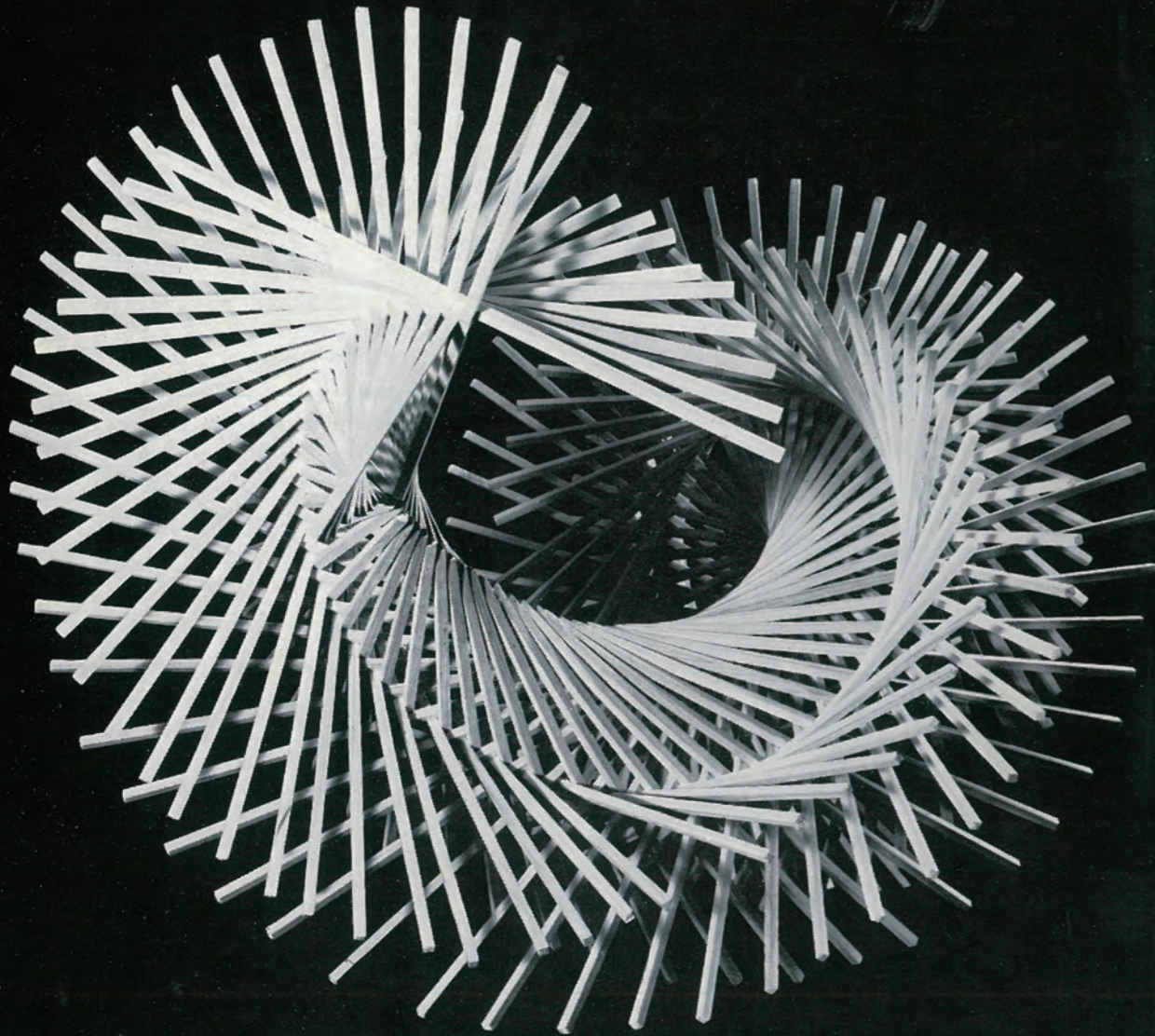


学校法人 桑沢学園  
桑沢デザイン研究所

1968

学校法人 桑沢学園  
桑沢デザイン研究所  
東京都渋谷区北谷町32 電話 東京463-2431(代)





デザインは物の外面的な装飾であったり、単に販売促進のための表現であるだけでなく、ひとびとの生活の向上のために、工業生産や視覚伝達・生活環境を、より快適なものにしてゆこうとする造形活動であります。

したがって単なる自己表現というより、社会に責任をとる表現であり、デザイナーは現代の社会や産業に貢献する文明的な使命をもつものといえましょう。

そこで離れ離れになっている〈人間と機械〉〈美術と技術〉〈精神と物質〉を総合して明日のよりよい生活様式や精神風土を創造することがデザイナーに期待されているというべきであります。

そのために桑沢デザイン研究所の教育は、鋭い造形感覚や構成力、象徴性や機能性、豊かな創造力、また的確な技術を身につけ、新しい物の見かたや考え方をつかみ、デザインの基礎と本質を体得させることに重点をおいています。そして広い視野と深い教養をもった人として、社会のなかで、デザインをとおしてよく協同し、根強く謙虚に社会の進歩に貢献しうる人材の育成に力がそそがれ、着々とその成果をしめしております。

それは当初から純粋に現代デザイン教育の場として、基礎教育と専門指導、実習と学科、個性と原理のひびきあう特色ある教育計画と、第一級の教授陣の指導のたまものというべきでありましょう。



## 沿革

創立にさきだつ10数年以前より、桑沢所長は自身のデザイン活動をとおしてデザイン各分野の総合的な専門教育、およびそれらの基礎教育の重要性を痛感していました。このような所長の理想と情熱に共感した現教授の方々の協力をえて、桑沢デザイン研究所が設立されました。

昭和29年4月

東京都港区青山に桑沢デザイン研究所設立〈所長 桑沢洋子〉

昭和32年12月

学校法人 桑沢学園 桑沢デザイン研究所となる

昭和33年4月

校舎を現在の渋谷区北谷町に新設移転

昭和35年4月

第一次増築

昭和36年12月

第二次増築

昭和38年10月

桑沢学園 桑沢デザイン研究所 創立10周年記念行事

昭和41年4月

学校法人 桑沢学園 〈東京造形大学〉開学 〈学長 桑沢洋子〉

理事長・所長 桑沢洋子

常務理事・主事 高松大郎

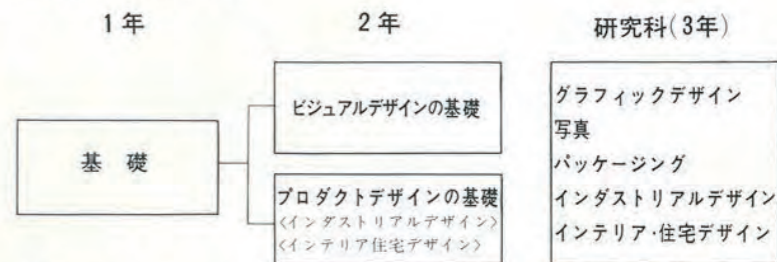
常務理事・事務局長 山本哲也



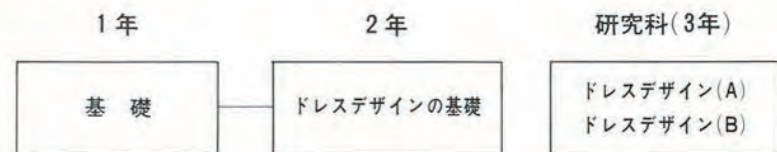
## 部・科の構成

### I部（昼間）

#### ■リビングデザイン科

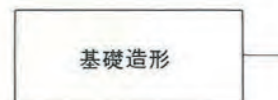


#### ■ドレスデザイン科

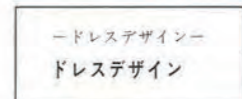
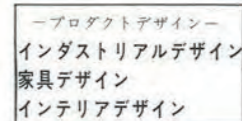
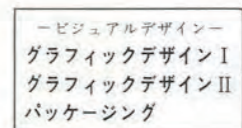


### II部（夜間）

#### ■基礎造形科



#### ■デザイン科





# 教員一覧

## ■教養学科

阿部 公正 デザイン史  
 芦原 初子 英語  
 泉 真也 デザイン論  
 上田 修己 フランス語  
 岡谷 公二 美術史  
 小幡 章 デザイン論  
 神之村あやめ 英語  
 香山 健一 現代社会論  
 清水 幾太郎 特別講義  
 嶋田 厚 現代思想論  
 田島 肇 デザイン論  
 中川 作一 現代文明論  
 中沢 護人 技術史  
 信定 宏郎 美術史  
 浜口 隆一 特別講義  
 林 進 デザイン論・造形社会学  
 松谷 暎 造形原論・デザイン史  
 三木 多聞 近代美術史  
 南 博 特別講義  
 村上一郎 造形心理学・デザイン論  
 山本 武利 現代社会論  
 若桑 みどり 美術史  
 渡辺 慎吾 英語

## ■構成

相場 秀夫 構成  
 海本 健 構成・色彩  
 清原 悦志 構成  
 郡山 正 構成・図法  
 佐藤 邦夫 色彩  
 下村 千早 構成  
 須賀 攸一 構成・文字  
 高橋 正人 構成  
 高山 正喜久 構成  
 田中 淳 構成・色彩  
 戸村 浩 構成

羽原 肅郎 構造  
 日比野 夫美子 構成  
 藤沢 典明 構成  
 真鍋 一男 構成  
 宮沢 タイ子 構成・色彩  
 矢野目 鋼\* 構成・写真

■美術

朝倉 摂\* 絵画  
 イラストレーション  
 石引 かほる コスチュームドローイング・絵画  
 岩野 勇三 彫塑  
 上野 操 コスチュームドローイング・絵画  
 大成 浩 彫塑・絵画  
 尾崎 ふさ 絵画  
 佐藤 忠良 彫塑  
 東 千賀 絵画・コスチュームドローイング  
 前田 常作 絵画  
 森田 信夫 絵画

■グラフィック デザイン

粟津 潔 特別講義  
 秋山 邦晴 デザイン論  
 上野 誠 木版実習  
 宇野 亜喜良 特別講義  
 遠藤 享 デザイン  
 勝井 三雄 デザイン  
 勝見 勝 特別講義  
 加藤 清美 銅版実習  
 川俣 正一 印刷概論  
 木村 希八 石版実習  
 楠原 義一 デザイン  
 草刈 順\* デザイン  
 後藤 英雄 デザイン  
 佐藤 敬之輔 タイポグラフィ  
 杉田 豊 デザイン

田中 一光 特別講義  
 田保橋 淳 特別講義  
 田宮 督夫 デザイン  
 原田 勤 デザイン  
 針生 一郎 デザイン論  
 福田 繁雄 特別講義  
 藤原 昌美 デザイン  
 松本 俊夫 特別講義  
 万膳 俊 デザイン  
 道吉 剛 デザイン  
 宮内 嘉久 デザイン論  
 宮野 力哉 デザイン  
 向 秀男 特別講義  
 森 啓 デザイン  
 矢沢 宏司 デザイン  
 山口 克己 デザイン  
 山本 隆太郎 印刷概論

■パッケージング

芦原 晋 材料・技術  
 淡島 雅吉 デザイン  
 奥村 恒夫 デザイン  
 古口 謙二 デザイン  
 志津野 知文 デザイン論  
 高橋 満寿男 デザイン論  
 塚田 敢\* デザイン論・デザイン  
 灘本 唯人 デザイン  
 山本 茂 デザイン論  
 横山 徳禎 デザイン

■写真

石元 泰博 写真  
 伊藤 知己 写真史  
 潮田 登久子 写真実習  
 大辻 清司\* 写真  
 河合 玲二 写真  
 重森 弘滝 現代写真論  
 高梨 豊 写真  
 滝口 修造 現代写真論

英 伸三 報道写真論  
 浜田 浜雄 特別講義  
 樋口 忠男 スタジオ撮影  
 平野 久 写真  
 保積 英次 感光材理論  
 目島 計一 写真  
 山田 脩二 写真製版  
 脇 リギオ カラー写真

