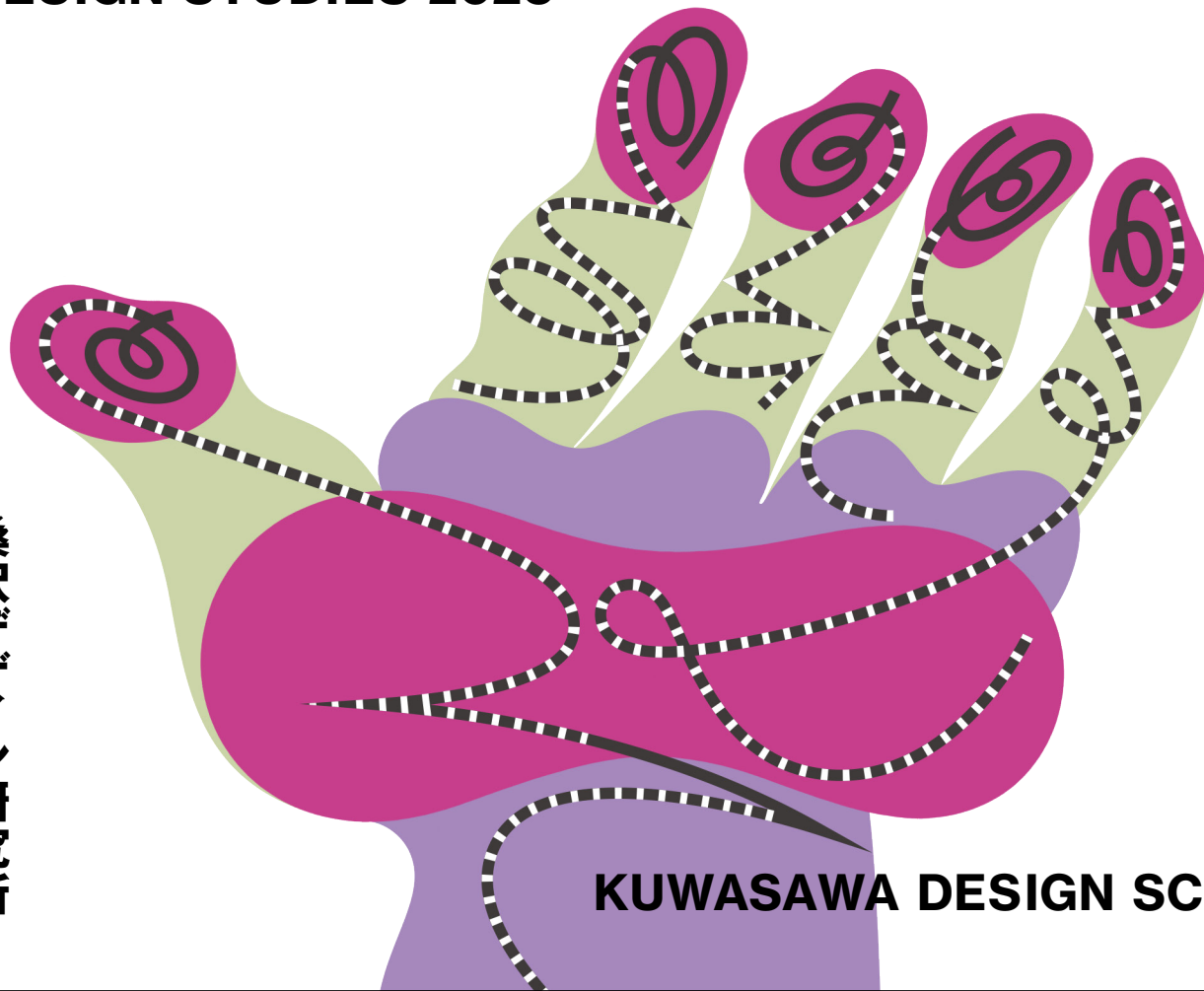


**DESIGN STUDIES 2025**

デザイン学分野レポート二〇二五

桑沢デザイン研究所



**KUWASAWA DESIGN SCHOOL**

「デザイン学」とは? —————	03
現在の「デザイン学」ができるまで	
1 桑澤洋子と「デザイン学」 —————	05
2 創立十年後の桑沢デザイン研究所 —————	07
3 林進とその教え子たち —————	09

### デザイン学合同講義 [共通理論]

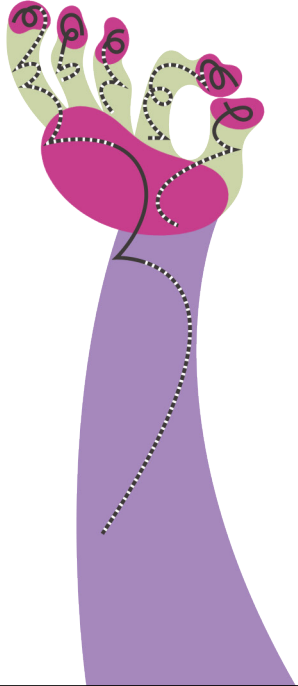
<b>1年次</b> デザイン概論A・B —————	12
近代デザイン史A・B —————	13
<b>2年次</b> 文化論 —————	15
メディア論 —————	15
人類学 —————	16
認知科学 —————	17
<b>3年次</b> デザインの視点A —————	19
デザインの視点B —————	21
デザイン法規/デザイン・リテラシー —————	22
デザインの課題 —————	23

### 自由選択科目

メディア文化研究A・B —————	25
心理学研究A・B —————	27
美術史研究A・B —————	29
カルチャー英語研究A・B —————	31
ライティング・スタイル研究A・B —————	33

<b>附帯教育 基礎デザイン専攻</b> —————	35
----------------------------	----

<b>別科 メディア想像コース</b> —————	38
---------------------------	----



# 「デザイン学」とは？

## デザイン学分野の役割と 合同講義の位置づけ

私たちのデザイン学分野は、桑沢デザイン研究所に入学したすべての人を対象に、現代のデザインに欠かせない視点や発想、知識を学ぶことができる講義や演習の企画・運営に取り組んでいます。本冊子は、デザイン学分野の科目群を、わかりやすく一覧できるように、制作しました。

特に合同講義は一年次だけでなく三年間継続して実施されることや、専門以外の一般教養でなくデザインに特化された教養であることなど、他の専門学校には存在せず、美大とも異なる設計であるため、やや詳しく解説をしています。

総合デザイン科(昼間部)には、各学年

に分かれて実施される合同講義と、一年から三年まですべての学生が受講可能な自由選択科目が設置されています。まず合同講義は各学年に年間で四科目、前期・後期・集中講義のそれぞれの期間に、必修科目として実施されます。一年から三年にむけて学習の流れがあり、一年ずつ積み上げて学んでいきます。最終的には社会のなかで取り組まれる実際のデザインへの理解を深め、受講者自身の制作の手がかりやヒントになることを目標にしています。

主な内容として、まず一年次では「デザイン概論」「近代デザイン史」の科目を通じて、過去から現在にかけてデザインと呼ばれてきた取り組みや活動を知ることからはじまります。そして二年次には「文

化論」「メディア論」「人類学」「認知科学」の各科目を通じて、私たちが暮らす社会や文化を知ることにおかれます。各専門の視点から私たちの生活様式や身体感覚などを改めて理解し、ときには未知として再発見する機会が用意されています。

その上で最終学年にあたる三年次には「デザインの視点」「デザインの課題」などの科目で、自分で見出した問題やテーマにそくして、実際に社会のなかでデザインに取り組んできた講師から、それぞれの具体的なアプローチや考え方を学びます。卒業制作や卒業後の進路のなかで、それぞれの専攻分野で身につけた技術を用いて取り組んでみたいことを見出す機会にしてもらいたいと考えています。

1 年次

2 年次

3 年次

前期

デザイン概論A  
近代デザイン史A

文化論  
メディア論

デザイン・リテラシー  
デザインの視点A

後期

デザイン概論B  
近代デザイン史B

人類学  
認知科学

デザイン法規 (集中講義)  
デザインの視点B (集中講義)  
デザインの課題

通年

自由選択科目

## 現在の「デザイン学」ができるまで 1 桑澤洋子と「デザイン学」



桑沢デザイン研究所の創立期に、桑沢洋子がくり返し語っていたことがあります。それは本格的なデザイナーを生み出すにはデザイン学が欠かせないということでした。

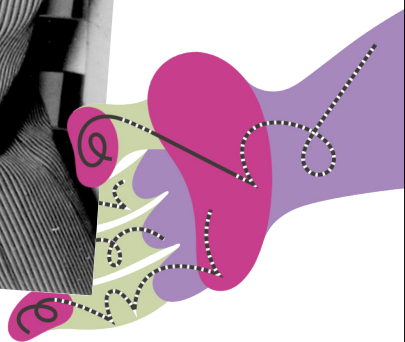
まず創立にむけた準備段階では「徹底したデザイン学と服飾デザインを盛り込んだ本格的な『コスチュームデザイン学校』をつくってゆかねばなりません」(1952、KDニュース)と記しています。それは彼女

自身が携わってきた洋裁学校での経験から、技術だけのお針子育成に限界を感じたためでした。敗戦後、ミシンの急激な普及と海外からの情報流入により、日本全国にたくさんの洋裁学校が生まれましたが、職業人としてデザイナーを育成する学校は、未だ存在しませんでした。この後、家庭における手縫いからメーカーが量産する既製品へと変わるため、このタイミングでのデザイナー育成は、産業の要請に結びつく取り組みになりました。

