OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	デザイン教育の諸問題
Author(s)	伊藤, 一信
Citation	デザイン理論. 1970, 9, p. 79-89
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52498
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

デザイン教育に於ける諸問題

伊　東　一　信

デザインブームといわれる今日，各地にデザイン関係の学校，研究所等が新設され，デザイン教育は今までになく隆盛を極めている。この時に当り，より効果的な指導方途が望まれていると思われるのであるが，私自身，日々，デザイン教育に携わり，模索を続けている中で，当面する指導上の問題点について考察を加えてみたい。

但し，デザインの分野は広範囲であり，デザイン教育と云っても目的とする分野によって，共通の問題もあるが，異なる問題点を抱えている。私は平素，ビジュアルデザインに関係が深いので，ここで取上げる問題も，この分野に関聯したものが多いことをお含み置き願いたい。

1．デザイン教育の目的

普通教育に於けるデザイン教育は，美術教育の一環として行われるものであり，デザインの実習を行うことにより，デザインとは何かを知り，デザイン感覚を高めることにより，日常生活をより豊かで美的なものにするというところに，目的があるように思われる。すなわち選択能力を養うということの方に，主眼点があるような気がする。

しかし，専門デザイナー養成の場合のデザイン教育は，産業界の要請にこたえ得る専門家を育成するのであるから，その目的はおのずから明瞭である。デザインの分野は非常に広範囲であり，又その各分野はそれぞれ別個の柱をなし

ているから，単なる基礎教育だけで，社会に出ることは難かしい。専攻分野を決めて，その専門的能力を身につけることが必要である。

しかし，実社会の側の希望を聞いてみると，就職してすぐ間に合うということよりも，やはり学生時代に基礎をしっかり学んで欲しいということである。基礎がしっかりしていないで，小手先の器用さだけのものは，先に行って伸びないということである。

専門家養成のデザイン教育の目的は自明の如く，産業界の担手としてのデザイナーを養成することにある。

2．デザインについての本質的理解

純粋美術に於ては機能は必要ではない。美のみを追求するのが純粋美術である。かって機能主義が唱えられ，機能こそ至上のものであり，機能を完璧に満たすものであれば，それがすなわち美につながるものであるというような論旨を展開していたのである。

しかし現在のデザインに於ては，機能と美とは渾然としてとけあった関係，すなわち，有機的，或いは化学的にとけあった関係にあるのがよいとされている。このことはデザインが純粋美術と相違する著しい点でもある。

この様なデザインに於ける本質的な問題は，デザイン指導の最初にあたって認識を得させるようにしたいと思う。

3．理論と実技の関係

普通デザイン教育を行う場合，基礎理論，たとえば造形文法等を講義し，実技の面は別に，実習の時間に行うことが多いように思われる。したがって，そこに密接な結びつきがなく，断絶が感じられる。理論は良く教えられているが，それが実技の面では，生かされていない点があるのではないか。

そのことに対する方策として，たとえば各個の造形文法に関して，それぞれ実習を課し，最後にそれを総合するという形をとってはどうであろうか。

デザインの基礎理論を教える場合に，造形文法を幾つかに分けて，個々のも

のとして，説明することが多いために，ややもすると個々の造形文法が，単独でデザインに関与するものであるかのような印象を受けやすいが，造形文法というものはそのようなものではなく，一つのデザインには，各々の造形文法が融合された形で出てくる訳であるから，そのような点も考慮に入れて指導する必要があると思う。

勿論デザインの実際制作にあたって，理論に頼り過ぎることはよくない。融通の利かないものになるおそれがある。ムーン・スペンサー曰く「色彩調和論は望むところの効果を得るための道具にすぎない。」この言葉はまことに含蓄のある言葉である。デザインの構成理論についても，これと同じようなことが云えると思う。しかし理論はやはり作品のよりどころとなるものであり，これをよく知り，身についたものとしておくことは，必要であると思うので，デザイン教育に於ては，理論を観念的なものでなく，実際に即した認識を与えるべきであると思う。

4．導入，助言の問題

デザイン教育の場に於て，効果的な導入はいかに行うべきか，助言はどの程度行うべきであるか，又，実習に興味をもたせるには，どのようにすればよいかという問題については，私も日々頭を悩ませ，何かよい方法はないかと思い続けている。