■インダストリアル デザイン

石倉 巖 デザイン  
 鶴飼 義一 材料  
 魚住 双全 表現実習  
 内村 喜之 デザイン  
 小俣 紀之 デザイン  
 金子 至\* デザイン  
 喜多 智慧夫 製図  
 ジョセフ 糠沢 表現実習  
 寿美田 与市 デザイン論  
 手塚 敬三 材料  
 豊口 克平 デザイン論  
 豊口 協 デザイン論  
 中村 秀男 材料  
 真水 公雅 製図  
 皆川 正 デザイン  
 村越 康 材料  
 山本 孝造 デザイン論

■インテリア・住宅 デザイン

相沢 正 材料  
 青木 恒太郎 材料  
 秋山 実 写真  
 稲田 尚之 住宅デザイン  
 戎居 研造 住宅デザイン  
 遠藤 誠之 住宅デザイン  
 大橋 晃朗 住宅デザイン  
 小能林 宏城 住宅デザイン・デザイン論  
 鍵和田 務 デザイン論

北村 吉一 構造デザイン論・図法  
 剣持 勇 特別講義  
 佐藤 なお 住宅デザイン  
 篠原 一男 住宅デザイン  
 白石 勝彦 インテリア家具デザイン  
 清家 清 住宅デザイン  
 多田 美波 照明器具デザイン  
 土屋 義孝 図法  
 中村 圭介 インテリア家具デザイン  
 難波 恒夫 構造デザイン論  
 林 雅子 住宅デザイン  
 原 広司 建築構造概論  
 東島 昌子 インテリアデザイン  
 村松 貞次郎 特別講義  
 柳 宗理 特別講義  
 山口 文象 特別講義  
 山口 勇次郎\* インテリア家具デザイン

■ドレス デザイン

秋元 恵子 デザイン  
 東 昇 被服材料学  
 飯塚 春次郎 既製服縫製  
 五十嵐 都美 技術  
 石津 謙介 男子服飾論  
 石丸 寿代 既製服デザイン  
 伊東 真紀子 デザイン  
 海本 小織 テキスタイルパターン  
 大空 淑子 モデリング  
 小川 安朗 被服材料・被服文化論  
 川合 優 モードドローイング  
 北岡 幽子 帽子デザイン  
 木村 美知子 織物  
 国方 澄子 モデリング  
 熊井戸 立雄 編集  
 桑沢 かね子 技術

桑沢 君子 和服理論  
 桑沢 洋子 デザイン  
 根田 みさ デザイン  
 近藤 英 染色  
 近藤 百合子 デザイン  
 笹原 紀代 ビンワーク  
 佐藤 みさ子 デザイン  
 鈴木 栄三郎 ミシン操作  
 谷 長二 流行論・男子服飾論  
 谷 二三 デザイン  
 丹野 郁 服装史  
 塘 和夫 ニットウェア  
 磯波 宏明 染色化学  
 土肥 悦子 織物  
 豊田 高代 デザイン  
 中島 道子 デザイン  
 中田 幸平 舞台衣裳論  
 錦 織 弘 テキスタイルパターン  
 塙 経亮 技術  
 原田 二郎 服装史  
 平田 暁夫 帽子デザイン  
 福村 千英子 デザイン  
 藤本 経子 織物  
 前田 晃子 デザイン  
 真野 誠二 舞台衣裳デザイン  
 宮内 裕 モードドローイング  
 本吉 春三郎 日本衣裳風俗論  
 森 妍子 手芸  
 諸岡 美津子 デザイン  
 柳沼 恵美子\* デザイン  
 矢島 功 デザイン  
 山本 良子 被服材料学  
 横山 雄一 既製服デザイン  
 四本 貴資 染色



## I部—リビングデザイン科

この科は、ドレスデザインを除く、生産、環境、伝達に関する広範なデザイン諸分野にわたっての専門教育をおこなっています。

1年では、基礎課程として、将来デザイナーになることへの積極的な意欲と資質をもった学生に対して、その潜在する資質をひきだすとともに、学生が自からの能力を開発し得るように教材が生まれ、指導されます。なお、それぞれのデザイン分野の意義や相互関係を知り、自己の適性を判断して将来の方向をきめるための授業もおこなわれ、全科目が必修になっています。

2年では、造形実習をいっそう深めていく一方、グラフィック、インダストリアル、インテリア・住宅の三者から一つのデザインを選んで専攻します。ここでは、1年で開発された創造能力をさらに発展させつつ、デザインを職業とする上で欠かすことのできない技術や理論の学習を通して、専門デザインの理解を高めていくように指導されます。

研究科（3年）では、2年までの課程を優れた成績で修了し、なおデザイナーとして意志強固な人を専攻コース別に少数選抜して、専門分野をより深く研究させ、その能力の向上をはかっています。

修業年限は2年ないし3年ですが、現デザイン界での第一人者を教授スタッフに迎え、そこで十余年にわたって検討を続け、実施されてきた授業内容は、全く研究所独自のものとして、社会的にも高く評価されています。

## 1年

1年では、各分野に共通する基礎の学習として、平面、立体、構造、色彩、材質、空間、時間、光等の要素を総合した授業をおこない、視覚の法則や発想の方法を与えるとともに、造形感覚をひきだすことによって創造の芽の発育を促し、あわせて初歩的な表現方法の訓練をします。

また、デザインの全体像を正しく認識することで視野を広げ、将来の専門を方向づけられるように、住空間、生活機器、視覚伝達に関する学習を、基礎デザインとしておこないます。さらに、デザイン活動の広い基盤の総合的な理解と判断をする力、および創造的に思考する能力を養うために教養学科を重視し、全人的な教育がなされています。

### 科目内容

#### ●構成

色彩・平面・立体・構造・図法

#### ●美術

絵画

彫塑

#### ●基礎デザイン

住空間

生活機器

視覚伝達

#### ●教養学科

美術史・技術史・デザイン史

現代社会論・現代文明論・現代思想論

英語

## 2年

2年では、専門デザインの本質を把握するための基礎学習がおこなわれます。

このために、一方では、基本的な造形力に一段と高度な技術練習も加えつつ、基礎造形を充実展開させます。また他方では、視覚伝達、工業生産、生活環境の立場から、ビジュアルデザイン、インダストリアルデザイン、インテリア・住宅デザインの各専攻ごとの職業人を育成することを目的として、その必須条件であるデザインの意味、創造能力、技術的理解、表現力を体得するための訓練を重ねるとともに、デザイナーとしての厳しい態度を養います。なお、この学年での卒業生は短大卒と同程度の資格で就職ができます。

### 科目内容

#### ●構成

#### ●美術

#### ●グラフィックデザインの理論と実習

#### ●インダストリアルデザインの理論と実習

#### ●インテリア・住宅デザインの理論と実習

#### ●写真

#### ●パッケージング

#### ●教養学科

## 研究科=3年

2年までを、入学したすべての学生に用意された課程とするなら、研究科は、その中から、優れた資質と積極的意欲をもった学生を少数選抜し、研究生という体制をとりながら、専門分野における各自の能力を深め発展させていく、いっそう厳しい課程であるといえます。

ここでは、各専攻コースごとに、主任教授を中心とする第一線のデザイナーや理論家、技術者などの教師のもとで、討議や実習によって研究所独自の課題研究がすすめられます。またいずれのコースにおいても、直接教師の人柄、思考過程、技術指導にふれるとともに、自主的な問題解決の態度や考え方が啓発され、真剣で地道な研さんがおこなわれています。

### 科目内容

#### ●専攻科目

グラフィックデザインの理論と実習

パッケージングの理論と実習

写真の理論と実習

インダストリアルデザインの理論と実習

インテリア・住宅デザインの理論と実習

#### ●教養学科

#### ●特別講義・見学・その他



## I部—ドレスデザイン科

これからのドレスデザイナーは、私たちの生活のうちでも最も身近な衣生活を、より美しく合理的に向上させていくという役割に加えて、繊維自体をデザインし選別する能力、あるいは、衣服を工業製品として扱い、その生産をディレクトしていく能力などが要求される段階になっています。

当所のドレスデザイン科は、デザインの本質とデザイナーとして必要な広い教養を身につけることを重視し、確かな造形力を把握させることに目標を置くと同時に、特に最終課程では、優れた資質とドレスデザインへの意志のはっきりした学生を少数選抜し、個々の能力と社会的需要に対応して、専門の分野を更に深く研究し、将来、服飾界において指導的立場で仕事のできる人材を養成するための、独自の教科を組んでいます。

1年では、ドレスの基礎技術と平行して、各種のデザインに共通の造形感覚の基礎訓練をおこない、各人の個性をひきだし、観念的なものを打破しながら、新鮮な創意を発揮できるような教育をおこないます。

2年、研究科（3年）においては、基礎理論を展開させたデザインの表現実習や表現技術の学習をとおして、職業人としての能力を高めるとともに、服飾界および繊維界より優れたデザイナーやディレクターを招き、その豊富な体験による指導によって、多角的に、ドレスデザイナーに欠かせない素養を深めていく授業がおこなわれています。

## 1年

1年は、ドレスデザインの基礎課程であり、色彩、デッサンなど造形感覚の基礎訓練によって、構成力を系統的に高めると同時に、創造的思考能力を養うことを目的に、教養学科にも重点が置かれた教育がなされ、デザイナーに必要な、広い視野をもった人間として成長することに主眼がおかれています。

またドレスデザインの基礎理論と基礎感覚実習によって、ドレスの配色、形、材質の基礎を体得させ、生活環境の理解と人間工学的研究による衣服の構造を把握させます。

更にデザインの表現技術として、当所が独自に研究した合理的な製図と裁断理論にもとづいた技術の実習をおこない、発想的確かな表現や製作の訓練をいたします。

### 科目内容

#### ●構成

色彩の基礎理論と実習

#### ●美術

石膏デッサン、スードデッサン

#### ●教養学科

美術史、技術史、デザイン史  
現代社会論、現代文明論、現代思想論  
英語

#### ●ドレスデザイン

基礎デザイン  
基礎理論・基礎感覚実習  
技術理論Ⅰ、技術実習Ⅰ  
基礎製図理論と実習、縫製実習  
服飾概論  
住空間

## 2年

2年では、基礎造形やドレスデザインの基礎理論および実習を、更に応用面に展開し、デザインの発想練習を重ねて、次第にドレスデザインの具体的方向に焦点をしばり、各人の個性とみあって創造力を高めるように、充実した内容ですすめられます。

技術の面では基礎製図の発展から、立体の量感を把握するためのモデリングまで指導し、デザインの実践的な表現方法としてこれを習得させます。ほかに、他のデザイン分野への関心を深め、ドレスデザインの広い活動範囲を認識するために、ビジュアルデザインや生活空間の基礎学習をおこなっています。

なお、この学年での卒業者は、短大卒と同程度の資格で就職ができます。

### 科目内容

#### ●構成

平面

#### ●教養学科

#### ●ドレスデザイン

デザイン理論Ⅰ、デザイン実習Ⅰ  
基礎理論の展開、感覚練習、表現実習  
コスチュームドローイング  
技術理論Ⅱ、技術実習Ⅱ  
基礎製図の展開、応用製図の理論と実習  
モデリング、製作  
被服材料学、被服各論

## 研究科=3年

研究科では、2年までを優れた成績で修了し、将来への意志の確かな学生を少数選抜して、研究的体制のなかで専門的能力を深めます。ここには2つの専攻コースがあり、一方はドレスを量産的にとらえ、機能性や生産性、および素材の性質を十分把握して、それをデザイン面に展開する企画力や造形力を身につけ、企業の中で活躍できる人材を養成します。他方は、一品製品としてのドレスを研究するコースであり、個性豊かな発想と、それを完成させる高度な技術の習得に重点を置いた授業が行われます。いずれのコースも、実務経験豊富なデザイナーや技術者を教師に迎え、直接、教師の人柄、思考過程、技術指導にふれながら、専門家としての実力を養います。

### 科目内容

#### ●専門科目

ドレスデザインの理論と実習  
デザイン理論Ⅱ、デザイン実習Ⅱ  
技術実習Ⅲ、表現実習、モードドローイング、パターンデザイン実習  
モデリング、製作  
染色実習、染色化学  
織物実習、繊維工学

