

武蔵野美術大学教授として教鞭を執る長澤忠徳氏。イギリスに渡りデザイン概念の革新となるタンジブル、インタangibleの着眼を持ち帰り、デザイン界に革命をもたらした氏を紹介する。

イギリス留学の先に

図が示した新たな概念

タンジブル・インタangible

1978年に武蔵野美術大学造形学部基礎デザイン学科を卒業後、渡英し英国王立芸術(大学院)大学(RCA)に留学しました。

留学先では、「デザインの意味」を探求するため、「図」の研究に取り組みました。デザイナーにとって「図」は重要な思考ツールであり概念です。例えば、日本人は、地図であれば地面の図、海図であれば海の図だと認識しますが、英語では、それぞれmap、chartと個々に対応した言葉があります。言語の意味は文化的な違いから、たとえ辞書で翻訳された言葉であっても英語と日本語の間には、必ずズレが生じています。

地図や図像という言葉が示すように、「地」という実体があるものをタンジブル。それに対して、図像の「像」はイメージであり、そういう実体のないものをインタangibleといいます。実体

に持ち込んだことです。イギリスでは、美術とは違う科目として、デザインを大学入学資格の主要科目として取り入れています。

1987年、私は英国の盟友たちと、東京とロンドンを拠点に国際デザイン情報シンクタンク「Design Analysis International」社を設立し、活動を開始しました。

ある時、サッチャー首相と面会する機会があり、このデザイン政策について伺うと、その政策は日本の戦後復興に做ったと話しました。日本は、イギリスのデザイン産業振興から大きな影響を受けていますが、具体的施策は、英国のようではありませんでした。

日本は器用で、デザイン哲学はドイツから学び、振興政策はイギリスから学びます。そして商業化したプロモ

のある製造業に対して、実体がないデザイン行為自体はインタangibleであり、情報社会のキーワードです。

RCAに留学していた時代は、イギリスの低迷期でした。イギリスでの就職も結局は就労ビザが下りず、帰国することにしました。1981年のことです。

同年、日本でもデザイン界が動き出し、9月にはAXISビルがオープンします。それは、民間のデザイン拠点として機能し、私は『AXIS』という雑誌の編集にも関わることになりました。そして、積極的にデザインの国際化を仕掛けていきました。

サッチャー首相との出会い  
デザインの多様化を促す

1982年、サッチャー首相が約50名のデザイン関係者をロンドンの首相

シヨンに関しては、アメリカから学びました。つまり、折衷主義です。日本はインテグレーションが上手な国だと思いますね。この折衷主義が、日本のオリジナリティーとして、世界に向けて発信されているのです。

リーディング・エッジ展  
巻き起こすイノベーション

先にも触れた「Design Analysis International」の5年間の活動では、「リーディング・エッジ展」「イメージ&オブジェクト展」「バルセロナ展」「グレート・ブリティッシュ・デザイン展」など様々な展覧会を次々にプロデュースしました。特に「リーディング・エッジ展」は、イギリスで活躍する新進気鋭の若手デザイナーのプロトタイプを初めて紹介するもので、日本



長澤 忠徳

Tadanori NAGASAWA

武蔵野美術大学学長

www.profile.musabi.ac.jp/pages/2009092.html

官邸に招いてデザインセミナーを開きました。これは低迷してしまつたイギリス経済に新たな革新をもたらすセミナーとなります。彼女は、2つのデザイン振興政策を実施します。一つは、「デザインアドバイザーサービス・ファンデッドコンサルタンシースキーム」です。日本の場合、製造業にはイン

ハウス・デザイナーが多いのですが、イギリスでは外部のデザイン会社に発注します。この振興策では、一度もデザイン発注をしたことがない企業に対して、国が間を取り持ってデザイナーの紹介を行ったのです。その上、相談の初期費用は国が面倒を見るといふものでした。6000件もの案件に最適なデザイナーを派遣し、一つずつ経営マインドにも影響する革新を促進したのです。

さらに、もう一つがデザインを教育

におけるデザイン啓発に繋がつたと思っています。

その効果が現れるまでには2年かかりました。日本のあらゆるデザイン誌に取り上げられることで、若手デザイナーを刺激しながら、一般化される情報であれば、彼らの上司も無視はできないでしょう。そうして、毎回、海外の優れた前衛的なデザイン感性を集中的に日本社会に発信し続けました。

当時、日本はバブルの絶頂期にありました。ですから、展覧会を多く開き、デザイン自体のイノベーションに取り組みました。さらに、テクノロジが進化することでデザインも生まれ変わります。まるでデザイナーがSF作家であるかのように、一般の人たちが夢見る形、姿を提案し続けた時代でした。

