



コンセプター物語

The story of the paraglider designers

Text & Photos: Michel Ferrer Translated by: Yoshihiro Sato

デザイナーの
“心”を探れ！

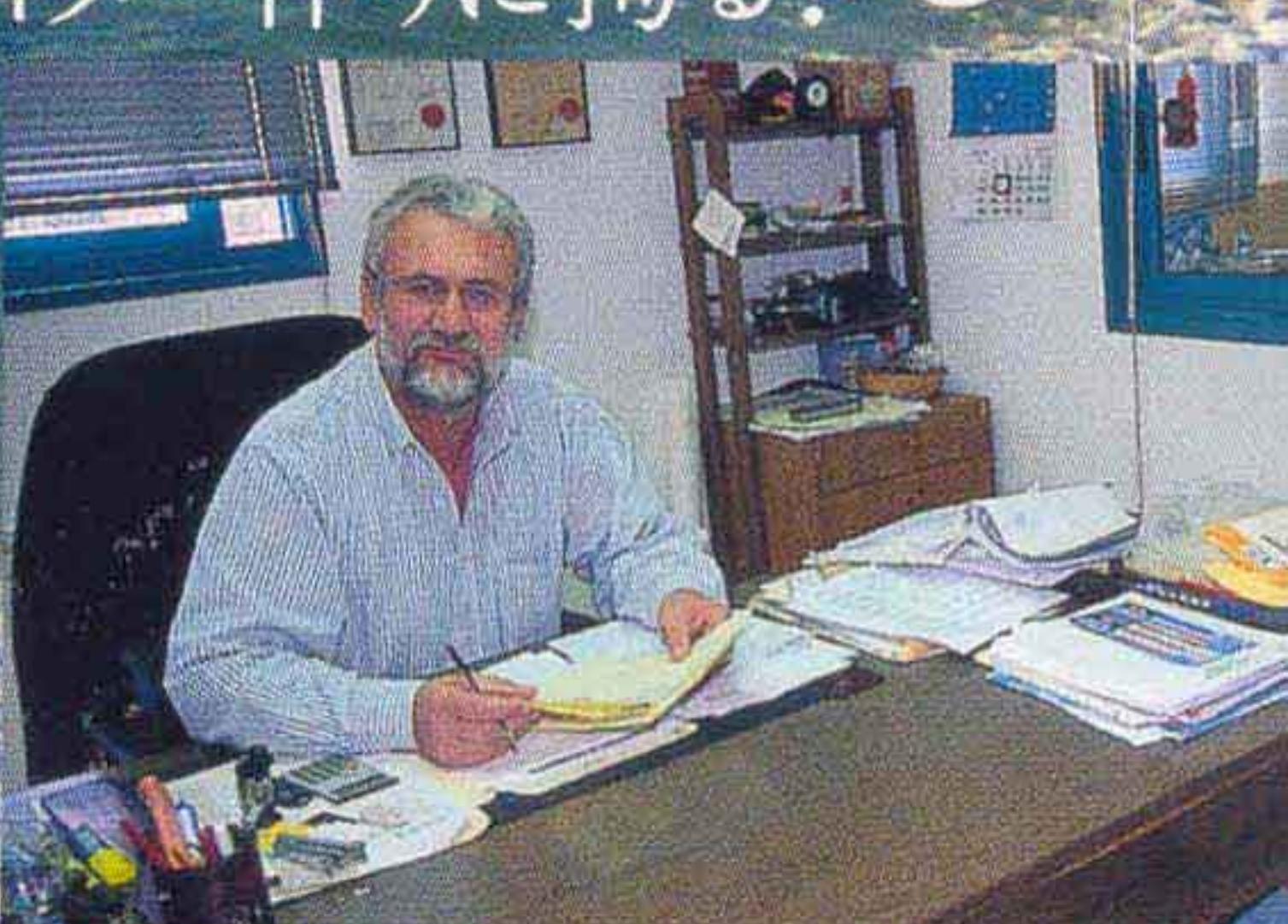
愛着のあるものであればあるほど、作り手の顔がみたい！
作り手が「モノ」に託したメッセージとは…
グライダー開発の片鱗に触れ、さらに愛機を愛でたい！

第15回

アナトリーコーン（アブコ）

（アブコ）

パラの未来を真剣に憂う男
パラの発展のために「敵に塩も贈る」
だから、万人のためのグライダー作りに拘る！



アブコの歴史はアナトリーコーン
自身の歴史でもある

ソ連で禁止のハングを製造して
イスラエルに輸出進成に

アナトリーは、1949年、当時ソ連邦だったウクライナに生まれた。生家はスロバキアとの国境かわざか数キロしか離れていない。両親はチエコとハンガリーからの移民で、彼はロシアのイワノフ・フラノゴフスクにある航空工科大学で修士号を取得している。しかし、彼は運命のいたずらとも言えるきっかけで、72年にイスラエルにやって来た。きっかけとなつたのは、彼が空を飛ぶ情熱に駆られて、当時ソ連では禁止されていましたのトライクを友人たちと一緒に作っていたのが、当局に発見されてしまったからだ。

結局、アナトリーと彼の一家は、イスラエルに10年間の国外追放となる。彼の両親は大喜びだった。ソ連を離れることが彼らの夢だったのをじかし、若いアナトリーにとっては違った。彼にはそれが懲罰としか考えられなかつたからだ。イスラエルにやつて来たアナトリーは、バシー飛行を守るために、當時、彼は飛び続けていた。そんな時、彼は24歳。間もなく友人たちと共にでハング製造を始めたものの、2年後には資金を使い果たして解散するしかし、アナトリーはこの間もハング

ション（以下、アブコと略称）は独自の道を歩んできたメーカーだ。そして、今、世界でもトップクラスのメーカーの一つに成長したことは確かだろう。





アプロコではモーターやトライク用のキャノピーもいくつも製造している。アメリカは大きな得意先だ。

アプロコの工場内。自己責任制を配することで、無駄をなくし、スキルを高めることに成功している。

プロセスを詳細に視察していった。その後、彼らがメーカーとしてやって行きたいたとき、「幸運を祈る!」と言ったよ。このとき私は、彼らが成功すると確信していた。才能があるからね。これで競争会社が一つ増えたことになつたが、競争は必要だよ。私にとって打撃となつたのは、スペインに優秀なインポーターを失くしたことだよ。ウインドテックの二人とは今でも友人

アエロスの設立者たちは、ロシアの飛行機メーカー「アントノフ」の設計事務所出身だ。彼らも才能に溢れていたが、この業界についてはまったくの無知だた。彼らもここに勉強にやつて来た。デザイナーのペーター・ヴィアスケヴィッチはアプロコの開発プロセスにも参加したよ。だから、後にアエロスのグライダーがアプロコの製品と

だし、情報は交換しているよ。

ウクライナの「アエロス」も同じだ。

共通の技術(バルブ)を使っていることを知つても驚かなかつた。アエロスも私の「子供」だと思っているからね。

先ほども言つたように、アプロコは秘密を持たない。特許申請することもない。誰かが私のアイデアを真似したり、それによって私のアイデアが優れていたことを証明してくれるのだからね。