#### ●専門講義

被服各論、繊維企業論、流行分析、工芸史

#### ●教養学科

#### ●特別講義・見学・その他

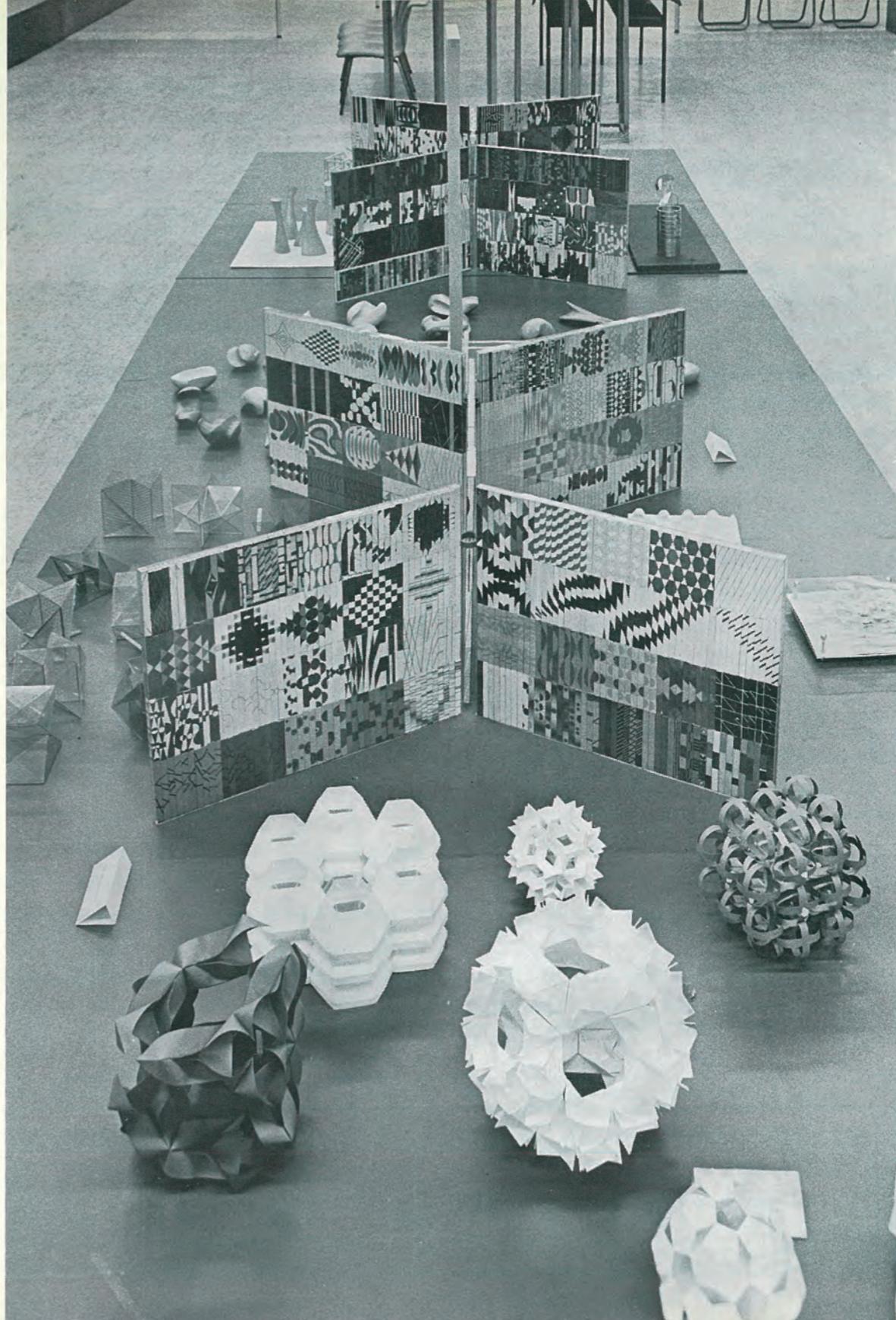
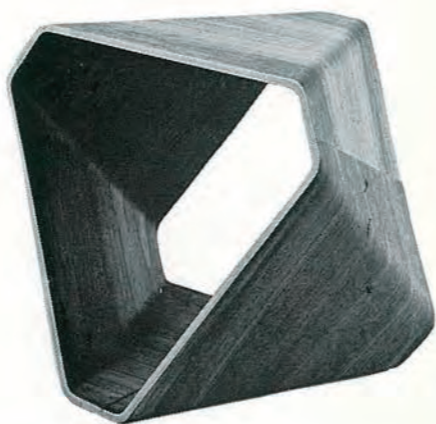
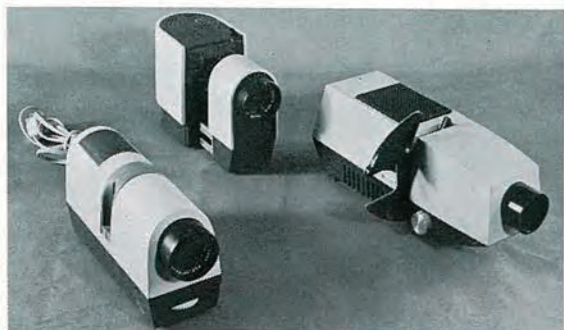


授業風景





課題作品





昭和29年、桑沢デザイン研究所創立の数年前、服飾デザイナーの私としてやりたいことが二つあった。その一つは、流派や派閥を問わない洋裁家の集りであるKD技術研究会を本格的な職業団体、ユニオンとして結成することであり、もう一つは、スタンダードな生活着を既製服として実現化することであった。

その当時のデザイン活動は、ドレスデザインからはじまった。世間では、デザイナーといえばドレスデザイナーを意味する時代であった。日本のドレスデザインは、洋裁教育から出発している。戦後、洋裁教育はめざましい勢いで普及し、女性の地位の向上とあいまって、手軽になれる職業として洋裁にとびついた。しかし、その実態は家庭裁縫の域を出なかったし、たくさんの中途半端な内職洋裁師が輩出していた。私は、そうした人たちに派閥を問わず呼びかけて、しっかりした職業としてドレスデザインおよび技術を追求、確立するために、KD技術研究会を組織した。

また私の既製服の実現化の夢は、ある理想家肌の事業家の企画によってつくられた、数名のデザイナーを中心にした既製服会社に参加する結果になったが、時期尚早で会社がつぶれて中断された。

ドレスデザイナーとしてのやりたいことを体あたりして経験してみた結果、私は考えた。現代の日本の産業組織の生産面に、デザイナーは積極的に参加すると同時に、健全な思想と創造力をもつために、体験と勉強を積み重ねなければならないのではないか。その当時デザインとは、ちょっとモダンな形を描きだすことであるという程度に解釈されていたが、それはとんでもないことだと思った。デザインとは個の問題でなく衆の問題であり、社会の問題である。機械文明における産業組織の中で、デザイナーの創造性が社会に最大の利益をもたらすためには、造形能力は勿論、デザイナー自身の人間性を高め、広い視野をもった知的な人間にならなければならないと考えた。私自身につい

て勉強の足りなさを深く反省するとともに、いったいどういう勉強をしたらよいか、どういう生活態度をもつべきか、大いに悩んだのであった。

いいなおせば、私は服飾デザイナーとして、そのときその場の時代にあわせて、具体的なデザイン活動をしてゆくことだけでなく、デザイン全般の根本となる問題につきあたり、その問題の一部のことだけでもやるべきだという気持ちに駆りたてられた。その結果、私はデザイン勉強の場をつくり、日本のデザイン教育の体系づけこそ私の仕事ではないかと考えるようになった。

私の性格は元来、先頭に立って派手に旗をふる性格ではない。まとめ役の性格なのである。しかし、昭和29年、桑沢デザイン研究所の創立が具体化するにあたって、多くのデザイン教育に関心をもつ先生方に接するにおよんで、教育という地味な仕事には、私のような性格の持ち主が必要であることがわかった。なお、創立にあたって幸いよい協力者を得た。現主事・高松氏である。同氏もまた、私以上にまとめ役の性格の持主である。そしてさらに創立以前から私のもとに協力していた数名の人たち、姉妹、理想に共鳴して土地を提供して下さった人、先輩であり親友である当所教授・故橋本徹郎氏など、多くの協力者を得て、桑沢デザイン研究所は、青山の50坪の小さな空間に誕生した。

最初集ったメンバーは、橋本徹郎氏、佐藤忠良氏、勝見勝氏、清家清氏、清水幾太郎氏、金子至氏などであった。連日のように、デザイン教育の方法について熱心に検討され、バウハウスの精神と方法をとりながら、日本のデザイン教育の確立を目指すことに一致した。実際の教育にあたっては、物を創る人間として基本的な精神と態度が説かれ、物を創る体験をとおしてデザインの本質を探らせ、すぐデザイナーになれる即効的な教育でないことを強調した。こうした教育理念とあいまって年限の短かったこともあり、就職の斡旋は一切しなかった。

当初からドレスデザイン科とリビングデザイン科にわかれていたが、学生数は、合計数十名であり、私がドレスデザイナーとして一応名前を知られていた関係から、ドレスデザイン科の学生数が断然多く、第一期のリビング科卒業生のわずか7名に対して、先生は十数名であった。私は、ドレスデザイン科のカリキュラムを、独自の方法で研究し編成した。と同時に屋根裏のアトリエでは、商社の展示会や雑誌社からの依頼による試作デザインや、会社のユニフォームなどのデザイン製作、そしてKD技術研究会のテキストの編集など行なった。その当時のドレスデザイナーはスター的な意識が強く、ジャーナリズムの面で派手に騒がれていたし、デザインのほとんどが流行的なものばかりだった。私は、創立以前からの考えをかえずに、家庭の働き着や通勤着、オフィスの事務服の商品化の夢を捨てなかった。

創立の年の6月、バウハウスの創始者であり近代デザイン運動の先駆者であるワルター・グロピウス教授が来所された。そのとき乞われるままに開校記念に製作した数点のデザインを、日頃の既製服化の意図を説明しながらお目にかけて。その一連のデザインは工場、農村の作業衣で、日本の伝統を現代的にしたもので、材料は紺のデニムであった。グロピウス教授は、ズボン形式の工場作業衣をみて、素晴らしい、日本の女性と日本の生活によくマッチしている。これが実際に工場で着られたらどんなによいだろう、といわれた。この一言にハッとさせられた。これまでのすべては試作の段階であった。正直のところ、日本の社会でこの種のデザインが商品化され、人々の生活の中に浸透するのは、いつの日のことか予想もつかなかった。しかし、グロピウス教授の訪問から2年後に、桑沢デザイン工房を設立して現在までの十数年の間に、私はグロピウス教授の期待通り、家庭、オフィス、工場等の働き着のデザイン・製造を行ない、生活着の既製服化の実現化をみたのである。

桑沢デザイン研究所の創立以来14年たつ。時代は大きく変わった。日本の経済、工業生産は、世界の驚異となるほど発展した。デザイン活動も活気を呈し、産業界もデザインを重視する時代になった。しかし、進んだ文明、高度に成長した産業組織においては、人間性の問題が失われつつあるように見え、ややもするとデザインは本質から曲げられるおそれがある。卒業生も5,000名を数え、沢山の人たちがデザイン各分野で活躍している。嬉しいことである。しかし、これらの人たちは、デザイン現場でデザインが目指す本質—桑沢で学んだ精神—と商業主義との矛盾に苦悩していることだろう。生産の目的は利潤の追求のみにあるのではなく、人間が精神的によい生活を営むためのものである。生産の第一線で活動するとき、デザイナーはこの精神を持ちつづけてほしい。

