

デザインに関する試論

石 野 真

Makoto ISHINO : AN ESSAY ON DESIGN

ABSTRACT : This paper is an essay on a general idea of design. Design is a formative and premeditated act of man devised from giving consideration to how it is used, through the selection of materials and the process of production. The endless creative act of man will be carried on as far as man's will to his improvement and welfare will exist. Design is an act of man in which humanistic, functional, creative and formative elements are organically correlated with each other.

はじめに

デザイン¹⁾ということばは、今日、日常語として、かつてなかったほど頻繁に使用され、現代生活いたるところ、何ひとつデザインにかかわりを持たないものはないといって良いくらいである。デザイン・ブーム²⁾といわれだしてからすでに久しい。

文部省は、昭和33年、小学校学習指導要領、昭和36年中学校学習指導要領の改定を告示し、図画工作科、美術科にそれぞれデザインが誕生。今度の指導要領改定においても、小・中学校ともにデザインの領域はひきつがれ³⁾、造形教育⁴⁾において確固たる位置をもつとともに、わが国の教育活動の一領域として定着したといえる。

デザインという、この片仮名四字のことばは新しいことばである。もちろん英語の design に由来する外来語であるが、語源的にはラテン語の designare にまでさかのぼるこのことばも日本語として定着したのは、この昭和33年と考えるべきであろう。昭和33年、はじめてわが国の義務教育、小・中学校教育にデザインが登場したからである⁵⁾。

それまでは、デザインということばは、今日ほど頻繁に使われず、デザインが使われる以前においては、図案、意匠、設計などの語で使われており、今日のように広い意味内容を持たなかった。したがって、新しいことばが統一された見解をもたないで、急速に広まってゆく過程において、用語の混乱が起ったのは当然であった。現状がそうである。今日、このことばの使われかた、意味内容は、さまざまなニュアンスを持って使われており、およんで、デザイン用語の混乱はいちじるしく、たとえば、観光ポスター「松江」をいう場合、これを商業美術、商業図案、商業意匠、商業デザイン、産業デザイン、応用美術、応用図案、グラフィック・アート、グラフィック・デザイン、ヴィジュアル・デザインなどと呼ぶように、ほぼ同じような意

味に使われていることばだけをとりあげてみても、それぞれに妥当性がありながら、ことばの時代性、意味内容の広さ、狭さ、外来語としてのニュアンスなど、けっして同じものとは考えられないわけである。最近ではデザイン関係図書の出版も多く、ことばが統一されないまま、混乱はますますひどくなるばかりである。

デザイン学会にも用語部会が出来て、研究が進められているが、このような用語の混乱も、「デザインとは何か」ということ、即ちその概念、範疇についての基本的な考察が、いまだはっきりとしていないからとも思われる。「デザインとは何か」ということは、デザイン研究において最初の課題であり、最後の課題となるであろう。⁶⁾「デザインとは何か」をはっきりさせ得ずして、デザインの未来はあり得ないことを思うとき、本稿がデザイン学研究のささやかなあゆみとなれば幸いである。

I デザインとは

デザインということは、人類の歴史とともに古い。⁷⁾石器時代の人々が、どんなかたちの石を石器にしようかと探しはじめたとき、彼らの頭の中にはもう確かにデザインの芽ばえがあった。また、そういう石器を使って、けもの皮を切りひらき、からだにまとうことを工夫しはじめたときそれはもう、確かにデザインといえるものであった。

「デザインは、貝が貝殻をつくって自らを外界から守るように、まずもって人間が生きてゆぐために必要なものだった。」⁸⁾というように、それはやむにやまれぬ行為として、あるいはもっと人間の生きる本能のなせるわざとしてはじまったかもしれないが、人間が生活のために役立つものをつくるという行為が、今日までずっと、人間の歴史とともに続いているわけである。もちろんそれは、つい最近まで、決して個性的なものでなく、社会的なものとして、本質的にアノニマスなものであった。デザインはこのように、人類史の総体の中に根ざして、いわば、ものいわぬものの歴史として、長い歴史の試行錯誤の中で生きて来たのである。