また創立時のインタビューでは、桑沢デザイン研究所を「デザインの基礎となりデザイナーのバックボーンになる教養と実習を与える、日本最初の実験室」(1954、工芸ニュース)にしたいと語っています。新たな学校にはドレス科(現在のファッション分野)に加えて、他分野を学べるリビングデザイン科が設置されました。さらには、すべてのデザイン分野に共通する基礎を身につけられるように、「実習」にあたるデッサン・色彩・構成=現

在の基礎造形と、「教養」を与えるデザイン理論・デザイン史・社会学=現在のデザイン学が導入されています。それは戦前に学んだドイツのバウハウス教育を戦後日本の現実に即して適用したものでした。

後に桑澤洋子は創立期の教育方針について、旧来の狭い技術教育の弊害を打ち破るために「概念くだき」のための教育コースをつくろうとしたのだと語っています（1957、「ふだん着のデザイナー」）。技術をあくまでも手段や方法と位置づけて、人間とデザインのつながり、社会とデザイナーの結びつきを目標にする。いいかえると、ユーザーや市民が人間らしく暮らせるように、産業や地域が人間らしい暮らしを支えられるように、デザイン技術の活用をはかるということです。現在のデザイン学分野も、桑澤洋子が実現を夢みた教育方針を継承し、現代のデザインに欠かせない視点や発想、知識を学び、デザイナーに必須の教養を身につける場として設計されています。

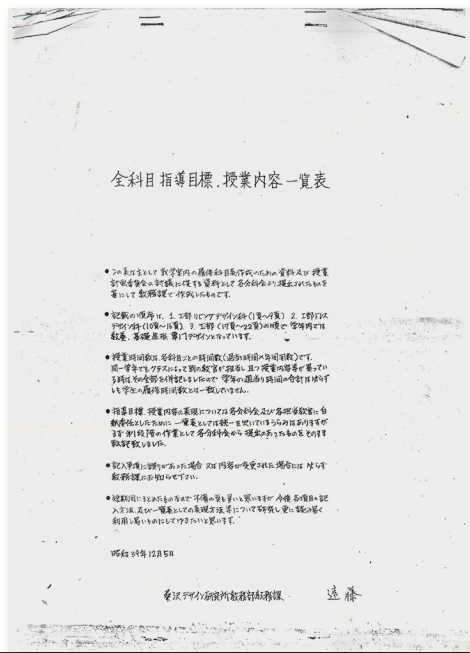


## 現在の「デザイン学」ができるまで 2 創立十年後の 桑沢デザイン研究所

桑澤洋子が夢みた教育方針はその後、どのように実現されてきたのでしょうか。創立から十年が経過した頃に作成された資料を手がかりに、実際に与えられた学びのかたちを追ってみましょう。

1964年12月5日の日付で教務部教務課が作成した資料によると、この頃、桑沢デザイン研究所にはI部(昼間部)には

リビングデザイン科とドレスデザイン科があり、II部(夜間部)も開講されています。またそれぞれの学科には〈教養〉〈基礎造形〉〈専門デザイン〉という三つの科目群が配置されていました。設立者はすべてのデザイナーが共有すべき知識や能力を〈教養〉〈基礎造形〉で学んだ後で、〈専門デザイン〉の技術を身につけるといふ、学びのかたちを実現しようとしていました。創立から十年が経過した当時、それは早くもある程度、かたちになっていたようです。また担当講師の多くも未だ若く、それぞれの専攻分野で実力者とみなされるようになった人たちの青春期と重なっているように見えます。



先に〈教養〉以外の科目と担当講師を眺めてみます。〈基礎造形〉では「彫塑」に彫刻家の佐藤忠良、「構造」に後の所長の高山正喜久、「構成」に写真家の石元泰博、「絵画」に舞台美術家の朝倉摂、「色彩構成」で当時東京教育大学講師の勝井三雄という名前が見てとれます。ま

た〈専門デザイン〉は「住宅・インテリア」「ビジュアル」「インダストリアル」の各デザイン専攻に分かれて学びますが、「住宅・インテリア」では「基礎デザイン」で篠原一男、「技術教養」で原広司、「住宅」で清家清、「ビジュアル」では「イラストレーション」で粟津潔、「アドバタイジング」で福田繁雄、「グラフィックデザイン」で田中一光、「写真」では大辻清司、「インダストリアル」で金子至、豊口克平などの名前が並んでいます。

それでは現在のデザイン学分野につながる〈教養〉には当時、いったいどんな科目が設置されていたのでしょうか。まず昼間部の二つの学科では、一年生全員を対象に「社会科学」と「人文科学」のレクチャーがおこなわれています。ここでも創立時の理想にそって、社会とデザインの関わりや、生活に根づいた文化とデザインの関わりを、広く視野に入れようとしていたことがわかります。私たちのデザイン学分野が意識をして継承している

のは、まさにこの部分になります。

そして「社会科学」の担当講師は林進と田中靖政、「人文科学」は嶋田厚でした。三人はいずれも学習院大学の出身者で、特に林と嶋田は創立時に桑澤洋子に協力を請われた当時人気の思想家・社会学者の清水幾太郎のゼミの卒業生にあたります。後に林は埼玉大学大学院で社会学、哲学・美学、人類学などを領域横断的に学ぶ、文化科学研究科を設置することになります。また嶋田厚はこの四年後に『デザインの哲学』を著した後、長らく筑波大学で教鞭を執り、デザインやクリエーションに深く関わる研究者や評論家を育てました。

他にも〈教養〉では「デザイン史」で名著の翻訳を残した阿部公正、「デザイン論」で博覧会プロデューサーの泉眞也、

■ リビリアデザイン科 1年

1年では各講義の分野のデザイン基礎と基礎の学習として、造形教養の分野から構成のデザイン基礎の講義と2年学習の基礎となるデザイン基礎の講義とを履修する。2年学習のデザイン基礎の講義は、図説による概念の理解と、デザイン基礎の講義とを履修する。3年1学期には、1年学習の基礎となるデザイン基礎の講義と、2年学習の基礎となるデザイン基礎の講義とを履修する。3年2学期には、2年学習の基礎となるデザイン基礎の講義と、3年学習の基礎となるデザイン基礎の講義とを履修する。3年3学期には、3年学習の基礎となるデザイン基礎の講義と、4年学習の基礎となるデザイン基礎の講義とを履修する。

1年学習の基礎となるデザイン基礎の講義と、2年学習の基礎となるデザイン基礎の講義とを履修する。2年学習の基礎となるデザイン基礎の講義と、3年学習の基礎となるデザイン基礎の講義とを履修する。3年学習の基礎となるデザイン基礎の講義と、4年学習の基礎となるデザイン基礎の講義とを履修する。4年学習の基礎となるデザイン基礎の講義と、5年学習の基礎となるデザイン基礎の講義とを履修する。

学年	科目名	担当	授業内容	単位数
1年	社会科学	林進	社会学、現代社会学、現代社会学、社会学	1.5単位
	人文科学	嶋田厚	デザイン史、デザイン史、デザイン史、デザイン史	1.5単位
2年	社会科学	林進	社会学、現代社会学、現代社会学、社会学	1.5単位
	人文科学	嶋田厚	デザイン史、デザイン史、デザイン史、デザイン史	1.5単位
3年	社会科学	林進	社会学、現代社会学、現代社会学、社会学	1.5単位
	人文科学	嶋田厚	デザイン史、デザイン史、デザイン史、デザイン史	1.5単位
4年	社会科学	林進	社会学、現代社会学、現代社会学、社会学	1.5単位
	人文科学	嶋田厚	デザイン史、デザイン史、デザイン史、デザイン史	1.5単位

夜間部の「造形社会学」では学生運動のリーダーで学習院大学教授の香山健一の名前が見られます。こうしてみると、創立から十年間の桑沢デザイン研究所は、ある意味で、戦後日本の青春期とも重なっていたのかもしれない。

現在の「デザイン学」ができるまで 3  
林進とその教え子たち



林進・授業風景（教務室）1957

卒業生の工藤強勝さんから林先生の話を伺ったのは、コロナ禍が始まった春の、夜間の合同講義の際でした。第十一代所長に就任した彼は予定よりもおよそ二倍の時間をかけて収録に臨んだ後、横でサポートしていた私（御手洗陽）

に「僕はねえ、あなたが教わった林先生から、桑沢生であった時代にずいぶん教わるがあったんだよ」と、そのままの勢いで話をしてくれました。ちょうど企業がPR誌の刊行に力を入れはじめた頃で、社会との短期的ではない関わりを求めて、



設立10周年 (中央)林進・(左)清水幾太郎 (右)佐藤忠良 1963

新たなメディアのかたちを探りはじめていた様子を詳しく学ぶ機会になったんだ、と。

工藤さんにとっても印象に残る先生であったという林進が、そもそも桑沢に勤めることになった事情を探ると、大学時代のゼミの恩師・清水幾太郎の存在が浮かび上がってきます。清水は桑沢デザイン研究所の創立を目指していた桑澤洋子から、後のデザイン学分野の設立につながる、理論科目全体のあり方について

相談を受けていました。彼女は限られた領域だけではなく総合的にデザインを学べて、デザイナーに欠かせないバックボーンとして基礎的な造形能力(基礎造形)と教養として理論や知識(デザイン学)を身につけられる、そんなデザイン学校をつくりたいと思っていました。

