

10.5.2023  
Frans Autio  
Väitöskirjatutkija  
Taidehistoria, Helsingin Yliopisto  
frans.autio@helsinki.fi

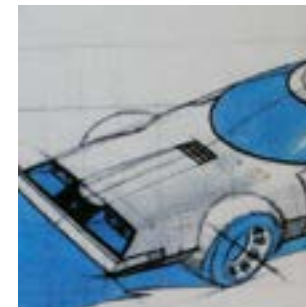
OSA I: VÄITÖSKIRJAPROJEKTI AUTOMUOTOILUA KOSKEVISTA  
MENNEISYYDEN TULEVAISUUKSISTA

## Impossible Cars for Impossible Worlds: The Futures of Car Design in 20th Century

(Mahdottomat autot, mahdottomaan maailmaan: Automuotoilun tulevaisuuksia 1900-luvulla)

2020 - 2025

Helsingin Yliopisto, Historian ja kulttuuriperinnön tohtoriohjelma



Kolme tutkimuksellista polkua

1. Teollisen muotoilun historian osa-alueena, automuotoilun historia
2. Menneisyyden tulevaisuudet
3. Poliittisen historian (contemporary history) lähestymistavalla, nykyisen ympäristökriisin historia



## 1. Empiriaosuus:

Japanilainen automuotoilu 1960- ja 1970-luvuilla

Konseptiautot

Muotoilu ja käsitykset tulevaisuudesta

Mitkä ovat nämä tulevaisuuskäsitykset? Miten ne synnytetään muotoilun keinoin? Ja mikä on niiden muutos?

## 2. Teoriaosuus

Teollisen muotoilun suhde moderniin aikakäsitykseen ja tulevaisuuteen

Teollinen muotoilu osana laajempia yhteiskunnallisia olosuhteita (automobilitaetti, petrokulttuuri, fossiilikapitalismi)

Konseptiauton tarkoitusto / merkitystö

Mikä on automuotoilun suhde moderniin tulevaisuuskäsitykseen?

Mikä on modernin tulevaisuuskäsityksen suhde laajempiin yhteiskunnallisiin olosuhteisiin?

Mikä on konseptiauto? (Erytisesti suhteessa moderneihin tulevaisuuskäsityksiin, ja laajempiin yhteiskunnallisiin olosuhteisiin?)

Japanilaiset konseptautot 1960 - 1980

Yhteensä noin 50 tapausesimerkkiä (säilyneitä konseptiautoja 12 kpl)

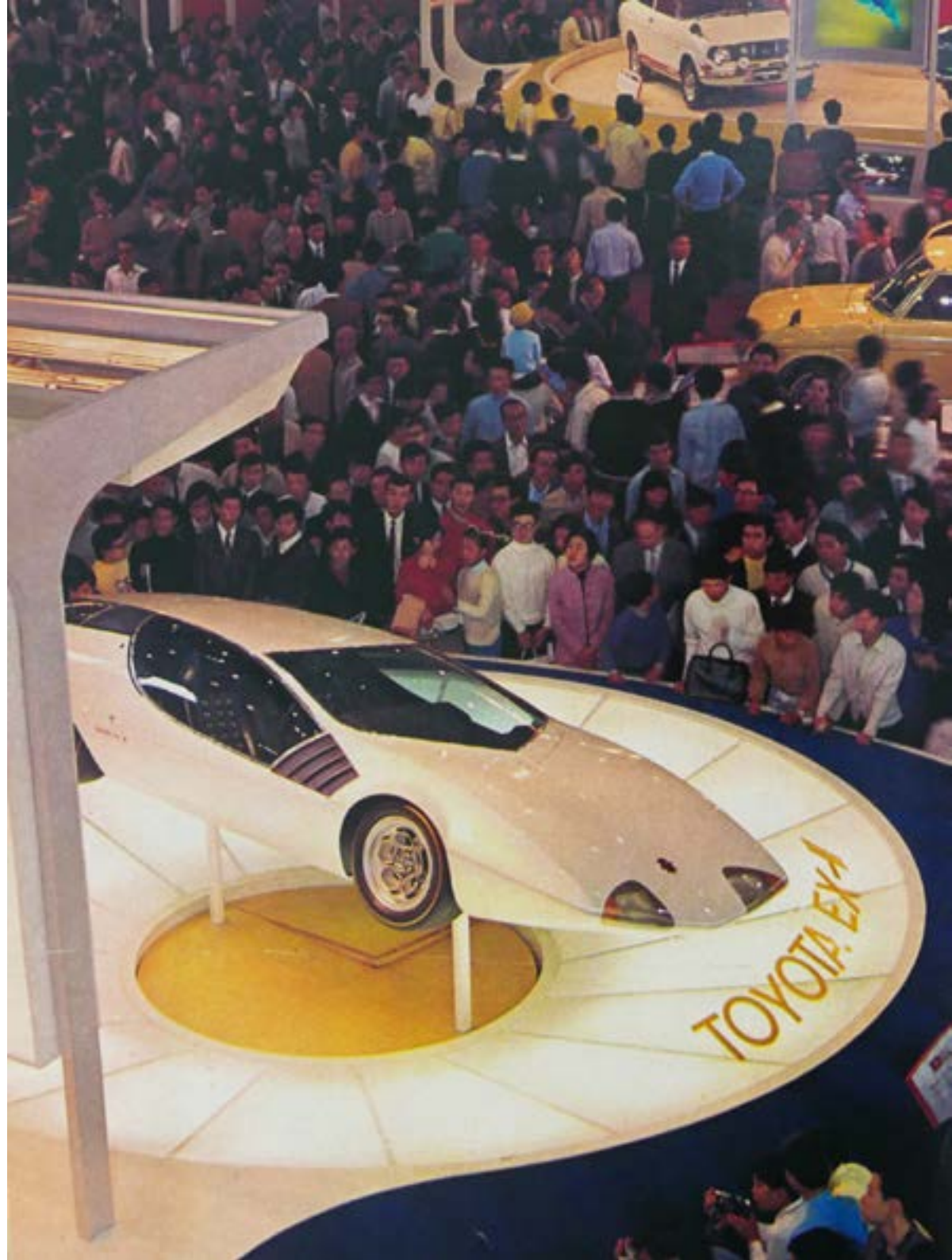
Toyota, Nissan, Isuzu, Honda, Mitsubishi, Subaru, Hino, Daihatsu, Mazda - sekä Dome Co. Ltd.,  
EVA cars, GK-Design

