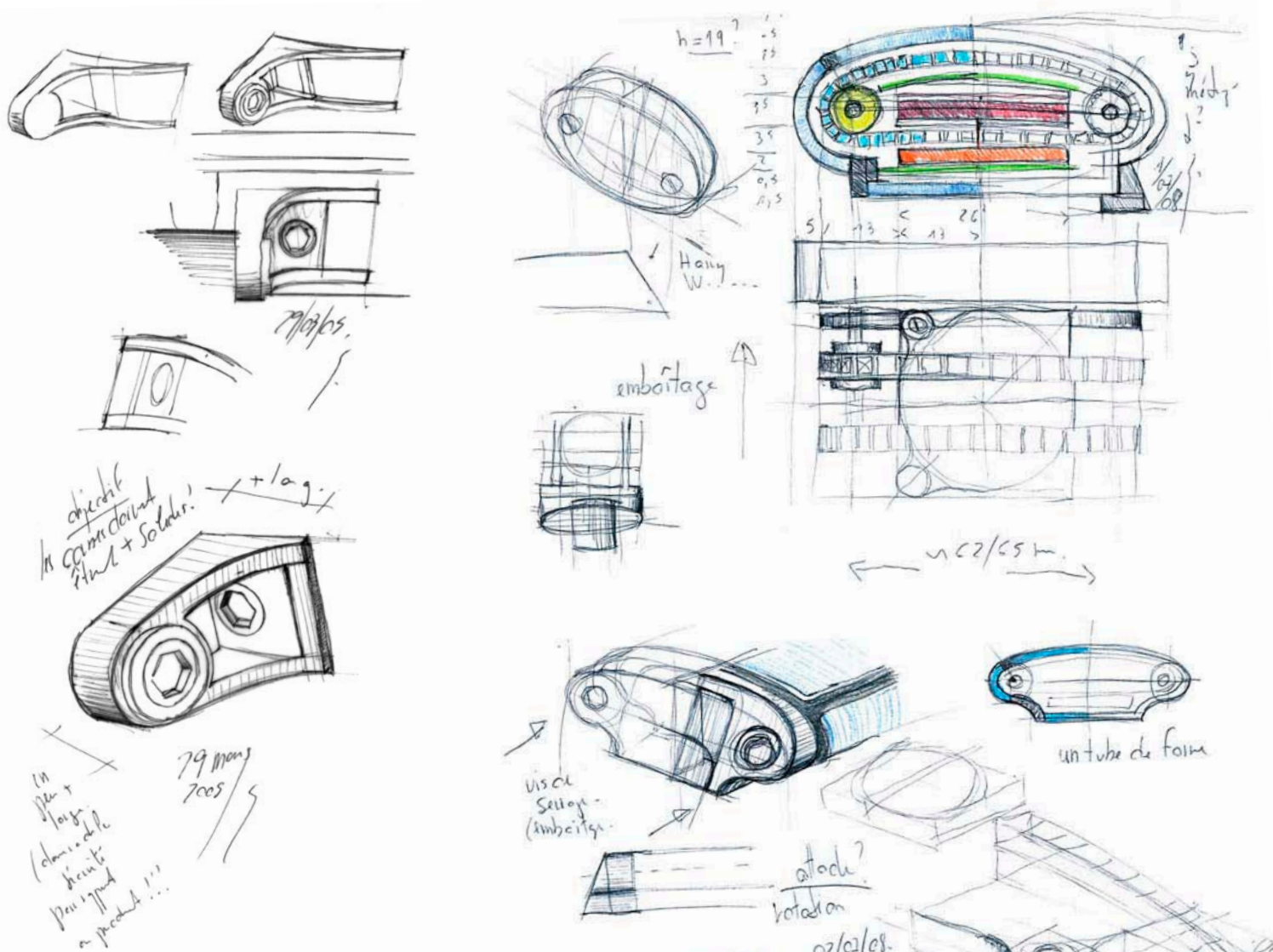
3Dドローイングの進化は “デザインの体質”を変えるか？

先駆けとなったジェラルド・ジェンタ亡きいま、
ウォッチデザインの黎明を知る者はヨルグ・イゼックを置いて他にいない。
その偉大なる先達とディスカッションを交わすのは、
遅れてきた天才エリック・ジルー。そしてイゼックの片腕を務める
有能なる若手ファブリス・ゴネが飛び入り参加。
彼らはスイス時計産業の行く末に、どのような夢を描くのか？

