

エディトリアルデザイン  
東京工芸大学 芸術学部 デザイン学科パンフレット

デザイン学科 ビジュアルコミュニケーションコース  
三浦 剛

Editorial Design  
A Brochure on Department of Design, Tokyo Polytechnic University

Department of Design, Visual Communication Course  
MIURA Tsuyoshi



表1 デザイン学科3年生大坪聖香にイラストレーションを依頼。表4にすぐにはわからない変化をつけた。

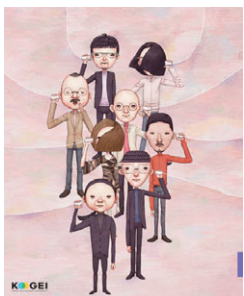


表4

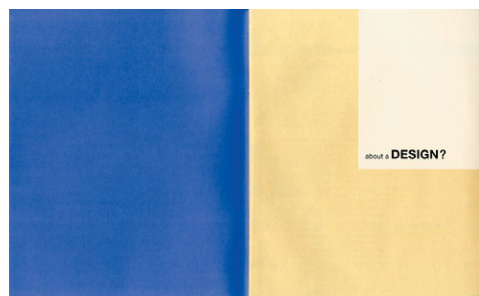


表2と中扉



奥付と表3

### about a DESIGN?

教員と学生が語り、そして見えてきたこと。

人が暮らしやすくなるよう、豊かになるよう、デザイナーという人間は物理的にも精神的にも社会に貢献することができる人であり、暮らしがもっともよくなるよう日夜考え、常にクリエイションをしてくることを徹底したいわいな人たちです。このデザイナーという人たちがいないと社会で戦えるほとんどのものが形にならないと言っても過言ではありません。どんな場所においてもデザインすることは必要不可欠なことなのです。

では、デザイナーとはどんなデザインに日々関わっているのでしょうか。そのフィールドは広く、グラフィックデザイン、エディトリアルデザイン、パッケージデザイン、イラストレーションやキャラクターデザイン、ブランドデザイン、サインデザイン、プロダクトデザイン、インテリアデザイン、エクステリアデザイン、スペースデザイン、ステージデザイン、映像デザイン、インターフェイスデザイン、Webデザイン等etc.という具合に世の中にはいろいろなデザインが存在します。そうした場所での活動が社会をより良い方向に導いて行くのです。スマートフォンひとつをとっても、そこにはいろいろなデザインが複合的に絡んでいます。プロダクトデザイン、インターフェイスデザイン、グラフィックデザインといったことの他に、Webや映像といったものも扱われます。こうしてそれぞれの分野の専門のデザイナーが数多く関わることで、スマートフォンはより素敵な道具に進化して行くのです。

あるジャンルだけに特化していればいい訳ではなく、デザイン全体を把握しながら個々のデザインを進めて行く必要性が近年非常に増大しています。東京工芸大学デザイン学科では、幅広い専門性に關することのないよう、デザイン全体を学ぶことを1・2年次の基礎課程において実施し、後のそれぞれの専門性を学んでいく上で重要な基礎を築くことをしていきます。その結果、従来のタイプはもちろんのこと、これまでないタイプのクリエイターを輩出していくことを目標とし指導していきます。

この冊子は、各ジャンルのデザインの専門家である先生とその教え子が語らひ、デザインというフィールドの全体像を浮き彫りにしようというものです。みなさんが、少しでもデザインというものを身近に感じただければうれしく思います。