Muotoilijoina japanilaiset, italialaiset sekä yhdysvaltalaiset

Japanin nopea ja verrattain ainutlaatuinen teollistuminen ja talouskasvu, nk. ”talousihme”

Autoteollisuuden kriisiytyminen 1960- ja 1970-lukujen taitteessa (1968 - 1973)

Metabolismi



KUVA: Toyota EX-7 -konseptiauto



安全コーナー

日産車は、その確かな安全性から、  
世界中で大きな信頼を得ています



NISSAN

AD-2

アドニス・デザイナー AD-2  
このクルマは決して悪い出来のクルマではありません。  
これからの日産車をデザインするための新しい視点のひとつは、  
ともすれば見過ごされがちな自動車本来の楽しみ、豊かさを追求しました。  
工学的な機能一歩のりでも、娯楽車主義でもありません。  
実用を先取りするデザインが、しなと実質的な機能との両立を誇り、  
味わい深い人々の世界を創る AD-2  
実たるべき世界のカーデザインのひとつの方向を提示しています。

# TOYOTA TOWN SPIDER SYSTEM



お手を  
ふかいでください

TOYOTA  
TOWN SPIDER SYSTEM



KUVA: Daihatsu BCX-II -havainnekuva

KUVA: Daihatsu BCX-II -konseptiauto

OSA II: MITÄ ON MUOTOILU, MITÄ ON *HYVÄ* MUOTOILU?

1. Mitä ”muotoilulla” tarkoitetaan?
2. Muotoilu on kaikkialle levittäytyvää suunnittelua
3. Muotoilu on tehokkaita lopputulemia
4. Muotoilu jättää jälkiä - muotoilu on ajallista

## 1. Mitä ”muotoilulla” tarkoitetaan?

Käännöksiin liittyvät ongelmat

muotoilu = design, styling, planning

suunnittelu = design, planning, engineering

design = design, planning, styling, engineering, characteristics of a product, added value

Mitä tarkoittaa se muotoilu mitä te opiskelette?

”Design is to design a design to produce a design” – John Heskett

## 1. Mitä ”muotoilulla” tarkoitetaan?

Adrian Forty & John Heskett (1986, 2005)

Muotoilu yläkäsitteenä

Muotoilu työnä, työskentelytapoina ja prosessina

Muotoilu ideatasolla, konseptina

Muotoilu lopputuotteina

Muotoilun jäljet ja muotoilua edeltävät olosuhteet, menneisyys sekä tulevaisuus, ulkoisvaikutukset



”Design is to design a design to produce a design” – John Heskett

KUVA: Konseptiauton projektikaavio

KUVA: Masao Fujita ja luonnospirrosten läpikäyntiä

KUVA: Noristuna Wanataben havainnekuva konseptiautoprojektiin



の安全をとりてエビューカーシステムを...