——イゼックさんはウォッチデザインの黎明期からこの世界で活躍されていますが、まずデビュー当時のお話からお聞かせください。
ヨルグ・イゼック（JHS）腕時計のデザインは1970年代から始まるが、それまで時計全体をプロデュースできるデザイナーは存在しなかった。当時のデザインは、サブライヤーの仕事だったからだ。ケース、ダイヤル、針などのサブライヤーにデザイナーがいて、それぞれまったく個別に製品を開発していた。それらを各メーカーが組み合わせて「コレクション」を生み出していた。A社のダイヤルにB社の針を組み合わせて、C社のケースに収めて……。そのチョイスだけがウォッチデザインだったんだ。

——その流れが変わるのは、やはりロイヤルオーク以降なのでしょう？
JHS 当時はきちんとデザインを学んだ人間がいなかった。さらに問題は、バーゼルフェア（現バーゼルワールド）に行くと、まったく同じケースがいくつもあった。そこにロイヤルオーク（1972年）が表れた。私は75年から時計のデザインを手掛け始めたが、その当時でもそんな状況だったんだ。だからジェラルド・ジェンタが自分でブランドを立ち上げてからは、彼が何を発表するのが、常にバーゼルのトピックだ。そうした中で、例えばエベルなどがプロダクトの製作手法を変えてきた。つまり各メーカーが、プロダクトに哲学を持ち始めたんだ。そうすると、コンセプトを表現できる本物のデザイナーが必要になる。スイス時計産業の体質が大きく変わったんだ。しかし言ったように、時計業界にはきちんとデザインを学んだ人間なんていなかった。私のひとり勝ちだ。

——当時はジェンタデザイン全盛期ですが？
JHS ジェンタは自分のブランドを持つてから、公式には他社の仕事を手掛けていなかったはずだ。だから当時から、フリーな立場でデザインに関わっていたのは、私とエディ・シヨッフエルくらいだろう。エディ・シヨッフエルは、エベルやブライトリング、タグ・ホイヤーなどを手掛けていた。80年代には後年にベダ&カンパニー創業時のデザイナーになるディノ・モドーロもいたな。しかし、ほとんどエディと私だけで、マーケットを半分ずつ分けていた。実にいい時代だったね。
——マーケットの半分を支配したことが、急成長を遂げた秘密でしょうか？
JHS エディがどんな仕事のやり方をしてたか知らないが、私はタダでデザイン画を描いていた。つまり私のデザインを採用したメーカーは、売れた分だけ私にロイヤリティを支払わなくてはならなかった。もちろんデ



すべてエリック・ジルのドローイング。右はハリー・ウィンストン「オーバース」の初期デッサン。ムーベント設計者であるジャン・マルク・ヴダレッシュと共同で、チェーン式時刻表示のコンセプトが熟成されてゆく過程。左上はMB&F「オリジナル・クォンタムNo.1」のラグ。氏にしては珍しく、手描きで詳細なフォルムまで煮詰めている。左下は極初期の3Dドローイング。データ上で「矛盾のないフォルム」をチェックできるため、設計段階への移行もスムーズに行える。画像のサンプルはハリー・ウィンストン「エボニー」。

ザインが採用されなかった場合は、私はそれを他社に提案することもできた。何度も言うが、当時はきちんとデザインされた時計が珍しかった時代だ。いくつも成功した作品を残すことができた。だから私が急成長したと言ふなら、それは時計が売れたからだ。そんな良い時代が20年は続いたな。

——現在もデザインに対する報酬はロイヤリテイなのでしょいか？

JHS 現在は違う。きつと私のほうが、時計ブランドの社長より稼ぎが良くなったから、ロイヤリティを払いたくなくなったんだな。とにかく現在は、デザインに対するロイヤリティという考え方はない。しかし時代に合っていない気がするな。だってビジネスに参加する動機は、要するにお金だろ。それが創作への活力、モーターになる。10万スイスフランでデザインを買収されるよりも、売れた分だけ2スイスフランずつもらったほうが、金額は少なくともプロジェクトに参加した気分になる。しかもエリックからはこんな話を聞けないはずだ。彼は時計産業でのデビューが遅すぎたからな。

