



Title	基礎デザイン教育への一考察
Author(s)	池内, 登
Citation	デザイン理論. 1967, 6, p. 2-13
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/52537">https://doi.org/10.18910/52537</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

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

The University of Osaka

# 基礎デザイン教育への一考察

池 内 登

## 1. 総 説

現在の大学・高校等のデザイン教育の内容がバウの洗礼を受け、又、モダン・アートの流れに沿い、或は、現代科学の発展に刺激され、それぞれの要素を適宜導入して来ているが、はっきりとした教育理念に基く、教育構造が組み、系統的に整然と秩序立てられて来たとは思われない。専門座学・一般教養座学と技術演習との相関関係は、それぞれの目的の個々に於いては、系統的であるとしても、その知的理解能力と、感覚的発想とは、一体化されて行く構造体系はもっていない様に思われる。一体化されると云うよりは、かえって分裂の様相さへ呈している様である。

こうした点に対して、グロピウスはハムレットの中の言葉をひいて、「頭と心臓はもはや同じ血を分けたものではない」と云い、又、ギーティオンは「思考と感情の分裂した時代」であると現代を指摘し、教育も又不統一な、知識と創造能力の人格を育てあげていると述べている。またこうした分裂した世界には芸術的な心情や創造性によって、精神的発展の動向を決定付けねばならないとも云っている。そして、造形座学・一般的教育法が、物を造り出す過程や技術に直接関与する事によって教えられることなく、教示的・批判的な方法によって教えられ、創造的理解にかわって、美学的な論理や理性にうったえる様な方

法に重きをおかれすぎていると指摘している。しかも今吾々が感じる事は、その理論的展開と、創造性発掘の結合は、学生自身にあづけられ「未知の可能性を期待する」と云う逃げ場所とさえなっている。

しかし、こゝで云う「未知の可能性」が現在の学生大多数の人格の中から多発的に生れ出る可能性があると云うのであろうか。人々のもつ視野は、外的な視野であれ、内的な視野であれ、その先行経験や、属する環境性（生活空間）の影響下におかれており、その観念の像は、それらの反映に他ならない。

吾々の生活空間を眺めまわして見ても、適当に調節された空気・温度・人工照明の中で、同じ形の窓から人間疎外の屋外風景を眺める事にならされ、平均化された生活感情の存在と化しつつある人達でみちている。それはネルソンの云う「個性」なるものをもはや伝説的存在化したものとし、巨大な有機的生産組織に適切な機能を発揮する必要な存在であり、個人が集団との間に多くの建設的相関関係として成立っていると云う存在自覚や判断の中で生きているとは考えられない。

戦後の新教育体系は、まさに不特定多数の平均化された教育内容を高めることには、或る意味では意義を見出す事が出来た。しかし、進学制度やそれに対応する教育法の現実には、あきらかにしつらえられた狭い方向性に対する「答」の中で判断を強要する形がとられ、Aが正しければ、Bは誤りであるとし、Cも正しいかも知れないと云う問題想起は、その頭脳の中では多くは必要としなくてすむのである。従って自己の創造的発展の過程として、学問の系列を選ぶと云うより、パスし易い系統性に対して機械部品の如くに選びわけられ、又自らもそれに順応し、その過程を通過した大学生の姿勢の大部分は、学問や技術が人格を作りあげ、人生に於いて、創造性を養う修練の場であると考えることなく、依存的であり、責任回避し、不決断になり、マスコミが乱造した大量生産的娯楽にうつつをぬかし、平均化された大衆的思考へまぎれ込むことが最も安心であると云う安易感をむさぼる考えに墮落して行く。「大学生はそ

れぞれの場に於いてはたしてエリートたり得るだろうか」「大学生は未成熟児」とさえ云われ始めている。この様な状況下ではその創造本能は急速に萎縮しつつあることも確かである。こうした平均化された人格が大学へベルコン方式で運び込まれ、運び出されて行くと言うことをかえない限り、未知の可能性は、暗い希望のまゝで死んで行くしかない。言いかえれば、あずけ放しの教育構造ですまされていていゝかが問題である。現実各大学の毎年の卒業制作展を一瞥すれば、その類形化された様相と造形性の曖昧な作品に如何に多くふれることが、こゝでもその云う未知の可能性は影をひそめてしまっている