先ず導入の問題であるが，或実習課題を提示し，これを説明する場合に，課題の内容を的確に知らせるということは第一に必要である。課題の意味がはっきり理解出来ない場合に，制作意欲が湧いて来ないのは当然である。そこで言葉で説明するだけでなく，作例を見せるということが行われる。この作例を見せるということについては，教育実習に於ける研究会等で，よく議論が闘わされるところであるが，なかなか決論の出しにくい問題である。作例を見せるということは，功罪相半ばしていて，課題の意味がよく理解できて方針を誤らないという利点がある反面，作例と近似した作品が生れやすいという欠点も兼備

している。作例を全然見せないで実習を課した場合には，課題の意味から全然外れた，とんでもない作品が生れることもあり得る。

作例を見せた方がよいのか，見せない方がよいのかについては，一概には云えないと思う。場合に応じて教師がその都度判断を下すべき問題であると思う。

次に，助言の問題であるが，実習中に於ける過剰な助言は，個性を封ずることにもなりかねないし，そうかといって全然野放しの状態もどうかと思う。適切な助言が望まれる所以である。

実習に興味をもたせるための方策としては，課題の内容を学生が興味をもっているものにすることは一つの方法であろう。又，ペーパープランだけでなく模型を作る仕事には，興味をそそるものがあるようである。勿論，興味本位の課題内容では，必要なものを網羅することは不可能であるが，授業には興味をもたせ，熱意を湧かせるように工夫すべきであると考える。

5．現況把握の問題

デザイン実習に於て，基礎的な実技の場合は必要ではないが，実際に即した問題を扱うようになると，どうしても現在のデザイン界に於ける状況を詳らかにする必要に迫られる。

或る一つのものをデザインしようとする場合，現在実社会に於てはどのようなものが作られているか，大衆の嗜好はどうであるか，というような点を知らなければ，良いデザインを作ることは難かしい。現況を把握した上で，次の新しい一歩を踏み出すことができるものであると思う。

現在の状況を知るためには，周到な調査が必要である。デザイナーを志す者は常に見聞を広めることは必要であるが，実際にこれから一つのものをデザインしようとして，そのものについて調査し，見聞しようとする場合には，自ら普段の態度とは異なり，真剣なものがあると思う。私は実技指導の場合，課題を提示した際に，常に先ず調査を課すことにしている。調査結果の資料の提出を求めることもある。

新しいアイデアを求め，明日の新しいデザインへの発展を目指すためには，この現況把握の問題は必須のことではなかろうか。

6．制限の問題

デザインには常に何等かの制限，若しくは制約がつきまとっている。材料の制限，製作法の制限，費用の制限，機能的制限等いくらでもあげることができる。デザインには種々の制限があるということは純粋美術と異なる点でもある。

かって私は或る会場構成のデザインを担当したが，その際会場側の施工上の制限のために，当初の計画を実施することが不可能になり，急遽計画を変更しなければならない羽目になった。しかし出来上った結果から判断すると，かえって概念にとらわれない面白味を出すことに成功したように思われた。ここで考えられることは，施工上の制限を乗越えることによって，当初の計画には無かったような面白味を出すことができたということである。

デザイナーにとって，いろいろな制限の中で仕事をするということはたしかに窮屈であり，又困難なことでもある。しかし，いかにうまく制限を乗越えて夢を実現するか，という点に楽しみがあるということもいえないことはないと思う。制限が強く，困難が多ければ多い程，楽しみもまた大きいということもいえるかもしれない。

美術教育に於て，抵抗を与えるという言葉がよく使われるが，デザインに於ける制限の問題はこの抵抗の意味も含んでいると思う。デザイン教育に於ては，制限を与えてその範囲内で，問題といかに取り組ませるかということが必要になってくると思われる。

7．構成力・描写力の問題

デザインの造形的な面に於て，最も基礎になるのは構成力並びに描写力の問題であろう。

構成力とは，種々の要素を配合し，或いは組立てて，造形する場合の根幹となる力である。デザイン全般にこの力は必要であるが，特に抽象形態をモチー

フとする場合には，構成力に頼るところは大きい。造形文法を知悉した上での卓抜した構成能力の養成は，デザイン教育に於ては是非とも必要なものである。

次に描写力の問題であるが，近頃学生の作品をみていると，時折り描写力の不足を感ずることがある。抽象的なモチーフの作品は，割合に欠点が目立たない。それに比べて写実的な作品には，欠点が見られるという傾向があるように思う。これは現在のデザイン界に於ては，抽象の流れが強いため，写実の修練がおこたり勝になるのではなかろうか。又一方現代は写真の発達が著しく，写実的描写の代用として，写真を使用することが多いというところにも，描写力不足の原因があると思う。ヨーロッパのデザイン教育に於ては，描写力に相当力を入れているということである。我国でもデザイン試導の上で，描写力にももっと力を入れてよいのではないかと思う。