エリック・ジルー（EG） 私のデビューは14年前です。98年です。既にたくさんの方々が活躍していたから、ティソの「PR S516」のオフアーを受けた時は嬉しかったです。私の履歴はみなさんと少し違って、最初は音楽、そして建築を手掛けていました。もちろん工業デザインもやっていたのですが、スイスというのは特殊な国で、時計以外に工業デザインなんて存在しない。その時計産業も独自に発展していたので、外から来た私にとっては、工業自体が少し特殊に感じました。だから最初はダイアルデザインから始めて、経験を積んでいったのです。

フアブリス・ゴネ(FG)　じゃあ、私よりも時計業界でのデビューは遅いんですね。私は20年くらい前。17歳で時計のデザイナーにな

りたいと思って、イゼックスタイリングの門を叩いたんです。そうしたらイゼックさんの事務所でピアジェなどを手掛けていたデザイナーに、時計をやりたいならまずジュエリーを学べと言われた。それでジュエリー工の習いもしたんですけど、私はあまり巧くなかったですね。でもデザイン画は認めてくれて、イゼックさんに紹介してくれた。初めて手掛けたデザインは、ティファニーのバケツ（シヤンパンクーラー）でしたよ。時計は数年後で、ダミアーニの「エゴ」が最初です。私が手掛けた唯一のレディスウォッチですね。もちろんダイヤルもやりましたし。みんな最初はダイヤルやるよね？

EG 当初はデザインも2Dでしたからね。現在は全体的にもっと難しくなっています。装着感が良く、防水性があるって、そして売れるデザイン。マーケティングの要望も大きくなっていますので、技術的にもすごく難しい。成功しているデザインの中にも、多少おかしいものがあるかもしれません。

JHS そんなのマーケティングで売れているだけだろ。仕事のやり方が変わったというなら、私が仕事を始めた頃は、手描きのデッサンだったぞ。いま持ってるよ。現在はすべてマウスで描く。3Dのソフトはエリックに初めて見せてもらったんだ。今は同じものを使っている。

EG そうでしたね。コンシユーマーグッズも多くやっていました。私は手描きが下手なので、ほとんどがアイデアスケッチだけです。あとはソフトを使います。

JHS いわゆる工業的なデザインでは、ドローイング自体に芸術性が必要ないから、パソコンだけで仕上げるな。

EG 建築のときは鉛筆も使いましたよ。

FG 私はパソコンが多いです。ファイルを送るのも便利です。（イゼック氏のドローイングを指して）これはすべて手描きですね。



Eric Giroud

エリック・ジルー

スイス・ラ・ショー・ド・フォン生まれ。音楽家、建築家として活動した後、数年の海外生活を経験。95年にスイスにスタジオ設立。パッケージデザインなどを手掛ける。98年から腕時計のデザインを開始。主な顧客はハリー・ウィンストン、ユニバーサル・ジュネーブ、MB&Fなど。

ヘリテージ・ウォッチ・マニュファクトリー・テンサス

2012年のGTEで最優秀賞(Super Watch Award)に選ばれたモデル。新興メーカーながら、基幹ムーブメントの独自性の高さで、愛好家の注目度も高い。同社コレクションはすべてエリック・ジルーのデザインで、古典愛好家らしい手腕を発揮。手巻き(Cal.880)。55石。1万8000振動/時。パワーストープ約60時間。18KRG(直径42.5mm)。日本未入荷。☎ hwm-watch.com



JHS まず鉛筆画を仕上げて着彩する。4日くらいかかるよ。描き上がる頃にクライアントが別の色が良いなんて言う……。

FG 直すのにまた4日。

JHS そう、それだけかかる。今度はコピーをこぼしてシミが付いたりしてな。そうしたらまた最初からだ。私はこういったドローイングの段階では、あまり細部にまでこだわらなかった。だが現在の3Dスケッチだと、もっとファインチューニングしないと。