たしかに未知の可能性とは、一つの教養体系の中から表出されると云えるが、その教養ある人間像とは、より多くの知識をあえて身につけようとする人間をさすのではなく、すでに所有している量的知識を処理することの出来る能力を拡大させる人間をさして云うのであり、役に立たない知識の抜粋的概念をひけらかすことだけの人間像をさすのではない。従って知識偏重の教育は云うまでもないが、又一方ジョージ・ネルソンの云う現代の教育法は「手工芸活動である」と云う如き、非考察的技術訓練に非常な能力を傾倒する様な教育法も又その可能性を見出し得ないと云うことである。又、今後の社会の様相は、企業、生産の合理化によるオートメ化、コンビナートシステム等、労働力の減少と相まって、特殊技能の専門家の大量確保の段階に入って来ている。広い視野と自主的判断力ある人的資源の必要を痛感するに至っている。

又、こうした生産社会に対して、あくまでその生産に直接間接か、わり合いをもつ専門教育の場に於いて、すばやく学びとることの出来る事柄に対して、非常に長時間を費し、長時間をかけて学びとらねばならない事柄をすばやく通過してしまっている様な姿はないであろうか。企業がその生産能力を合理化し秩序立てる為に、人間・機械系のリレーションを重大視している事と同じく、大学は教育生産的意味付けに於いて、生産社会のもつ概念を導入する事は、神聖なる学問の府に悪魔的な考えとなるであろうか。現在の大学は大なり小なり就職と云う現実の前で生産性の道具化されつゝあるし、学生も又大量道具化の

システムに順応し、その企業体の量産制と同じく、安価に大量に、短期間に作り出される事のみにて足れりと云う概念の所有者が多い事も事実であろう。しかし生産社会のもつ構えに於いて、大学、大学生との大きな異りは、問題の広がり、の必要性を大きく感じ取り、しかも取入れるに敏であり、その為の実験的な追求は当然の事であり、その実験にともなう諸条件のおもわくの前で尻込みしておれない事もよくしていることである。事実を前にして、乗越と創造は生産社会に於いては、必然的な所業なのである。

今後I.B.M.の発達によりそのコンピューターは多くの情報を記憶し、整理して行く役割をはたして行くだろう。人々は、こうした中で、多次元的に多くの情報を多くのマスコミから獲得し、認知して行く。又現代科学の発達はすでに大衆の中に新しい視覚を造り出しつゝある事も事実である。又一方言葉のレトリックやニュアンスが今日程多次元的に混乱して使用されていることもあるまい。それは、或意味では、言葉の体系が今日の問題を伝達する事に於いて、その心理的欲求からして、語りきれないと云うその欲求の姿が形をかりてあらわれているとも考えられる。こうした欲求の姿は、とりもなおさず、新しく無機的な文字にかわる有機的伝達手段の発達となつて行く事であろう。前述した大衆に生れつゝある新しい視覚的経験とは、科学的内容をもった情報をマスコミはテレビ等の伝達手段をかりて、簡単に大衆に送り込む。例えば、超高速のカメラのとらえた物体の飛跳の瞬間と着地の瞬間の様相が少くとも同一でない事は視覚化されて行くだろう。又精子と卵子の結合の相対的メカニズムは、時空的新しいビジョンを電子顕微鏡を通じて発見する事になる。この様な次元に於いて、単なる僥倖（ぎょうこう）や偶発的技術の面白さと云ったビジュアルトリックを弄する旧態然とした白痴美的造形手段は意味をもたなくなり、メニューの如き説明オンリーな物も又同じ運命をたどる事ともなる。こゝで吾々が考えなくてはならないことは、人々が通常分離して考えている諸領域間の相関関係を見出す必要にせまられる事である。それはケペッシュの云う「旧式なヴィジョンや思考や技術によつては内的に結合した全体として世界を見ること

が出来ない」と云う事に他ならないのである。

## 2. 知覚心理と造形演習

### (1) 知 覚 心 理

前記の如き多くの問題をはらみながら、再びデザイン教育の問題点にかえって考えると、デザイン教育に於いては、自然科学系列と、物質的合理性がよく云うその方法論的基準概念である。しかしデザインが人間の側に有機的に働きかけるものである以上、人間の心理的科学性を忘れる事があってはならないと思う。そうした点からこゝで一つの基準をあえて設定するとすれば、ケペッシュやネルソンの云う