### GRAPHIC DESIGN PROVINCE

グラフィックデザイン領域

- グラフィックデザイン研究室 廣村正彰×コウ・アクラ 06
- 広告&ソーシャルデザイン研究室 福島 治×西村光宇 09

### ILLUSTRATION PROVINCE

イラストレーション領域

- イラストレーション&絵画研究室 谷口広樹×毛塚隼人 12
- キャラクター&コミュニケーションアート研究室 笠尾敦司×吉村郁美×吉田美智 15

### IMAGE INFORMATION DESIGN PROVINCE

映像情報デザイン領域

- 映像デザイン研究室 田邊順子×星 那実 18
- メディアデザイン研究室 内山雄介×高橋悠里恵 21

### SPACE PRODUCT DESIGN PROVINCE

空間プロダクトデザイン領域

- 空間デザイン研究室 橋本夕紀夫×宮崎 翔 24
- プロダクトデザイン研究室 高梨 令×金子明史 27

### P04 イントロダクションとP05 目次ページ

**思われた環境で学べる利点を最大限に生かそう**

**コウ** 先生くらいになると、もちろん頭と手が一致してきますよね？

**廣村** うん、だけど、出てきたものがベストアンサーかどうかは、まだ分かりません。数学と違って答えがあるものじゃないから、もっとあるんじゃないかって思い悩むんだけど、筆を置く決断も仕事のうち。「現時点では、コレが答えだ」とね。



**廣村** コウさんはどんなデザイナーになりたいの？

**コウ** 興味があるのは、タイポグラフィとブランディングデザインです。けど、どんなデザイナーになりたいかって言われると、一ままだ分かりません。

**廣村** 現時点で自分を持っている情報から判断して、僕に決まっておくのは悪いことじゃないよ、それに自分の進みたい方向と、実際に自分の進む方向はちよっと違ったりして、それはそれで面白いものです。

**コウ** 先生ももともとどんなデザイナーになりましたか？

**廣村** ポスターを作るグラフィックデザイナーになりました。でも、今、主にやっているのはインフォメーションデザインです。平面よりも空間を捉えることのほうが、質が高いと思っています。確かに決められたり、選ばれたりすることは単純にうれしくて、そこからシフトしていったという感じですかね。

**コウ** 仕事と興味が、先生のなかでどのように区別していますか？

**廣村** 仕事は外に委ねて、興味は内に向かっていくイメージです。「そもそもデザインってなんだろう？」という問いは、い

日常に「気づき」をもたらすのがデザインの仕事なのかもしれない【廣村正彰】

廣村先生が、建築家の山本理恵さんとタッグを組み「横須賀美術館」のVJ、横須賀美術館の写真を受けた斬新なデザイン



「横須賀美術館」のサイン計画には、ビジュアルを用いて、右側から入る視線が誘導可能な仕掛けに



2011年、西武池袋本店で開催した展覧会「ジャンクリン」 意図が動く展開した展覧会



広告&ソーシャルデザイン研究室 担当教員 グラフィックデザイン領域 4年生

## 福島 治 × 西村光宇

相手の心を動かす、クリエイターになれ!

母の愛情を物質化した宅配業の新キャンペーンを考案

**西村** 1年次で福島先生の授業を受けた時に、「3年になったら広告&ソーシャルデザイン研究室に入る」と決めていました。僕自身、人を見つめるのが好きですが、先生がそうだったのが、笑)、もちろん広告にも興味がありました。

**廣村** (ニコリとほほえみながら) 以前は広告といえば、テレビコマーシャル、ポスター、新聞広告とメディアが多かったんですけど、近年は多様化した「屋外広告」が出現、世界的にはOOH(Out Of Home Media)といわれているものです。社会全体をひとつのメディアとして、消費者を手早く届けた広告が求められています。例えば駅構内でも、壁にポスターを貼るのではなく、階段に広告を入れることで、人々の目につき、面白いと感じてもらい、話題性を高めることができます。昨年、研究室では、こういった「屋外広告」をできるだけたくさん作るという課題を出したよ。

**西村** 僕は、ファーストフードのドライブインの看板を使って、洗剤用洗剤の「屋外広告」を考えました。ポスターを食べたの、看板の肉をプリントしたお肉が油まみれになっていて、車を走ると水溜り洗剤の写真が見えるというもので、見た、外観を広く見るに役立てて、水虫薬の広告も制作。車が右側に伸びていたので、外観の窓に水虫薬を配置し、車が右側に伸びていくようにイメージをデザインしました。まずは駅構内でも、壁にポスターを貼るのではなく、階段に広告を入れることで、人々の目につき、面白いと感じてもらい、話題性を高めることができました。昨年、研究室では、こういった「屋外広告」をできるだけたくさん作るという課題を出したよ。