## ■ながさわ ただのり プロフィール

<b>略歴</b>	
1978	武蔵野美術大学造形学部基礎デザイン学科卒業、後渡英。
1981	英国王立芸術(大学院)大学修士課程修了、後帰国し、事務所を開設、仕事を始める
1984~2002	富山県イメージディレクターに就任
1986	事務所を法人化、有限会社長澤忠徳事務所・代表取締役となり現在に至る。
1987~92	Design Analysis International Limited(本部ロンドン)ディレクター／日本代表に就任
1987~2002	通産省グッドデザイン商品選定審査委員に就任
1993	東北芸術工科大学設立に伴い、同大学デザイン工学部情報デザイン学科助教授に就任
1996	日本デザインコンサルタン協会設立、設立発起人代表幹事に就任
1999	東北芸術工科大学デザイン工学部、同大学大学院専任を辞し、武蔵野美術大学造形学部デザイン情報学科新設に伴い、武蔵野美術大学・教授に就任
2003~09	武蔵野美術大学・国際部長を兼任
2007~11	武蔵野美術大学・学長補佐、企画部長、広報入学センター長、国際センター長等を兼任
2011~	武蔵野美術大学 デザイン情報学科 主任教授
2015~	武蔵野美術大学学長
2016~	Royal College of Art シニアフェロー

インタangibleという概念を提唱  
デザイン界に革新を生んだイノベーター

## デザインの革新

### コンサルタントという職能

私は、デザイン自体の革新を呼びます。コンサルタントの仕事だと思いません。実際に自動車開発の仕事で経験したことです。免許証を持つ20代の若者をリサーチします。そこから上がってきたデータをデザイナーに渡しても、言葉だけではなかなかイメージできません。それをデザイナーが理解できるようなビジュアルリソースに変換できないか、という依頼がきました。

マーケティング・データをもとに、タイプ別に分類し、市販の雑誌を大量に購入してきて、人物像を作り上げます。例えば、日曜日の過ごし方一つをとっても、紅葉を見に行く人と、真冬でもサーフィンをする人とは、趣向が違ってきます。より具体化させたビジュアルなイメージを提示することで、デザイナーは想像しやすくなります。特徴を具体化させた人物像を示したパネルを作り、デザイナーにプレゼンするという新しい試みの面白い仕事でした。抽象的なデータから、イメージ可能なデザイン言語になるように翻訳可能な情報にする。これがデザインコンサルタントの機能の一つだという発想です。

81年にイギリス留学から帰国し、翌年には会社を興し、グッドデザイン審査委員になった87年からは世界デザイン会議の準備や同年立ち上げたDAIの日本代表を1992年まで務め、忙しいという域を超えた日々を送っていました。非常に濃密で国際的な5年間だったと思います。少しは社会の役に立っていたのではないかと思っています。

### 次代のコンサルタント育成に J D C A を設立

イギリスのデザイン・コンサルタンシーは、企業からの依頼があれば、経営戦略までアドバイスします。本来、コンサルタントという業種は、会社だけが仕事です。しかし、日本の企業は手に負えないとすぐに分社化して、社内で間に合わそうとしてしまいます。

その根幹には、デザインという職能を日本が認めていないという根本的な問題があるということに辿り着きました。また、モノ作りをしていない人はデザイナーではないのかという疑問もありました。

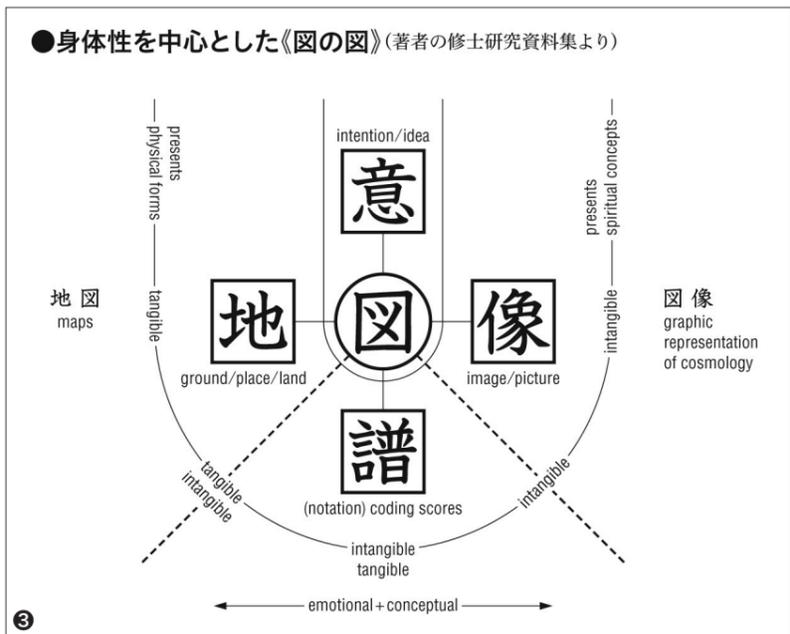
同じ世代だった島田一郎、益田文和、日高一樹の4人で何度も集まって話し合ううちに、デザインコンサルタントという職能が認められるべきだという結