1) 視覚領域の拡大。

2) 現象世界の相関関係の発見と整理・統合。

3) 知覚のメカニズムに対する分析によってその構造特性の認識。

それらを組織付け、系統付けた実技演習がなされるべきである。

視覚の拡大に対する多くの方法論は、ケペッシュやネルソンにゆだねるとして、知覚の諸現象のもつ構造を認識するてだてとして、それぞれのパターンが知覚の場に働く力学的存在(Potencial場、Vector 場)として理解し、しかもすべての要因に、ある仕組で影響を与えると、変化を生じても性質の或る物は保持されて行くと云う造形上の分母と分子との関係を認知する事の出来る実験的トレーニングが考えられる。これは、横瀬善正氏の言葉をかりて云えば、「視覚の物理的・生理的力学的平衡性は、常に実在的な構造特性の知覚作用がそれをもたらす要因となる」と云う事実を実習の中で認識する事により、人間の知覚の場に働く心理的共通時点にかゝわる造形演習となり得るものであると考えられる。又それは、ベーシックトレーニングから目的性を具備される状況に於いても有機的に働きかける事の出来る可能性をもたらすものともなり得ると思われる。こうした考えは、テクニック偏重の作品生産的教育よりは、より教育生産

的な手段である様に思われる。しかしデザイン教育に於いて、伝達性の問題の中で主要な要素をもつ潜在知覚に対して、又、形体機能を支配するタイムアンドモーションスタディの問題を無視しているわけではない。今述べている事は、主としてベーシックトレーニングの中での特に二次元的表出にかゝわるトレーニング法について述べている事になるのである。

## (2) 造形演習

### A. 線の収斂性による遠近視構成

吾々の視線に対して垂直な面に於ける位置の差異を発見する能力は、大きさ、対比・視差・重なり等によって見え方の方向を造り出す。即ち、点の大きさや線状の収斂する場合そのきめに対する力の勾配が三次元的情報を生み出す。それはギブソンの説く如く、網膜結像の状況が勾配をもたない場合は、遠近視はあらわれないが、勾配が生じた場合遠近視を生ずるものとされているが、点や線の収斂性が高まれば高まる程材質構成要素の密度をまし、低い程その要素は粗くなる事から生ずる現象であると云う。この様な原理に従ってそうした現象をもつ視覚資料を提示し、理解せしめ、点の大きさ・密度・線の収斂角度の変化等による三次元的構成を行わせた一例である。

註) 写真参照 fig. 1, fig. 2, fig. 3,

### B. 立体視構成

吾々はあいまいな形象に対して、自己のもつパーソナルニードに従って、事実を簡素化して受けとらうとする傾向があるが、これをPlegnanzとゲスタルトの原理では云っているが、この様な作用として、一つは平面化の方向をたどり、一つは立体視の方向をたどる性格が図形特性の中にある。平面視の方向とは或る意味で平均化の方向であるし、立体視の方向は強調化の方向であるとも云える。

これらの状況を視覚資料を通じて理解せしめ、後同一パターンを通じて展開させ、そのパターンのもつ展開角度が、強調化の段階をたどればたどる程、立体視の状況を生み出す事を理解させた一例である。 註) 写真参照 fig. 4, fig. 5,

### C. 群化と分節構成

吾々は現象を前にして、自らの視覚の経験性に従って、見易いまとまりとして対象を見ようとする傾向があるが、混乱を秩序化し、或る場合は群化の方向へ、或る場合は分離の方向へと整理されて見られる傾向がある。しかも、群化の方則には近接性・類同性・連続性・閉合性・共通運命性・等の要素性が、群化の見えを形成する事は良く知られたことである。そうした群化図形へそれぞれの考えによって自由に異質パターンを導入することから生ずる分節の見えが如何なる方向をたどるかを認識する為の構成の一例である。

註) 写真参照 fig. 6, fig. 7,

### D. 図地反転構成

一般に限られた場に於いて、その物体の位置・方向・相関的量が図地の関係を決定し、しかもその関係性が良くプレグナンツしている見えの場合、心理的条件によって、図地は反転して知覚される。

1. 垂直・水平におかれた配列
2. 面積が相対的に小さな場合（近接性）
3. 線かえされた形の関係（連続性）
4. 囲まれた形の場合（閉合性）
5. シンメトリーな場合（類同性）
6. 上下関係の下位領域
7. 動 態

等が一般的に図形認知の条件とされているが、総体に近接性・連続性・シンメトリー性・閉合性等が、反転化をもたらす傾向にある。パターンをそれぞれ設定させ、その組合せを通じて、反転図形が生じ易い原理を活用して構成させ、良き対比関係にある図形が、ネガティブフォルムを形成する現象を理解させ、対比関係による図形の明確化や単純化が如何に重要であることを理解させる為の構成例である。 註) 写真参照 fig. 8, fig. 9, fig. 10,