現在のデザイン界では，抽象と具象は二本の大きな柱として並列して居り，学校を出て実務デザイナーとなった場合，それぞれの個性によって，抽象的構成を好む者，具象的表現を得意とする者に分れることになり，両立することは難しいと思う。

しかし学校に於ける基礎教育に於ては，抽象・具象，すなわち，構成力・描写力ともに培っておく必要があるように思う。

8，アイデアと技術

新鮮なアイデアと卓抜した技術によって，良いデザインが生れる。アイデアがよければ，技術はどうでもよいというようなものではない。故にデザイン教育に於ては，この両者を尊長する立場をとらねばならない。

陳腐なアイデアのデザインは救い難い。日々に新しく，常に一歩前進の気構えで作品の制作にのぞむという態度が望まれる。又，技法や技術の点もおろそかにすることなくこれに習熟し，完璧な域に到達するよう心掛けなければならないであろう。

学校に於ける実習作品の場合，作品として纏まったもの，すなわちすぐ実際

に使用出来るような作品を作るべきか，或いは作品としては少々新奇に偏するが，新らしさを追求したものにすべきかという問題については，私は後者の方が望ましいと思っている。

学校を卒業して実務に携わるようになると，日々の仕事と時間に追われ，なかなか研究的な仕事がしにくくなるものである。その点学校では，自由な発想を展開させることが出来，時間的にも余裕があるので，この時代にこそ新しく困難な仕事に取組むべきであると，私はつねづね思っている。学生には小器用に処理された平凡な作品よりは，少々の破端はあっても，新しい試みによる研究的な作品を期待したい。

9．紙上プランと実際製作について

ペーパープランでは一見よさそうに見えていて，いざ実際に製作の段階に至って，技術的に製作不可能であるということはしばしば起り得る問題である。

私が学校を卒業してすぐ，工業研究所に勤務していたことがある。その頃或一ケの陶器の花瓶をデザインした。自分としては新機軸を出したつもりでいた訳であるが，実際に工場で焼成してみると，構造上の欠陥のために，どうしても焼き上げることが出来ない。私のデザインは見事に失敗に終り，実際製作の難しさを，身をもって知らされる結果になった。2年，3年と経験を積むうちには，このような失敗もしないようになったが，これは終生忘れられない苦い経験であり，又よい体験でもあったわけである。

印刷することの難しいグラフイックデザイン，施工不可能のインテリアデザイン等このような実例はいくらでもあると思う。

デザイン教育に於ては，単なるペーパープランにとどまることなく，実際製作上の知識を充分に得させるように指導したいものである。

10．個性について

私の経験から申せば，デザイナー志望の学生が新しく大学に入学して来て，はじめのうちは個性はそれほど目立たないが，二回生の後半頃になるとじよじ

よにその萌芽が兆しはじめ，卒業の頃になるとそれぞれの個性は，やや明確な形となって現われてくるのが普通である。デザイナーの個性は卒業後実務に携わって磨きをかけられ，画然たるものに成長してゆくものと思うが，学生時代にはその基盤としての或程度のものを期待したい。

デザインの分野によっては，デザイナー個人の個性が表面に出ることの少ない場合もあると思う。例えばインダストリアルデザイン等の場合，チームワークで仕事をするために，チームとしての個性になることも考えられる。

しかし，デザイナーの個性はオリジナリテイにもつながるものであり，デザイン教育に於ては個性を伸展させるような指導が望まれる。そのためには類型的作品の排除，独自性の尊長によって，各個人の個性を開発してゆくべきではなかろうか。

11. 創造性の問題

造形活動一般に，創造性の尊ばれることは云うまでもないが，デザイン指導の面でもこれは重要な問題である。

模倣，盗作等は創造性の反対の意味を持ち，忌み嫌われている。新聞，雑誌等に登場するデザインの盗作問題等は珍らしいことではない。昔，私が学生時代に恩師向井寛三郎先生から教えられ，今でも記憶している次の言葉がある。