論に至り、日本デザインコンサルタント協会を1996年に立ち上げることにしました。

創設メンバーとして、まず若手を中心にリストアップしました。そのメンバーが今後のデザイン界を牽引しなければならぬという気概を持つての設立です。

現在、ほとんどの時間をデザイン教育に割いていますが、武蔵野美術大学でも、海外の大学でも、「課題発見」することの重要性を、デザインの原点として教えています。そのため、とにかく学生たちには、何でも経験するように呼びかけています。

留学もその一つです。お金がない、就職活動に出遅れてしまうなど、なかなか一歩を踏み出せない学生は大勢います。でも、眼前にある困難も乗り切れないようでは、新天地に行つたところで問題解決できるとは到底思えません。若いうちに世界を肌で感じておく事は、デザインのグローバルな展開に必ず役立ちます。デザインという課題発見とその解決を実現する職業に就こうというのであれば、なおさら、「何を問題とするか」という態度を強固にし、見いだした課題を解決していく執念を鍛えてほしい。次代のデザインコンサルタントの育成が目下の課題なんです。



## Career Summary

- 1978 BA in Science of Design, Musashino Art University
- 1981 MA in Graphic Information, Royal College of Art, London
- Design office "Tadanori Nagasawa & Associates" established
- 1984-2002 Image Director, Toyama Prefectural Government in Japan
- 1986- President, Tadanori Nagasawa & Associates Limited
- 1987-1992 Director in Japan, Design Analysis International limited / London
- 1993-1999 Associate Professor, Tohoku University of Art & Design
- 1999- Professor, Musashino Art University
- 2003-2009 Director, International Affairs, Musashino Art University
- 2007-2011 Deputy President, Musashino Art University
- 2011- Chairperson, Dept. of Design Informatics, Musashino Art University

① タンジブル—インタンジブルのコンセプトを初めて世に問うた書き下ろしの初版。1988年、リーディング・エッジ展とタイミングを合わせてサイマル出版会から刊行された。思えば、高度情報社会の今現在がまさに「インタンジブル・イラ」といえるだろう。少々早過ぎたのかもしれない。  
The first edition of his book to be published, covering concepts such as tangible/intangible. Its release by Simul Press was timed to coincide with the Leading Edge exhibition held in 1988. If you think about it, today's advanced information society could be considered the "Intangible Era." Maybe it was released a bit too early.

② 1988年、AXISにおいて開催した「リーディング・エッジ展」カタログの表紙。  
協賛：社団法人国際芸術文化振興会、AXIS Inc.、英国大使館、Royal College of Art ほか  
A paper catalog for the Leading Edge exhibition held at AXIS in 1988.  
Cosponsored by the Japan Art & Culture Association, AXIS Inc., the British Embassy Tokyo, the Royal College of Art, and others.

③ インタンジブル・イラに掲載したRoyal College of Artにおける修士研究の抜粋。この図の研究で、新しいデザインのパラダイムを見いだし、帰国後は、この「図の図」の概念に基づき、「デザインは<図>すること」としてすべてのデザインに取り組んできた。  
An excerpt from his master's research at the Royal College of Arts, which was included in "Intangible Era." He was able to discover new design paradigms using this chart, and once he returned to Japan, all of his designs were based on the "chart of charts" concept.

④ リーディング・エッジ展で展示された代表作のひとつ。このスピーカーは、パイレート・デザイン社によるもので、英国でもデザイナーがハンドメイドで少数の製品を生産する「Cottage Industry」の象徴的な作品として話題となった。十数年を経て、日本の雑誌の表紙を飾るが、この作品の日本デビューは、1988年のこの展覧会であった。長澤は、この後、パイレート・デザイン社と日本の照明器具メーカーのデザイン開発を行った。  
This is one of the best works displayed at the Leading Edge exhibition. It's a speaker created by Pirate Designs Co. Ltd., and was a hot topic in England as a product of the "cottage industry," in which designers produce a small quantity of handmade products. Its Japanese debut was at this exhibition in 1988, but you can finally find it on the cover of magazines decades later. After this, Mr. Nagasawa started developing designs for Pirate Design Co., Ltd. and lighting fixture manufacturers in Japan.