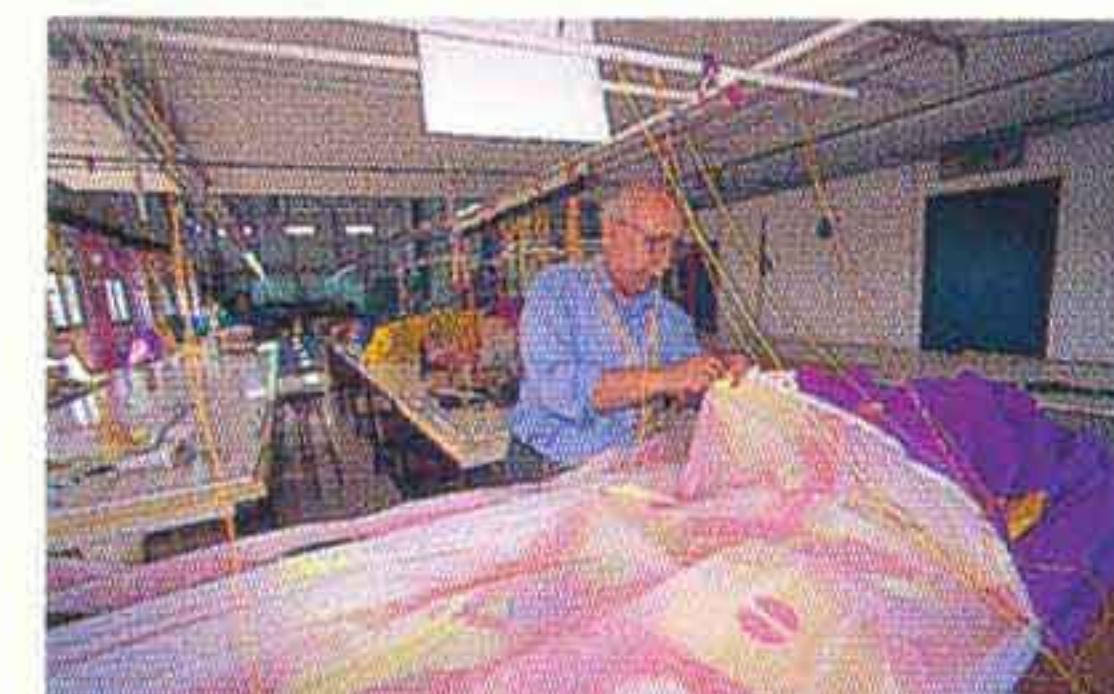
徹底した工場管理。無駄のないやり方に脱帽!



ラインの準備をする様子。丁寧に着実にこなす。もし、間違えれば自分の責任で無償でやり直さなければならない。



バッグ以外すべてのものを自社で縫製する。写真は完成して置かれているレスキューバラ。



ラインの取り付け。アプロコはストラップを使わず、ダイレクトにつけて滑らかにし、抗力を減らす手法を続けている。

平和になつたら…アナトリーが待つイスラエルに飛びに行こう!



イスラエルの食事は意外にもとても美味しい!早く気軽に出かけられるようになることを祈りたい。



ホテル・カーメルのエリアは代表的なエリア。リッジでいつでも飛べるのが魅力。アプロコではおもにここでテストフライトをしている。

パレスチナ紛争の当事国イスラエルは、全土が戦争状態にあるわけではないが、平和ではない。国民の多くが「平時」の生活を営もうとしている。友人と会い、仕事に出かけ、世界のどこにでもある問題(例えば、朝の交通渋滞!)に頭を悩ます。違うのは軍隊の存在と、各公共場所、輸送機関、店やレストランでの非常に厳格な取締りだ。

それだけ見ると、まるで国全体が戦時下にあるようだ。夜になると、気持ちが悪いほど静かになる。以前は観光客も多かったが、今は訪れる人もなく、多くのホテルやレストランは閉まつたままだ。

しかし、開いている場所では、簡単に人々に会うことができる。彼らも会話が必要なのだ。イスラエルは小さな国で、危険な立入禁止区域に近づかないで遠くまでドライブすることは不可能だ。例えば、*ハル・タバールのフライトエリア(写真参照)はイエスキリストの町ナザレから10km、パレスチナ人の町ジェニンから20kmしか離れていない。

とはいってみればフライトエリアは世界のどこでも見られるのどかな光景だった。ここではあの緊張からはほど遠い。自分がどこにいるのかを思い出すのに大きな努力がいるほどだ。以前、アナトリーは、世界中から多くのパイロットを受け入れていた。彼は今でもネタニヤに大きなアパートを借りている。外国のディーラーや、パイロットを連れてツアーフライトにやって来る外国のスクールを歓迎するためだ。現在、フライトにやってくる外国人パイロットの足も遠のき、アパートは空っぽだ。(無料で使用できる)

ネタニヤでは、有名な「カーメルホテル」のフライトエリアで、ほとんど毎日リラックスしたフライトを楽しむことができる。勇気ある人は、アプロコを訪ねてフライトツアーやアドベンチャーをすることもできるが、平和が訪れた暁に、この素晴らしいイスラエルのエリアを楽しんで欲しいと思う。

最近ブルガリアで工場設立に投資した。若い人たちが自國でメーカーとしてやっていけるように、援助したのだ。これは私にとって金銭的負担で

パレスチナ紛争の当事国イスラエルは、全土が戦争状態にあるわけではないが、平和ではない。国民の多くが「平時」の生活を営もうとしている。友人と会い、仕事に出かけ、世界のどこにでもある問題(例えば、朝の交通渋滞!)に頭を悩ます。違うのは軍隊の存在と、各公共場所、輸送機関、店やレストランでの非常に厳格な取締りだ。

それだけ見ると、まるで国全体が戦時下にあるようだ。夜になると、気持ちが悪いほど静かになる。以前は観光客も多かったが、今は訪れる人もなく、多くのホテルやレストランは閉まつたままだ。

しかし、開いている場所では、簡単に人々に会うことができる。彼らも会話が必要なのだ。イスラエルは小さな国で、危険な立入禁止区域に近づかないで遠くまでドライブすることは不可能だ。例えば、*ハル・タバールのフライトエリア(写真参照)はイエスキリストの町ナザレから10km、パレスチナ人の町ジェニンから20kmしか離れていない。

とはいってみればフライトエリアは世界のどこでも見られるのどかな光景だった。ここではあの緊張からはほど遠い。自分がどこにいるのかを思い出すのに大きな努力がいるほどだ。以前、アナトリーは、世界中から多くのパイロットを受け入れていた。彼は今でもネタニヤに大きなアパートを借りている。外国のディーラーや、パイロットを連れてツアーフライトにやって来る外国のスクールを歓迎するためだ。現在、フライトにやってくる外国人パイロットの足も遠のき、アパートは空っぽだ。(無料で使用できる)

ネタニヤでは、有名な「カーメルホテル」のフライトエリアで、ほとんど毎日リラックスしたフライトを楽しむことができる。勇気ある人は、アプロコを訪ねてフライトツアーやアドベンチャーをすることもできるが、平和が訪れた暁に、この素晴らしいイスラエルのエリアを楽しんで欲しいと思う。