EV

EV



”Myötäsytynäinen suhde tulevaisuuteen on erottamaton osa muotoilua (design). Jokainen muotoilija, työskennellessään minkä tahansa projektin parissa missä tahansa, suunnittelee konsepteja, joista tulee todellisuutta tulevaisuuden maailmassa. Näin ollen muotoilu vailla ymmärrystä tulevaisuudesta on merkitysristiriidassa sen kanssa mitä ymmärrämme muotoiluna.” - John Heskett (“Past, Present and Future in Design”, *A John Heskett Reader: Design, History, Economics*, 2016)

## 2. Muotoilu on kaikkialle levittäytyvää suunnittelua

Beatriz Colomina & Mark Wigley: *Are we Human? Notes on an Archeology of Design* (2016)

Muotoilu on kaikkialle levittäytyvää suunnittelua, ihmislaji on olemukseltaan muotoilija

Ihminen on tavoitteellinen eläinlaji (posthumanismi)

Muotoilu laajenee tilallisesti planetaarisiin, ja ajallisesti geologisiin mittasuhteisiin

Muotoilun historia on ihmisen kulttuurisen evoluution historiaa - ihminen suunnittelee itseään, ja suunniteltu todellisuus muotoilee ihmisiä uudelleen. Työkalut ja ihminen muotoilevat toisiaan.

## 2. Muotoilu on kaikkialle levittäytävää suunnittelua

Essee: ”Good Design is Anesthetic”

Hyvä muotoilu, ”Good Design”

Ideologinen tausta jäljitettävissä maailmansotien väliseen aikaan

Sodan ja mekanisaation aiheuttamaa shokkia lieventämään kehitetään modernismin hoivaava sileäpintaisuus - tavoitteena on rauhoittaa kokija - tarjota lepo ja rauha modernilta maailmalta

Good design = smooth surface = paljas, puhdas, rehellinen, suora, terveellinen, moraalisesti oikea

Muotoilusta tulee eettinen kysymys

(Etiikan ja politiikan hankalasta suhteesta mm. Hannah Arendt ja Reinhart Koselleck)

## 2. Muotoilu on kaikkialle levittäytyvää suunnittelua

Colomina ja Wigley kysyvät minkälaista ihmistä varten hyvä muotoilu tehdään?

Minkälainen ihmiskuva siihen on sisäänkirjoitettuna?

Minkälainen maailma vaatii hyvää muotoilua?

Onko mahdollisesti niin että tällaisessa kuviossa ihmisen oletetaan ja odotetaan olevan jotenkin hajallaan, jotenkin hauras ja levoton – ja että hyvällä muotoilulla tämä rikkonainen olento sitten keritään taas kokoon?

Onko niin, että ”good design” implikoi ongelmien ratkeavan valitsemalla oikean tuotteen?

Estetiikan kautta aistit pyritään tuomaan keskiöön - anestesiassa ne pyritään pyyhkimään pois



”Moderni muotoilu on iskunvaimentimen kaltainen, muotoilun jäätyneen hymyn tuskin peittäessä ne kauheet, joita se yrittää peitellä.”

”Jokaisesta tulee lapsen, tai pehmeisiin lakanoihin käärittävien potilaiden kaltaisia. On kuin modernin yksilön uudet aistit olisivat aivan vastikään syntyneitä, ja että tämä yksilö tarvitsisi keskoskaapin kaltaiset olosuhteet ympärilleen selvitäkseen ja kerätäkseen tarvittavia voimia.”  
- Colomina & Wigley, 2016





### 3. Muotoilu on tehokkaita lopputulemia

Kjetil Fallan: "Nordic Noir: Deadly Design from the Peacemongering Periphery" (*Design and Culture* vol. 7, no. 3, 2015)

Muotoilu lopputuotteina, osana laajempaa kansainvälistä turvallisuuspolitiikkaa, muotoilu osana toimijaverkostoa (Bruno Latour)

Norjan ja Ruotsin aseteollisuuden historia

Teollisen muotoilun historiassa keskeistä on aseteollisuus

Aseteollisuuden näkökulma muotoiluun on toimintavarmuus, käytettävyys ja tehokkuus

” . . . tieteellisessä kirjallisuudessa muotoilu (design) on laajalti kuvattu hyvántahoisena (benevolent) yhteiskunnallisena tekijänä. ”Hyvän muotoilun” vastakohtaksi on yleensä asetettu *huono* tai *heikko-laatuinen* muotoilu. Mutta jos ”kauniin” tai ”toimivan” sijaan tarkoitamme ”hyvällä” ”hyvántahtoista”, on sen vastakohta ”pahántahtoinen” tai *paha* muotoilu.” - Kjetil Fallan, 2015

### 3. Muotoilu on tehokkaita lopputulemia

Mitä on hyvä muotoilu aseteollisuudessa?