「よいものをなるべく多く見るようにしなさい，そしてそれを忘れてしまいなさい。」

この言葉はまことに含蓄の多い言葉である。よいものをなるべく多く見るという前半の言葉は，デザイナーとして当然必要なことである。しかし後半のそれを忘れてしまいなさいという言葉は，理解に苦しむ点もなきにしもあらずである。折角見たものを忘れてしまえとはどういうことかという疑義が生れても当然である。しかし，この言葉をよくかみしめて考えてみると，その真意はよいものを多く見て，それを自分のものとして消化しなければいけない。消化しないで生の形で出た場合には，模倣になってしまうというような意味ではない

かと思う。

とにかく，創造性は云うのはやさしいが，行うのは難しい問題である。模倣とまではいかなくとも，停滞はおこり勝ちである。人間は何を行っても，マンネリズムに陥り勝ちである。私自身の経験からいっても，レタリング一つにしても新しいものがなかなか生れないで，似たようなものになり勝ちであるということを痛感している。

デザインに於ける創造性の問題は，結局のところ発想の独自性と新鮮さに帰着すると思う。デザイン教育に於ては，マンネリズムに陥ることなく，常に新しいものを創造して行くという気持を持たせることが大事なことではないかと考える。

12. 流行について

デザインに於ては，流行は大きな問題である，年々スタイルが変遷して行く訳であるが，次のデザインがどのように変って行くかということについては，デザインに携っている者は皆興味をもっていることだと思う。

次の時代の流行を予言することは出来ないと思うが，次の新しいデザインを生み出すためには，現在のデザインの在り方をよく知悉する必要があると思う。現在の状態を適確につかみ，又過去から現在にいたった歴史的な動きを研究することによって，次の時代のデザインが生れてくるものと思う。勿論，過去から現在への歴史的流れと，現在の状態を知り尽しただけでは，新しいものは生れないかもしれない。そこには創意工夫が必要であることは論をまたない。

又，スタイルは変っても基礎理論は変らない筈であるから，この点についても理解を深めて置く必要があるのではなかろうか。

デザイン教育に於ては，流行の問題を疎かにすることなく，過去の歴史的変遷を教え，現状を把握させて，次代の流行に敏感な態度を養うことが望ましいのではなかろうか。

13. ファンタスティックイメージ・ユーモアについて

近頃のイラストレーションをみると，ファンタスティックなものが多い。現代人はこの世知辛い現世の中にあって，ファンタスティックなものをみると，何か救われるような気持を持つのではなかろうか。ファンタジーの世界に誘うもの，それは何であろうか。現実的な堅い頭からは，そのようなものは生れてこないであろう。普段詩を読み，音楽に傾倒するような生活から，幻想的な発想が生れてくるのではないか。

これは単にイラストレーターに限った問題ではないであろう。インダストリアル・デザイナーの場合にも，新しい発想はこのようなところからも，生れるのではなかろうか。

私はデザイン教育に於て，ファンタスティックイメージを取上げることも，有意義なことではなかろうかと思う。

次にユーモアについてであるが，外国のデザイン作品をみると，非常にユーモアの精神に富んだものが多い。それに比べて我国のデザインにはこの精神が少ないようである。これは国民性によるところも大きいと思われるが，今後は我国のデザイン教育に於ても，この面を開発する必要があるように思う。

14. 評価の問題

完成したデザイン作品に対しての評価は，教育系の学校に於ては，特に重要な問題である。

デザイン作品の評価については，1. 機能　2. 美度　3. アイデア　4. 技術　等に分けて評価を行い，最終的にはこれを総合して判定するという方法は，最も丁寧なものであろう。一般には時間的な制約等のために，直観的に総合判定を行う場合も多いが，その場合にも単なる勘に頼ることなく，重要なポイントは総て押えて，それ等の総合された結果を出すようにしたいものである。

主観的評価をさけ，公平適切な評価が行われるべきである。正しい評価は結局作者の表現を伸ばすことにつながるものである。

以上，デザイン教育に於ける問題点を挙げて考察を加えてみたが，日常デザイン教育に携わっていると，難問題に逢着することは枚挙に暇なく，これに対する解決策に頭を悩まし，いかにして効果的な指導を行うことができるかということに，考慮をめぐらせている現状である。ここに述べた考察については，私自身の経験を基とした論旨であり，独断に偏する傾きもあると思われるので，ご了承を願う次第である。