EG デザインを3Dデータにしておけば、立体サンプルが2日で完成します。これは実際に触ることができず、イメージを共有するのはかなり有益ですね。

FG 例えばラグだけとか、リュウズだけを個別にデザインして、3Dデータを組み合わせた後に、統一感が出るようにチューニングしたりもできますよ。

JHS しかし手描きのドローイングだと、実現できないものを描くこともできる。だからプロトタイプが重要だったんだ。アイ

デアが優れていたりと、芸術性がいくら高くても、手描きのドローイングは矛盾だらけだ。

——プロトタイプはどんな素材で作ります？

FG 現在は樹脂ですね。ただし、実寸の2倍とか3倍の大ききで作ります。

JHS 私はよく遊んでいたな。プロトタイプビストやジュエリー工の隣に座って、もうちょっと右なんて指示を出してな。やり過ぎて嫌われたこともある。反対に想像していたよりも、はるかに美しいフォルムに仕上げたプロトタイプビストもいた。サイズが大きいから、美しいフォルムが本当に際立って見える。実際のサイズになると、その微妙なニュアンスが分からなくなってしまったりするんだが。

EG スクリーン上でもそれは同じですよ。

JHS 私の時代と大きく違うところは、ソフトだけじゃない。デザイナーに対する信頼だ。昔はそれぞれの職分がもつと尊重されていた。それがどうだ。現在ではマーケティングの人間が、まるでデザイナーのような振る舞いをする。時計の売り方を考える人間が、それをデザインの話にすり替えるんだ。芸術的な素養のない人間に、こうしてこのカーブが美しいのかなんて話をしたくない。

EG 正直に言うと、私にもそうした経験はあります。やめてしまいたいプロジェクトもありました。カーブの話ですが、そのマーケティングの人間が嫌いなわけではない。しかし文化的な共通点がないような気がする。

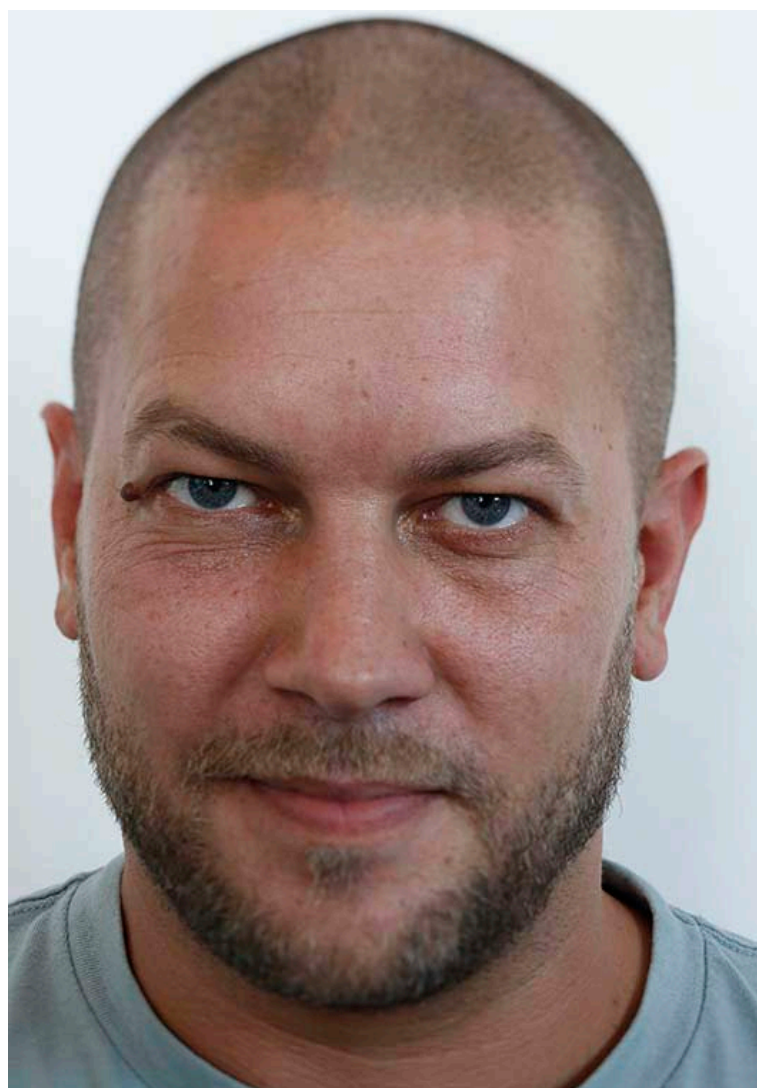
JHS ここにプロジェクトがあるとしよう。新しいデザインを進めて、良いフォルムが生まれるまでに、我々にはエモーショナルな感情が湧き起こってくる。まずそこを感じて欲しいんだ。あらゆる問題はその後で解決すればいい。デザインを見た瞬間にこの針はどう作るとか、そういう部分から話したがる。そんなものどうやって作ってもいいんだよ。まずは作るか作らないか決めて欲しい。