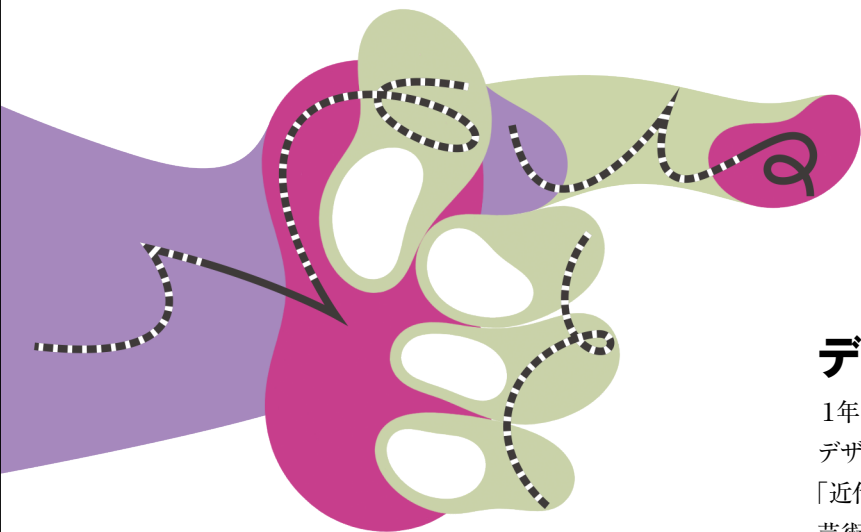
その際に具体的にどんな科目で構成するのかを考え、実際に担当する教員を探るときに力になったのが清水でした。当時、清水は学習院大学の教授であり、進歩的文化人として、また平和活動家として活躍していました。清水ゼミからは後の通信社の重役やNHKの研究所で活躍した人物など、公共的なマスメディアの中核を担う教え子たちが育ちました。そんな清水の教え子の中で、林進もテレビ放送の開始とほぼ同時期に創立された桑沢デザイン研究所に、卒業したばかりの若い教員として務めることになったのです。

林は晩年、専門は放送史だと自己紹

介していましたが、まさに「テレビジョン時代」がはじまった頃から、制作されたイメージがデザイン・広告・PR等のかたちをとることで、社会的に価値が認められる情報になるという面白さや不思議さに、変わらぬ関心を向けていたように思います。彼は後に千葉大学、そして埼玉大学で教鞭を執ることになりますが、本人もその後も長らく講師として、林ゼミの教え子たちも代々、桑沢にかかわっていくことになりました。彼の最後の院生であった、私もその一人になります。

数年前に偶然、データベースを眺めていたところ、当時の同僚であった彫刻家・佐藤忠良が寄贈した写真のなかに、若き日の林の姿を見つけました。桑沢で教員として過ごし始めた頃の、いきいきとした姿を眺めながら、冒頭の工藤さんとのエピソードを思い出していたのですが、その工藤さんがまもなく急逝するとは思ってもみないことでした。改めて、心から感謝と哀悼の意を表したいと思います。

# 1年次



## デザインに触れる

1年次では、デザインの歴史や現在の状況を学びながら、デザインに関する基本的な知識を身につけます。

「近代デザイン史A・B」では、芸術や技術、産業や政治などデザインに関連する分野を視野に入れ、「デザイン」が何であったのかを振り返ります。

「デザイン概論 A・B」では、インテリアからグラフィックにいたるデザインの各領域における最新動向や仕事のひろがり視野に入れるとともに、今後のデザインに求められる倫理や社会価値などについて考えます。

## デザイン概論A

これからデザインに関わろうとする受講者が、デザインをめぐる状況や考え方など、最初に視野に入れておくべきことを学ぶ。日常的に目にする商品・サービスや見本市等での最新の展示、昨今における実際の仕事のひろがりなどにふれる。

### 和田 由里子

Yuriko Wada

タイプデザイナー。株式会社ペーパーバレード共同代表。多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。Basel School of Design 修了。同校在学中、活版印刷の作品「紙活字®(Papertype)」を開発。国内外の受賞歴多数。

### 土田 貴宏

Takahiro Tsuchida

デザインジャーナリスト、ライター。『Casa BRUTUS』『AXIS』『Pen』など、デザイン関連の各種媒体に寄稿。著書に『デザインの現在 コンテンポラリーデザイン・インタビューズ』などがある。2024年にデザイン専門誌『Imm』を創刊。

### 山田 泰臣

Yoshinao Yamada

編集者。『商店建築』『Pen』編集部を経て、フリーランスで活動。建築、デザイン、アートなどの特集を中心に、雑誌『Casa BRUTUS』『ELLE DÉCOR JAPON』などで編集・執筆。共著に『天童木工とジャパニーズモダン』『隈研吾はじまりの物語 ゆすはらが教えてくれたこと』などがある。

## デザイン概論B

これからデザインに関わろうとする受講者が、いま現在、視野に入れておくべきことを、おもに倫理や批評、展示の企画やディレクションという視点から学ぶ。グッドデザインという時のグッド(善)、デザインのソーシャル(社会的)な価値など、重要な考え方への理解を深める。

### 藤崎 圭一郎

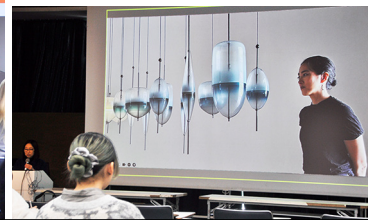
Keiichiro Fujisaki

デザイン評論家、編集者。東京藝術大学教授。上智大学卒業後、美術出版社入社。『デザインの現場』編集長を経て独立。フリーランスのジャーナリストとして『デザインニュース』等、雑誌や新聞にデザイン、建築に関する記事を執筆。著書に『デザインするな』がある。

### 川上 典李子

Noriko Kawakami

デザインジャーナリスト、21\_21DESIGN SIGHTアソシエイト・ディレクター。デザイン誌『AXIS』編集部を経て独立。『Graphis』『Beaux Arts』『ART AUREA』など国内外のデザイン誌や新聞の他、『VOGUE Japan』『Figaro Japon』『Pen』などの一般誌にもデザインに関する記事を中心に執筆。著書に『リアライジング・デザイン』、共著に『JAPON JAPONISMES』、『ニッポン・プロダクト』、『ウラからのぞけばオモテが見える』など。



## 近代デザイン史A

19世紀半ばの国際博覧会の開催以来、特に国家、市場、技術、アート、大衆文化など、関連する分野の拡がりを視野に入れながら、近現代史の中でデザインと呼ばれてきた取り組みや活動をふり返る。

### 紫牟田 伸子

Nobuko Shimuta

編集家、プロジェクトエディター、デザインプロデューサー。紫牟田伸子事務所主宰。学習院大学文学部卒業。美術出版社『デザインの現場』『BT/美術手帖』編集部、日本デザインセンタープロデュース室チーフプロデューサーを経て、独立。著書に『芸術教養シリーズ20 編集学』、共著に『シビックプライド』など。

## 近代デザイン史B

明治維新以降の日本で、西洋で誕生していた近代デザインがどのように受容され「デザイン」ということばが普及したのか、「デザイナー」という職域がいかに成立したのかを、近代化の文脈を踏まえながらふり返る。

### 北田 聖子

Seiko Kitada

桑沢デザイン研究所デザイン学分野専任教員。大阪大学大学院文学研究科博士前期課程、京都市立芸術大学大学院美術研究科博士課程修了。博士(美術)。日本学術振興会特別研究員を経て現職。著書に『収納され続ける収納生活者のデザイン史』がある。

# 2年次

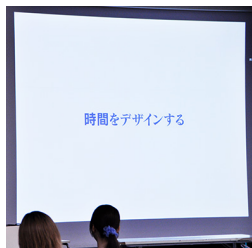


## 社会・文化を知る

1年次の学習を踏まえ、  
社会の仕組みや日常生活に根づく文化を知り、  
取り組みたい問題やテーマを探す段階に入ります。  
「文化論」では風土や歴史の中で育まれた日本文化を知ること、  
「メディア論」では地域と時期で異なる映像・音響・文字の  
利用法を知ること、学んだ知識の活用を図ります。  
「人類学」では現代の日常生活を支えるグローバルな関わり合いを、  
「認知科学」では身体感覚の工学的なメカニズムを学び、  
その中で「デザインができること」を探っていきます。

## 文化論

固有の風土や歴史のなかで形づくられた日本文化について学ぶ。西欧のような物理的な壁を使わない空間の仕切り方や、外と内を区別する沓脱ぎ(くつぬぎ)など、長い年月のなかで定着した慣習と知恵を理解する機会をつくり、制作への活用をはかる。



### 長谷部 匡

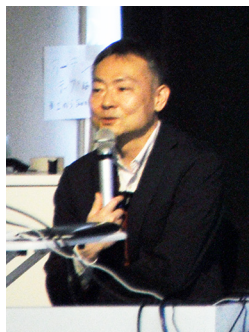
Kiyoshi Hasebe

インテリアデザイナー。内田デザイン研究所代表取締役所長。武蔵野美術大学造形学部建築学科卒。内田繁のもと、デザインディレクションを担当するほか、他分野のデザイナーやアーティストとのコラボレーション制作、ギャラリー及び展覧会のプロデュース、教育及びアートプログラム、出版企画編集、地域振興計画、文化振興のための企画制作など、仕事を多数手がける。東京都立大学大学院、武蔵野美術大学非常勤講師。



## メディア論

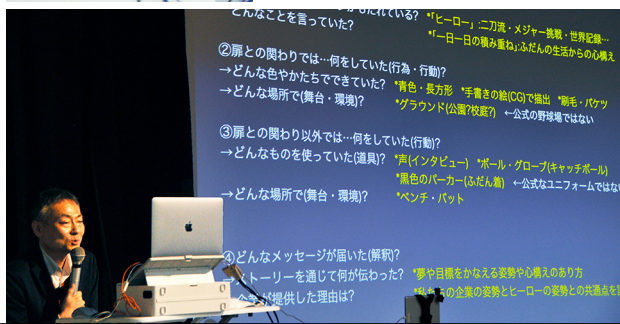
近代以降の文化の生成と変容にかかわるメディア利用について学ぶ。〈いまここ〉とは異なる地域・時期や、デザインやアートにおける実験的な利用を視野に入れることで、使い慣れたメディアを再発見する機会をつくり、創造的な利用のかたちを探る。