Mikä on muotoilun rooli tässä - palvelija ("seductive handmaiden") vai aktiivinen toimija?

Voiko huonosti toimiva muotoilu olla hyvää muotoilua?

Miten tuottaa muotoilua, jonka avulla käyttäjällä on mahdollisuus arvioida ja ennakoida tekojen seurauksia?



研究試作車

メガネ 日産自動車

#### 4. Muotoilu jättää jälkiä - muotoilu on ajallista

Kjetil Fallan & Finn Arne Jørgensen: “Environmental Histories of Design: Towards a New Research Agenda” (*Journal of design history* vol. 30, no. 2, 2017)

Ympäristönäkökulma, muotoilu jää elämään, muotoilu jättää jälkensä ympäristöön

Fallanin ja Jørgensenin mukaan tästä ympäristönäkökulmasta käsin kysymys esineiden ulkomuodosta tai niiden käytöstä on vähemmän relevantti

Keskiöön nousevat esineiden tuotannon mahdollistavat olosuhteet ja esineiden valmistuksen tai esineiden itsejensä tuottamat päästöt, saasteet tai laajemmat ympäristöongelmat

Kysymys ”hyvästä muotoilusta” lienee ympäristönäkökulman kautta tällä hetkellä relevantimpi kuin koskaan aiemmin historiassa.



#### 4. Muotoilu jättää jälkiä - muotoilu on ajallista

Tony Fry: ”Whither Design, Whether History” (*Design and the Question of History*, 2015)

Tony Fry: *A New Design Philosophy: an Introduction to Defuturing* (1999)

Millä tavoin menneisyys on läsnä nykyhetkessä?

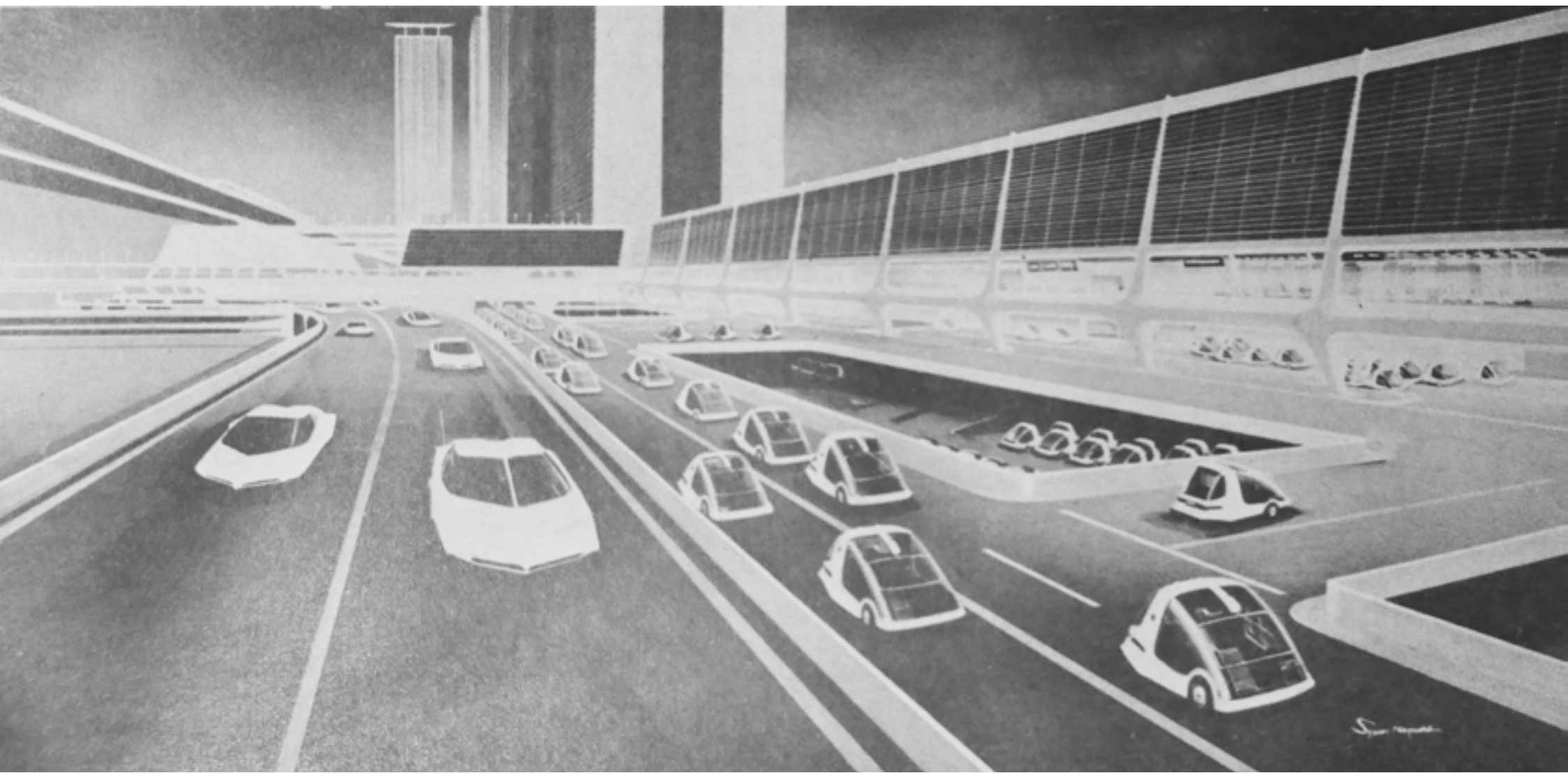
Ilmaston lämpenemistä, sekä muu elinolosuhteiden kaventumista koskeva tieteellinen tieto ja sen sovellutukset vaativat historiassa tapahtuneen uudelleenarviointia.