デザインは、英語の design に由来する外来語で、ラテン語の designare⁹⁾ を語源とすることばであるが、これは「記号」もしくは「しるし」を用いて考えや計画をあらわすという意味である。つまり、デザインとは、つくる方法ないしは行為を意味していた。「デザインとは、芸術作品全体をつくり上げている線や形を、その比例、全体としての線の動きや美しさなどにとくに関係づけて配置することである。ある意味では、デザインとはコンポジションと同じでもある。そしていわゆる純粋芸術よりも応用美術に多く用いられるが、すべての芸術についてもあてはまる。」¹⁰⁾と大英百科事典も記している。また「日本の芸術家、光琳は自然の秩序の中から、単純化され、撰択された純粋なある部分を、典型として撰び出して、自然を描写するという手法で、多くのデザインをなしとげた。デザインは、かたちに現わされた動きだけではなく、型となったリズムも関係する。それは方向を持ち、主調をなす筆勢や、繰り返しの動きが強調されることによって表わされる。このようなりズムの一つ一つは、優れた詩のリズムのように、

意味を強め、作家の個性を結晶するとともに、作家の眼がとらえた問題をとぎすまして表現するものである。¹¹⁾」と記しているように、デザインの意味内容は、今日の考え方からすれば狭く、小さい。川添登氏は、このように小さく、狭いデザインは、今日、「人間にかかわる色と形と肌ざわりと大きさのあるすべての領域に拡大されて使用されるようになった事実は、デザインという行為の中に、その物がつくり上げられた形態の美しさや使い勝手といった終局に対して責任をもたねばならないというたった一つの原因から始まるのである。¹²⁾」といている。

今日、デザインは、はっきりと人間の行為——人間のイメージの物質的あるいは実体的な実現——として、¹³⁾実体として認識されねばならない。即ち、200年前の大英百科事典が記しているように、今日、デザインはただ単に、コンポジションではなく、かたちにあられる動きだけでもなく、そのリズムだけでもない。デザインは表現の方法ではなく、人間の表現の総体として、人間が、生活に役立つものをつくらうとするイメージの発想から、実体として実現されるまでの人間の行為であり、実体そのものである。

「デザインとは、様々なみなもと、種々の衝動から、有用な秩序を生み出す技術である。」

W.D.ティーク。¹⁴⁾

「デザインとは、人間の創造的行為を通して文明の様式を方向づけるものである。」

川 添 登。¹⁵⁾

「インダストリアル・デザインは、芸術と科学と経済を同時に満足させる仕事である。インダストリアル・デザインは、芸術と科学と経済のバランスの上に成り立つ仕事である。」

清水 千之助。¹⁶⁾

「デザインとは、ひとことで定義するならば、生活を形にする行為である。」

栄久庵 祥二。¹⁷⁾

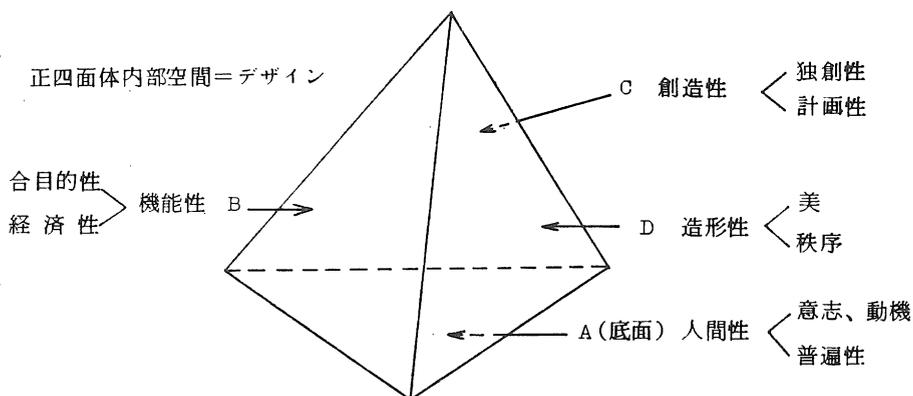
デザインを一言で定義づけることはむづかしい。しかし、デザインの本質についての考察はデザイン学の根本問題である。W.D.ティーク、川添登、清水千之助、栄久庵祥二氏などの考察は、いずれも、デザインが、かつて考えられていたような模様とか図案あるいはとくに服飾デザインといった狭い考えでなく、広義の意味内容を持つ新しい概念としてとらえられている。