イスラエルの食事は意外にもとても美味しい!早く気軽に出かけられるようになることを祈りたい。



ホテル・カーメルのエリアは代表的なエリア。リッジでいつでも飛べるのが魅力。アプロコではおもにここでテストフライトをしている。

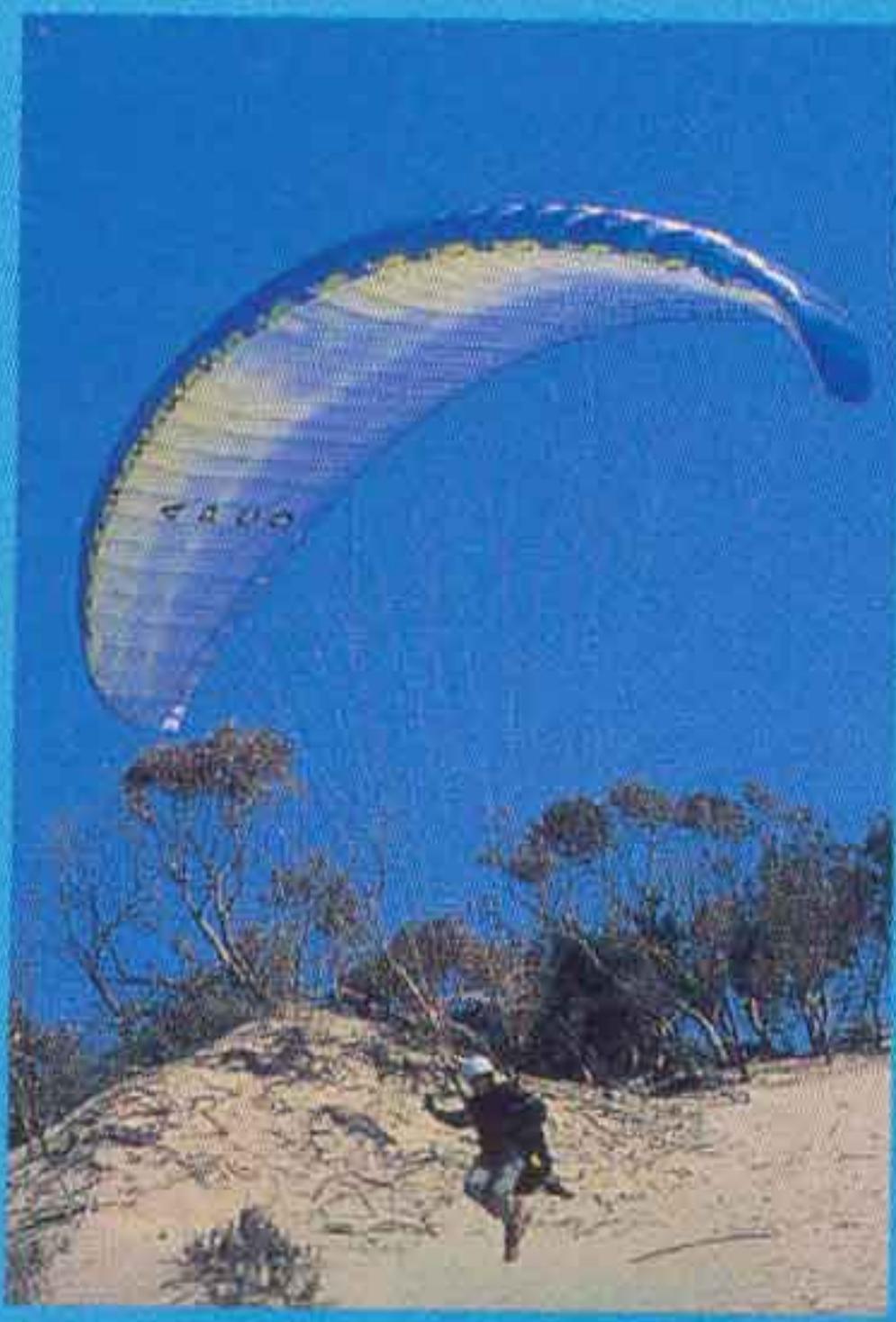


ハル・タバールのエリア。紛争中でなければ、是非訪れてやつていけるように、援助したのだ。これは私にとって金銭的負担で

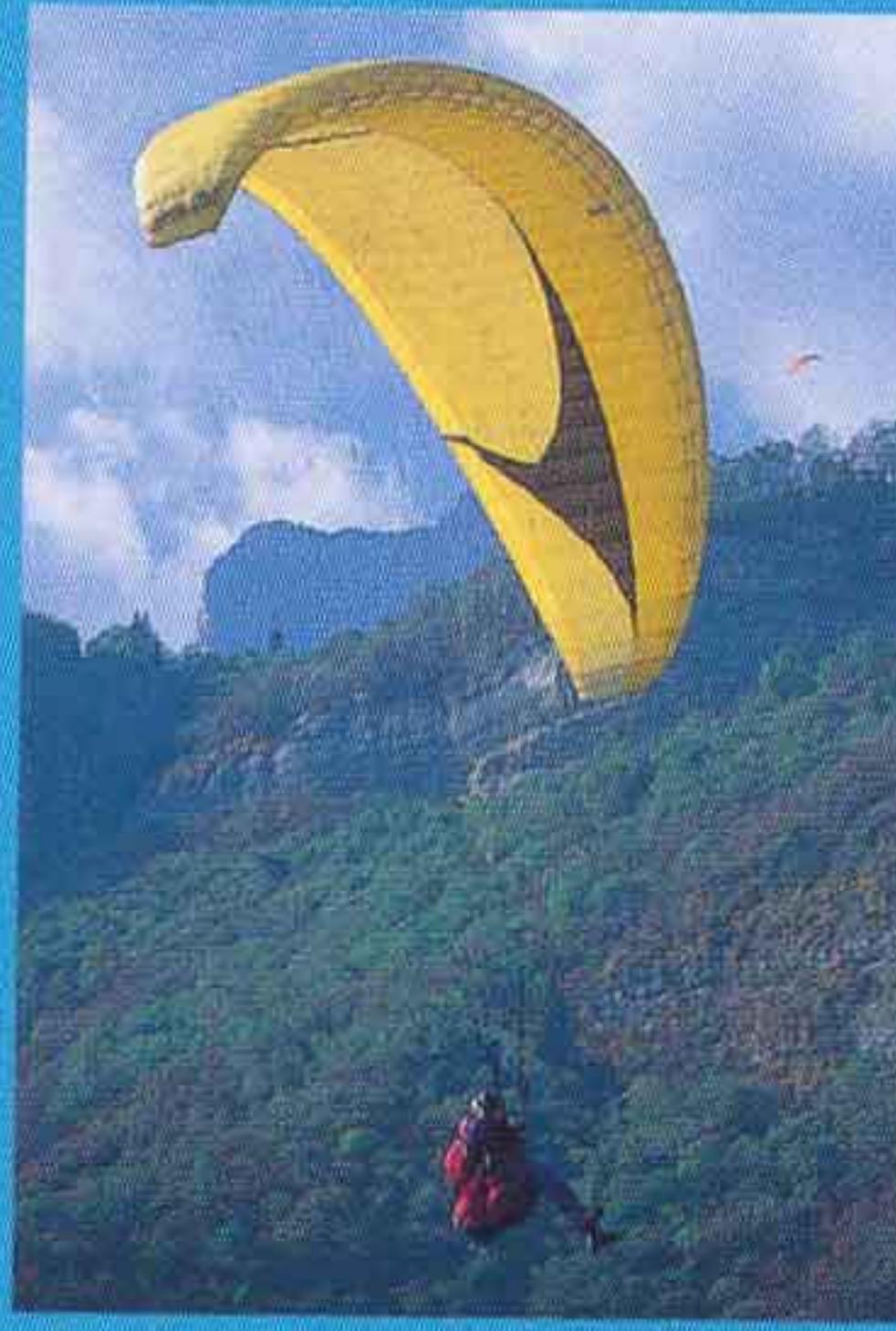
*ハル・タバール(タバール山)は聖地である。聖書「マタイ伝」の「キリストの変容」によれば、ここで若きイエスが友人たちの前に後光に包まれた顔を見せ、神の子であることを明かしたと言われる。

グラライダーコーン群

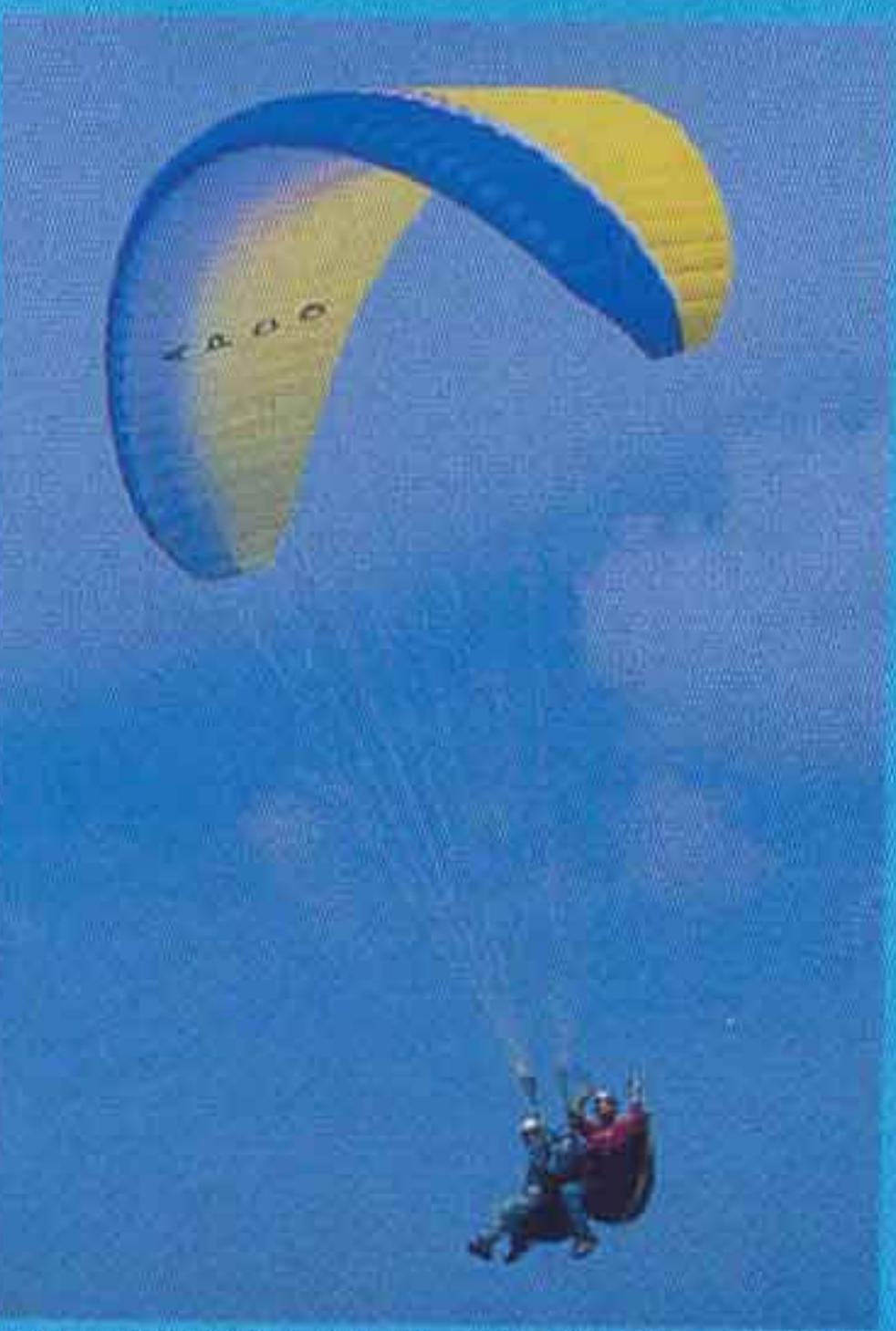
アブコの歴代モデル(括弧内は年式)