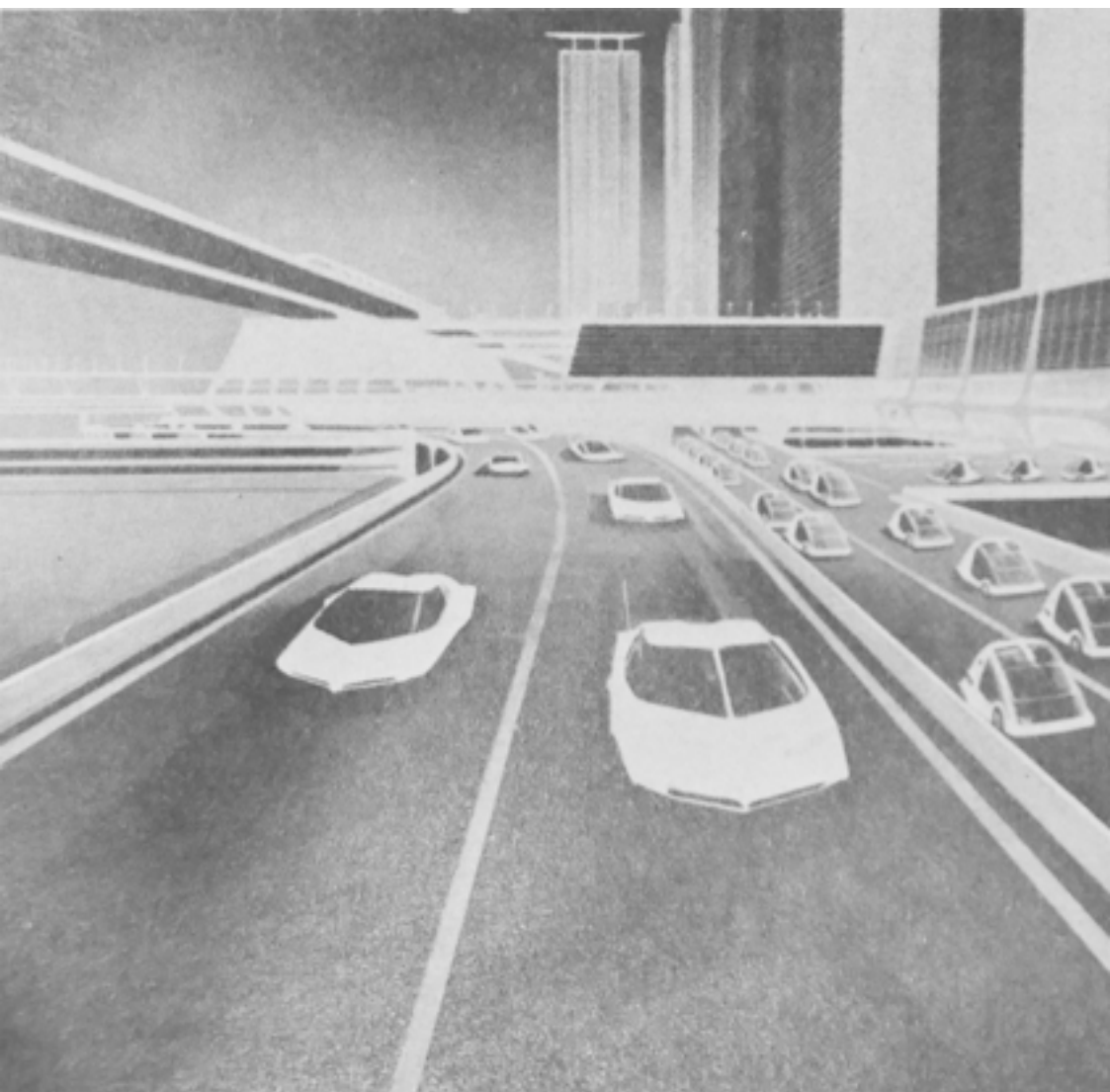
Menneisyydessä esitetyt näkemykset tulevaisuudesta ovat tuottaneet nykyisen tilanteen. Nämä tulevaisuudet ovat kuitenkin olleet luonteeltaan tulevaisuuden mahdollisuuksia vähentäviä (”defuturing”)