FG これにマーケットはあるのかってね。

Fabrice Gonet

ファブリス・ゴネ

1976年生まれ。17歳で時計デザイナーを志し、そのままイゼツクスタイリングの門を叩く。“見習い”としてキャリアをスタートさせた後、ヴァレリー・ウルゼンバッハとともに、ヨルグ・イゼツクの片腕に成長。HD3では2軸トゥールビヨンの「ヴルカニア」などを手掛けている。



HD3 スライド “フリップ・クロック”

デジタルアニメーションによる“パーチャル機械式ムーブメント”を搭載。ユーザーは“新型ムーブメント”をダウンロードできる。初回シリーズのムーブメントデザインはヨルグ・イゼツクが手掛けたが、新作「フリップ・クロック」はファブリス・ゴネのデザイン。SS+PVD加工(縦57.84×横47.71mm)。79万8000円。📞ノーブル スタイリング ☎03-5775-1866



JHS ひとつ小話があるぞ。最近中国に買取されたエルネスト・ボレルから、昔デザイナーのオフアーを受けた。あまり知られていないブランドだが、それも挑戦だからやってみようと思った。それで工房があったル・ノアルモンまで行ってみた。そこはジュラ地方の美しい場所だったんだが、行ってみたらなぜかミルクチョコレートのトレブロンを思い出した。そこでスイスを前面に出したデザインを考えた。ベゼルに牛を彫ってあるヤツだ。

我々はとても良い資料を揃えて、1カ月後にブレゼンに行った。そうしたらやっぱ営業の人間が言うんだよ。誰に売るのがかって。私はそのままデザインを持って帰って、友人のミシエル・ジョルディに電話した。良いアイデアを思い付いたってね。彼はデザインを見るなり、すぐさま理解できたんだ。それはスイスのスーペリアウォッチとしても有名になった。大失敗はひとつだけ。ミシエルに見せたドローイングはブランド名を描き直したつもりだったんだけど、一枚だけエルネスト・ボレルと残したままだったんだ。



EG マーケティングの側は、デザインに強いアイデンティティを求めてきますよね。

JHS しかし普通はブランドのアイデンティティのほうが強いので、イメージをすぐには変えられない。

EG 大きなブランドというのはレールの上に乗っているんです。でも私たち外部の人間から見ると、まだ変えられる余地が見える。

JHS 例えばブルガリが良い例だ。彼らにも強いアイデンティティがあるんだが、異なったアイデンティティを受け入れる余裕もある。どんなに強いデザインでも、彼らが使うと本当にブルガリのものになる。自分のものにできる余裕があるんだよ。

EG 長い歴史を持っているブランドは素晴らしいし、面白いと思います。エンドユーザーは完成したプロダクトを見るしかないの

ですが、私たちは内部に入り込んで直接歴史に触れることもできる。過去にどんな顧客を持っていたとか、ヨーロッパの戦争の話とか。ブランドを知ると新しいインスピレーションが生まれるし、新しい提案もできる。

JHS 現実の問題は、消費サイクルが早すぎることだ。いくら歴史を語ったところで、ブランドアイデンティティなんて実際には簡単に変わってしまふ。私が確信していることは、高級時計の未来は、現在とはまったく別ものになるってことだ。だからもう、輪列の話なんてやめてしまえばいい。

FG 本当に時計はまだまだ発展すると思います。私も本当に機械式の時計が好きで、こうした細かいことをするのが大好きです。しかし、こうした技術を維持しながらだと、決して消費物にはなり得ない。