### 御手洗 陽

Akira Mitarai

桑沢デザイン研究所デザイン学分野専任教員(分野責任者)。埼玉大学大学院文化科学研究科修了。社会情報大学院大学客員教授、東京理科大学専門職大学院講師を兼任。現在、会津大学短期大学部、早稲田大学、関東学院大学非常勤講師。共著に『デザインの瞬間』など。専門は社会学・メディア論。

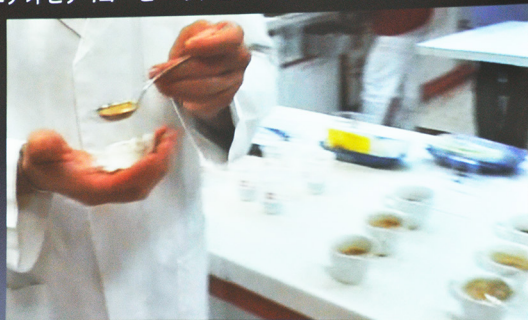


## 人類学

現代の日常生活を支えるグローバルな文明システムの仕組みについて学ぶ。私たちの衣食住の物資を生産する遠い南の社会との関わりや、人類や生物との関わりで共進化してきた地球環境のことを視野に入れる機会をつくり、地球人という意識にもとづいた制作のあり方を探る。



・エチオピア：コーヒーのフェアトレード② \*00:16:29～ \*8分間



[監督:マーク・フランシス&ニック・フランシス「おいしいコーヒーの真実」(英米・2006 配給: DVD・アップリンク)]

### 金丸 智昭

Tomoaki Kanamaru

(株)インドネシア総合研究所。埼玉大学大学院文化科学研究科修了。出版社勤務を経て、民間の国際協力団体(NGO)で、有機農業研修生の受け入れ業務、緊急人道支援活動、フェアトレード・コーヒー輸出事業の管理・運営などに携わる。

※金丸先生は2025年に逝去されました。長年母校の教育にご協力賜りましたことへの感謝とともに、謹んでお悔やみ申し上げます。

### 御手洗 陽

Akira Mitarai

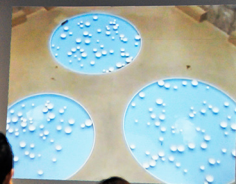
桑沢デザイン研究所デザイン学分野専任教員。(p.15)

### 竹村 真一

Shinichi Takemura

京都芸術大学教授。東京大学大学院総合文化研究科修了。世界初のデジタル地球儀「触れる地球」の企画・開発など、ITを駆使した地球環境問題への独自の取り組みを進める。著書に『地球の目録』『新炭素革命』など多数。

セレスト・ブルシエムジュノ「クリナメン」



## 認知科学

工学の視点から解明された五感(知覚)のメカニズムについて学ぶ。ふだんは客観的にとらえることが難しい、視覚、聴覚、触覚など身体の働きへの理解を深める機会をつくり、知見を応用した事例を共有しながら、制作への活用を探る。

**小山 慎一**  
Shinichi Koyama

筑波大学芸術系プロダクトデザイン領域教授。専門は実験心理学、認知心理学。

**河瀬 絢子**  
Ayako Kawase

色彩研究家。千葉大学大学院工学研究科博士課程修了。

**三浦 秀彦**  
Hidehiko Miura

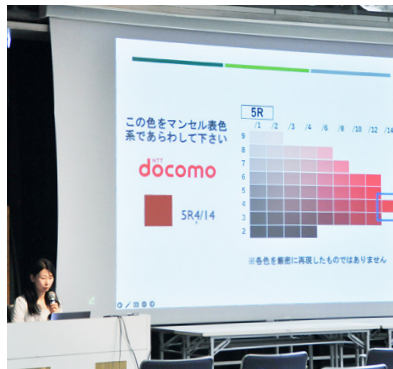
デザイナー。千葉大学大学院工学研究科修了。ヤマハ株式会社を経て、デザインスタジオCloud Design設立。

**佐藤 浩一郎**  
Koichiro Sato

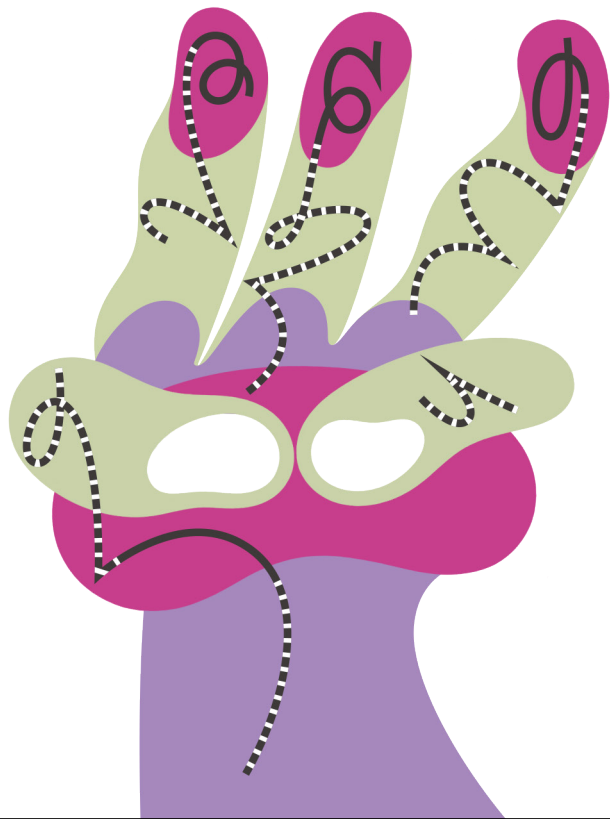
千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート准教授。専門は創発デザイン、ジェネレイティブデザイン。

**寺内 文雄**  
Fumio Terauchi

千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート教授。専門は材料計画、感性工学、人間工学。



# 3年次



## 問題・テーマを見つけ出す

3年間の集大成である卒業制作や、その後もデザインを仕事にしていくときに動機となる、大きなテーマを見つけ出す段階に入ります。「デザインの視点」では、情報、経営、マーケティングなどに深く関わり、独自の仕事を生み出してきたデザイナーの問題意識や、実際の取り組みを学びます。「デザインの課題」では、近代以降の社会が長らく抱えてきた問題や、デザインに期待されてきた役割を学んだうえで、今後「デザインがするべきこと」について考えます。

## デザインの視点A

それぞれの問題関心やテーマに向き合い、独自の視点から実践された、デザインに関わる取り組みを学ぶ。情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能でユニバーサルな暮らしの実現など、これからの社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。併せてマーケティングによるシナリオづくり、記憶を重視したブランディング、身体感覚を活用した環境設計など、デザイン制作の手法も学ぶ。



### 末松 亜斗夢

Atomu Suematsu

株式会社TOLOT代表取締役。

**情報** IOTやフォトブックなど、新たな情報技術の利用提案を通じて、ユーザーがより創造的に暮らすためのデザインを考える。

### 中西 元男

Motoo Nakanishi

PAOSグループ代表。桑沢デザイン研究所客員教授。

**経営** 数多くの企業や自治体のCIに取り組んできた体験をふまえて、経営に資するデザインのあり方を考える。

### 平川 武治

Takeji Hirakawa

ファッションジャーナリスト、モード批評家。

**批評** 80年代以来バリと行き来しながらモード批評を展開。時代の美意識の変化に個人として向き合い、企画・発信をはかる。

### 木村 和男

Kazuo Kimura

株式会社コンプリートワークス代表取締役。

**セールス** セールスの現場づくりや舞台の空間演出に従事、モノ・ヒト・環境を整えることで価値を生み出す手法の共有をはかる。

### 臼井 範俊

Noritoshi Usui

株式会社ジャパンライフデザインシステムズ。プロデューサー、デザイナー。

**マーケティング** ライフデザインという視点から現在の暮らしの問題を発見、美的解決をはかるためのアイデアとストーリーを考える。



## 青木 史郎

Shiro Aoki

公益財団法人日本デザイン振興会元理事。  
プロモーション グッドデザイン賞の

プロモーションに長らく携わってきた体験をふまえて、今後のデザインが果たせる役割や可能性を考える。

## 紫牟田 伸子

Nobuko Shimuta

編集家、プロジェクトエディター、デザインプロデューサー。紫牟田伸子事務所主宰。(P.13)