Ristiriitainen suhde nykyhetken ja menneisyyden tulevaisuuden välillä.

Tulevaisuudet, joilla on tulevaisuus (futures with a future) - mikä on nykyhetken tulevaisuus jolla olisi tulevaisuus?

“Suuri osa niistä asioista, jotka tuotu ulottuville suunnittelun (design) keinoin, hiilivoimaloista asbestiin, torjunta-aineista vesiskoottereihin, ja tupakoista rypälepommeihin, yhdessä ottavat tulevaisuuden meiltä pois. Ne poiskuluttavat tulevaisuutta (”defuture”). Löydämme itsemme keskeltä kestävätilannetta, jota pitää liikkeessä tulevaisuuden poiskulutus (”defuturing”).” - Tony Fry, 2015







Kiitos.



10.5.2023  
Frans Autio  
Väitöskirjatutkija  
Taidehistoria, Helsingin Yliopisto  
frans.autio@helsinki.fi

## KIRJALLISUUTTA

Archer, David, 2009. *The Long Thaw: How Humans are Changing the Next 100,000 Years of Earth's Climate*. Princeton: Princeton University Press.

Colomina, Beatriz, and Mark Wigley, 2016. *Are We Human? : Notes on an Archaeology of Design*. Zürich, Switzerland: Lars Müller Publishers.

Fallan, Kjetil, and Finn Arne Jørgensen, 2017. "Environmental Histories of Design: Towards a New Research Agenda.". *Journal of Design History* vol. 30 no. 2 (2017): 103–121.

Fallan, Kjetil, 2015. "Nordic Noir: Deadly Design from the Peacemongering Periphery", *Design and Culture*, vol. 7, no. 3, 377–402.

Forty, Adrian, 1986. *Objects of Desire: Design and Society From Wedgwood to IBM*. New York: Pantheon Books.

Fry, Tony., Clive Dilnot, Susan C. Stewart, and Susan C. (Susan Catherine Huston) Stewart, 2015. *Design and the Question of History*. New York: Bloomsbury Academic.

Fry, Tony. 2020 (1999). *Defuturing: a New Design Philosophy*. London: Bloomsbury.

Heskett, John, Clive Dilnot, Sharon Helmer Poggenpohl, Carlos Teixeira, and Tore Kristensen, 2016. *A John Heskett Reader: Design, History, Economics*. London: Bloomsbury.

Koselleck, Reinhart, 2018. *Sediments of Time: On Possible Histories*. Eds. Sean Franzel and Stefan-Ludwig Hoffmann. Redwood City: Stanford University Press.

Malm, Andreas, 2016. *Fossil Capital: The Rise of Steam Power and the Roots of Global Warming*. London: Verso.

Salminen, Antti, ja Tere Vadén, 2013. *Energia Ja Kokemus: Naftologinen Essee*. Tampere: Niin & näin.