このように、デザインを広義に多面的にとらえねば、現代のデザインは理解出来ないであろう。最近の電化製品を例にとれば、かつて電気冷蔵庫は白一色であった。その常識をやぶって登場したアート・ドア冷蔵庫¹⁸⁾は好評をもって迎えられた。冷蔵庫のドアに花とか、オールド・モデルの自動車¹⁹⁾があらわれたとき、冷蔵庫は白いものでなくなった。そして、台所にしかおかれなかった冷蔵庫は居間とか寝室の調度品として役目を果たすようになった。このような、アート・ドア冷蔵庫をわれわれは、「この花のデザインが良い。」とか「いや、こちらの自動車のついているデザインの方が良い。」とかいった。即ち、この場合のデザインは、ドアの絵、イラストレーション¹⁹⁾のことである。もちろん、デザインということばには、以前から、模様、

図柄などの意味があるから決してまちがいはないであろう。しかし、冷蔵庫のデザインという場合は、ただ単に、ドアのイラストレーションの良し、悪しではなく、ドアを含めた冷蔵庫の機能性、即ち、容量、冷却能力、防錆力、大きさ、重量などの総体をいうべきである。これらの条件をすべて満たしたとき、はじめてその冷蔵庫がグッド・デザインといわれるわけで、今日の欠陥商品は、欠陥デザインであって、いかに体裁が良くてもけってグッド・デザインとはいえないわけである。このような例が今日、数限りなくあることは、デザインが今日の社会に本当に正しく理解されていないからとも思われる。

筆者のデザインについての考えを述べると、

「デザインとは、エンドレスな人間の創造的行為として、そこに人間としての向上と幸福への志向意志が存在する限り営まれる計画的造形行為として、ものをつくるための材料の選択からその製作のプロセスを通じ、完成され、使用された後までもも前もって考慮することによって発想する行為及びその結果をいうのである。」と定義したい。そして、デザインを下図のごとくモデルすることによって、デザインを考える四つの要素として、人間性、機能性、創造性、造形性を考えてみる事が出来ると思う。



上の正四面体の内部空間にデザインを考えてみると、デザインの人間性、機能性、創造性、造形性が、それぞれ有機的関連の中に、調和することこそ最も良いデザインの姿であろうと思われる。²¹⁾

I-1 デザインにおける人間性

「人間は、ありのままの自然から離れ、自然に闘いを挑み始めることによって人間になったのであり、にもかかわらず、人間は自然の一部だった。これが人間のもっている第1の矛盾。さらに、人間はたった1人で生まれ、たった1人で死んでゆくのに、たった1人では生きていけない。これが人間のもつ第2の矛盾である。」²²⁾。人間の歴史をふりかえてみると、人間は、自然との闘い、生きてゆくために道具をもち、そして人間と人間との社会に言語をもつ

た。人間が自然とのかかわりの中で、道具をもち、使いさらに新しい道具が機械へと発展してゆく過程はプロダクト・デザインであり、人間社会における伝達はコミュニケーション・デザインとして、今日のデザイン社会を形成している。これらのデザインは、人間の持つ矛盾の克服、即ち、人間が自分自身への問いかけの中で、自分自身に対決し、きびしく人間の本性を見つめるという内省的な生活の中で人間の強い生きる意志によりささえられるものである。それは、人間が人間としての向上と幸福を志向しようとするかぎりなく強い意志である。したがってデザインの歴史は、人間生活の向上と幸福を志向する意志にささえられ、人間が人間として生きることのあらわれといえよう。このようにして、デザインは、現代社会において、人間性をその基盤とするものでなければならない。

デザインはまた、美術において、最も個性的なものをおして、最も普遍的なものを、最も普遍的なものをおして個性的創造をという芸術の課題に、最も真向うからとりくむことの出来る人間の行為である。即ち創造性と普遍性というこのまったく相矛盾する本性を、人間性という共通分母で結ぶことによって、デザインとして実現させることが出来るのである。

I-2 デザインにおける機能性

「形態は機能が決定する。」、「美は必要から生まれる。」、「実用的でないものは美しくない。」などとデザインが論じられ、ついに「機能的なものは美しい。」ということばすら聞かれるようになった。「この製品は使いにくいだが、デザインはなかなか良い。」などと、デザインにおける機能性だけをとりあげ、用と美を区別してデザインを論じることは、さきの電気冷蔵庫のデザインの例にも見るとおりまちがいである。

デザインは、機能美術であるといわれるように、デザインにおける機能性は、機能性をもつ造形活動としてのデザインが、機能性をもつがゆえにデザインであるといつてよいほど、デザインを考える大きな要素である。即ち、絵画や彫刻のように人間性に根ざし、美にかかわる創造的な活動でありながら、絵画や彫刻とちがって機能性を持つ活動であるという点に大きな特徴がある。