**ソーシャル** 編集という視点から地域と市民、企業と消費者をつなぐ体験をふまえて、社会のなかで継続的に機能するデザインのあり方を考える。

## オオニシ タクヤ

Takuya Onishi

株式会社ENERGY MEET共同代表。

**エネルギー** エネルギーの活用という視点から複数の問題解決につながるポイントを見出し、デザイナーだからこそできる未来への提案を考える。

## 原 利明

Toshiaki Hara

鹿島建設株式会社建築設計本部。

**感覚** ユニバーサルデザインの視点から、多様な身体が行き交う公共空間のデザインに、聴覚や足裏の触覚などの身体感覚の活用を考える。

## 鳴川 肇

Hajime Narukawa

慶應義塾大学SFC准教授。

**サイエンス** 幾何学という形の科学を活用した新たな地図(オーサグラフ)やテント(ジオドーム4)など、バックミンスター・フラーの問いを継承したデザインのプロセスについて共有をはかる。

## 清水 久和

Hisakazu Shimizu

プロダクトデザイナー。S&O DESIGN株式会社代表取締役。

**記憶** 幼少期から身の周りにある日用品に注目、企業の量産品から限定品に至るまで、愛着のあるかたちから発想するというデザイン手法の共有をはかる。

## 松森 果林

Karin Matsumori

ユニバーサルデザインコンサルタント。

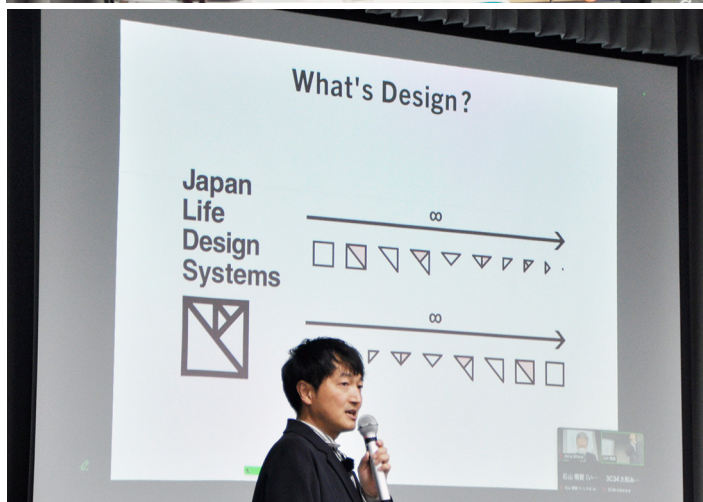
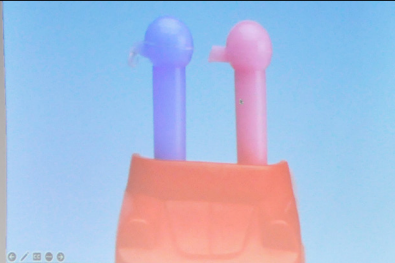
**感覚** テーマパークのUD化やテレビCMにおける字幕活用などを推進。聞こえない世界の体験をふまえて、障害をつくらぬ環境のデザインを考える。

## 吉泉 聡

Satoshi Yoshiizumi

TAKT PROJECT 株式会社代表。

**自主研究** 自主的な研究プロジェクトの成果を先行公開することで、関心を抱いたクライアントと共に新たな価値軸を社会へ向けて提案する。



## デザインの視点B

それぞれの問題関心やテーマに向き合い、独自の視点から実践された、デザインに関わる取り組みを学ぶ。情報技術の活用、企業経営への導入、販売・流通との連携、持続可能でユニバーサルな暮らしの実現など、これからの社会で実際に機能しうるデザインのあり方を考える。併せてマーケティングによるシナリオづくり、記憶を重視したブランディング、身体感覚を活用した環境設計など、デザイン制作の手法も学ぶ。



### 益田 文和

Fumikazu Masuda

株式会社オープンハウス代表取締役。元東京造形大学教授。デザイン開発や地域産業のデザイン振興など国内外のプロジェクトに関わる。2006年から2016年までサステナブルデザイン国際会議主宰。キッズデザイン賞審査委員長、環境省グッドライフアワード実行委員長などを務める。

### 森川 嘉一郎

Kaichiro Morikawa

明治大学国際日本学部准教授。早稲田大学大学院修士課程修了。著書に『趣部の誕生 - 萌える都市アキハバラ』など。専門は、意匠論、現代日本文化。

### 加藤 芳夫

Yoshio Kato

デザインのココロ研究所代表。公益社団法人日本パッケージデザイン協会元理事長。元サントリー株式会社デザイン部長、サントリー食品インターナショナル(株)シニアクリエイティブディレクター。

### 和田 由里子

Yuriko Wada

タイプデザイナー。株式会社ペーパードット共同代表。(p.12)

### 駒形 あい

Ai Komagata

デザイナー。桑沢デザイン研究所を卒業後、株式会社オンワード樺山にてメンズデザイナーとして勤務。2013年にONE STROKE入社。会社のマネジメント全般を担う一方で、デザインやイラストレーション、本の制作に携わる。

### 小阪 淳

Jun Kosaka

デザイナー。大阪大学工学部卒、東京藝術大学大学院美術研究科修士課程修了。SF文学の装画などのグラフィック・デザインや、ウェブ・デザイン、空間デザインを手がける。文部科学省「一家に一枚宇宙図2007」制作参加。

### 高橋 正実

Masami Takahashi

クリエイティブディレクター、アートディレクター、デザイナー。桑沢デザイン研究所卒業後、有限会社MASAMI DESIGN設立。グラフィック、パッケージ、プロダクト、インテリア、空間、CI、ブランディング、コンサルティング、ブランドデザイン、地域開発、素材・技術開発、執筆など数多くの仕事を手がける。



# デザイン法規 デザイン・リテラシー

受講者がデザイナーとして実際に社会のなかで活動をしていく際に、必要な権利や契約、関連する手続き等の法律に関する知識を学ぶと同時に、デザインの制作プロセスに欠かせないことば(読み書き)による思考や伝達能力を身につける。



## 渡邊 知子

Tomoko Watanabe

弁理士。渡邊知子国際特許事務所代表。日本大学芸術学部美術学科ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻卒業後、特許庁入庁。

## 鈴木 公明

Kimiaki Suzuki

弁理士。東京理科大学教養教育研究院神楽坂キャンパス教養部教授。東京大学卒業後、キャノン(株)知的財産法務本部を経て特許庁入庁。

## 北田 聖子

Seiko Kitada

桑沢デザイン研究所デザイン学分野専任教員。(p.13)

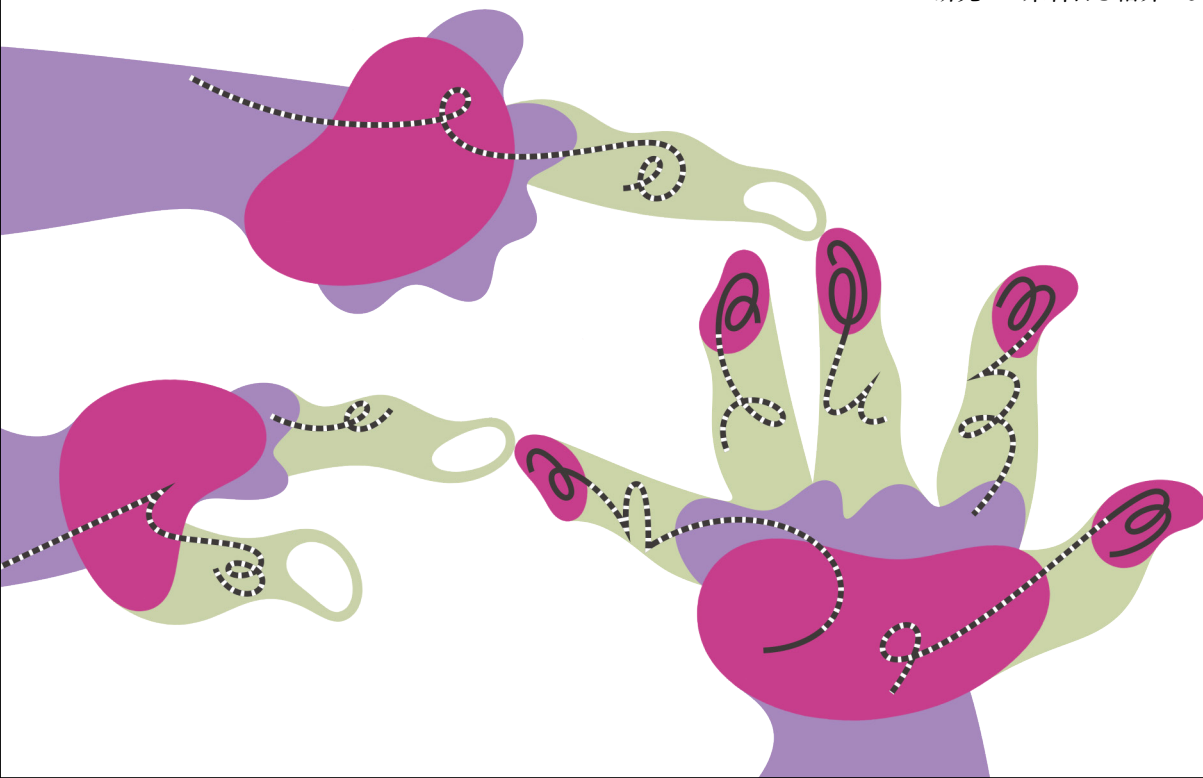
身の回りにある知的財産権を見つけてみよう

- 黒いスポーツカー
- チョコレート
- 水筒
- キャラクター
- スマートフォン
- カラフルな花のロゴ
- Hello Kitty
- Sanrio



# 自由選択科目

1・2・3年次に共通の「自由選択」は、  
もっと広く学びたい、関連分野をもっと知りたい、  
弱点を強化したいといった希望に応える選択科目群です。  
自分に合った授業を受講でき、学年や専攻を越えて  
学生同士の交流が深まるのも大きな魅力です。  
ここでは、デザイン学分野が担当する  
研究ゼミ系科目を紹介します。



## メディア文化研究A・B

約二十年にわたり、この演習では受講してくれた学生たちとともに、多様な課題に取り組んできました。そのなかで一貫して目指してきたのは、メディアを既成の形式として受け取るのではなく、より自由に活用しながら、企画と制作の質そのものを高めていくことです。作品をつくる以前に、まず世界をどう見て、どう読み、どう受けとるのか。そうした向き合い方を身につけることを、長く重視してきました。