**西村** はい、ハンモックの心地よさを広げてもらうために、公園に移動図書館が来て、本と一緒にハンモックを貸し出すというキャンペーンを考えました。

**廣村** ベンチで本を読むより、ハンモックに揺られながら読んだほうが気持ちいいもん(笑)、西村君の作品のなかでは、移動図書館の新しいサービスが実現した「子供を応援するための新しい仕送り」がすごくよかった。クライアントに提案したら実現する可能性があるからいい、リアリティがある。廣村 課題は「〇〇な問題をニーズを解決するソリューション」でした。

性を高めることができます。昨年、研究室では、こういった「屋外広告」をできるだけたくさん作るという課題を出したよ。

**西村** はい、ハンモックの心地よさを広げてもらうために、公園に移動図書館が来て、本と一緒にハンモックを貸し出すというキャンペーンを考えました。

**廣村** ベンチで本を読むより、ハンモックに揺られながら読んだほうが気持ちいいもん(笑)、西村君の作品のなかでは、移動図書館の新しいサービスが実現した「子供を応援するための新しい仕送り」がすごくよかった。クライアントに提案したら実現する可能性があるからいい、リアリティがある。廣村 課題は「〇〇な問題をニーズを解決するソリューション」でした。

性を高めることができます。昨年、研究室では、こういった「屋外広告」をできるだけたくさん作るという課題を出したよ。

**西村** はい、ハンモックの心地よさを広げてもらうために、公園に移動図書館が来て、本と一緒にハンモックを貸し出すというキャンペーンを考えました。

**廣村** ベンチで本を読むより、ハンモックに揺られながら読んだほうが気持ちいいもん(笑)、西村君の作品のなかでは、移動図書館の新しいサービスが実現した「子供を応援するための新しい仕送り」がすごくよかった。クライアントに提案したら実現する可能性があるからいい、リアリティがある。廣村 課題は「〇〇な問題をニーズを解決するソリューション」でした。



イラストレーション 絵画研究室 担当教員

# 谷口広樹 × 毛塚隼人

## どこにもない、そして社会に役立つ作品を描こう

**絵の表現や歴史を知って「自分らしさ」を生み出そう**

**毛塚** 僕、大学に入るまでは、マンガっぽい絵を描いていたんですが、先生の授業を受けているうちに、表現がガラッと変わりました。

**谷口** 今の作品に行き着くまでの過程を覚えておく。表現はいつも、度が出した課題にチャレンジしているから良かった。大きな絵を描いてきたり、何点も描いたり、何点も描いたり、1m以上の正方形のキャンバスに描く「探偵」や「おぼろ」は、毛塚にとってエッセンスの作品だったよ。一面に配置したおぼろを描く人と、描いた要素は少ないけれど、情報の密度は高いと感じた。

**毛塚** 先生とそうおぼろを一緒に描いた。

**谷口** 君たちの世代はアニメマンガに囲まれて育ったから、コミックスタイルの絵を描く人が多いです。でも僕が描くような絵を描くことで、一つ一つ描き出すのは大

変なこと、だからこそ、美術にはいろんなスタイルがあり、それぞれ歴史があることを知ってほしいんだ。そして、しだいにいろんな絵に興味をもつようになる。自分の表現にたどり着くこともあるから、毛塚もこの絵でコミックスタイルを抜け出し、「自分の表現」にたどり着いたよ。

**毛塚** そのとおりです。先生の授業では、課題のテーマだけ与えられて、作業もサイズも自分で自由に決められるのが良かったです。僕も、僕は、学生が自分で作品を作ること、もっと自由に描きたいと思っていました。どうしてでもコミックスタイルで描きたいならそれでいい。ただし、「その作品で一番面白い」にたどり着きたい。

**谷口** 自身の作品に誇りを持ってもらえ、他の人の先生の作品を鑑賞するのも勉強になりました。

**毛塚** 仲間や成長が作品を通して分かるのも面白いよ。あと、学生同士でこの人の作品がいい」と影響を及ぼすことも、大事で、そうしたら刺激を受けられるのも、大学で学ぶ醍醐味だと思います。

**「思い込み」から開放されて土やクチャップ、焼いた紙を画材に**

**毛塚** 先生の授業で一番印象的だった課題が、「顔」を描いてその絵を描くことです。谷口 あの課題は結構楽しかったよ(笑)。

**毛塚** はい(笑)。今のいろんなアプローチができるけど、あの時はよく分からなくて、自分なりに「顔」を描いたという画家は誰だろ?と調べて、ピカソやシャガールなどの作品に触れました。顔と向き合い、考えながら「顔」を描くという点は重要な要素なんだと強く思ったんです。