最近、桑沢デザイン研究所の入学は、競争率が高く、その苦勞をお察しする。選ばれて入学する学生のレベルは年々上っている。しかし、実際に授業に接すると、何か空虚な思いをする。デザイン行為は、デザイナーの意志表示だけでなく、多くの人のための造形活動である、という話を絶えずしている。こうした基本的に大切な心の問題にふれて話すとき、なにか反応が感じられない。当所は、単に要領よく造形の技術を学びとるところではない。表面的な受けとり方でなく創る能力を得るなかから、デザイナーが持たなければならない精神をつかみとるところである。

卒業生が、社会から有名校として評価され、よい会社に就職していくことは嬉しい。そのことを学生自身がエリートでもあるように考えてもらっては困る。桑沢で学んだからといって、卒業したらすぐ現場で一人前に働ける人間と錯覚する意識がありはしないか。わずか2年や3年の勉強で一人前になれると考えてはしくない。桑沢デザイン研究所は、デザインの基礎づくりの場であり、物を創る人間の精神をつくる場所なのである。



## デザインを志す人へ

T君へ——嶋田厚 | 助教授・社会学者

この前会ったときはまだぼんぼんの中学生だった君から、デザインを志したという堂々たる手紙を貰って、すっかりびっくりしました。しかし、考えてみれば、びっくりしたぼくの方がおかしい。将来について真剣に思いめぐらすべき年齢になった君が、正当にも本気で考えだしたわけですから、ぼくも矜を正して、君の質問に答えなければなりません。

デザインの学校にいる関係で、ぼくは少なからぬデザイン志望の若い人々や、その両親に会うことがあります。そういうとき、多くの場合、デザイナーになるのをやめるように努力なさいというのが、いつの頃からかぼくの習慣になっています。どうしてそうなったのかふりかえてみると、それなりの理由が思いあたります。子供のころから絵が好きだったという人には、それならあくまで絵描きを選ぶべきでしょうとぼくは答えます。収入が魅力だという人には、デザインという職業は労多くして、むくわれるところの少ない仕事ですよと答えます。創造的なところがいいという人には、どんな分野にもその気になれば創造的な仕事がありますよと答えます。ぼくの見聞するかぎり、デザイン志望者の数は多いが、その根拠の薄弱である者もまた多いというのが偽らぬ感想です。デザインという仕事がつまらないものだなどといっているものではありません。これからのデザインは、その仕事によほどの自負と、それを裏づけるものを持った人でなければやって行けないと思うからです。

もちろん、実際には、多少の努力と多少の運があれば、誰でもいわゆるデザイナーとして通用するかも知れません。しかし、ほんとうに自分の仕事に生甲斐を感じつつけることのできるデザイナー、つまり、それが優れたデザイナーのことだとぼくは思いますが、そうなるにはなかなか容易なことではありません。

君の場合、ぼくがいくらきまり文句のおやめなさいを繰

り返したところで、おいそれと引き退りそうもないのは、その文面から察しがつきます。ぼくは、ためいきを一つつかねばなりません。

さて、そこで今度はぼくが開き直って君に尋ねる番ですが、君はぼくの反対にもかかわらず、あくまでデザインの仕事をやろうとする以上、これから述べる三つの条件にひるんでしまいたくないでしょうね。

三つの条件とはほかでもない。岡目八目というのでしょうか、デザイナーではないぼくが、多くのデザイナーと知り合って、そこから抽出することのできた、優れたデザイナーたるの資格条件なのです。したがって、将来、この条件を満たさないかぎり、君は間違った選択をしたことになるということを、肝に銘じて忘れないでください。

第一に、ぼくの知るかぎり、優れたデザイナーはみな大変な勉強家です。もちろんデザインの分野もいろいろありますが、それぞれ専門領域だけでなく、実に広い範囲での読書家です。経済や社会、あるいは心理や歴史など、少くとも内外の読書界で注目を集めた書物に無関心であるようなデザイナーには、まだお目にかかったためしがありません。また、すぐれたデザイナーは、読書家であると同時に、実に熱心な観察家であるという点も、ぼくにははなはだ興味の惹かれるところです。こうした事実を、優れたデザイナーは必らず広い視野を持っているというものの何よりの証拠でしょう。どんな小さな仕事にせよ、この人たちの仕事は、現代を突き動かしているインダストリアリズムの流れに棹さすものであり、現代文明の先端に触れているはずですよ。

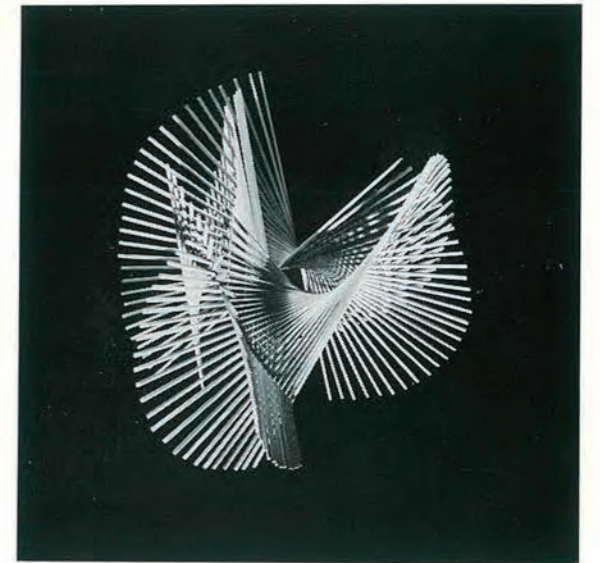
激動する現代社会や、新しい技術の体系的確な理解や判断なくして、真の現代デザインはありえません。もちろん、現在の君にこうした視野の広さを求めるわけではない。問題は、これからの君がこうした姿勢をとりつづけられるかどうかにかかっているわけです。

第二に、優れたデザイナーとは、こうした視野の広さばかりでなく、一見、仕事に直結しているかどうかかわからないような、深い意味での趣味を大事にしている人のように思われます。近頃では、趣味ということばが何か安手に使われていますが、本来、これは一国の文化の深いところで培われた、感受性の結晶の様々ともいえるべきものです。絵でもよい、音楽でもよい、詩でも、演劇でも、あるいは花でも自然でも、考古学でもよい。そこでものの見方、感じ方が、その人の感受性の核となり、おそらく、いってみれば無用の用へのこの愛情が、その人の仕事の上で、一貫した独自のすがたとなってあらわれるのでしょう。

最後に、優れたデザイナーとは、次のフランスの詩人ヴァレリーのことばを読むならば、強い共感を抱くに違いない人々のことです。

「ときとして芸術家は、(一時的に哲学者の道を踏み) 自己の意図を強め、正当化し、それに個人以上の権威を与える原理を得ようと試みる。ある芸術家の創作を企てる作品が、あまりに複雑かつ巨大であり、しかも新しく、彼の手腕と意図とがその適当な相互関係を、即座にはっきり見出せないとき、彼はおのずから一般性の外貌を持つ一つの『理論』を造り出す必要に迫られる。——いいかえれば、彼は抽象的なことばのなかに、自己に対する一つの権威を発見し、それによって自己に普遍的条件を課するという外見のもとに、自分の創作を容易ならしめる必要に導かれるのである」

いくら難しいいい廻りですが、ここには重要な真理があります。優れたデザイナーが口に出すかきぬきは別として、つねに理念の探求者でなければならない秘密が、この一文に見事に語られています。そうでなくても、学校を出て四・五年の若いデザイナーたちが、しばしば、自分の仕事に確信が持たなくなるはなしを、ぼくらはよく聞かれます。少からぬ人々が、この時期に理念を失って脱落



していきます。この苦しい時期を耐えぬき、切りぬいていくためには、自力で自己の理念を建て直す以外に道はありません。崩れがちな理念を、絶えず補強し、積み重ねていって、はじめて、優れたデザイナーへの道が開かれるのだと思います。そしてそのためには、それ以前から、正しいものの考え方が鍛えられていなければならないことは、今さらいうまでもないでしょう。

T君、思わず長い時間になりました。さっきはためいきなど書きましたが、実のところ、ぼくは君のような人がデザインを一生の仕事として取り組んで行くのを、秘かに期待もしているのです。これまでもそうでしたが、今後のデザインはますます人間の全能力を要求してきます。デザインの仕事は社会的にも文化的にも、今や未来の形成者になってきました。この大事な仕事を背負えるのは、もはや、単独の個人ではなく、大勢の互いに連携しあった人々の集団の肩です。しかし、その集団のひとりびとりは、それぞれ、過去の卓越したデザイナーと同じように、優れたデザイナーでなければならないでしょう。

T君、どうか、君のいう「目」と「手」を大いに鍛えながら、「頭」の方も強く、しかし軟かく鍛え上げていってください。そのうち、顔を見ながら、いろいろ話し合うのを楽しみにしています。



絵とか彫刻のようなものは、私たちの生活の中で直接実用にならないものなので、いざとなると、まったく、無用なものに見えますが、実はその無駄なところが美術の存在理由になるのです。

前の戦争のとき、軍の特別な役割をもった作家たち以外は、心から美術の仕事に誇りをもつ人が、よほど気の強い人でない限り、ひっそりとせざるを得ない体制だったのです。

このごろのように、世の中の生活がいそがしくなったり、入学試験戦争状態になると、学校教育の中でも、当面必要でないもの、つまり芸術教育の中でも特に美術の時間などが、なしくずしに削られて週2時間ぐらいがいいところになっているのが現況です。人間形成上、情操教育というものを欠かしてはいけなくて……といった意味の痕跡が、カリキュラムの中にわずかに残っているというようにしかみえません。これでは、教育する方も何をどう手がけていいのか見当もつかなくなり、多少おざなりになったとしても仕様のないことです。今、手もとにあるいろんな美術の教科参考書を見ても、この小冊の中に、実に手ぎわよく編集されていて、気のきいた小さなデパートの陳列ケースを見ているような気分になります。美の規準が多岐にわたり、美の実用と無駄が混んとしている現在では、学校少年たちが、これ等の教養書から、美とは暗記による知識でしかなくなるのは当然なことのような気がします。

高校の入試問題が出る度に、私はそのことを痛切に感じて怖いような思いをさせられるのです。美術の妙な問題が文章で出され、受験者は、出題者のおもわくにあてはまるような答を、やはり文章で答えるか、線で結んでみせるかしなければ、当選しないという悲劇に直面するからです。こういうことが永年続いたとすると、ちょうど悪いレコードできいた曲に耳なれると、それは、そういう曲だと思いきんでしまっただけで、曲を分類的にしか理解できなくなってしまうのと同じになるだろうと思います。美術の世界にもよ

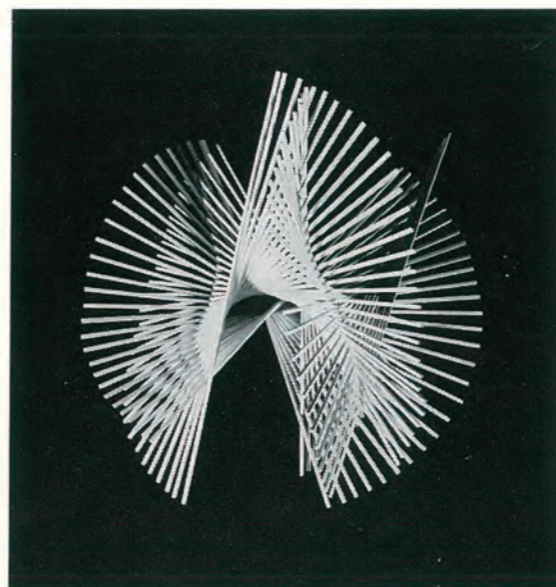
くあるのですが、知識的には何でもよく知っていて、感覚的にそれを受けとめる段になると、盲目に等しい人が多いということです。

数年前、冗談めいた話に、デザイナー30才にしてボンコツというのがありました。こう世の中にスピードがかかってくると、今年あたりは20才台でボンコツになるのではないかと計算になります。これが案外冗談ばかりではない風潮にありはしないでしょうか。スポーツ選手か、出てはひっこむ歌うたい並ということにもなりかねません。