「機能」とはもともと「用」とか、「はたらき」を意味する。したがって合目的的であるということである。この機能性と審美性とのかかわりについての考え、特に、造形活動における機能と美とのかかわりは、デザインの機能主義として、デザイン思想の根本をなすものとして発展し、現在にいたっている。

「デザインは機能主義の思想を得ることによって、これまでの芸術からはっきりと分離し、独立した地位を確保することが出来るようになった。モダン・デザインは、機能主義と不離不可分の関係にある。」と川添登²³⁾氏の指摘するように、デザインにおける機能性の問題はデザインを応用美術というあいまいな、かたよった考え方から、独立した美術の一領域、いや、ただ美術の領域にとどまらないうで、他の芸術や科学とも関連する未来性のある領域として定着させているといえる。

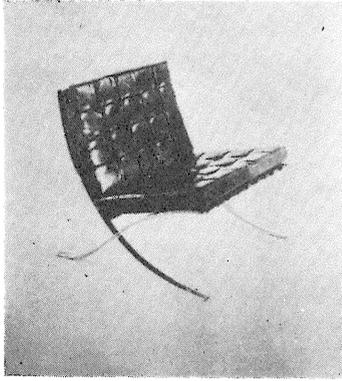
知的ラッド²⁴⁾イトともいわれるW. モリス²⁵⁾は美術²⁶⁾工芸運動によって近代デザイン運動の父ともいわれる。モリスの美術工芸運動は、産業革命にはじまる機械の進出が産み出した新しい矛盾に対して機械否定の運動として展開した。モリスは「人間の最良のよろこびは、ものをつくるよろこびであり、そのものを自分がうまくつくりえたと知るよろこびである。²⁷⁾」と考え、それを理想としていたから、機械の発達に反対し、またその発達にもなって生じると考えられた醜悪と墮落に反対したのは当然であろう。即ちモリスは「一人の人間が、手で道具を使って、製作のあらゆる段階で自分の意志の方向を示し、個性のしるしを刻みつけながら、物をつくりだすと、機械がある特別の人間の介入をゆるさず、一個一個に変化のない、また個性的な魅力のない、均一性と正確さをもった物を作りだすことのあいだには実際にちがいが²⁸⁾ある。」とH. リードのいう、人間が手でものをつくることと人間が機械をつかってたくさんのものをつくることという二つの立場、とくに機械がものをつくるということについての判断をあやまっていた。なぜなら、機械は悪なのではなく、「われわれが機械をのりこえることができるかどうかは、われわれの機械を使いこなす能力にかかっている。²⁹⁾」からである。即ち、問題の解決は、機械製品に手工芸の美的価値を応用することではなく、新しい機械生産の方法に、新しい美の基準を案出することによってなされたのである。1907年、ドイツ工作連盟³⁰⁾の機械美学の確立がそれであり、機械の美学はバウハウスの運動によって結実したといえる。そして、機械の美学は、機能主義の美学を誕生させたのである。

19世紀アメリカの彫刻家³¹⁾、グリーンノウは「形態は機能に従う」と主張した。建築家、ミース・ファン・デル・ローエ³²⁾は「より少ないことはより多いこと」を信条とし、「最少の手段を用いて最大の効果をうみだす」という機能主義の原則をつらぬいた。

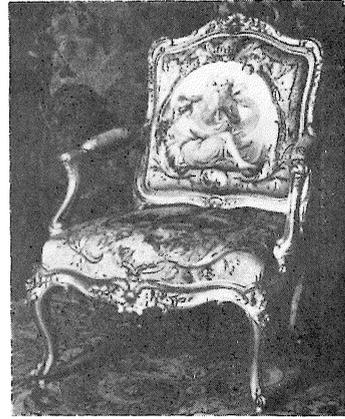
機能的なるがゆえに美しい。むだをいっさいはぶいた簡潔な美は、今日、飛行機とか、機関車のデザインに見るところである。デザインにおける機能性、すなわちデザインの機能と美の関係は、デザインのつきない課題である。なぜなら、ミース・ファン・デル・ローエのバルセロナ椅子³³⁾とルイ15世様式のロココ調の椅子³⁴⁾をくらべてみるときはっきりとわかる。すなわち、バルセロナ椅子は1929年、ミース・ファン・デル・ローエがバルセロナ万国博ドイツ館のために設計した。「より少ないことはより多いこと」という彼の主張を最も端的に表現している。クロームめっきされたスチールの脚は機能の限界であろうか。美しい比例は、新鮮な線の創造により一層強調されて、プロダクト・デザインの極致ともいえよう。しかし、ここにわれわれはいまひとつの不満を持たないであろうか。即ちあまりにも簡潔すぎるものたりなきといったものを。完全なる簡潔なるがゆえに、何かむだなものの必要性を感じさせるわけである。そうかといって、ロココ調の椅子になるとまったく逆で、なにゆえにこれだけ装飾が必要とされるのだろうかと考えさせられてしまうのである。ここに機能と美のつきないテーマが、デザインの未来にもそうであることを感じさせている。