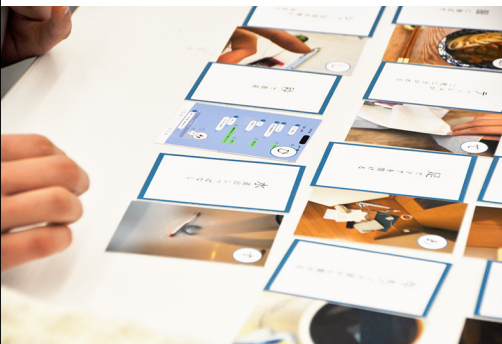


開講当初には、小説を題材に、文中に登場する道を実際に歩くフィールドワークに取り組みました。村上春樹作品のなかで、電車で偶然出会った知り合いの女性を追うように四ツ谷から駒込まで歩いた主人公は、いったい何を見て、何を耳にしていたのか。その感覚を自分の身体でたどることで、読むという行為そのものを、少し違う仕方でも経験できないかを探りました。

### '25年度前期

その後は、映像の観方をより繊細にするために「映画の観察」に取り組みました。物語を追うだけでなく、人や世界をつなぐ媒介としてメディアを見ることで、人物も、それをとりまく世界も、よりいきいきと見えてきます。たとえば『となりのトトロ』では、郊外に越してきた姉妹が異界の気配に触れていく契機として、ドンダリのような小さな媒介に目を向けました。





また、スマートフォンを片手に渋谷の街を歩きながら撮る課題にも取り組みました。簡単な指示だけでAIがそれらしい画像を生成できる現代だからこそ、AIには置き換えられない「渋谷の写真」とは何かが問われます。何を、どう切り取

り、どう見せるのか。自分の足で歩き、自分で選び取るなかで、それぞれの視点を少しずつ確かなものにしていきました。

### '25年度後期

そうした観察の積み重ねをふまえ、最後には再制作・再創造に取り組みました。本年度は『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』『インセプション』『未来のミライ』『オーロラの彼方へ』を扱い、夢やタイムリープという主題を手がかりに、作品のテーマを深く考え直しました。

成果物としては、別の時代へ飛ばされる理由をクスッと笑える罰に設定した「いろはカルタ」(「す」の札は水道の出しっぱなし等)、20歳の私に向けて12歳が入れておきそうなものを想定した「クッキー缶のタイムカプセル」、断片的でも妙にクリアな睡眠時のイメージ体験を画像化した「夢っぽいコラージュ作品」、類型的すぎてかえって手を出しにくい「見たい夢が選べるビデオのパッケージ」、夢は思い出すものというメッセージを広く伝える「夢を語り合う社会運動の手引き」の冊

子など。

観ること、歩くこと、撮ること、そして作り直すことを通して、学生たちは表現を磨きながら、自分なりのものの見方を深めていきました。

### 有泉 正二

Shoji Ariizumi

東京立正短期大学教授。法政大学大学院社会科学研究所博士後期課程退学。修士(社会学)。専門は社会学・コミュニケーション論。

### 御手洗 陽

Akira Mitarai

桑沢デザイン研究所デザイン学分野専任教員。(p.15)



## 心理学研究A・B

心理学研究は、前期の視覚心理学、後期の映像心理学の2部構成です。心理学の理論と研究方法を、デザインに活かすことを目標としています。2名の教員が分担し、2025年度前期は対面授業、後期はオンライン授業を行いました。心理学に関する講義のほか、映像制作を含む様々な実習を体験し、各自の研究成果を報告します。明るさ、大きさ、かたち、色、音、うごき、できごと(事象)の知覚と表現に関する心理学研究を基盤に、デザインのプロセスを研究します。

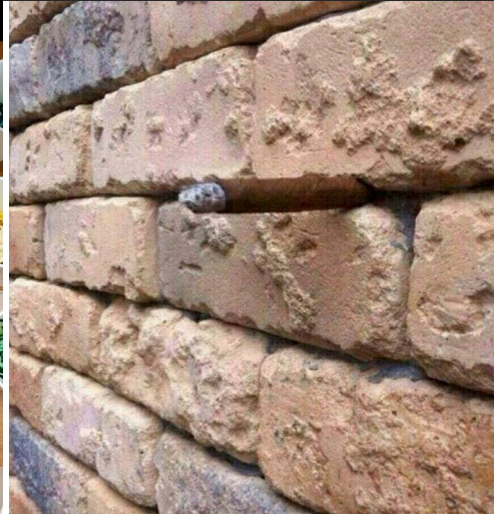
### '25年度前期

前期は視覚芸術の基礎となる視覚のメカニズムを理解することを目的としました。ものを見る仕組みの生理学的、神経心理学的な内容は最小限にし、主に心理学的、現象学的な基礎知識をご紹介します。

人間は眼で環境世界を見ることにより、



左 / Fig.1 色の効果——色は味覚に影響するかを確認する実験



右 / Fig.2 レンガ錯視——眼にはレンガ崩れ以外も映っているが、体制化できないと見ることができない

色、動き、奥行き、長さ、形など多くの情報を得ています。この視覚という感覚は人間にとって大変重要なもので、我々がさまざまな領域の視覚芸術と呼ばれる文化をもつ理由にもなっています。そして視覚のメカニズムを解明し理解することで、いろいろな美術・デザインのテクニックが開発されてきました。平面から奥行きを知覚できる絵画や、静止したものから

動きを得られる映像・アニメーションなど、デザインの技法の多くがこのメカニズムに基づいています。

前期の授業ではこれら視覚の仕組みを解説していくことで多くの美術・デザインの技法を理解するとともに、AR、VRを越えて今後新たに開発されていく技法の可能性についても考えていきます。(坂田)

## '25年度後期

前期の学習を踏まえ、映画、アニメ等に代表される“コト”のデザインを研究しました。“コト”のデザインとは、生活体（ヒトと動物）の行動を制御する環境の設計・整備と考えられます。5つの実習を通じて、ユーザーの行動を制御する、建築、ピクトグラム、プロダクト、ファッション等の現象と機能を研究する視点を身につけます。

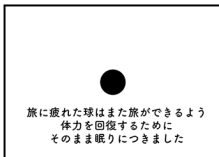
実習では、1)事象知覚(できごとの認識)の概念を学び、2)映像を“モノ”ではなく“コト”として理解することを目指しました。3)作品の事象をデータ化する方法を学び、映画監督の制作した有名なCM作品等を研究しました。作品研究を通じて 4)現在の映像環境(技術、技能、技法)を考察し、PCによる制作実技を学びながら、実験作品の制作と研究を体験しました。オンラインによる映像編

集講習も実施しました。また、5)「絵本づくりトレーニング」(長谷川, 1988)を題材に紙と鉛筆で「映像編集」を体験し、“コト”のデザインの現象(ありさま)や機能(はたらき)を研究しました。学期末にはオンラインによる研究発表会(プレゼンテーション、レポート執筆)を行いました。最後に、2025年度末にご退職されます坂田先生の温かいご指導に心より感謝申し上げます。(鈴木)

## 考察 カード9



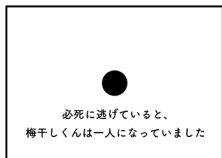
制作者



実験参加者1



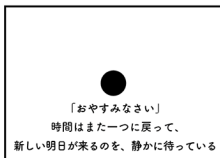
実験参加者2



実験参加者3



実験参加者4



実験参加者5

## 考察

- 表情の読み取りは文脈と顔の部位で変化する
- 同じ表情でも、提示部位により印象が異なる
- 顔上部: 感情の種類を判断
- 顔下部: 欲求・行動傾向の判断

左/

Fig.3 「おべんとう絵本」(長谷川, 1988)に基づく 実験的研究(福谷, 2026)

—同じ「黒丸」画像の意味が、制作者間で変動する

右/

Fig.4 実験映像の制作と観察(島山, 2026)

—同じ「顔」動画像の意味が、「切り取り方」と「後に続く動画像」により変動する

## 坂田 勝亮

Katsuaki Sakata

元女子美術大学教授。早稲田大学大学院博士前期課程修了。財団法人日本色彩研究所、秋田公立美術工芸短期大学助教授を歴任。専門は視覚心理学、色彩心理学。

※2026年より担当教員が変わります。

## 鈴木 清重

Kiyoshige Suzuki

愛知淑徳大学講師。立教大学大学院文学研究科心理学専攻博士課程後期課程単位取得退学。博士(心理学)。専門は実験心理学・知覚心理学、映像心理学。

## 美術史研究A・B

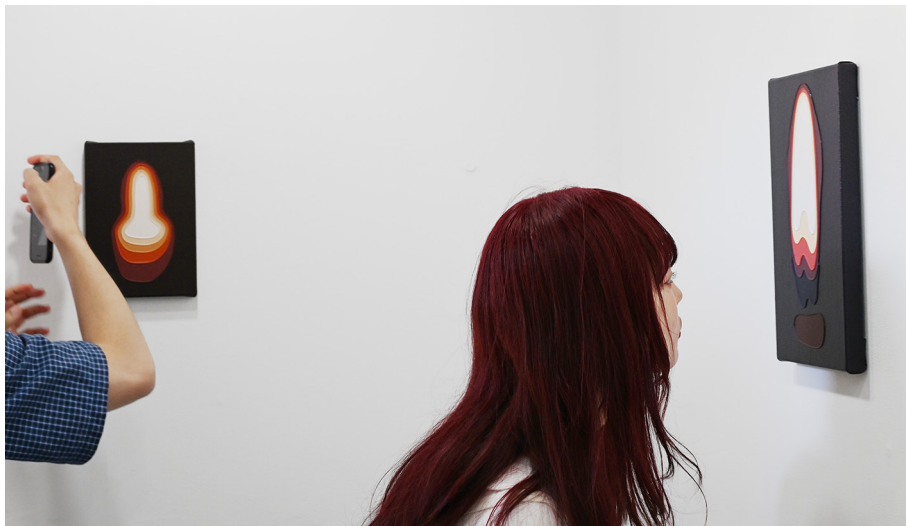
「美術史研究」の授業では、隔週ごとに、交互に校外見学と授業を行っています。見学は都内の美術館・ギャラリーなど、現代アートや同時代のデザインを中心に、幅広いジャンルと時代のものを見て、学生に見学レポートを書いてもらっています。また、世田谷区にある現代美術のギャラリー「GALLERY TAGA2」のオーナーである田賀ひかる氏も講師として参加しており、教室での予習授業、および同ギャラリーでの、出品作家を交えた見学を年に4回ほど行っています。