デザイン志望者は勿論のこと、美術志望者にも、このごろは、やったことがすぐ答になって出ないといらいらす若者が多くなっておどかされます。人間だれでも、目的を早く実現させたいと思うのは、昔も今もかわらない気持ちでしょうが、私たちの仕事だけは、演奏や舞踊のように、数才にして天才などというのは絶対に出そうもない種類の仕事なのです。創造の側に比重の大半がかけられ、そのための技術の習練が激しく要求されて年数がかかるからです。手順が必要なのです。

変に新しがったりする考え方の中に、速力のかかった変り身の早さが超現代的で前衛的なのだというのに似たような考え方や行動のあるのにひっかかると、こういうこっけいなことになりかねません。20才台でボンコツになったのでは、学校出てちょっとでもう駄目だということです。随分カッコのいい人生ということになります。

昨年夏のデッサン講習会の最後の日、私は1人の高校現役少年につかまり、デッサンをみてやりました。講習の終わった時間のせいもあって、私の少し急いだ説明の不充分さも手伝ってのことだったと思いますが、ある部分のところを描き直しながら説明したところ、彼は、そこは分ったから次をやってみてくれということです。私の説明では、例えば、そこの不充分さと同じことが君のデッサンの全体を支配しているのだということ、口をすっぱくして語ってき



かせるのですが、彼は、そこの部分はよく分ったから次をやってみてくれの繰返しなのです。私にとって、全体を始めから描き直して見せるぐらいいは比較的簡単なことだったのですが、それは彼にとっても、数10分にわたる問答で背後に集った数10名の少年たちにとっても、そうすることがいいことだとは思わなかったので、描いてみせることは止めにしました。分ってくれなければ困ることなのですが、すぐ分ってしまったような気になる習慣が身につけてしまっていて、次の要領を早く知りたいのがみんなの気持ちなのです。入試を目前にして、その心情は分るのですが、美術ではこの早のみこみと、要領が一番困ることなのです。暗記だけで、すぐ役に立つ特効薬のような美術の方法などというものがあつたら、それは美術から遠いところであつて、美術に似ている別なものだと思って間違いありません。

この研究所が開かれた10数年前には、朝倉さんと私の2人だけでやっていた美術の時間が、今では10名をこえる美

術教師陣でも一杯一杯の時間数になってしまいました。勿論学生の数も多くはなりましたが、今は当時のようにデッサンだけやっていたのとちがって、絵や彫刻や版画の各分野にまたがってしまっているからです。

1人の学生が、この2年か3年の期間で、とにもかくにもデザインの基礎を学ぶために、多量の時間が美術に使われるというのは、最初にのべた、無駄のために時間を費しているように見えますが、私はこれでも美術の無駄が足りないと思っているくらいです。

デザインといえば、すぐ役に立つというように置きかえて考えられがちなのが、一般の行きあたり方なのですが、仮に今デザインといわれるものが、そういう性質にあるとすれば、なおのこと、私は無駄な遠まわりをした方がいいという考え方に立っているのです。具体的に例をとれば、美術の時間では、自然物の描写をしたり、人体を描いたり、彫刻にしてみたりさせます。ところが、そんなものが、すぐグラフィックデザインの図案化に役立たせるためにやらせているわけではなし、人体がそのまま電気洗濯機の形に応用出来るわけのものでもありません。先を急ぐ人にはまことにいらいらさせる無駄な時間ということになります。ところが、この無駄のような遠廻りが、どれだけ先になってから創造力にプラスになるかという実証を、私たちはデータにして持っているのです。

自然が持っている力と力のバランス、空間と時間のかね合い、これらはデザインにとって欠くことの出来ない要素になるはずですが。私どもの研究所には、この遠廻りのような科目の時間が比較的多いだろうと思いますが、すべてこうした配慮から組立てられていることなのです。実は、この無くてはすむようなものこそ、創造精神には無くてはならないものなのです。それもこれも私どもは、20才台でボンコツになるような、壮烈な自爆デザイン青年を作りたくないと考えているからに他なりません。



美しいことは、よいことです。わたしたちの多くの時間は、美しいことを求めるために費されています。絵や彫刻を展覧会で鑑賞したり、画集を繰ってあきないのも、もちろんこのためです。街に出て高層建築に見とれたり、高速道路の曲線の構成に快さを感じるのもこのためです。梢のそよぎや、積乱雲の壮大ながめに気をうばわれるのもこのためです。又、映画やテレビの画面に魅せられたり、ステレオのスピーカーの前から離れ難いのも、やはりこのためです。

考えてみると、わたしたちはあらゆることから美を引き出そうとし、美を判断の一つの基準としているのに気がつきます。理知的な判断をより多く必要とする場合でさえ、美の立場が無視されることはありません。美しいことはよいことである、と同時にほんとうのことであるからです。これは一体のものであって、切り離して別々に評価するような性質のものではありません。

ところで、美ということを特別にとりあげて扱う分野があります。絵や彫刻や工芸のような美術一般がそれです。音楽や舞踊、演劇、文学等、芸術一般ももちろんそうです。そしてデザイン、写真、建築という、われわれが専門的に扱っている分野もまた、そこに属するものとして、一般に考えられているようです。たしかに華麗なポスターや美しい曲面で仕上げられた電気器具などを見ると、デザイ

ンは絵画や彫刻と同じように美しさを目標として行なわれる活動である、と考えられても不思議はありません。しかし、実際にデザイン活動に直接関係しているわれわれとしては、そのように考えてはいません。少なくともそのように考えることには、大変なためらいと抵抗を感じないわけにはいきません。デザインの目指すところは、美であることの前に、もっと大事な本質的な問題が先行していると考えているからです。美は、必然的な帰結として現われるものであり、時には手段でさえある、と断じて間違いないとわたしは思っています。

例えばこの「入学案内」は、入念にデザインされたものです。たぶん見た目に美しく体裁が整っていることにお気づきでしょう。しかしこれをデザインした方は、必要な要素をただ美しく配置するという方針で、仕事を進めたはずではないと思います。「入学案内」はこの学校について何も知らない人のために、必要な事項を十分にお知らせするという目的をもってしています。だから、いくら体裁が美しくても、この目的に添わなければ役に立たない無意味なパンフレットになってしまいます。いろいろな項目を、どういう順序で、どこに重点を置いて配分するか。活字の形や大きさ、行間のあけ方はどうしたら読み易いか。色を使うならば、どんな色をどこに使ったら理解の助けとして役立つか。そういった問題を次ぎ次ぎと解決してゆけば、結果として美しいパンフレットが出来上がるのです。もし逆に美しく見せようという点から出発すると、目的からだんだんと遠去ってゆくばかりでなく、たぶん美しくさえないでしょう。わたしたちが美しいと感じるのは、いつも真実という裏付けと一体となっている場合だからです。明確な目的があるのに、それを無視してきれい事で済してしまうので

は、ちょうど蕊のない花のように空しく見えるに違いありません。だが、きれいではなくとも、蕊のちゃんとそろった花は、それだけで十分花としての機能を果します。その上花卉が美しいならば、なお多くの蝶が集るでしょう。

このように、デザインという目的をもった表現にあっては、単に美しさを作り上げるのではなく、その前にある多くの問題を処理することだ、といってもよいでしょう。その問題をうまく処理することで、同時に美しさの魅力も次第に増してくるのだ、ともいえます。

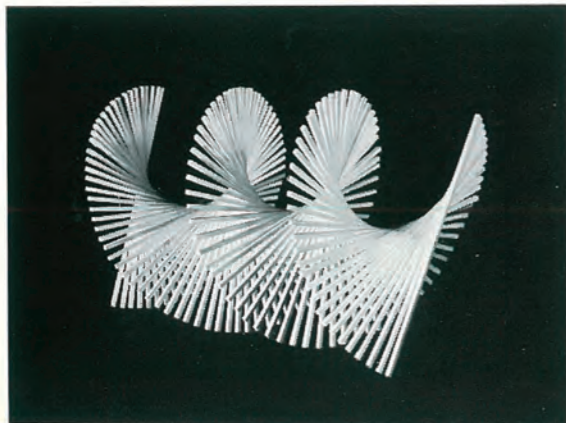
ところで、「多くの問題」と漠然といいましたが、これを一括して整理していえば、伝えたいことを、いかに的確に伝えるか、ということです。更に思い切って言うならば、グラフィックデザインや写真は、そういう伝達の技術だ、ということです。ちょうど言語や、数式や、設計図がそれぞれの内容を、ふさわしい形式で表現し、それを他に伝えるように、グラフィックデザインや写真も、その方法にふさわしいやり方で伝えるという、そういう技術なのです。

近頃はいろいろな伝達の方法手段が発達して、マス・コミュニケーションの時代といわれる程、誰も彼もがおびたらしい量の情報にとり巻かれています。それにもかかわらず、必要な、正確な情報というものはなかなか伝ってきません。雑音が多かったり、表現が不的確であったり、或いは受け手側としてのわれわれが未熟であることも原因となっているかもしれません。しかし情報量が多いにもかかわらず、こうした効率の悪さは、やはり送り手側、つまりグラフィックデザイナーや写真家の大きな問題であるはずで、個人の間のいざこざから国家の間での紛争に至るまで、多くは誤解にもとづく原因が基になっているようで

す。もし正確な情報が相互に流れ、それが正確に受け止められるようになれば、誤解がなくなりどれほど暮らしよい世の中になるかしれません。もちろん、これはデザイナーや写真家だけの問題でなく、情報伝達にたずさわるあらゆる人の問題でもあり、又、情報の受け手側としてのわれわれの問題でもあるのです。

つまり、グラフィックデザイナーや写真は、広告や美しい女性の写真を作るばかりでなく、このような大きな問題を扱う職業なのです。表現の技術の末節だけに頼って収入を得ようとしたり、カッコのいいきれいな職業だからというのでこの道を志すのでは、余りにも壮大な未開拓地が展開しているだけに、みじめな思いを抱かざるを得なくなってしまうでしょう。歴史的にみても、例えばルイス・ウィックス・ハイン(1874~1940)は、アメリカ南部の紡績工場で働く少女の写真を撮り、とうとう議会を動かして児童労働法を制定せざるを得なくしてしまった、という有名な事実があります。このことが写真などの視覚伝達の訴求が、どんなに有力なものであるかを物語ると同時に、この職業にたずさわる人々の良心がどれほど社会に大きな影響を及ぼすものかを知ることができましよう。

よいデザインが美しいのは、粧ったからではなく、内側からにじみ出たものだからこそその美しさなのだと思いません。内側というのは、ほんとうの事を伝えようとする熱意と、確信と、方法、という中味のことです。これが第一義のものであって、もし意識的に美を目指すことがあるならば、それは第一義のための方法や手段であるはずで、デザインは、ことにグラフィックデザインや、そして写真は、このようにして美しくあるのだ、とわたしは思っています。





## デザインを志す人へ

### 道具にみる心とデザイン——金子至 | 教授・工業デザイナー

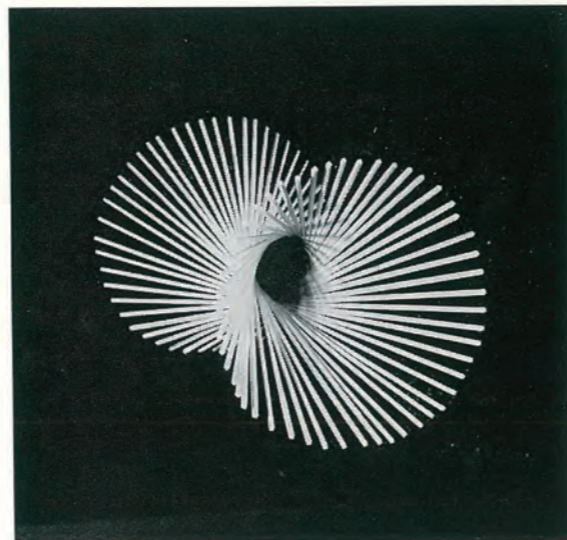
人類が生活をはじめた時から、その生活に必要な道具が考え出され、作り出されてきました。狩猟のためのものや、農工のための道具として、彼等の叡知をかたむけたものであったのです。この人間と道具の関係は、人間の歴史と密接なつながりをもって歩んできていることは、いまさらいうまでもないことですが、現在、私達の周囲には実に様々な道具が考え出され、大量に作られ、そして使われているのです。