デザインの機能性にとって必要なのは、「形態は機能が決定する」とか、「形態は機能を啓

示する」といった、機能主義の理論ではなくて「ハコも椅子になる」³⁵⁾といった素朴な機能性の考察からなされるデザインこそ、ほんとうにデザインの機能の本質にせまることができるのである。



33) バルセロナ椅子



34) ルイ15世様式の椅子

I-3 デザインにおける創造性

人間の頭脳から生み出される新しいアイデアや表現が社会進歩の原動力であることは、昔も今もかわりがないし、美術の世界こそは、その歴史をふりかえってみれば「創造」の一語につきるといえる。デザインは限りない人間の創造的行為なのである。

デザインにおける創造は造形思考であり、アイデアを形として表現することである。即ち、新しいアイデア、良いアイデアとして考察されるだけにとどまらず、アイデアが形として具体化され、形あるものとして表現されるものでなければならない。デザインが感性と知性のバランスの上になりたつ行為であるとき、デザインの創造は感性と知性の調和の上になければならない。即ち、感性的には、デザインの創造は、新しい、美しい感覚の創造であり、知性的なデザインの創造は、新しいアイデアの創造なのである。

「はじめに、神は、天と地とを創造された」旧約聖書冒頭のこの創世の物語は、世界最初の創造行為が神によってなされたことをしらせている。しかし、考えてみれば、このような創造は、今日われわれがデザインにおいて用いる創造とは、少々ニュアンスがちがっている。即ち、われわれがいう創造は、デザインにおいても何においても、人間の創造的行為であって、絶対的造物主である神の超越的創造行為とはちがうものである。したがって、創造という行為が、無から有を生み出すことといっても、おのずとそこには限界があり創造のちがいがあがる。ヘブル語聖書の記述にはすでにはっきりとこの区別がうかがわれる。即ち、創造ということばについて、神の活動、人間の力を全く超越した支配的な力によって、何か新しいものを創造する場合に限って用いられる動詞バーラーと、人間がものをつくること、その創造的行為に用いる動詞アーサーとがあった。今日、われわれが創造的行為を無から有を生み出す行為として考える

とき、その創造は後者、即ちアーサーであろう。そしてこの無からの創造は絶対的無ではなく、有から新しい有の創造と考えるべきではなからうか。そして、人間の創造的行為がほんとうにすばらしいものとなるとき、デザインにおける創造がほんとうに偉大なものとなるとき、その創造的行為は、神の超越的創造にはおよばないにしても、その世界にまさにせまろうとする、あるいは志向するすばらしい行為と考えられるであろう。そして人間社会の向上と幸福への願いが続くかぎり、人間の創造的行為は限りないものであり、デザインの創造もエンドレスなものである。

デザインの創造は、同じ美術である絵画や彫刻における独創性に加えて、それとまったく相反する普遍性、客観性の上になりたたねばならないところにデザインの創造のむづかしさ、困難性がある。一見、矛盾するようであるが、デザインの創造は、まったく常識的なあたりまえさ、人間の最も普遍的なものを基盤として、デザイナーの独創性が発揮されるような行為として特徴づけることが出来よう。

I-4 デザインにおける造形性

今日のデザインは、色と形と材質による表現にとどまらず、音とか光すらもとりいれて表現の可能性を追求しようとしている。

「創造的な精神から形が生まれる。あるいは、逆にいうなら人間は形をつくることによって創造的な精神を育てた。(中略)すべての文明は、創造的精神から、したがって形を契機としてのみ生まれた。³⁶⁾」