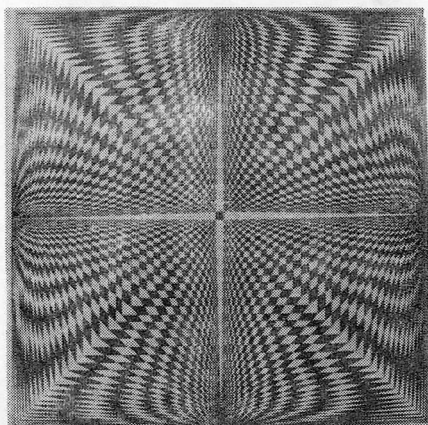


fig. 1

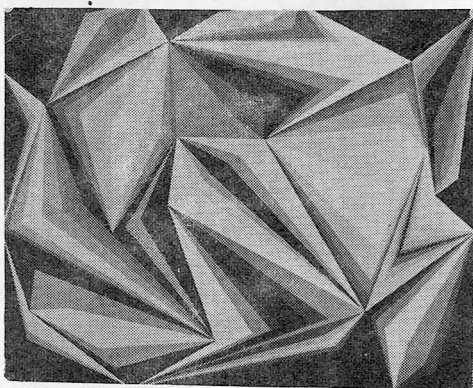


fig. 2

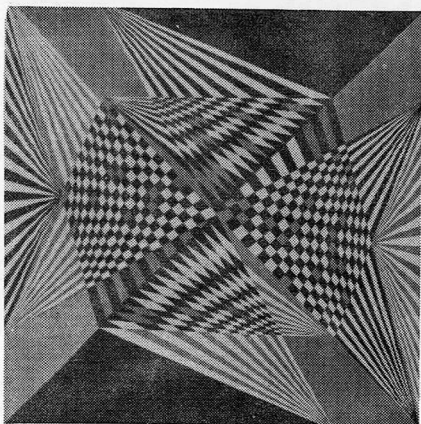


fig. 3

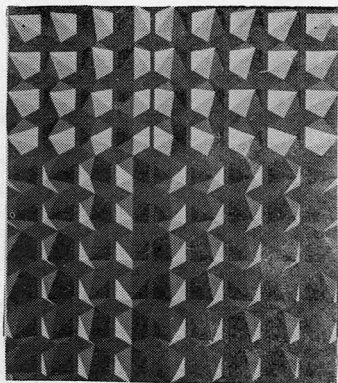


fig. 4

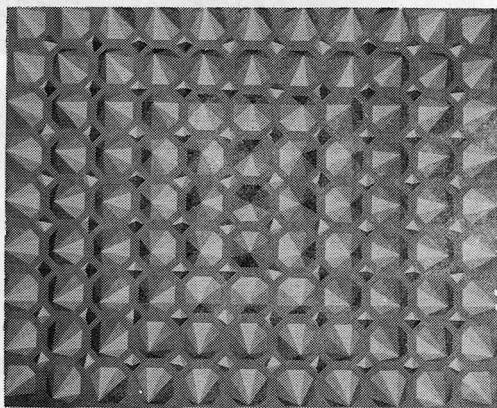


fig. 5

fig. 6

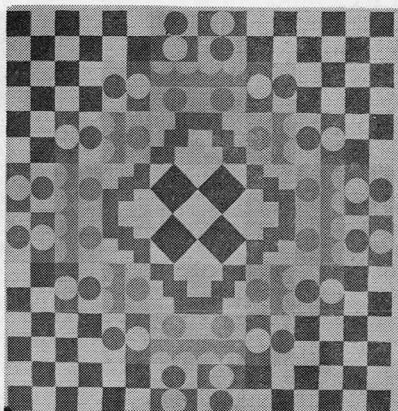


fig. 7

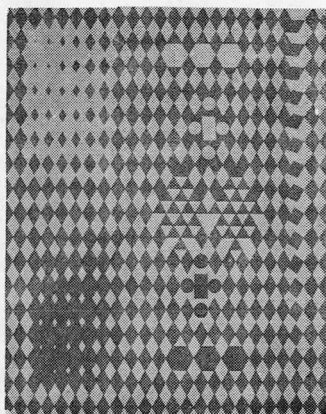


fig. 8

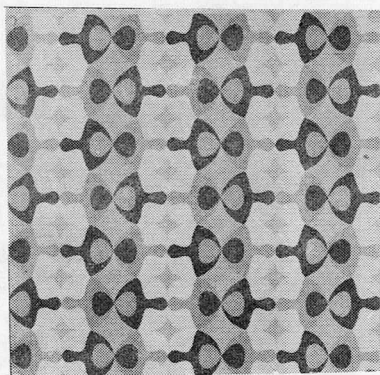


fig. 9

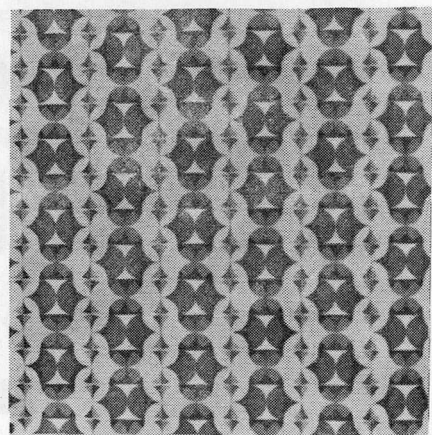
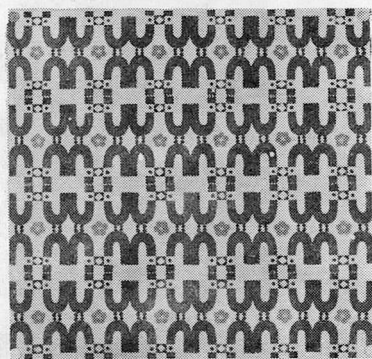


fig.10



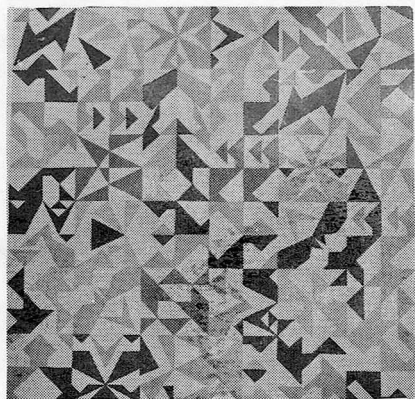


fig.11

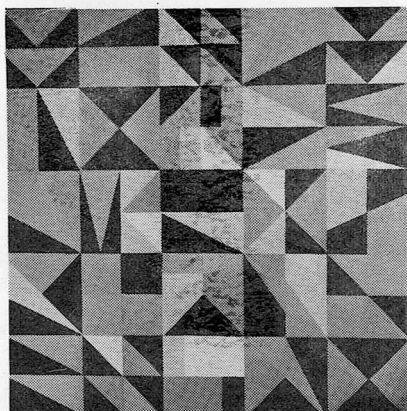


fig.12

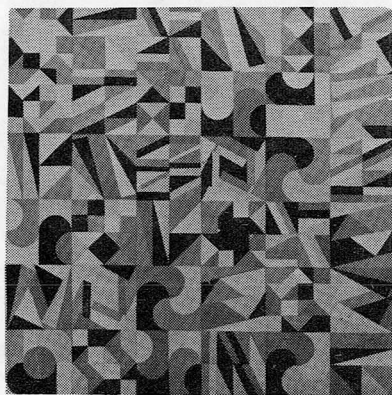


fig.13