03年に04年モデルとして発表した「テトラ」



2000年に発表したDHV1-2の「アリガ」は、カタゴリーに新しいクラスを持ち込む先駆けのグライダーとなった。



04年には、久しぶりにタンデム機「フレイフォーツ」を発表。同時に斬新なカラーリングも導入。



01年に発表したDHV1の「フィエスタ」



04年にモーター用として「スラスト」も発表した。(写真はプロト)



01年にはDHV2でありながら充分にコンペ機として使用できる「シンバ」を発表する。

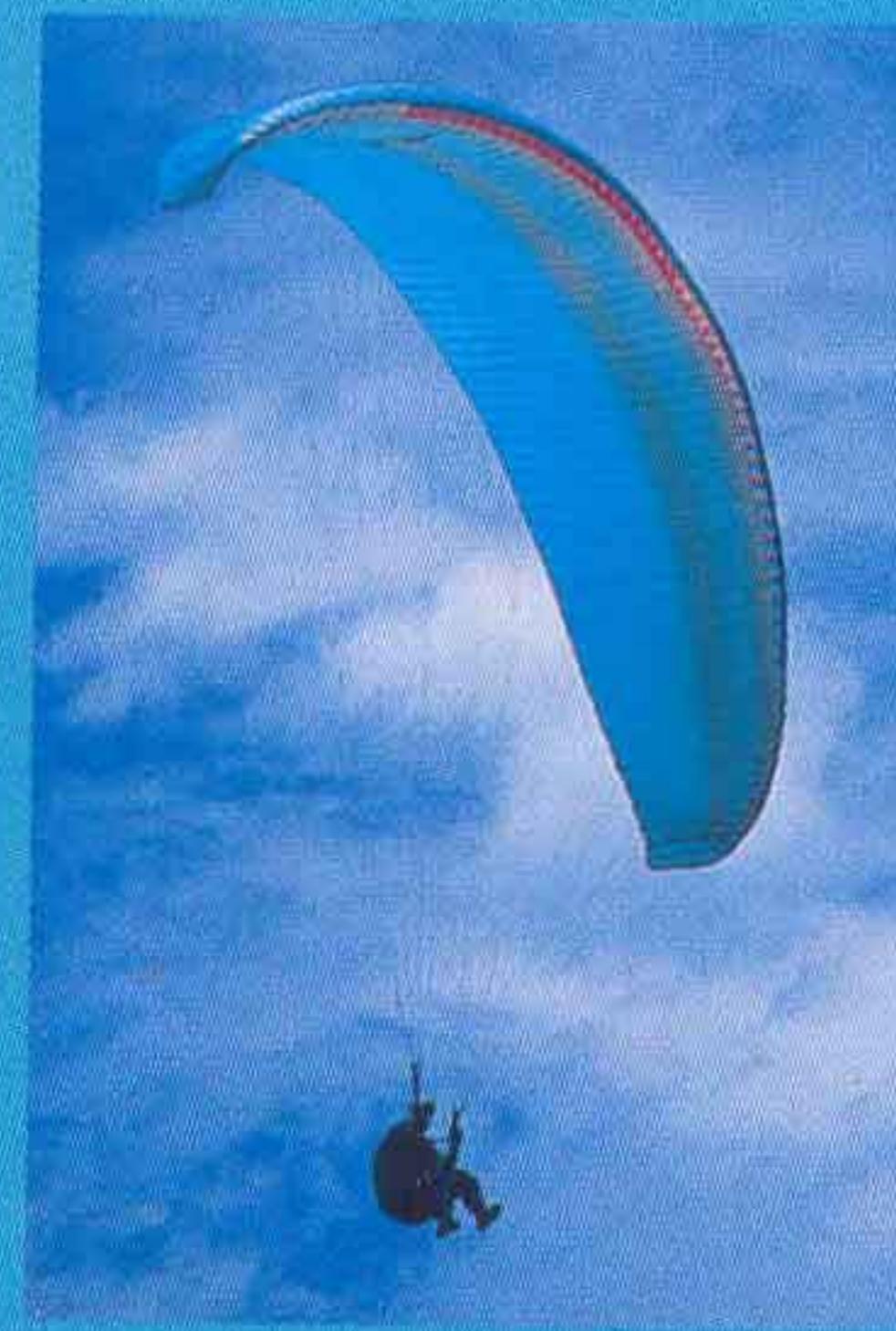


04年にモーター用として「スラスト」も発表した。(写真はプロト)

- 89年 Speedstar
- 89年 Hilit CZ
- 90年 Hilit 2
- 91年 Hilit 3
- 91年 Starlite
- 92年 Astra
- 93年 Supra
- 94年 Prima
- 94年 Sabra
- 94年 X-Tra
- 95年 Spectra
- 95年 タンデム Spectra
- 96年 Sabra 2
- 96年 Sentra
- 97年 Futura
- 97年 Zen
- 97年 タンデム Futura
- 98年 Zen 2
- 98年 Santana
- 98年 Sierra
- 98年 Tigra
- 99年 Prima 2
- 99年 Bagheera
- 00年 Fiesta
- 00年 Allegra
- 01年 Simba
- 01年 タンデム Fiesta
- 02年 Presta
- 03年 Keara
- 04年 Tetra
- 04年 タンデム Play For 2
- 04年 Thrust