**谷口** あの課題の面白いところは、いろんな作品に触れて、絵を構成する「顔・顔面」について考えてみたことなんだ。

**毛塚** 先生が授業の本筋の面白いところは、面白いのは、何か理由があるんですか?

**谷口** うん。実は大学入学の頃、知り合いに頼まれて子供向けの石印で彫刻をするワークショップをやったことがあってね。ある子が描いた顔をもっとよとしてあげようかと考えた。するとその子は僕が



イラストレーション 領域 卒業生

## 授業を受けていくうちに作風がガラッと変わった!

(毛塚隼人)

手を加え過ぎたのか、それ以上何もしなくちゃったんだ(人に教える時は言葉遣いではなく、相手が良い笑顔を返すことが大切)と初めて気づいたよ。

**毛塚** 先生の言う通りで、後で「こいつうんちなんだ」と分かることが多いんだけど、結構! そういえば「自分で画材を作って絵を描く」という授業もありました。

**谷口** 毛塚は絵を習って画材にしたよ。

**毛塚** はい。ちょっと失敗した(笑)。

**谷口** え、土やクチャップを画材にした人はいましたね。作品の仕上げとしてはイマイチでしたが、「画材は自由しろ」というのを知りませんでした。先生の家がゲーム、ブログには、「作品が壊れてまでアートをやるんだよ」というような発言があるんだよ(笑)。そんな「創作の自由」を、学生の皆さんも体験してほしい。



谷口先生がエッセイキックンガな作品と評した「探偵」1m以上の正方形の絵を大膽に使い、厚み表現した



沢村賢治の童話「おぼろ」と山崎を題材にした作品。物語を学びながら、自分らしき表現する面白さがある

### 毛塚隼人

1999年、群馬県生まれ。群馬県立芸術大学デザイン情報学専攻。最終学年にはマンガを学んでいた。大学の授業を通して自分らしい表現方法を確立。2012年に卒業。フリーのイラストレーター。画業として活動中。



自分らしい絵の表現を学んでもらいました。それで、先生の研究室を満員にしました。研究室に入ってから、授業について具体的に考えるようになりました。

**谷口** 研究室ではプロになることを意識し

**絵を描き続けることで降りてくる神様がいます**

**毛塚** 僕は先生の絵が好きで、先生によっ

P12-13

中間ページは紙質を茶色い紙を使用し、CMYK4色に白を追加し、5色刷でインパクトがあり、効果的なレイアウトを試みた。  
写真部分には必ず白版を敷いた為、裏写りがなくなり、読みやすい紙面になった。



谷口広樹 講師

1967年、神奈川県生まれ。1995年、群馬県立芸術大学卒業後グラフィックデザイン、日本放送出版研究所(朝日新聞)を経て、1999年、blue inc. に入社しグラフィックデザイナーとして活躍。その後、フリーランスとして活動中。代表作は「おぼろ」や「探偵」など。代表作は「おぼろ」や「探偵」など。代表作は「おぼろ」や「探偵」など。

表現を深めていくから。自分が自分の特性を突きつめて、どこにもない、それでいて社会の役に立つ絵を描くようにしたいのが理想なんだ。イラストレーション領域の卒業後の進路は大きく分けて二つある。一つは、フリーランスで制作する画家。もう一つは論文を受けて制作するイラストレーターやデザイナー。どちらに進みたいのか、授業を通して明確してもらっている。

**毛塚** 「沢村賢治の小説の挿絵を描く」という課題もありましたね。巻頭を自分なりに取り入れて長く挿絵は、自由に描くのはまた違う楽しさがありました。

**谷口** 小説の世界観を掴まず、絵を加えることで、その小説が読めるようにしたい。そこに興味を持ってもらうかどうか、楽しんでほしいからなんだ。毛塚は、イラストレーターと画家、両方目指しているんだよね。

**毛塚** やっぱ、どちらもやりたいです。

**谷口** 僕はグラフィックの世界で働く仕事をしたいけれど、バカだったことあって、かなり自由に描かせてもらえた。だから、今考えたら、グラフィックの仕事のなかでデザインに近い表現ができていたと感じた。最近はこの業界でも節約

が多くなっているけれど、それでもフリーランスのイラストレーターが活躍しているはず。若い連中は、まずはたくさん描くこと、描き続けることが大切。続けることで降りてくる神様がいます(笑)。毛塚は学生の頃から自主的にたくさん描いて、僕よく褒めたよ。