## E. 等量的分割による反転図形構成

一定面積を等量分割して表出することは、前記の諸原理からして、図地反転され易い状況をもつ事になるが、その図地等量分割図形を適当に配列した場合、色彩の類同性や形体の近接性・閉合性や方向の連続性が、それぞれの刺激配列をもつ見えを形成し、ベクトルとして働き見えの力の傾斜をもって知覚される事を理解する事が出来る。即ち個々の図形の見えも、その配列の中では、よきゲスタルトの方向へ作者の構成意図とは別の見えとして働くと云う事実を理解させ、レイアウトが如何に大きな要素を含んでいるかを理解させる構成例である。 註) 写真参照 fig.11, fig.12, fig.13,

こうしたトレーニングにさいして、考えなくてはならないことは、その演習にさいして出来得る限り広い視野からもとめた多くの視覚資料をスライド・映画のテクニックをかりて学生に提示し解説しなくてはならない。又時には解説を加えないで、学生の判断にゆだねることの必要な場合もある。こうしたトレーニングは、グロピウスの云う「技術的把握としての鑑賞」を意味するものと云える。数多くの資料から得た感情的経験と、ゲスタルト法則に基づく判断作用は「視覚的伝達手段の共通言語によって連帯性の基礎が与えられ共通の鍵が見出され……」と云うグロピウスの理念により近づくことが出来る可能性があると考えられるし、又独断的・主観的な解釈から、一般的な理解の為に必要な非個人的な基礎が与えられ、デザインの鍵となる体系がデザイナーの創造行為に関する限りに於いて支配要因として働くことが出来ると考えられる。

今迄述べて来た構成の演習法はゲスタルトの基本的原理をベースとした構成例の一部であるが、多くのゲスタルト法則に基く複合的トレーニングについても述べなくてはならないが基準紙数の関係で記述を中断したい。期会が得られれば、次に述べて行きたい。