ですが、私たちは内部に入り込んで直接歴史に触れることもできる。過去にどんな顧客を持っていたとか、ヨーロッパの戦争の話とか。ブランドを知ると新しいインスピレーションが生まれるし、新しい提案もできる。

JHS スイスはノウハウを伝承していると言って価値を語る。しかしリユクスというのは、一週間ヤスリをかけ続けることなのか？高級という観念の内実も必ず変わる。20年後には、もう私はいないだろうから、天国からその変化を見ているよ。

FG 時間ですね。時間の捉え方が変わると思う。流行のサイクルも早くなっているし。最近まではかなり大きくて、コンプリケーションの競争だった。現在はもっとピュアですよ。薄くて控えめなデザイン。

JHS ただリスクを恐れているんだよ。

EG 確かに2008年までは、新しいヴィジョンを持っていた人たちがいた。ですが経済状態が怪しくなってくると、クラシカルな方向性に帰ってきて、リスクを冒さなくなる。本当はヴィンテージスタイルでも、もつと良いものができるのに、今は頭打ちですね。

JHS ニューリッチが高級時計を買うからな。彼らは良いと教えられたものを買う。今は機械式時計が良いと教えられているんだろ。自分で選択したわけじゃない。

FG 時計の本当の革命は、技術的に永遠の表示。つまり電子的なものだと思う。もし3Dスクリーンの技術が使えたら本当に面白い。電子表示に遠近感が表現できれば、機械式のようなメカニズムの面白さも作れます。

EG もうひとつは、この小さな中に、どのようにエネルギーを管理するかですね。

FG 機械式で各部を最適化して、ケース内を真空にして摩擦を避けたもの。あれなどは機械式のハイテクノロジーだと思います。だけれど10年後にはどうなっているのかな？

——例えば2008年を境として、デザインへの要求に変化はありましたか？

JHS それはデザインフィードバックのことかい？スタイルというのは繰り返されるものだし、その中で発展するものだけど、デザイン

としても、ブランドコンプリケーションはオーバードーズだ。いま考えなければならぬことは、エレガントで驚きのあるものだ。

EG 例えば中国市場向けのシンブルな3針という要求も確かにありました。私たちは工業のために働くアーティストなので。

JHS 私たちはすごく良いアーティストだ。そのうえ営業のほうも良い。良いアーティストでも、デザインを売れない人もいる。**EG** きちんと機構も理解しないといけないし、マーケットも理解しないといけない。そのうえで、エモーションを加えないとならない。それは誰も教えてくれない。

JHS 20、30年前から、時計産業だけではなく、たくさん工業分野があったが、ここにも本当のデザイナーはいなかった。しかし現在はすべての工業分野にデザイナーがいる。しかし社内デザインだけだと新しい血が入らないから、私たちの強みはそこにある。

——3Dの話を考えたいのですが、デザイナーとプロトタイプリストの境界線がやや曖昧になっているように感じますが？

JHS そのとおり。現在はデザイナー自身が、プロトタイプリストの仕事の8割まではできる。昔は頭の中でイメージしていたものを、コンピューター上の模型にできるからだ。

EG だから現在は、技術部門とすぐに仕事が始められる。私はそのスピード感がとても好きですね。

——3Dを自分で使うことは、自由なアイデアを縛ることもありませんか？

FG どちらかといえばアドバンテージ。

JHS 私は制約だと思う。

EG 助けにはなりますが、ソフトの管理が難しい。素晴らしいCGはできますが、良いデザイン画を描いても、それをなかなか3Dに反映できないこともある。

JHS 夜に何か夢を見る。起きると何も覚



えていない。アイデアも同じ。すぐにスケッチできるツールがあればいいのだが、3Dではとてもできない。アトスクールの生徒にもよく言うのだが、3年間はとにかく夢を見ろと。できるかできないかなんて考えずに、夢だけを見て常にアイデアを持って。仕事を始めたなら、考えることのほうが多いのだから。ああ、私も夢を見なくては。

EG それはブランドが私たちに最も期待していることです。実際は夢を与える側ですが。私たちは大きな子供。すべてを見ることができる子供でなければならぬ。そのために使う3Dは、アイデアのチェックツールとしても、コミュニケーションツールとしても素晴らしい。ですが畏れ多いです。夢がない人間、経験がない人間は、3Dだって使えない。