**毛塚** たぶん、これからはもっと楽になると思います(笑)。

**谷口** もちろんいいよ。毛塚の絵は質的なのだから、今後ほとんどはフリーランスで活躍して、僕を助けてほしいな。フリーのイラストレーターとして活躍するうえで、受費も一つのポイントになるから。

**毛塚** 僕は今年10月に卒業してフリーランス。4年生が二人、3年生が一人、合計五人も東京イラストレーターズ・エッセイ主催TIS公募展に入学して、掲載になりました。

**谷口** いいね。もうほとんど卒業するまでは、少くも描き続けることが大切。

**毛塚** あと、ポートフォリオ(作品ファイル)を作ったんだけど、先生もアドバイスをもらって、結構、満足してるよ。

## たくさん描くこと、描き続けることが大切

(谷口広樹)



2003年の授業で発表した作品の一つ。1階の光景(足あがり)。絵に夢中描いている



2006年に印刷の実験を目的に制作した5色のB1ポスター(IGRAPHIC TRIAL Vol.1)の1枚(公館印刷)



1999年開催の長野オリンピック開会式プログラム/財団法人長野オリンピック冬季競技大会組織委員会



# 笠尾敦司 × 吉村郁美 × 吉田美智

キャラクター&コミュニケーションアート研究室 イラストレーション領域 3年生

## キャラクターが人と人の心をつなぐ

**キャラクターは最も強力なコミュニケーションツール**

**吉田** 最近、先生のコミュニケーション・アートの中心は「むすびめく」というキャラクターになっています。

**笠尾** 僕らはこのコミュニケーション・アート(人間)が一番プロダクト(写真P16上)は人間ではないキャラクター「むすびめく」になりたかった。人間の代わりに、人間が何を表現したいかを表現する。キャラクターは人間とつながるための大切なツール。人間とつながるための大切なツール。人間とつながるための大切なツール。