### '25年度前期の見学先

- 「タピオ・ヴィルカラ 世界の果て」(東京ステーションギャラリー)
- 「戦後西ドイツのグラフィックデザイン モダニズム再発見」(東京都庭園美術館)
- 「森本太郎 鏡の中の雲」(GALLERY TAGA2)
- 「ルノワール×セザンヌ モダンを拓いた2人の巨匠」(三菱一号館美術館)
- 「彼女たちのアボリジナルアート オーストラリア現代美術」(アーティゾン美術館)
- 「新平誠洙 Ghost Painter」(GALLERY TAGA2)
- 「藤本壮介の建築:原初・未来・森」(森美術館)

2025年5月29日、GALLERY TAGA2での「森本太郎 鏡の中の雲」見学時の様子



## B.個々の作品に関して

## 「パピヨンド ニュイ クリップ」

青でもなく緑でもない絶妙な色が今でも鮮明に印象に残っている作品。輝かしい金の淵との組み合わせも美しく、作品に吸い込まれていくように感じる。模様に使われている大きなダイヤモンドが豪華さを増していて、小さくても目立つ作品となっている。この作品が特に目立っていた理由は、濃い色が多く使われているからだ。モチーフを蝶にすると、なんとなく鮮やかで明るい色を使ってしまいがちだが、あえて落ち着いた色味にすることによって、大人の雰囲気を出している。



<https://www.vancieffarpets.com/jp/ja/the-maison/artides/the-gulloche-motif.html>



<https://www.vancieffarpets.com/jp/ja/the-maison/exhibitions/rimeless-art-deco-with-van-dieffarpets-high-jewelry.html#tabstractmovements>

## 「シルエット クリップ」

抽象化された花のようなクリップの作品。中心のみジュエリーで飾ることによって、派手過ぎず美しいバランスになっている。シルエットクリップという名のとおり、展示ケースでは壁から浮かせて展示しており、美しい影が映っていた。この作品の面白い点は、周りのゴールドが不規則に絡まっているように見えて、実際は四葉のクローバーが重なったような形に構成されていることだ。作者は花という規則性がありつつも個性がある自然体を表すために、自由曲線をメインで制作したのだと考える。

## '25年度後期の見学先

- 「ルイジ・ギッリ 終らない風景」と「ペドロ・コスタ インナーヴィジョンズ」(東京都写真美術館)
- 「コレクションを中心とした特集 記録をひらく 記憶をつむぐ」(東京国立近代美術館)
- 「白井晴幸 PAN | HORAMA」(GALLERY TAGA2)
- 「永遠なる瞬間 ヴァン クリーフ&アーペル」(東京都庭園美術館)
- 「一ノ瀬ちひろ ヨーゼフ・ボイスのこと／光のトレイス」(GALLERY TAGA2)
- 「日本の新進作家vol.22 遠い窓へ」と「作家の現在 これまでとこれから」(東京都写真美術館)
- 「デザインの先生」(21\_21 DESIGN SIGHT)
- 「アルフレッド・ジャー あなたと私、そして世界のすべての人たち」(東京オペラシティアートギャラリー)

## 倉林 靖

Yasushi Kurabayashi

美術評論家。青山学院大学文学部史学科卒業。1986年、美術出版社主催「芸術評論」募集で第一席入選。著書に『震災とアート』、『岡本太郎と横尾忠則』等。

## 田賀 ひかる

Hikaru Taga

GALLERY TAGA 2オーナー。大学で美術史を学び、画廊、アート・教育系企業に勤務。2012年よりインテリアテキスタイルを企画制作するFILCO internationalに参加。

## カルチャー英語研究A・B

※本科目名は2026年度より「音楽とファッションで読む現代英語」に変更されます。

ロラン・バルト曰く“Every new Fashion is a refusal to inherit, a subversion against the oppression of the preceding Fashion; Fashion experiences itself as a right, the natural right of the present over the past.”（すべての新しいファッションは継承することに対する拒絶であり、以前のファッションの抑圧に対する破壊である。ファッションはそれ自体が過去に対する現在の生得の権利なのだ）

音楽もまた然りで、ファッションと音楽の関係はとても密接です。本授業ではロック誕生の起源となる1940年代モダンジャズから現代までを、MV視聴を通して辿りながら、洋楽英語の言い回しの理解と同時代ファッションの変遷を学ぶ形式で行いました。視覚文化と英語表現を横断的に捉え、学生自身の表現理解へ接続することを目的としています。

### '25年度前期

第二次世界大戦後、モダンジャズとビート・ジュネレーションからスタートします。かつてジョン・レノンは「エルヴィスの前にはなにもなかった」と言っていますが、実際その通りです。エルヴィスから始まるロックン・ロールとレザージャ

左／図1 Elvis Presley

ロック誕生期におけるファッション象徴としてのエルヴィス・プレスリー。

音楽と若者文化、衣服表現の結びつきの起点を示す。

中／図2 The Beatles

1960年代スウィングロンドンを象徴するモッズスタイル。

音楽と都市型若者ファッションの運動を示す。

右／図3 Cyndi Lauper

MTV時代の到来とガールズポップの視覚的革新。

色彩・装飾・自己演出が音楽と不可分となった象徴例。



ケッツ。若さがファッションと深く結びついてくる1960年代ビートルズのモッズスーツにスウィングロンドン。

歌詞が地味なくせに衣裳はド派手な『Hello Goodbye』のピーコック革命からグレートフル・デッドのサイケにジミ・ヘンドリックス、ジャニス・ジョプリンとヒッピー。そして、一大ムーブメントとなり今や伝統芸能的な安定感を持つパンク。口頭で説明すると少し気恥ずかしいジギー・スターダストのデヴィッド・ボウイが活躍するグラム・ロックからニュー・ロマンティック。

黒歴史とボン・ジョヴィ自身が語るハードロック。一方でソウル、ファンクなどの



左 / 図4 Pharrell Williams (Louis Vuitton)

ヒップホップ以降のストリートカルチャーが  
ラグジュアリーメゾンへ接続された象徴的事例。

Louis Vuittonクリエイティブディレクター就任後のランウェイビジュアルは、  
音楽・ファッション・ブランド戦略の融合を示している。

中 / 図5 Lady Gaga

ファッションをパフォーマンス芸術へ拡張した現代ポップアイコン。

衣装・身体・舞台演出が一体化した視覚文化の代表例。

右 / 図6 Billie Eilish

Z世代における自己演出型ファッションの象徴。

オーバーサイズシルエットは身体表象と視線への応答として機能している。

ディスコミュージックが席卷。MTV時  
代の幕開け、ガールズ・ポップのシンデレ  
ローパー。そして、ファッションを思うが  
まま従えたマドンナと、ファッションとい

う枠を超越したマイケル・ジャクソンの  
1980年代までを追いました。

各学期末には、映像やファッションに  
興味を覚えた英語歌詞のPVを各自紹介  
していただきました。

### 後期

後期授業では、カート・コベイン、ス  
マッシング・パンクキッズ、ソニック・ユ  
ースのグランジからスタートしました。マリ  
リン・マンソンのゴス、オアシス以降の

UKカルチャー、スパイス・ガールズの  
ポップアイコン化を経て、ヒップホップを  
オールドスクール/ゴールデンエイジ/ポ  
スト2000年代の三段階で検証しました。

Run-D.M.Cからカニエ・ウェスト、  
ヴァージル・アブロー以降のラグジュア  
リーストリートまでを扱い、音楽とファッ  
ションの結びつきを辿りました。

後半はジャンル横断的に、ビョーク、エ  
イミー・ワインハウス、ビヨンセ、レディ・ガ  
ガ、ブルーノ・マーズ、ビリー・アイリッシュ  
に加え、SNS時代以降の自己演出やブ  
ランドコラボレーションにも触れ、現代に  
おける視覚と音楽の不可分性を検証し  
ました。

※2025年度後期は未開講でした。そのため前年度の内容を紹介しています。

### 高平 未来

Miku Takahira

舞台衣裳デザイナー。立教大学非常勤  
講師。ニューヨーク大学で美術史、同  
大学院で服飾装飾美術史を専攻。MA。

## ライティング・スタイル研究A・B

本ゼミナールでは、文章の読み書きを学びます。ここでいう文章の読み書きには、物語や詩の創作、あるいは、就職活動用書類の書き方の練習などを、直接には含みません。いわゆる「国語」の授業です。そのようなことをするわけでもありません。では、なにをするのか。文章の読み書きを通して、「考える」ことを真剣に考えます。「考えがないと文章は書けないのだ。」と思いついてる人もいますが、そうではありません。「考える」ことは、文章を書くことによってこそ、実践されます。

### '25年度前期

受講生のなかには、「文章を書くのが苦手」という方がたくさんいます。前期では、文章を書くことへの苦手意識を軽減することを目指しました。

文章を書くのが苦手というのはどういうことでしょうか？ 受講生から聞くのは、「『書くこと』がない」ということです。まず

は、「書くこと」を発見する方法を共有しました。具体的には、「食レポ」と称してメロンパンを食べながら五感を使ってことばを集積する、記憶や身近なものの観察を手がかりに文章を書く、絵を文章で描写するといった練習をおこないました。それらの練習をとおして、書くことで書き手自身の視点や考えを発見するというプロセスを体験しました。あわせて、文章