03年にはハイパフォーマンス機としてDHV2の「キアラ」を発表。

他にパラ・トライク用として、Powerwing、Hybrid、Air X-Trem。



コンペ機の開発に積極的になったところで97年に発表された「ゼン」。その後「ゼン2」も開発された。



94年にスタンダード機として発表した「サフラ」



95年には同じくスタンダード機の「スペクラ」を発表。



95年に発表された「エクストラ」



96年はスタンダード機の「セントラ」1機が発表された。



97年には上級機の「フュチュラ」を開発。コンペにも精力的になった。

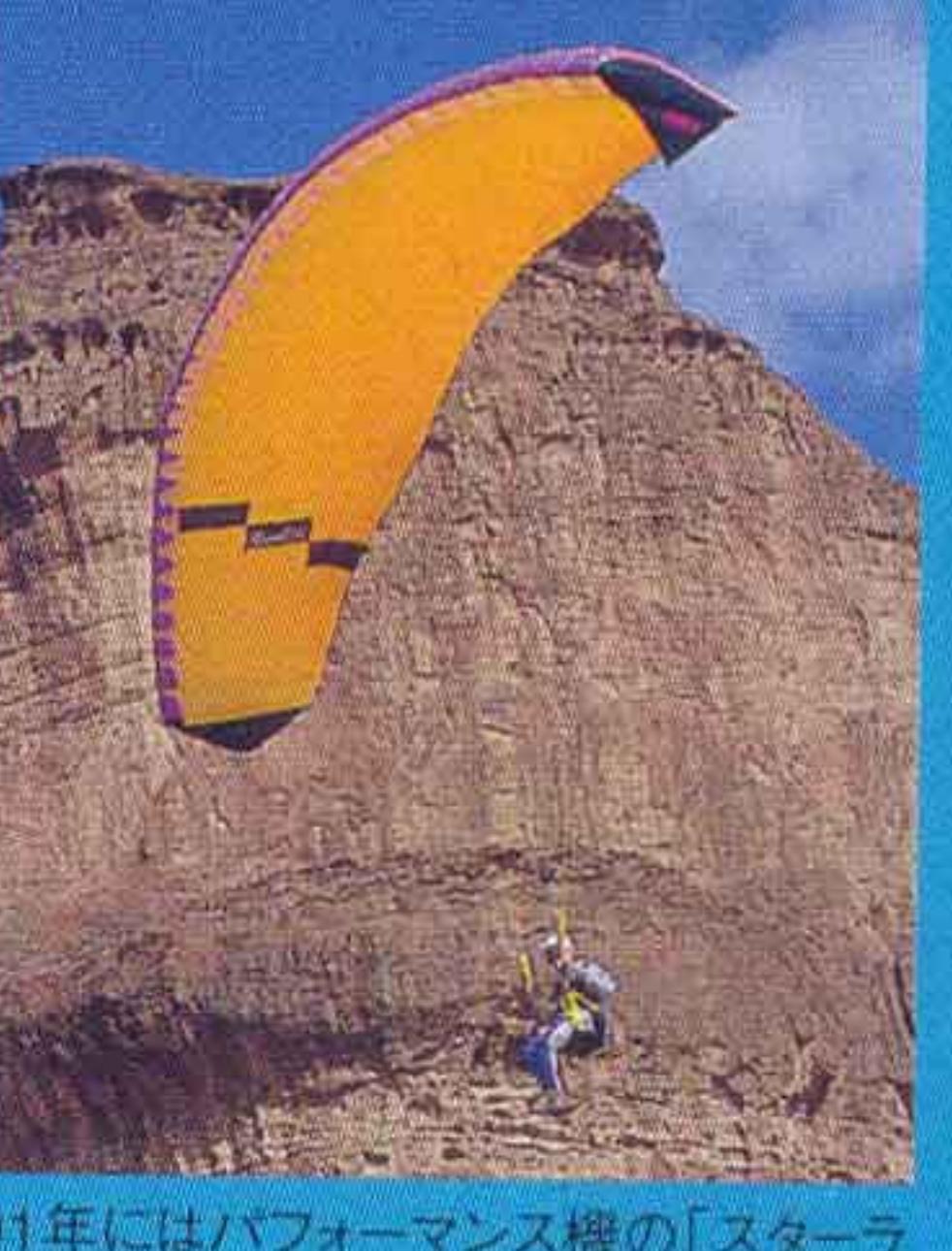
93年に発表されたのは「スープラ」



アブコを設立して1号機として発表した「スピードスター」



89年に2機目として発表した「ハイライト」は3バージョン。写真は91年に発表された3バージョン目の「ハイライト3」



91年にはパフォーマンス機の「スタート」も発表する。



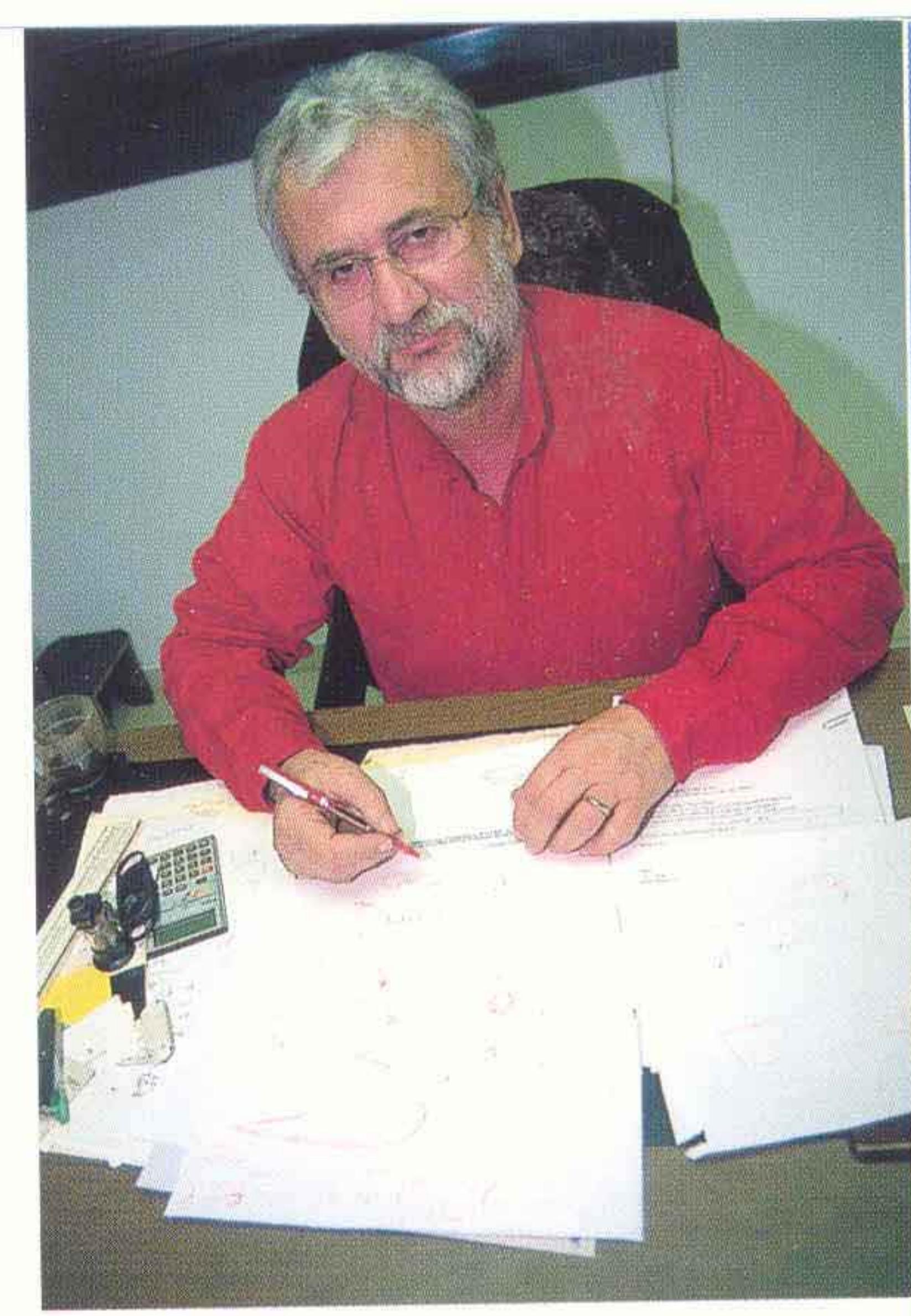
92年に発表した「アストラ」。これより「a」で終わる名前が定着することになる。



93年に発表されたのは「スープラ」



93年にはスクール機の「プリマ」を開発。練習機の定番となり、98年にはこの進化型「プリマ2」も発表している。



デザイナーの 神髄に触れたい!

【一問一答】

アプロのライダーは3人のプロ集団によってデザインされる。現在のメンバーは、アナトリー・コーン、エンジニアのオレグ・シーナエフ、そして開発パイロットのリチャード・バークマントだ。

オレグは、ライダー開発プロセスでは非常に重要な人物だ。彼は製造の責任者で、すべての技術データをコンピュータで図式化する。アプロで働く前は、有名なロシア戦闘機MIGを作る工場のエンジニアだった。非常に優れた技術者であることは言うまでもない。