一口に道具というと、ペンチやドライバーなどを想像するかも知れませんが、もっと広い意味に道具を取上げるならば、家庭生活の中での用器や器具、生活機器とよばれる、テレビや洗濯機の類、そして私達が家庭から外に向っての働きに必要な、自動車や鉄道、航空機などの輸送機器。さらに、工具、工作機械や事務用機器などの専門のものにまで及んでくるといえましょう。

私達が常に新しい道具を考え、大量に作り出していくことは、単的にいって、私達の生活をより合理へ導くための積極的な、人間的意欲にあると考えられます。しかしこ

れらの道具群は、私達人間の感覚を変える力をもっていることも見のがせません。それは、道具を考える上で重要なことでもあります。例えば、かつて東京、大阪間は徒歩での“距離”でしたが、現在は新しい輸送機関によって、3時間とか、30分とかの“時間”で考える方が理解しやすい状態になってきました。距離が時間に置きかえられたように、道具によって、私達の生活はいろいろと変革された時代にきているのです。

道具の発展は、別の見方をすれば、エネルギーの革命であったり、新しい素材の発見であったり、技術の開発にあるといえるのですが、ただ能率のよい、性能のよいメカニズムが考え出されたとしても、それを多数の人間に使える道具に作り上げるためには、その扱い方が複雑であったり、危険をとまなうようであってはならないのです。また私達の生活の環境の中で、その道具が、大きさや形だけでなく、新しい調和をもたらしすかどうかも必要なことです。いいかえれば、機械的なものを、もっと人間に近づけた位置のものとして考えることが、道具の発展の重要な要



素となってきます。インダストリアルデザインは、この機械的な合理と“人間的合理”を結びつけ、総合することによる所産なのです。

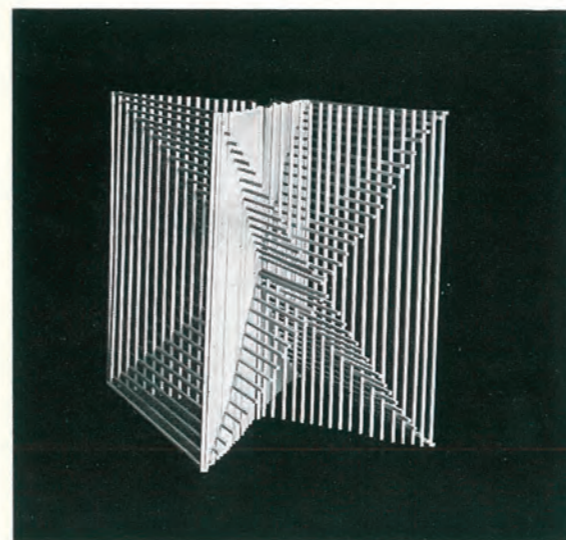
インダストリアルデザインは、道具を作る計画の中で、さらに価値あるものとして定着させていかなければなりません。それは使用者個人に対しても、また製造家に対する利益も考えなければならないのです。どちらか一方の利益に寄与するならば、その道具は歪をもったものとなるでしょう。そこに大量生産をたてまえたした場合に、企業家や技術家と共にデザイナーの考えや判断に、社会的責任が生まれてくるのです。

多人数の、いいかえれば大衆のために道具を考えることは、大量に生産されることが前提となります。そのため生産の能率も考慮しなければなりません。材料上の知識や、生産加工上の知識ももたなければなりません。同時に企業家や技術家と共に、一つの道具—製品—の計画から、完了までの間、“物造り”チームの一員となって協力しなければなりません。ここにインダストリアルデザイナーが、個

人的な作家活動とは異なる点があり、必要なことは、完成された製品が、大衆の中で快く、自然に受け入れられ、その目的が十分に果されることに使命を見出すことなのです。

インダストリアルデザイナーを志す人達は、以上のような“任務”を忘れてはなりません。また物造りのためのデザイン技術を持たなければなりません。いかによいイメージをもったとしても、それを具体的に物造りに定着させる技術がなくてはならないのです。創造する能力、それを表現する技術、さらに生産的な解決、“人間的合理”の追求のためには、大衆の人間感情にまで立入った配慮や、それにもなう創意があってこそ、はじめて的確な判断とデザインの具体的な定着を生むのです。

これからデザインを学ぶ人達は、物を作ることに興味と意欲と喜びをもつ人であり、多くの人のための“物”として理解し、創造しようとする心がまえ、デザイン技術を習得するための基礎的な能力、物をまとめ上げるための計画性と意志、そして美に対する豊かな感情の持ち主であって欲しいのです。





## デザインを志す人へ

職業選手——清家清 | 教授・建築家・工学博士

ひとによって意見もちがうだろうが、桑沢デザイン研究所でのデザイン教育は職業教育を主眼にすべきだと、私は信じている。いわば職業選手をつくることであって、プロに徹する教育でなければならないと信じている。だから、桑沢デザイン研究所の教育は Collegiate School (大学程度の学校) ではあるが、大学とはちがわなければならない。

大学野球とプロ野球、学生相撲と本場所のちがいが、大学教育とはちがった意味での桑沢デザイン研究所独自の教育姿勢を形成している。桑沢デザイン研究所は趣味でやる学生相撲ではなくて、本気で取り組む本場所のプロ選手をつくるのが目的である。遊びや趣味ではなくて、職業選手のきびしい道の開拓であり、はじめは球拾いでもよい、それが職業選手への道であると考えているからである。

野球でも、相撲でも、将棋でも、職業選手となるには素質にはじまって、不断の研さんを積むことが必要なことはいうまでもない。プロのデザイナーも同断であって、素質ももちろん大切だが、研さんを積まねば一人前のデザイナーにはなれないだろう。まして背番号のつくような、誰々といわれるような一流のプロになるためには、まだまだ勉強をしなければならない。

むかし、桑沢デザイン研究所が青山で発足した頃は、世の中のひとはデザインというのが何のことやらわからないぐらいの時代だったから、桑沢デザイン研究所といっ

ても、そこが何をやる所なのか、そこで何が教えられているのか、その卒業生に何ができるのか、何も世の中には知られていなかった。それがいま、猫も杓子もデザイナーになりたがる時代になった。が、ご同慶に堪えないといっ

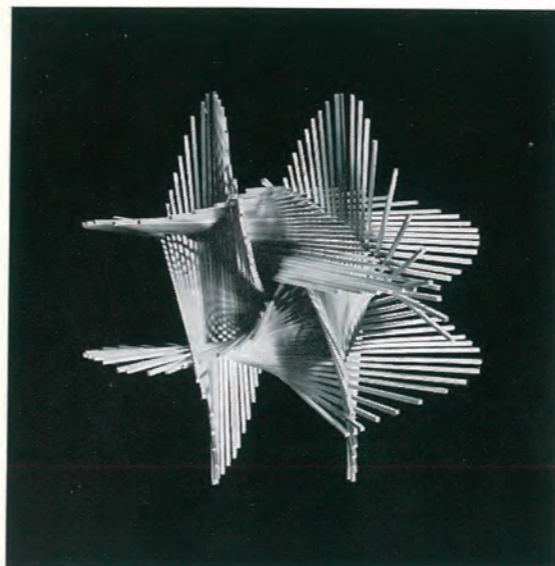
てよいかどうかはわからない。  
\* 野球選手になりたがっているこどもは多い。野球のできるひとも多い。野球のルールを知っているひと、野球の批評のできるひとはもっと多い。しかしプロ選手は何人いるのだらう。デザインブームといわれ、近頃は野球選手になりたいこどもよりもデザイナーになりたいこどものほうが多いともいわれている。そういう志願者のなかで何人が背番号をつけて球場に立てるだらうか。何人が球拾いでもさせてもらえるだらうか。

あるひとはデザインは芸術であるという。あるひとはデザインは技術であるという。私はどちらでもよい、デザインはデザインであるともいっておけばよいだろう。しかし、ひとつの術であることには間違いない。それが術であるならば、忍術でも剣術でも術と名のつくものがすべてそうであるように、腕を磨かねばならない。桑沢デザイン研究所はその道場でもある。師範には背番号のついたそれぞれの一流の腕前の先生がたがいます。腕を磨くには他のどこの大学よりもきびしいかもしれないが、素質があって腕を磨きたい若者にとってはこれほどの道場はない。

だから、素質のない人は冷酷のようだが教え甲斐がない

から、まず入学をお断りしている。アマチュアなら色盲でもメクラでもよいが、プロのデザイナーにはメクラはもちろ色盲でも困る。いくらピッチングだけがうまくても走れない人はよい野球選手にはなれないだろうから、球団には入れてもらえないのと同じである。また入学しても、他の大学のようにトコロテン式に卒業させるようなこともしない。才能がないとわかったらなるべく早く学校をやめたほうが、本人にとっても得だし、学校も他の素質のよい学生に門を開くことができることになる。

また、ひとりよがりの学生も歓迎されない。それは、デザインというものがつねに協同で仕事をするのであり、人間同士の感覚的・技術的理解と協力が要望されているからである。この観点から、自分の狭い分野だけでなく、研究所全体をひとつの社会と考え、他の分野のひとたちとの協同作業を通じて学習する方法をとっているから、おたがいに協力し理解しあうチームワークの精神の持ち主でなけ



ればならないだろう。

だから、造形の感覚や技術だけがすぐれている態の単なる芸術家をつくり出すのではなくて、現代社会の一員として、生活に根ざし、社会の進歩に少しでも貢献できるような、人間性の豊かな人材を養成することが、われわれの念願である。

デザイナーというのはいわゆるカッコウのよい職業にちがいない。しかしデザインはものの外面的なカッコウだけではない。ひとびとの生活向上のための活動であるのだから、デザイナー自身、現代の社会がもっている矛盾をもっているわけだし、外面のカッコウのよさだけを解決しても、それ自体よいデザインにも、よいデザイナーにもなれないのだということを自覚してほしいものだ。

幸いなことに、この研究所は世の中での理解に支えられて、発展の一途をたどってきた。先輩・卒業生たちの努力、在校生の自覚、そして教師陣の指導の適切さが、今日の繁栄をもたらしたといえるだろう。豊かな創造力と技術の体得、そして広い視野、深い教養。それが教育の目標ではある。短い在学期間中にそのすべてを会得することはできないとしても、そういう人になってほしいものだと思っている。プロにとっては在学期間中だけが勉強ではない。いつまでも、死ぬまでの研さんが必要だ。そういうことのできる人をつくりたい。プロ精神に徹した人をつくりたい。



## デザインを志す人へ

### 就職——高松大郎 | 主事

難関を突破して桑沢デザイン研究所へ入学したものの、さて卒業のあかつき、就職はどうなるのか……この問題は、当の受験生の諸君にとっても、また父母の皆さんにとっても、最大の関心事の一つにちがいない。

はじめに結論をいえば、毎年、就職希望者の90%以上が、一流会社をはじめ、広い分野にわたって就職している。具体的には、巻末の一覧表をごらんいただきたい。そして、求人申し込みは一年中、切れ目なしにきている。ただし、どんな素晴らしい会社からの求人であっても、勉強の途中では、せっかくの学業が中断されてしまうから、卒業まで待っていただく。

冒頭から、たいへんよいことばかりを述べたが、事実である。

H製作所といえば、東芝、松下電器とならぶ日本の一流会社である。同社意匠部の採用対象となる学校は、芸大や千葉大などの国立大学か、私立大学に限られていた。大学でない桑沢デザイン研究所は、残念ながら対象外であったわけである。数年前、インダストリアルデザイン専攻の男子学生が、ぜひとも同社に入社したいという熱心な希望があり、担当教授もほだされて、種々あっせんの手をとりられた。前例のないことであったが、一般大学卒と同じ入社試験を受け、その結果がよければ採用しようということになり、努力の甲斐あって、見事合格した。入社後の成績も、大学卒と劣らずよかった。彼をいとぐちに、同社と学校とのあいだに、はじめて明るい信頼の道がひらけた。その道は以来、つぎつぎに優れた学生が希望に燃えてとおっていた。そして昨年、初めて女子学生が険しい道へ挑戦した。デザインの専門については、みっちり3年間鍛えられていたから自信があったようだ。懸念された一般教養学科も無事パスして、めでたく合格した。