を書くための基本的なルールを確認しました。また、毎年度、読む練習もおこなっています。2025年度も、受講生同士が互いの文章を読んで意見交換をする機会を設けました。

### '25年度後期

後期に目指したのは、書くことを整理して、構成力を身につけることです。書いたものを他者に読んでもらうにはどのよう





# 附帯教育 基礎デザイン専攻

2020年からデザイン学分野が窓口になり、  
造形分野の協力のもとで、  
新たに「基礎デザイン専攻」を開設しました。  
従来の昼間部・夜間部はデザイナーの育成を目的としていますが、  
附帯教育の「基礎デザイン専攻」は  
先行してスタートしていた「基礎造形専攻」と共に、  
桑沢の教育経験を社会へより広く還元することを目指して、  
プロを目指すか否かにかかわらず、  
デザインに関心をもった方にむけて、  
美術教育は未体験の方を想定して、学習内容を設計しています。





### 科目① 「レクチャー&ワークショップ」

基礎デザイン専攻は二つの科目で構成されています。ひとつは「レクチャー&ワークショップ」です。前期では主にデザイン史やメディア史を活用しながら、現代だけに限定されない、いろいろなかたちを視野に入れていきます。後期は独自の問題関心やテーマをもつデザイナーの話を聴くことで、デザインという取り組みの拡がりや可能性を共に考えます。こうした学習を通じて、私たちの身の周りに存在するものが、デザインという創造(企画・制作)のプロセスを経た結果として目に留まる機会をつくりたいと思っています。

### 科目② 「プロジェクトI~IV」

もうひとつの科目は「プロジェクトI~IV」です。プロダクト、スペース、ファッション、ビジュアルという、主要なデザイン領域の企画・制作のプロセスを体験します。これらは専門技術こそ異なっているものの、<リサーチ(調査・観察)~プロトタイピング(発想・試作)~プレゼンテーション(提示・検証)>という、同じプ

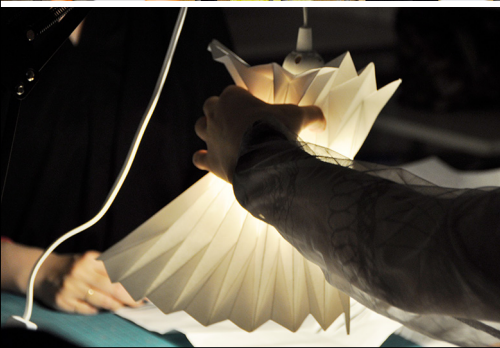
ロセスにしたがっています。一年間を通じて「つかむ」「つつむ」「つたえる」「あそぶ」という四つの課題に取り組むことで、手を動かしながら総合的にデザインを学んでいきます。

### 感じ方・とらえ方が支える創造性

毎年約四十人の方が受講していますが、一年間という限られた時間の中でも、デザインという取り組みの中身が、以前よ



りも明確に見えるようになるようです。また学習の成果として共有されるものの感じ方やとらえ方も、プロを目指してさらに本科へ進む方はもちろん、そうではない方にとっても、それぞれの暮らしや仕事をより創造的にするのに、たしかな支えとなるのではないかと期待しています。



## 基礎デザイン専攻：二つの科目の構成と流れ

### レクチャー& ワークショップ

### プロジェクト

#### デザイン・プロセス\*の基礎

「プロジェクト」を体験するための準備として、最低限必要な知識の共有をはかる。

1

#### 「つかむ」をデザインする プロダクトデザイン

身体と道具の接点となり、  
行為・機能を生み出す、ハンドルにかたちを与える。

#### デザインされたものの再発見

デザイン史・メディア史を活用して、  
多様な(かたちの与え方)を広く視野に入れる。

2

#### 「つつむ」をデザインする スペースデザイン+ファッションデザイン

紙や布を加工し、身体や光をつつむことで、  
照明・ドレス・空間を生み出す。

#### デザインすることの可能性

新たな領域を開拓してきた  
デザイナーの経験から、  
デザインの可能性の拡がりを学ぶ。

3

#### 「つたえる」をデザインする ビジュアルデザイン

さまざまな視点から「らしさ」を見出し、  
ロゴマーク等の色・形で表現・伝達する。

\*デザイン・プロセス:

リサーチ(観察する)～プロトタイプ(試作する)

～プレゼンテーション(提案する)

4

#### 「あそぶ」をデザインする 総合デザイン

既存のかたちを研究、新たな設定や規則を  
考案し、プレイヤー間の関わりを生み出す。

# 別科 メディア創造コース

2025年から、メディア創造コースを開設しました。

この講座は半年・週一回、美術教育の体験の有無は問いません。

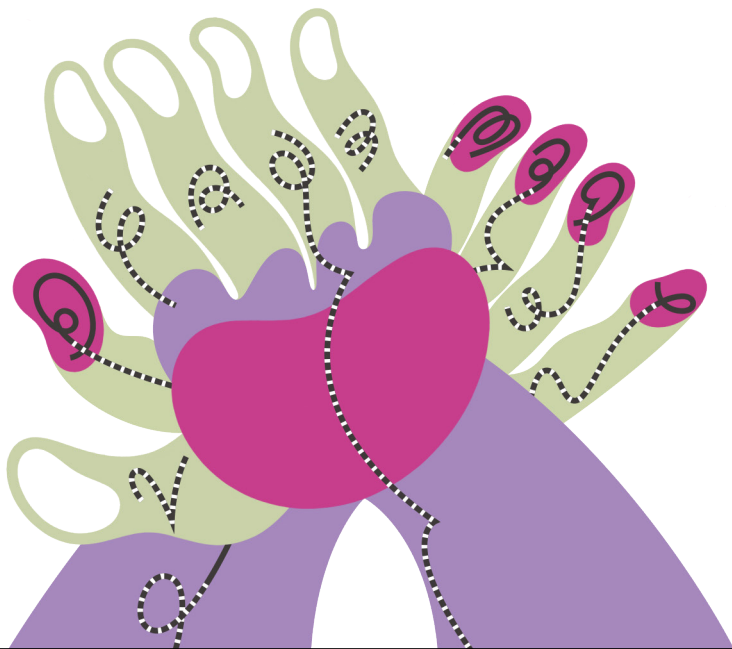
桑澤洋子が本研究所を設立する際に影響を受けた、

シカゴ・デザイン研究所の創設者モホリ=ナジの

思考や発想を意識しながら、

造形要素の基本となる光りと響きの使い方・組合せ方として

メディアをとらえ直していきます。



メディア創造コースでは、レクチャーとワークショップを組合せながら、光りと響きの使い方・組合せ方を多角的に探求します。学習のプロセスを通じて、使い慣れた現行のメディアとは別の枠組みや異なる世界の感じ方を、それぞれの手でつくり出すことを目指します。

レクチャーでは映画、アニメーション、VRに加えて、インテリア、ファッション、インスタレーションなどの領域を横断しながら、これまでに実践されてきた多様な

光りと響きの使い方・組合せ方にふれていきます。まずは広く事例を知ることで、ほかにもあり得る枠のあり方を考える際の貴重なヒントが得られます。

ワークショップでは、手を動かしながら、眼や耳をはたらかせながら、新たな枠のあり方を探ります。映画以前の映像技術など、歴史に遡りながら原理の理解を深めた後で、周囲にある影や響きのリサーチを通じて現代でもアクセス可能な枠の外側にふれます。そのうえでコピー



機からのVRまで、新旧の技術を活用した新たな光りと響きの使い方・組合せ方を試していきます。

### 歴史に遡る

カメラ・オブスキュラや視覚玩具など、写真や映画以降の映像とは異なり、フレームに収まる前の歴史的な技術に触れ、表現や知覚の原点を体験的にとらえ直します。

### 現代を解剖する

身近な影を再発見するためのリサーチや、ふだん聴き逃している響きの前で立ち止まるサウンドスケープの体験など、ふ





だんのメディアの外側にある光や響きと  
出会う機会をつくります。

### 創造を試みる

ゼログラフィア(コピー機による画像生成)やVR(360度の映像・音響)など、新旧の技術をブリコラージュ(用途の転用)や試用を通して扱い、新たなメディア創造を探求します。

初年度に受講してくれたみなさんに、  
半年・十五回の学習体験をふり返っても

りました。「世界の見え方が変わった」  
「解像度を高めるメガネを手に入れたよ  
うに感じる」「世界の遊び方が広がった」  
「これまで知らなかった作品や取り組み  
に出会えたのがうれしい」といった声  
が聞かれました。

一方、「正直、ここまで面白いとは思っ  
ていなかった」「ただ、この感覚を受講前  
に伝えるのは難しそうだ」という感想も  
ありました。講師と受講者が教室に集い、  
対話し、学習を重ねていくからこそ、初  
めて立ち上がる。そんな創造の学びの  
性質を、あらためて講師の側も実感し  
ました。

この講座の学習成果は、新たな光や  
響きの使い方・組み合わせ方を探るこ  
とで、世界を感じ直す視点を得られる  
ことです。またその結果として教室の  
なかだけで終わらない、日常に戻って  
も続く感覚の変化が生まれます。

メディア表現・アート・デザインに関  
心のある方、既存のフレームを問い直  
して発想や視点を更新したい方、日常  
の見え方・聴こえ方を新鮮なものに  
したい方、表

現経験の有無を問わず、本質的な感  
覚の学びを求めている方。メディア創  
造の楽しい探求に、ぜひご参加くだ  
さい。