作業はたいてい次のように流れで行われる。毎朝リチャード・バークマンと助手のアダム・ウエクスラーが、前日に完成したライダーの「品質検査(ライズアップして視覚検査す

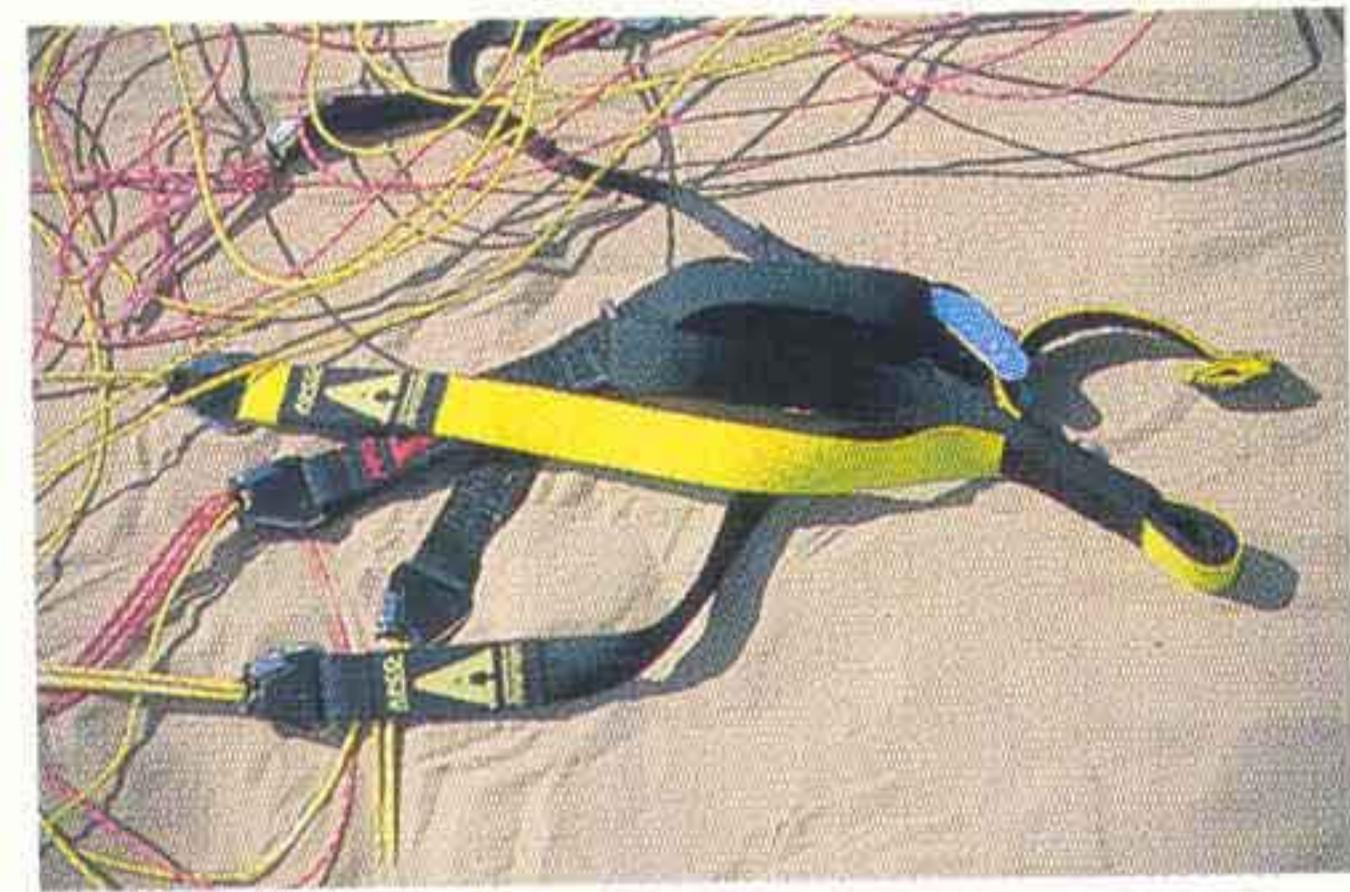
る)」をする。この間、工場ではプロトの改良の準備をする。この改良は非常に精密な作業になることがある。

例えば、私が訪問した日、新しいDHV1-2のプロト機の翼端6枚のテンションを変える作業をしていたが、数ミリ単位でのピンチの変更作業だった。

プロトの準備が終えると、リチャードとアダムがテストフライトに出かける。場所はネタニヤにある有名なフライトエリア「カーメルホテル」で、工場から車で20分の距離だ。こそこそほとんど毎日ソアリング可能なため、テストフライトには絶好の場所だ。サーマルでのフライトが必要な場合は、工場から40kmほどの「ハル・タバールの丘」のようなサーマルエリアが数箇所ある。

アナトリーは可能な限り開発パイロットの仕事に合流する。開発の進行をチェックし、2人のテストパイロットと一緒に、プロト機にどのような改良を加えるのかを決めていく必要があるからだ。もちろんこの間も、彼の携帯電話は鳴りっぱなしだ。

夕方になると、チームはオレグと一緒に次の日の改良の準備をする。



アプロのライダーは丈夫に作ることを信条としている。それは、安全性を高めることであり、ユーザーにより長く乗ってもらうため。写真はマイラーをたくさん施している「フィエスタ」のエアインテーク。



アプロは丁寧な仕事に命を駆けている。写真は、現在開発中のDHV1-2機のリーディングエッジのたくさんのリブ。

「プレスタ」にはバルブを採用した。

アプロは丁寧な仕事に命を駆けている。写真は、現在開発中のDHV1-2機のリーディングエッジのたくさんのリブ。

その後は、オレグがすべてのデータをコンピュータに入力し、図面を描き、計算を行い、そしてMサイズのプロト機を作る。テストパイロットがテスト飛行して情報をフィードバックし、我々は一緒になってどのような調整が必要かを決める。

テストパイロットが経験豊かな場合は、彼が落ち着いて仕事をできるように配慮

たいてい彼らは、工場に人がいなくなり次の改良を落ち着いて考えることのできる夕方遅く、この技術会議を行う。彼らの一日は長い！ アナトリーがリラックスできるのは、夕方遅く、葉巻を吸いながら工場を出るときだけだ。この時間だけが、私が彼にインタビューすることでききる唯一の機会だった。

「仕事の分担はどうなっているのですか？」

我々が必要としているライダーは何かを決め、ゴールを設定し、そして従来のモデルと比べて、どこを改良するのかを決定するのが私の責任だ。ライダーの改良をいかに達成するかも、私の責任だ。もちろん我々は一緒に話し合うが、最終的にプロファイル(翼形)やリブ構造や翼の平面形やアスペクト比や安全基準は1つしかない。可能な限りの最良の安全性だけだ。自分たちの製品に幾つかの違った安全性のレベルを設けることなど、私にはどうい受け入れ難いね。

アプロのライダー作りの哲学は何ですか？

「良品」を作ることだよ。寿命が長くて、安全性を犠牲にすることなく、可能な限り高い飛行性能を持つ製品を作ることだ。我々にとって達成するかも、私の責任だ。もちろん我々は一緒に話し合うが、最終的にプロファイル(翼形)やリブ構造や翼の平面形やアスペクト比や安全基準は1つしかない。可能な限りの最良の安全性だけだ。自分たちの製品に幾つかの違った安全性のレベルを設けることなど、私にはどうい受け入れ難いね。

アプロは6年前にコンペ機の生産

を止めたよ。理由は危険すぎると思つたからだ。しかし、だからと言つて飛行性能を犠牲にしていい理由はない。我々は引き続き、高性能グライダーを経験のあるパイロットやコンペティターたちのために提供している。これらのライダーは、同時にDHV2の認証にパスするような優れたパッシブセイフティ(訳者: 方にDHW2の認証にパスするようないい)を提供する。アプロは、常に特別な構造を持つ。例えは、エアインテークのリブ(翼弦)の50%に沿ってプローチリブ(各7~8cm)を使い、40%よりも少し大目にしている。これにより、精度やプロファイルの形状維持は適になり、バルーンング(訳者: ゼル内の空気圧が高くなり外形が膨張変形すること)が極端に抑えられる。

コスト高にならないためと機体重量を適切な範囲に抑えるため、翼のどこにでもプローチを使っているわけではない。これは非常に効率の良いデザインだよ。翼の中でも重要な箇所であるリーディングエッジに、コストとコンセプションの労力をすべて注いでいるのだからね。テイルについては、