**吉村** 先生は「むすびめく」で、社会貢献も考えられています。

**笠尾** そう。このジラマは新聞の副読本で読者に贈られたジラマホールを「むすびめく」を使って再現したものだ。『むすびめく』なら子どもでも親でも作れるから、ジラマ作りをしながらの授業を学んだ。高品質の活性化に利用したりもできるんだ。

**吉田** なるほど。キャラクターはコミュニケーションを必要とする場面では、活用できるんですよね。

**吉村** 先生は「むすびめく」で、社会貢献も考えられています。

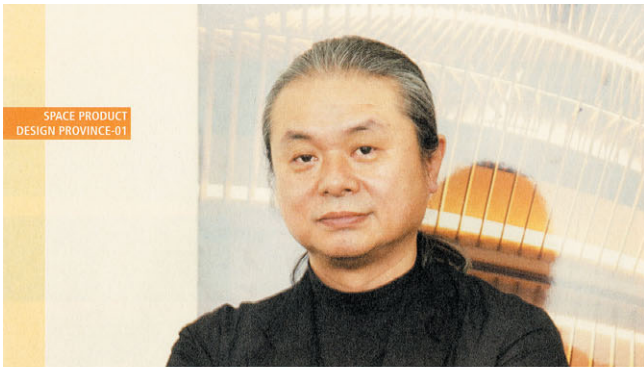
**吉田** 先生は「むすびめく」で、社会貢献も考えられています。

**笠尾** そう。このジラマは新聞の副読本で読者に贈られたジラマホールを「むすびめく」を使って再現したものだ。『むすびめく』なら子どもでも親でも作れるから、ジラマ作りをしながらの授業を学んだ。高品質の活性化に利用したりもできるんだ。

**吉田** なるほど。キャラクターはコミュニケーションを必要とする場面では、活用できるんですよね。

**吉村** 先生は「むすびめく」で、社会貢献も考えられています。

P14-15



SPACE PRODUCT DESIGN PROVINCE-01

空間デザイン研究室 担当教員 空間プロダクトデザイン領域 4年生

# 橋本夕紀夫 × 宮崎 翔

## 世界がひっくり返るようなモノを作ろう!

**問** 例文課題であっても製品化できるデザインまで高める

**宮崎** 空間デザイン研究室では僕らが提出した課題に対して、橋本先生と松下 直先生それぞれに講評してもらっています。

**橋本** いろんな意見を聞き客観的にものを見ることは、とても大切だね。

**宮崎** はい、しかも先生方から一方的に教わるのではなく、先生と学生が「この作品はこうしたらもっとよくなるんじゃないか」と意見を話し合える、そのやり取りも、とても大切なことです。

**橋本** 僕が学生の案に最も感心したのは、「デザインは形ではない」ということ。ちよっと考慮するようだけど、表面的なことよりも、「目的は何が」、「何を表現したいのか」という意図を打ち立て、考えのプロセスが大事、そのうえで、形にする。

**宮崎** 初めての課題は「表参道ヒルズの店舗設計」でした。商業施設のデザインは、橋本先生の2冊目、自分ではまだ気づききれていなかった点をスバズバ指摘されて、

すごく刺激でした!

**橋本** 僕は、昔が出したアイデアは、すべての中で実際に製品化できるレベルにしたいと思ってらるんだ。「世の中に出る」を前提にするなら、中途半端なデザイン、高度可能なアイデアで出なければならぬ。

**宮崎** 僕たちが提出する課題も、リアリティがないといけないんですよ。

**橋本** そういって、空間をデザインするのなら、本当に実現できるからリアリティのあるものに仕上げなければいけない。

**宮崎** 研究室では産学連携プロジェクトの課題があり、実際にメーカーの方と打ち合わせをしているんです。「アイデアとしては面白いけれど、この問題はどうする?」と指摘をいただくこともありまして。

**橋本** 大学の課題って、さまざまな人の出資や体制があることと、一口にデザインといっても、本当にいろんな分野があるんですよ。でも人間として2年ほど学んでいこうと、自分の方向性が決まってる。

**宮崎** 確かに、僕もその方向性から空間デザインを志望するようにになりました。

**橋本** 僕は、昔が出したアイデアは、すべての中で実際に製品化できるレベルにしたいと思ってらるんだ。「世の中に出る」を前提にするなら、中途半端なデザイン、高度可能なアイデアで出なければならぬ。

**宮崎** 僕、先生の「突き抜けて」という言葉が、すごく印象に残っています。

**橋本** せっかくデザインするのなら、最高のものを目指すべきだと思う。そのためには古今東西の勉強が必要というものを、見たら、聞いたら学ぶことが大切。最高のものを知っていれば、日常のものに良さを見出すことができるからね。デザインすることって、発想の連続なんだよ。素材や作り手、もの見方—いる人々もその「見方」に勉強する。その経験が自分の引き出しを増やしていく。僕自身、よく日本全国を旅して職人さんや職人さんに出会って、「素晴らしい」と思う。そう思うと、モノとの出会いが、「面白い」気持ちにつながる。

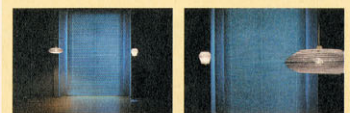
**宮崎** 昨年、研究室の仲間と一緒に、ミラノのデザインウィークに参加して見学しました。その時、飛行機から見たらイタリアの風景と風景をつなぐ道が、神奈川橋本岡土をつなぐシナスのように見えたんです。あの風景から、卒業制作は「人間のコミュニティとしてのあり方」をテーマにするのも面白そうと思いついた。

**橋本** うんうん。

**宮崎** 地球の人口が増えているのに、陸地が減っているという問題に絡められないかと思ってて、また一方で、建築のそのシャッター街を活性化したい思いもあって、まだ迷っているところではあるんですけど...

**橋本** ニューのテーマを結びつけるというの、一つの手じゃないかな。それでも、出来るのはきつぱらなシンプルなものになると思う。印象的な場所や環境からデザインに入ることって、あるんだよね。「なぜこれに感動したんだろ?」と考えると理解できると、美的なものを解決できる。そういうデザインは、一般的ではないけれどかなり多かったり、「面白い」と感じられるものになる。