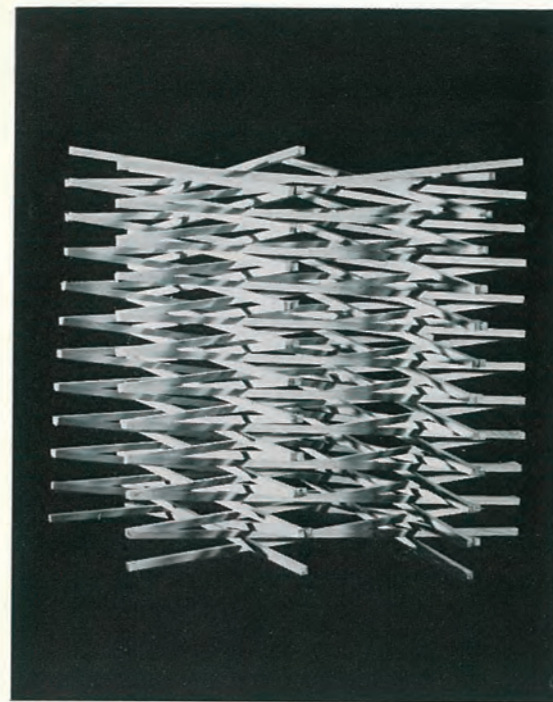
これらの学生は、在学中、人一倍、地道に努力した人た

ちであったことは申すまでもない。こうした好例は、いくらかもある。しかし、こんなに優秀な学生ばかりというわけにはいかない。激しい入試競争を突破したにもかかわらず、気持ちのゆるむのか、怠ける者、いい気になる者も残念ながら、いる。

入社試験といえば、たいいてい会社は実技とあわせて一般学科の試験をする。得てしてデザイン志望の間は、数学・理科・英語が苦手だ。高校卒業と同時に、めでたく縁が切れたと思うのは大間違い。ローマへの道も遠いが、デザインへの道もまた、遠いのである。青年よ、大志を抱き、ファイトを燃やせ！である。どの道でも好きな専門だけやればよい、というわけにはいかない。現代の社会人として、基礎的な教養が望まれるのは必然であろう。デザインもまた、例外ではない。

今日のデザインは、人文科学、社会科学、自然科学など、あらゆる分野と深いかわりあいをもつ。したがって、一般教養の勉強も必要なのである。創立いらい、自主的かつ積極的に教養科目や語学がおかれているのも、そうした深い意図からで、けっして形式ではない。

学生諸君は、就職となると、むやみに一流会社をねらう。あの会社、この会社と文句をいうが、それにしては会社についての常識がなさすぎる。拡大していえば、経済についての知識がきわめて貧弱である。最近の学生は本を読まない、といわれる。新聞すら、ろくに読まないふしがある。まして経済欄など、ほとんど読まないのではないか。現代デザインは、産業経済と密接な関係がある。というより、産業経済と切り離してデザインは在りえない、といった方が早い。デザイナーは、まず人間的であり豊かな創造力の持ち主でなければならぬが、社会の知的片輪であっては具合がわるい。



“石の上にも3年”と昔からいう。この教訓は、エレクトロニクスやジェットの現代でも立派に通用すると思っている。ところが、実際には残念ながら、だんだん通用しにくくなりつつある。たとえば、こんな具合である。

いざ就職となると、学生諸君は、やいのやいのと押しかけてくる。学生課や担任の先生方はテンテコ舞いをする。めでたく採用決定となれば、当の本人はもちろん、先生の方がホッと、嬉しいのである。そこで、おめでとうといっしょに、石の上にも3年の餞けのことばが贈られる。“いいかね、希望の会社に入れたのだから、いろいろ辛いことにもぶつかるだろうが、せめて3年は頑張りたまえ。そうしたらまた道はひらける。聞くと見るとは大違い。ナンダ、こんな会社なんて辞めちまえ、などと早まるんじゃないよ……”。子を送りだす親の心境である。ほっとするのも東の間、さっさと辞めちまうのである。曰く、“あの会社、デザインの仕事ちっともやらせてくれないんです”“P社に入ったQ君は、どんどんサラリーがあがるのに、うちの会社は駄目なんです”……等。自分の仕事ぶりはともか

くとして、辞める理由は実に豊富である。そして“石の上にも3年”どころか、エパーソフトみたいにフカフカした好条件の上にも、3年とはもたなくなる。それは2年となり、1年となり、果ては3カ月というジェット機なみのもまで現われる。オリンピックの記録更新とは違うのである。まことに嘆かわしい。

桑沢デザイン研究所の教育は、個人の能力を発見させ、芽をひきのばす意味において、弾力があり、自由があるが、それだけに厳しい。高校を卒業したら、もっと遊べるかとおもったら、かえって忙しいという。学生は、“シゴキの桑沢”“鬼のクワサワ”などというらしい。にもかかわらず、前述のような一つことに辛抱できないような現象がおきる。また、頭デッカチで、理窟はいうが、体あたりでこない、などとお小言を頂く。私たちは大いに反省しなければならぬ。と同時に、学生諸君も大いに反省・自戒してもらわねばなんにもならない。昨今、先生や親ばかり反省して、当の学生や子供はノホホンとしている間の抜けた現象もあるから。

世間では、デザインブームという。デザイナーは成長株だという。莫大な収入が入るカッコいい職業だと宣伝される。デザインにまつわる甘いムードは、一杯である。実情は、そんなに甘いものではない。理想の頂きが高ければ高いほど、アタックする道もまた険しい。

桑沢デザイン研究所は、卒業しても学位も資格もない。しかし、誇りうるよい先生とよい歴史がある。学生諸君は、自ら学び、自らかちとるところである。自己への厳しさと斗志、誠実さのある者こそ桑沢デザイン研究所へ来て欲しい。そのことは、一桑沢のことのみでなく、デザインを志す人に対して望ましいことであり、日本のデザインは、そうした精神と意志の確かな人たちによって築かれていかなければならないと思うこと、切なのである。



## II部—各科の概要

II部は、社会人として昼間職業に就いている人、ならびに他の大学に在籍する人で、デザインを学ぼうとする意欲ある人々を対象に設けられている夜間のコースです。II部には、大別して基礎造形科とデザイン科があり、基礎造形科は、既成の造形概念や技法にとらわれることなく、感動や発想、あるいは事物を正しく見、判断することの基礎を習得し、創造の芽を培うことを目的としています。デザイン科は、7つのコースに分けられ、(デザイン科説明欄を参照)その2つまでを選択することができますが、いずれのコースも専門分野に不可欠な基礎理論および技法を学ぶことを徹底して行なうとともに、現場の中で当面しているデザインの諸問題に考察を加えながら、それらに対処し、さらに広がりつつあるデザインの新しい職場においても、実務を遂行し得る能力や知識を養うことに目的を置いています。

またII部学生の場合は、年齢や学歴、経験の異なる人、あるいはデザインに関して初心者や経験者、さらには会社からデザインを学ぶために派遣されてきている人というように、その構成は非常に多彩であり、そのため、講義、演習、実習による授業内容に対しても、このようなII部の特殊性を十分に考慮しつつ、常に担当者間で検討が加えられ、充実したカリキュラムが組まれています。基礎造形科、デザイン各コースとも修業年限はそれぞれ1年間ですが、学生の経験や目的の相違に応じて、2年ないし3年間にわたって履修し、専門の基礎を確実に身につけることのできる本校独自の教育システムは、デザイン界に大きな貢献をしています。

なおII部の各科、各コースのカリキュラムや内容についての詳細な説明は、別冊案内書に載っていますので、是非それをご覧になっ下さい。

## 基礎造形科

基礎造形科は、広範囲な造形活動における、豊かな造形感覚や構成力を体得することを目的とし、そのための授業科目として、構成、美術、基礎表現実習、教養学科の各教科が置かれています。

構成では、平面、立体、構造、色彩、材質、空間等、造形要素の学習をとおして、造形思考を拡充させ、視覚の法則や発想の方法を与えるとともに、形態表現の基礎力を養います。また各種の用具や材料を体験することで個性の表現に導き、創造の萌芽を促します。美術では、絵画および彫塑の実習を行ないませんが、ここでは、自然の形の成り立ちをつぶさに見つめ、形の中にある力の相互関係や空間的広がりを正しく把握し、表現することによって、ものを見る確かな眼と描写力の訓練を行ないます。基礎表現実習は、ただ1つ選択必修となっている科目ですが、グラフィックデザイン、インダストリアルデザイン、インテリアデザイン、ドレスデザインの4つに分けられ、そのいずれかを選択することによって、それぞれの分野で必要とされる表現技法の初歩、およびデザインの概括的な知識について学びます。教養学科は、デザイン活動の広い基盤を理解し、創造的思考能力を発展させるために、造形原論、近代美術史、造形心理学、造形社会学の4科目がおかれ、いずれも必修科目となっています。

授業は、毎日午後6時から9時までで行なわれ、内容、時間とも夜間の学生にとっては相当厳しいものですが、将来専門を志す人はもちろん、現在デザインの仕事に就いている人にとっても、概念にとらわれない新鮮な感覚や、発想の基礎を身につけるには最適のクラスであるといえましょう。

## デザイン科

II部デザイン科は、当研究所または他校においてデザインの基礎を学び、さらに専門家を志して、そのための技術と知識を深めることを望んでいる人、あるいは現在デザインの仕事に就いていて、その新たな展開を望む人を対象に設置されています。

デザインも、ブームを呼んだ過渡的段階を通り抜けて、ようやく、産業界や生活の場に定着しようという時点にさしかかっています。かつては、1人でどの分野のデザインも引受けるというような、専門のさだかでないデザイナーも多く見かけました。しかし、デザインの本質や、機能とか目的が段々に明らかにされ、専門ごとの技術に対する要求が高まるにつれて、小才をきかしただけの仕事では通用しなくなってきました。このことは一方からみれば、基礎的な造形力や表現力を確実に身につけ、専門分野についての理論や技術を深めることによって、仕事の可能性の枠を広げていける人が、現場においては求められているのだともいえましょう。

デザインの仕事が、年ごとの流行を追って形をまとめることで済むのであれば、特にデザインの勉強などしなくても、少し器用な人ならば誰でもできます。事実、そういう人も時には見かけたりしますが、彼らの多くは消耗品的に扱われています。そしてその中から生れるものも、生活の質を高めたり、産業の長期的発展に対して何ら寄与するものではありませんし、勿論デザイン自体の進歩もあり得ません。

こうしたことは、よりよいデザインを生むことに努力し、自信と誇りをもって仕事をしているデザイナー達、あるいはデザインにかかわりのある仕事に就いて、その機能を正しく認識している人々にとってはまったく当然のことです。しかしデザインが、文化の造形的発現を担うという使命をもっているだけに、技術

革新と相まって急速に進歩する産業界や、それとともに目まぐるしく変貌する社会や生活環境から受ける影響も著しく、新たに開かれた局面に十分対処しきれないということも少なくありません。

これからのデザイナーには、人や社会の動向を的確に把握し、それに対するデザインの新しい可能性を求めて、自己の仕事に広がりを与えていくことが必要です。そのために各専門分野では、それぞれに現在置かれている立場や将来について改めて見直し、実際的な理論や技術、また社会的視野を広げる意味で必要な知識を、いっそう確実に身につけることが大切であり、また固定化した概念をはなれて発想し、思考する訓練を重ねることによって、自己の創造性を再開発していかなければなりません。

デザイン科は、グラフィックデザインI、グラフィックデザインII、パッケージング、インテリアデザイン、家具デザイン、インダストリアルデザイン、ドレスデザインのコースに分れていますが、いずれも前記の考え方に従って、今後のデザインに不可欠な創造の能力を与えることに目標を置いています。学生は、時間表に従って2コースまでを選択できますが、その場合も自分が勉強する目的をよく考えて選択することが大切でしょう。