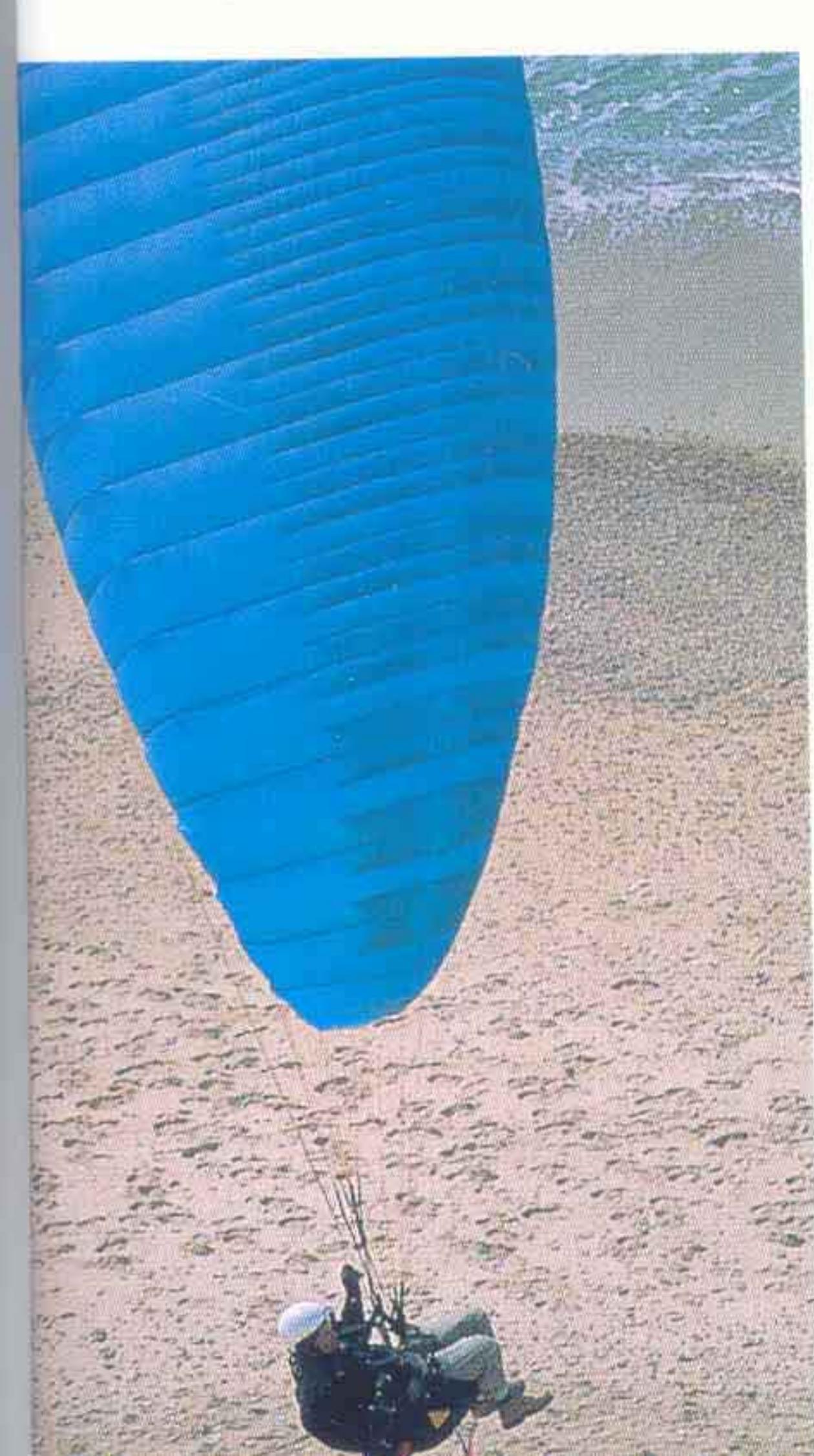
同じカーティーの他のライダーと変わることはないよ。しかし、リーディングエッジは優れていると思う。「キアラ」のような高性能グライダーでは、テイルに幾つかリブを追加することもある。

「アプロのライダーは同じカーティーでも常にハイパフォーマンスだが、可能な限り滑らかなライダーを作っている。使っている生地のGelvenorも滑らかだし、サスペンションラインの各レベルの繋ぎも滑らかだ。最上部のライン(剥き出しのDyneema)は小さなサスペンションストラップを使わずに、直接インターセルに縫い付けている。こう言つた選択は航空力学の法則に基づくものだ。

つまり、「2つの質量の結合は、新たな抗力を生み出す(つまり、2つの質量が別々に別れて存在しているときの合計抗力よりも、その同じ2つの質量を結合する方がもっと大きな抗力を生み出す)」なのだ。サスペンションストラップを使わないためには質量が減り、クリーンなサスペンションライン(アプロのサスペンションラインは上部レベルで縫い目がない)を使うことで、ギャラリーラインのトータル抗力を半分に抑えてられていると思う。

この方法でも強度に何ら問題は起きない。私は94年の「エクストラ」以降、この手法を使って1万機のグ

フライト中にもリーディングエッジにたくさんのリブがあることがわかる。(現在開発中のDHV1-2機)

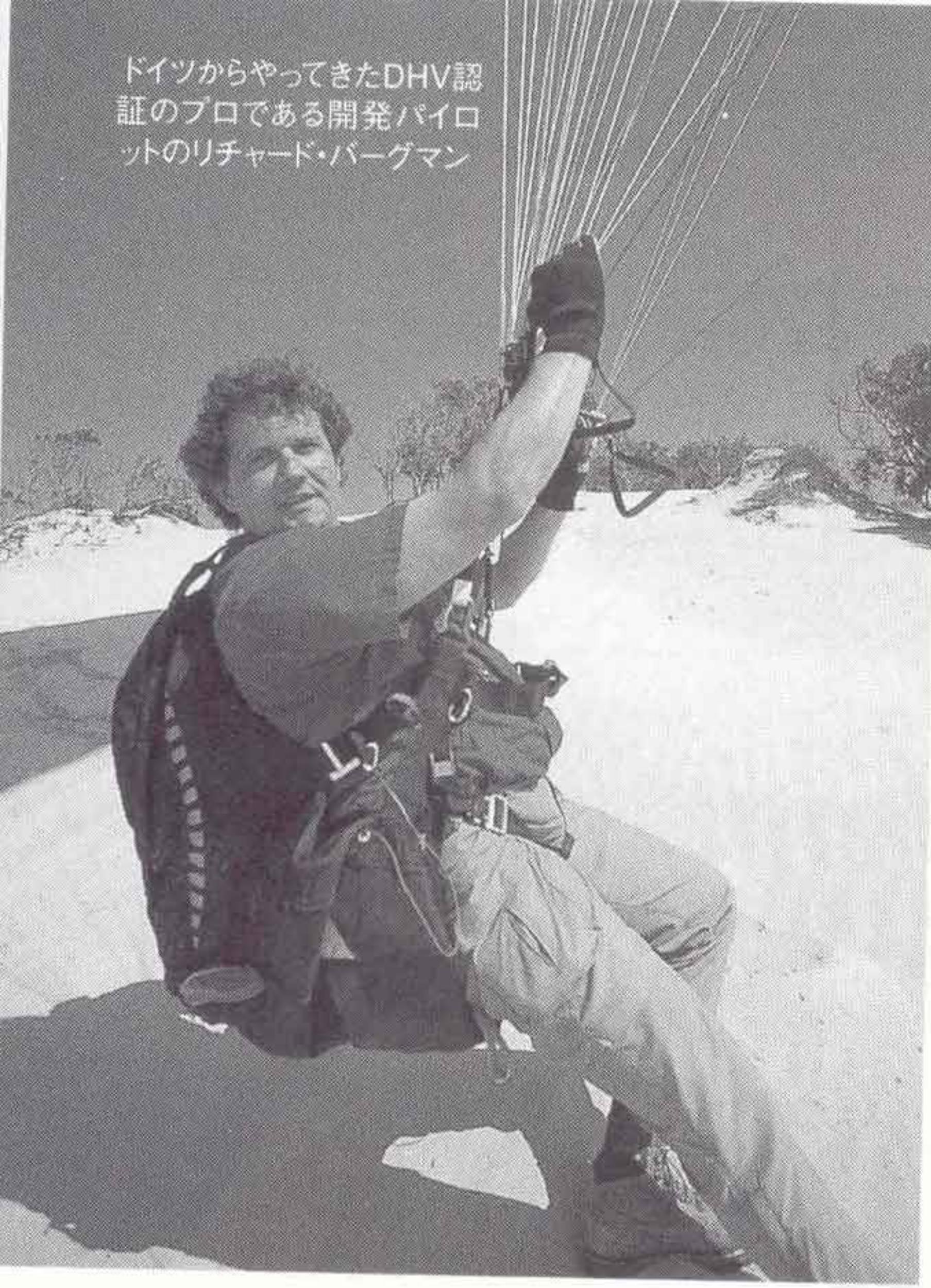


ライダーを製造しているが、今まで何の問題も発生していないからね。

—全体(翼の上面と下面)にGelvenor(50g/m²)の生地を使うのは、翼を重くし過ぎませんか?