**宮崎** それは可能がないとできませんか?



フタコフィルターを差し込み、灯りが透るようになる「FlowLeft」。課題ではなく自主制作した



「フーヨーキッチン&リビング」のショールームに展示された作品

## 人に感動を与え、便利にするものがデザインなんだと思うように

**橋本** いや、感性があればできるし、感性というのは訓練すれば育っていくものだから大丈夫。勘違いしている人が多いけれど、デザイナーに生まれ持った素質は必要なし。言葉を学びつつ、感性を磨けばいい。

**宮崎** 感性を磨いてみる?

**橋本** 感性は、磨くことができるものなんだ。センスの良さは天性のものだから一時的には磨かれれば、自動車を乗りこなすのと同じで、最初はもっさりかなけれど、練習をすれば磨くこともできるものだよ。

**宮崎** 希望を学びました。

**橋本** いや、感性があればできるし、感性というのは訓練すれば育っていくものだから大丈夫。勘違いしている人が多いけれど、デザイナーに生まれ持った素質は必要なし。言葉を学びつつ、感性を磨けばいい。

**宮崎** 感性を磨いてみる?

**橋本** 感性は、磨くことができるものなんだ。センスの良さは天性のものだから一時的には磨かれれば、自動車を乗りこなすのと同じで、最初はもっさりかなけれど、練習をすれば磨くこともできるものだよ。

**宮崎** 希望を学びました。

**宮崎 翔**  
1999年、群馬県生まれ。入部前のデザインスクールで、ミラノ/ローマ国際建築展を催した際にインテリア制作をしたこともあるほど。「大学で学んだ事は、空間デザインを勉強しています」と、空間デザイン研究員。



特の文化があるし、優秀な人も多しから、未来に向けてもっとも優秀なクリエイターを育てていくべきだと思うんだ。そうやって日本が活性化すれば、世界も活性化するはずだから。

P2 4-2 5

## 小見出しは紙の地を出し、白版に載せた文字との変化を出した。本文と人物写真の間にも紙の地を使い、インクでは出せない境界ラインを生み出した。



橋本夕紀夫 教授



撮影: Nacossa & Partners Inc.

**宮崎** 優秀なデザイナーの条件って、どんなのがありますか?

**橋本** 常に問題意識をもっていること。人間はついつい簡単なるほうに流されやすく、社会や企業の風潮に埋没しがち。でも、そこで考えを磨くことが出来るかどうか、これが、クリエイターとそうでないとの大きな違い。ただみくもに社会や企業に反発するだけではダメ。大切なのは、問題を発見し、解決するアイデアを見い出せるデザイナーであること。

**宮崎** 研究室に入ってから、「デザインとは何か」を考えたようになりました。今は「建築」なのか、と思うように、先生方がおっしゃる通りに単に形を作るのではなく、人を感動させるか、人を便利にできるか、それが大切なんだと...

**橋本** そうだね。今、研究室ではさらに「誰かに感動させたい」と思うようなプロトタイプを作りたい。僕自身、見たことも、聞いたこともないようなことをしたい。学生の前には、課題を通してもっとも僕が得意な、楽しませてほしい。

**宮崎** はい。卒業までには、先生からできる限りのものを吸収しなければ、今は就職活動中で、企業の方に作品を見ていただく必要があります。優秀なデザイナーが求められるのでしょうか?

**橋本** もちろん「目的を達成すること」は



撮影: Nacossa & Partners Inc.

資源に乏しい日本ではクリエイターが資源になる

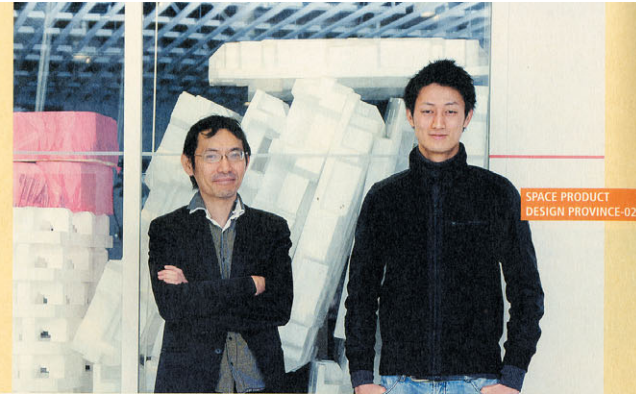
【橋本夕紀夫】

LEDライトの特性を生かした、よりリアルなデザインが実現可能なアスクリイト「MOONBIRD」(ヤマザキ)

ラジコリアーナで日本企業と連携しました。「P&P」のデザイン「ザ・ロビー」



撮影: Nacossa & Partners Inc.