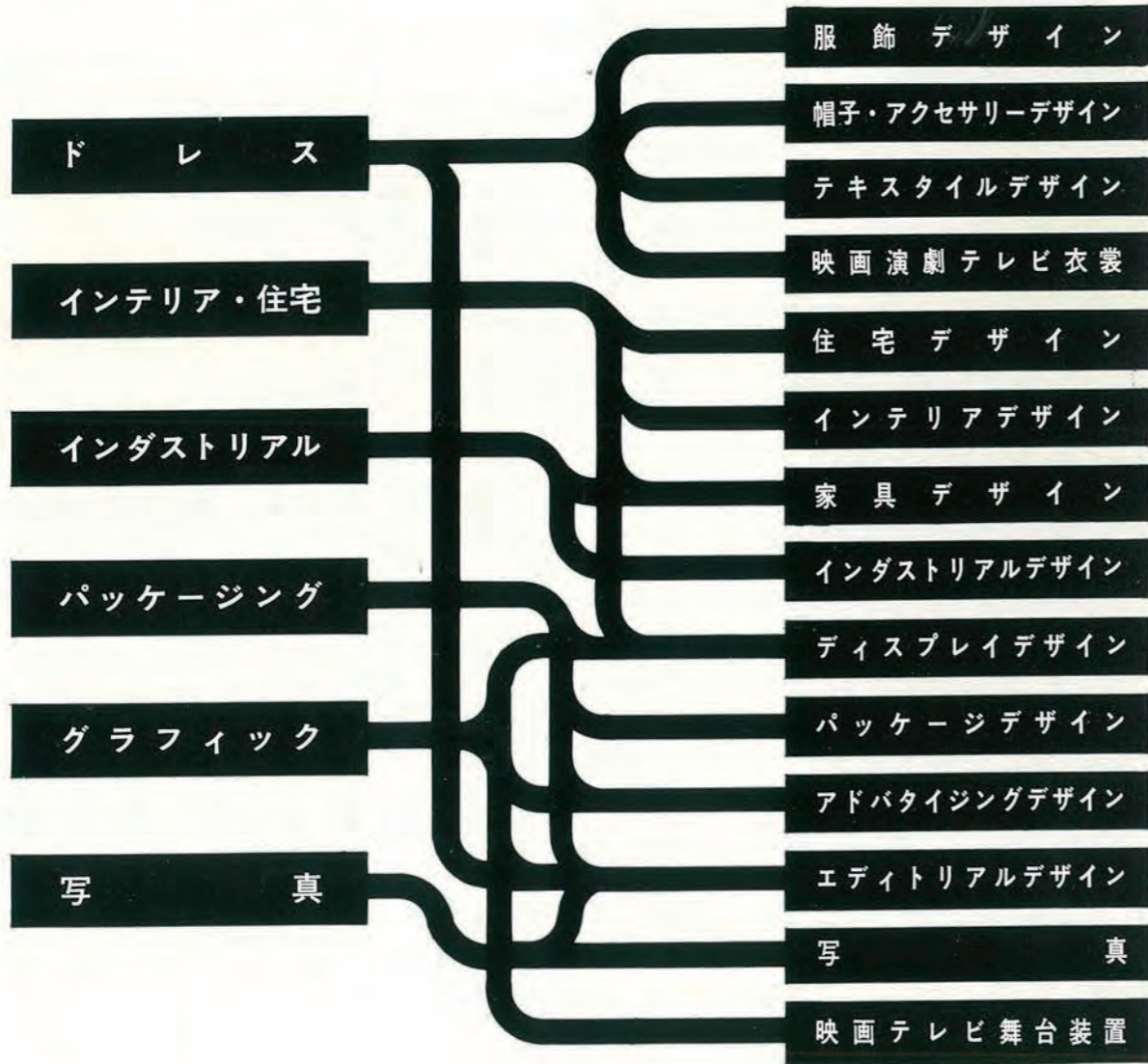
なおこの科は、デザインの実務経験をもっている人達、あるいは当研究所基礎造形科または他校においてデザインの基礎を学んだ人でなければ入学資格はありません。



卒業後の方向

《専攻コース》

《就職分野》



●各科の卒業生は労働省認可の桑沢デザイン研究所無料職業紹介所によって有利な条件で就職できます。

旭化成・厚木ナイロン・市田・鐘ヶ淵紡績  
倉敷レイオン・倉敷紡績・中央毛織・帝人  
日本エクスラン工業・丸増・三菱レイオン  
吉忠・レナウン商事ほか

相原幼児・岡村・櫻山オンワード・キャラ  
バン・近藤商店・鈴屋・杉浦商事・チャイ  
ルド・ツバメコート・内外編物・花咲織維  
工業・馬里邑・都織維・三葉・レナウン工  
業・レナウンルック・ワコールほか

伊勢丹・小田急・京王・小松ストア・三愛  
・西武・そごう・大丸・高島屋・阪急・松  
坂屋・松屋・丸物・三越ほか

清水建設・竹中工務店・日本住宅公団ほか

荒川家具・青島商店・岡村製作所・小菅・  
天童木工・鳥取家具・日本ホームズ・富士  
装備・フランスベット・三越製作所・ミナ  
トファニチュアール・三好木工・山川ラタン  
ほか

丹青社・乃村工芸ほか

芦原義信事務所・菊竹清訓研究所・小川洋  
設計室・黒川紀章事務所・坂倉準三研究所  
・設計同人・設計連合・店舗建築研究所・  
前川国男事務所・柳事務所・連合設計市ヶ  
谷事務所ほか

カーターアート・剣持デザイン研究所・T  
AL室内デザイン事務所・藤森事務所・山  
口デザイン事務所ほか

インターナショナル工業デザイン事務所・  
KAK・GKインダストリアル研究所・豊口  
デザイン研究所・皆川デザイン事務所ほか

ニュー工業デザイン研究所・パッケージン  
グディレクションほか

伊藤憲治デザインスタジオ・オカスタジオ  
亀倉雄策アトリエ・スタジオユニ・田中一  
光デザイン室・東京グラフィックデザイン  
ース・日本デザインセンター・増田正デザ  
イン研究所・ライトパブリティールほか

杉山写真研究所・GTサンほか

オリンパス光学工業・関東自動車・クラウ  
ン・興国化学・小西六写真工業・サントリ  
ー・ソニー・大協・タクト電機・凸版プラ  
スチック・トリオ・日本光学・日本コロ  
ンビア・日本デキシー・日本ビクター・日  
立・富士電子工業・富士通信機・本田技研  
・本州製紙・松下電器・三菱鉛筆・八坂電機  
ほか

オリコミ・協同広告・第一広告・電通・東  
急エージェンシー・博報堂・読売広告ほか

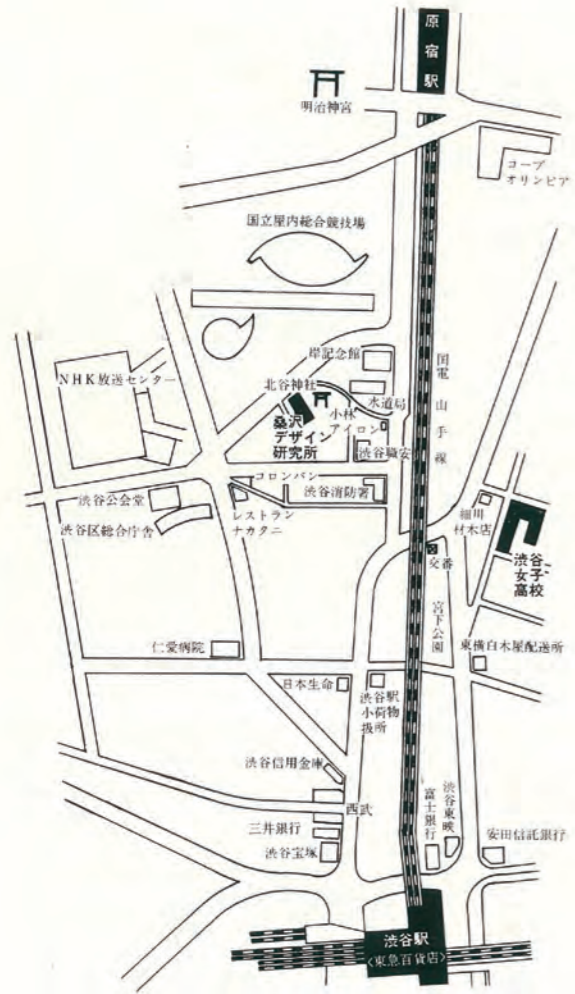
共同印刷・大日本印刷・図書印刷・凸版印  
刷ほか

家の光・映画の友・鹿島出版研究会・玄光  
社・講談社・三省堂・ジャパンインテリア  
・主婦の友・商店建築・小学館・装苑・ダ  
イヤモンド社・美術出版・婦人画報・婦人  
生活・平凡社ほか

東宝・東京放送・東映動画・日生劇場・日  
本短波・日本テレビほか



桑沢デザイン研究所および付近案内地図



国電=原宿下車 徒歩6分または渋谷下車徒歩8分  
 バス=渋谷駅一代々木スポーツセンター循環線(小廻り)岸  
 記念体育館前下車すぐわき  
 バス=渋谷⇄中野駅, 校成会聖堂前, 新宿駅西口 各線 渋  
 谷区役所前(放送センター前)下車徒歩1分  
 渋谷⇄世田谷車庫 渋谷区役所前または岸記念体育館  
 前下車

索引

教育の趣旨..... 1  
 沿革..... 2  
 部・科の構成..... 3  
 教員一覧..... 4

I部 リビングデザイン科..... 6  
 I部 ドレスデザイン科..... 8  
 II部 基礎造形科..... 28  
 II部 デザイン科..... 29

授業風景および学生作品..... 10

「デザインを志す人へ」

\* 桑沢洋子..... 14  
 \* 嶋田 厚..... 16  
 \* 佐藤忠良..... 18  
 \* 大辻清司..... 20  
 \* 金子 至..... 22  
 \* 清家 清..... 24  
 \* 高松大郎..... 26

卒業後の方向..... 30

桑沢デザイン研究所 1968  
 <発行>  
 学校法人 桑沢学園 桑沢デザイン研究所  
 東京都渋谷区北谷町32  
 <編集>  
 桑沢デザイン研究所1968編集委員会  
 <印刷>  
 株式会社藤栄・東京都渋谷区神宮前6-33-9  
 7822×10T

東京造形大学案内

学長=桑沢洋子  
 顧問=森戸辰男・大原総一郎

東京造形大学所在地=東京都八王子市  
 元八王子町 3-2707 電話0426-61-4401  
 国電中央線または京王線高尾駅下車  
 通学バスにより7分

造 形 学 部	
デザイン学科	美術学科
<ul style="list-style-type: none"> <li>●グラフィックデザイン</li> <li>●写真</li> <li>●インダストリアルデザイン</li> <li>●テキスタイルデザイン</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●絵 画</li> <li>●彫 刻</li> </ul>

桑沢学園は、デザインの専門教育の  
 機関として桑沢デザイン研究所を創設  
 いらい14年の歴史をもっております。  
 その特色ある教育の成果は、単にデザ  
 イン界のみにとどまらず、産業界なら  
 びに文化面において、広く識者によっ  
 て理解ある支持を得てまいりました。

「東京造形大学」は、その伝統・精

神をふんまえ、さらに高度な教育研究  
 の機関として昭和41年、設置されたも  
 のです。本学の教育目的は、「デザイ  
 ン」および「美術」を「造形」という広  
 い観点から総合的にとらえ、その理論  
 ・応用を教授研究するとともに、深く  
 専門技能をきわめ、個性、教養ゆたか  
 な人材の育成をめざし、社会の福祉に

寄与貢献することを期しております。  
 とくに少数制による学生と教授との緊  
 密な交流、特色ある教育内容、優秀な  
 教授陣、美しい自然の環境……は、ま  
 さに大学の理想像といっても過言では  
 ないでしょう。