JHS 3Dは本当にデザイン革命だった。なにしろ経験のない技術者たちが、自分たちをデザイナーだと勘違いできるほどのツールだったのだから。2000年頃は3Dソフトが高価だったから、設計部門くらいにしかなかった。彼らは3D、私たちは手描きだよ。ところがクオリティがまったく伴わないのに、マーケティングの人間は3Dであることだけに感動する。私たちはずいぶん緊張したよ。現在はデザイナーと技術者のバランスは回復していると思う。

EG バランスがとれたというのは、デザイナーの価値が再認識されたということですね。それから私たちが、もっと感覚的に使えるソフトも増えてきたので。専門的なコンピュータの知識がなくてもね。

JHS やはり感性と目が大切だ。例えばソフトが普及した結果、印刷会社がロゴデザイ

ンをするようになった。だけどロゴを作るなんて、そんなに簡単なものではないんだ。

FG 良いツールを持ってもアイデアがなければ、いつまでも白紙のままです。

JHS 我々だって時には何もしないで、次の日に新しいアイデアを持ったほうがよい。

FG 私は折る。折る。折る。折る。――みなさんにお聞きしますが、ウォッチデザインの未来をどのように思い描きますか？

JHS それはいつの未来？ 5年じゃ短いな。でも20年後ならはつきりしている。女性が妊娠するだろ。そうしたら薬を飲む。すると時計も一緒に生まれてくるんだ。すべてはオープンだ。

EG 私にはちょっと厳しすぎるから、もっと発想を自由にしないといけないな。逆に20年前のスイスはどうか考えると、かなり疲弊していたと思う。私にとつての時計文化は、もっとクラシカルなんです。だから

いっそのこと、19世紀から着想を得たらと考えるのですが。スイスは伝統技術のアーミューズメントパークのようになるのでは？

JHS 例えば20年後に、考えただけでコンピュータのスイッチを入れたりするのは可能だろう。ちょっと想像がつかないがね。

FG 私はそんなに発達してはいないと思う。例えば1950年代には、クルマが空を走るとか言っていました。まだ飛んでいない。クルマのデザイナーなんて、常に数年先を考

えているはずですが。

JHS クルマには石油資源の問題がある。だからなかなか良いデザインができない。でも時計のデザインだって、そんなには早く進化しないと思う。

FG デザインツールは進化するかもしれない。考えただけで3Dになるとか。

EG それはちょっと難しいのでは？ 現代の高級時計だって、20年代、30年代の繰り返し。

し。本当に新しいアイデアなんてない。

JHS どちらかといえば時計産業は、流行を生み出すほうではなくて、追いかけている分野だ。だから服飾産業がどうなるかで、時計産業にも影響を与える。新しい流行に適應しないとならない。

FG アクセサリーの一部ですからね。

JHS もしかしたら素っ裸でいるのが20年後のモードかもしれない。

EG 現代は世界中で同じものを売っているような気がする。中国人向けにはこんなもの、インド人向けにはこんなもの。でも実際は同じ。そうしたマーケットに寄ったモンディアリゼーションが良くない。もっと地域色を出しても良いはずだ。映画を観ても、中国、フランス、韓国、どれもみな同じ。

JHS 他の分野には素晴らしいクリエイティブティがあるのにな。時計の分野はそこま

でいいかない。

EG 本も電子書籍化されていますし、スマートフォンなども本当に素晴らしい。

JHS 私が生まれた時はテレビがなかったぞ。だから同じ期間に、他分野で起こった変化を考えると、今の時計は進化していない。

EG 軍事向けという理由もありますが、コミュニケーションツールの発達は素晴らしい。そう考えると、時計が最も進化した時期は、やっぱり19世紀だと思ふ。アブラハム・レヴィ・ブレイゲは本物のクリエイターだった。本当に自分の手だけで作っていたのだから、価格だって適正だったと思います。私たちは時計師ではないけれども、そういったイノベーションの再解釈は大切だと思います。

JHS 答えが知りたいなら方法は簡単だ。クロノス日本版27周年にもういちどこのメンバーで集まればいいんだ。20年後なら、私が天国から参加できるコミュニケーションツールも発明されているよ。