SPACE PRODUCT DESIGN PROVINCE-02

プロダクトデザイン研究室 担当教員 空間プロダクトデザイン領域 4年生

# 高梨 令 × 金子明史

## プロダクトデザインの基本は“人”にあり!

**高梨** 僕はこのことを考えたりデザインしたりするのめんどくさいから好きで、将来モノを作りたいという思いから東京工芸大学に入りました。プロダクトデザイン研究室を選んだのは、論理的な理由からモノを作りたいのが面白いと思ったから。

**高梨** デザインって何ですか? と聞くと、だいたい「他や形を決めること」と答える人が多いです。でも実際はそれだけじゃない。使う人のことを思いやることが考えないといけない。そういうことを全部ひっくるめてデザインなんだよ。

**金子** そうだね。以前はなんとなく感覚でデザインしていたんですが、卒業で研究室に入ってから、僕の方が他人の自分がいて、いろいろな方向からモノを見られるようになりました。今はなるべく香

質的な視点をもつように心がけています。

**高梨** 金子君のデザインは今すごく面白くなってきているよ。僕らは形を考へ人に伝えるという点でも、せつないことを考へてももちろんそれが大事だけど、面白ければ意味がないとか、それがアートとデザインの大きな違いかな。アートは分かる人だけに分かってもらえばいいけれど、デザインは僕ら人間にちゃんと分かってもらわないといけないから。逆に言えば、人に伝えようと思ったら、自分の考えをしっかりと整理する必要がある。研究室では、そういう訓練を繰り返すことで、「なぜその形にしたか」ということを人に説明できるようにってほしいと思います。でも金子君、少しずつそういうポイントが分かってきたんじゃない?

**金子** そうだね。こういう理由があるからこう思うんだという考え方がだんだんつかえました。

**高梨** 僕は、昔が出したアイデアは、すべての中で実際に製品化できるレベルにしたいと思ってらるんだ。「世の中に出る」を前提にするなら、中途半端なデザイン、高度可能なアイデアで出なければならぬ。

**宮崎** 僕、先生の「突き抜けて」という言葉が、すごく印象に残っています。

**橋本** せっかくデザインするのなら、最高のものを目指すべきだと思う。そのためには古今東西の勉強が必要というものを、見たら、聞いたら学ぶことが大切。最高のものを知っていれば、日常のものに良さを見出すことができるからね。デザインすることって、発想の連続なんだよ。素材や作り手、もの見方—いる人々もその「見方」に勉強する。その経験が自分の引き出しを増やしていく。僕自身、よく日本全国を旅して職人さんや職人さんに出会って、「素晴らしい」と思う。そう思うと、モノとの出会いが、「面白い」気持ちにつながる。

**宮崎** 昨年、研究室の仲間と一緒に、ミラノのデザインウィークに参加して見学しました。その時、飛行機から見たらイタリアの風景と風景をつなぐ道が、神奈川橋本岡土をつなぐシナスのように見えたんです。あの風景から、卒業制作は「人間のコミュニティとしてのあり方」をテーマにするのも面白そうと思いついた。

**橋本** うんうん。

**宮崎** 地球の人口が増えているのに、陸地が減っているという問題に絡められないかと思ってて、また一方で、建築のそのシャッター街を活性化したい思いもあって、まだ迷っているところではあるんですけど...

**橋本** ニューのテーマを結びつけるというの、一つの手じゃないかな。それでも、出来るのはきつぱらなシンプルなものになると思う。印象的な場所や環境からデザインに入ることって、あるんだよね。「なぜこれに感動したんだろ?」と考えると理解できると、美的なものを解決できる。そういうデザインは、一般的ではないけれどかなり多かったり、「面白い」と感じられるものになる。

**宮崎** それは可能がないとできませんか?

P2 6-2 7