44g/m²の生地で製造されたグライダーよりも300g重くなるね。しかし、それでもこの生地を使うのは、強度が優れているからだ。頭脳的で理にかなったデザインをすれば、少しぐらい重量があつてもまったく問題ないよ。市場で見られる平均的なグライダーと比べると、私はいつもたくさんのテープや補強材を使っているかもしれない。しかし私は何年も乗ることのできる耐久性のあるグライダーを作つてみたいんだ。例えば、リーディングエッジに大きなマイラーを何枚か使つてアプロードをよく見かけると思う。これは確かにコスト高となるのだが、アプロードは自分のグライダーこれでユーチャーは自分で見かけた認証実績

ドイツからやってきたDHV認証のプロである開発パイロットのリチャード・バークマン



リチャード・バークマンは、数ヶ月前にアレックス・ロウの後任として雇われたアプロードの新しい開発テストパイロットだ。

彼はドイツでは、パラのプロとして有名なパイロットだ。コンペでも好成績を残している。93年の世界選手権で8位。94年北九州のプレワールドでは4位に入賞。しかし、彼の名を世に知らしめているのは、メーカーの開発テストパイロットとしての実績だ。91年以降、彼は幾つのメーカーで、認証機の準備を手掛けてきた。イーデル、アドバンス、ITV、エルドカ、プロデザイン、UP、エリア、そしてつい最近までの数年間は、フライト・デザインとスイングを手掛け、認証取得したグライダーはトータルで58機にもなる。もちろん彼はDHVにも精通していて、メーカーにとっては力強い助っ人だ!

彼は開発の仕事について言葉少なに語る。「プロフィールとか構造的なもので、既に知っている基本的なパラメータを使っている機体では、最初のテストで発揮する性能は期待した80%程度であることが一般的だ。その後は、一步一步着実に作業を進める。最も重要なことはプロセスの流れに沿って整然と作業を進めることだ。テストフライト→何をすべきかを知る→改良を加える→結果をコントロールする。

決して同時に2つ以上の改良を行わないこと! 改良を加えても成果が見られなければ、どこかで間違っているのだ。そうなれば、すべてを中止してその原因を追究する」

「クリアなアイデアを持って開発している場合は、そんな多くのプロト機を必要とはしない。たいでいい2機か3機で十分だ。もしくは2機のプロト機を作れば、過度に多い情報を集めることになり、結果的にどうしていいか分からなくなる」

「パフォーマンスについて言えば、飛行性能を向上させる基本的なパラメータの選択が幾つかある。僕は計測装置を持って飛ぶことはない。フーリングを大切にする。しかしパフォーマンスが向上したかどうかを確認するには、比較フライトしか方法はないね」

●アプロードはDHV認証取得のプロテスト・パイロットをスタッフに採用! リチャード・バークマンはどんな人物か?

2のキアラのMサイズで6.2ある)何の不思議もないし、問題もないよ。我々はそれぞれのカタゴリーにおけるアスペクト比がグライダーの飛行性能に決定的な要因となることは間違いない。しかし、それでも我々は自分たちが出来るレベルよりも下方に修正し、常に安全レンジ内に留め、控えめにしているつもりだよ。

—DHV1-2基準が新たに変更されましたが:

現在開発中のDHV1-2機では、我々は2つのプロト機をテストして1つは新しいプロファイルのもので、もう1つは「アリグラ」のプロファイルを使つていて。「アリグラ」と比べて翼端が違うんだ。少しアスペクト比が大きくなっている。それが幅の広い翼端の方がストールしにくく、ネガティブな傾向も少ないことは認識している。しかし、ネガティブな傾向に対応する方が、スバル問題に対応するよりも簡単だ。ネガティブな傾向に対応するには、ブレークコードの幾何学図を変更し、翼端よりも翼中央寄りに取り付けるようにする。

薄い翼端については、2つの理由がある。1つは、ヴォルテックスは揚力と比例する関係がある。もし翼端を薄くして翼端の揚力を減らせば、ヴォルテックスも小さくできる。(他の説を持つているデザイナーもいる!)コード(翼弦)を同じ長さに維持すれば、薄い翼端を持つ長い翼ができる

ところが、薄い翼端を持つ長い翼ができるんだ。もう1つの理由は、翼端が大きいとスパイラルがロックする傾向があるからだ。例えば、翼の60%がつぶれるアシメトリックコラプス(非対称つぶれ)のとき、翼端が大きいグライダーでは、つぶれていない翼端が加速されて揚力が増える結果、連続旋回に入りスピラルロックの状態にならぬ限り最も良い方法で維持して来ていれば、グライダーは現在よりも軽い翼端にすることだ。この方がパリップス(二重機能円形)に戻ろうとしている。この傾向は理にかなっていると思う。

—翼の平面形については? アプロードのグライダーは翼端が比較的薄いようですが:

翼平面形は流行に左右されるね。誰もがそのとき成功しているグライダーを真似する。特に理由もなく、今は、私も含めて誰もがダブルエリップス(二重機能円形)に戻ろうとしている。この傾向は理にかなっていないけどね。

—DHV1-2基準が新たに変更されましたが:

現在開発中のDHV1-2機では、我々は2つのプロト機をテストして1つは新しいプロファイルのもので、もう1つは「アリグラ」のプロファイルを使つていて。「アリグラ」と比べて翼端が違うんだ。少しアスペクト比が大きくなっている。それが幅の広い翼端の方がストールしにくく、ネガティブな傾向も少ないことは認識している。しかし、ネガティブな傾向に対応する方が、スバル問題に対応するよりも簡単だ。ネガティブな傾向に対応するには、ブレークコードの幾何学図を変更し、翼端よりも翼中央寄りに取り付けるようにする。

薄い翼端については、2つの理由がある。1つは、ヴォルテックスは揚力と比例する関係がある。もし翼端を薄くして翼端の揚力を減らせば、ヴォルテックスも小さくできる。(他の説を持つているデザイナーもいる!)コード(翼弦)を同じ長さに維持すれば、薄い翼端を持つ長い翼ができるところが、薄い翼端を持つ長い翼ができるんだ。もう1つの理由は、翼端が大きいとスパイラルがロックする傾向があるからだ。例えば、翼の60%がつぶれるアシメトリックコラプス(非対称つぶれ)のとき、翼端が大きいグライダーでは、つぶれていない翼端が加速されて揚力が増える結果、連続旋回に入りスピラルロックの状態にならぬ限り最も良い方法で維持して来ていれば、グライダーは現在よりも軽い翼端にすることだ。この方がパリップス(二重機能円形)に戻ろうとしている。この傾向は理にかなっていると思う。

—以前よりもグライダーのテンションを減らす傾向にあると言明するデザイナーもいますが:

パラ・シーンや流行から離れて見もりだよ。

ハングが衰退した原因は、重くて不安定な機体と、デリケートなランディング技術が必要な「スーパーマン」のスポーツになってしまったからだ。ハングの最も、時にはいいことだよ。我々は決してグライダーに過度のテンションを付けてはいるわけではない。翼端が動かないようになるだけの最小限のテンションだけだ。我々の強みは常に独自の道を歩んで来たことだ。

※訳者注:ヴォルテックス・翼端渦流。翼端附近の翼表面を流れる気流が翼端に集まつて排出されるために起きる渦流。セイルブレーンやジェット機などでは、翼端に小さなプロファイルをつけるか角のようないものを追加してこの渦流対策をしている。アドバンスのグライダーの翼端についている角もこの理論から生まれたもの(ただし初期のパラグライダーの飛行速度ではそれほど影響はなく、アドバンスのトレーディングマークとしてのインパクトの方が強かった)

■【参考】リチャードの手がけた認証実績

イーデル	スペース、レインボー、スーパースペース
アドバンス	オメガ3、シグマ3、イブシロン2
ITV	メラック、メラック(タンデム)
エルドカ	クォーツ、テクノ
プロデザイン	プロフィール
UP	ソウル、エスケープ
エリア	テンション、ファットウイリー
フライト・デザイン	S1、A6、B4、S2VT、A7VT、B6VT、SX、ボクスター、ツイン3、ストリーム
スイング	アストラル3、アルカス3、シーラス3、パワープレイ

もし流行に流されてその都度飛びついていたら、問題を抱えていただろ。

—最後に、パラグライダーの進化についてどう思いますか?

もし流行に流されてその都度飛びついていたら、問題を抱えていただろ。