デザインは造形思考であり、アイデアを形として表現することであるように、とにもかくにも、デザインは「かたち」の問題であり、「かたちづくる」ことが問題なのである。ここでは、デザインの造形性を審美性と計画性という二つの観点からみることにしたい。

まず、いかなるデザインも美しくなければならないことは、デザインが今日、美術の一領域であることから当然のことであろう。デザインにおける美、審美性とは一体何であろうか。

人間はだれでも美を求め、美にあこがれる。デザインにおける美も、だれもが、美をデザインに期待しているからこそ、その関心は一層大きいわけである。しかし、近代の機械文明とそれによる生活がうみ出したデザインは、独自の生産過程と実用性の問題を含み、美の世界とはまるで別のことのように思えないでもない。井島勉氏は「美とは、単に美的に気に入るということだけでなく、人間による独特の意味内容を有する第二の世界創造である。人間がつくらなければ、人間がつくろうとしなければ存在することの出来ない世界である。美とはさまざまな歴史的現実の中に生きている人間の眼が、そのような現実の中に生きている自己の根源的な生そのものの表現を、彼がいま現に見ている色と形の中に見出した時にはじめてくり出されるものである。」と美についてのべている。即ち、美は、人間の眼が単に対象の色と形をうつしとる生理的器官たるにとどまらず、いつもその人間の生命的な自覚で充たされていなければならない。人間の目は自己の生命のいきぶきを持って美をつくり出しているのである。

人間性の解放にもとづく美意識の解放によって日常生活の場における一切の可視的な対象が美意識の対象となった。デザインの美はこのように人間生活のあらゆる場で、単に場所的のみにとどまらず、むしろ本質的に根源的に日常的な生活感情と密接な関連をもつことによって機能性と不可分な関係を有するところにその特質が考えられるのである。

デザインにおける造形性についてもう一つ考えねばならないことは、デザインの造形は計画的造形であるということである。デザインは、計画的造形行為として、ものをつくるための材料の選択から、その製作のプロセスを通じ、完成され、使用された後までも前もって考える行為なのである。絵画や彫刻もその発想段階においてイメージが確定し、完成後の姿を予期して制作が進められるが、デザインにおいても同じく、その行為は計画的に行なわれる。とくにデザインにおいては最初の計画が後で変更出来ないという点においてその計画性のきびしさが特質とされるのではないだろうか。もともとデザインという言葉それ自体が「計画する」「企画する」「設計する」「構想をまとめる」という意味をもっているとおり、デザインにおける造形は計画造形として考えられねばならないのである。

II デザインの領域

デザインの一般的概念について考察して来たが、それでは一体、何がデザインなのか、即ちデザインといわれている人間の行為はどんなものかという、デザインの領域について考えてみたい。さきにデザインは、広い意味内容をもつことばとして使われ、デザインの歴史は人類の歴史とともに古いと述べて来た。「口紅から機関車まで³⁷⁾」「ペン先からスカイスクレパーまで」といわれるごとく、デザインということばが広く使われるようになったのは、少なくとも産業革命以後のこと、もっと正確に言えば、今世紀になって、消費物資の大量生産が、大規模に開始されてからのことであろう。最近では、デザインということばは、もっといろいろの場合に使われており、たとえば政治のデザインとか経済のデザインとかといったように、人間社会のあらゆる面で使われるようになってきている。

川添氏はデザインの領域について次のように考えている。「デザインの領域には、二つの問題が含まれている。その一つは、デザインそのものが、人間の行為ないしは社会の中で、どのような領域を占めているのかということであり、もう一つはデザインの中に包括されているさまざまな分野が、それぞれどのような領域をもっているかということ、すなわちデザインの外延と内包の問題である。〈中略〉デザインの領域のひろがり（外延）は個々のデザイン分野（内包）にさまざまな内的変化を与えながら拡大しているといつてよい。」³⁸⁾

まず、個々のデザインの分野についてどのようなものがあるかといえば、今日一般的に考えられる領域には次のものがある。1. 装飾的デザイン。2. 機能的デザイン。3. 視覚伝達デザイン。4. 環境デザイン。5. 基礎デザイン。それぞれについて、さらに考えてみると、

1. 装飾的デザイン (decorative design)

- 染織 Textile Design
- 服飾 Costume Design
- 各デザインにおける装飾 Ornament
- アクセサリ Accessory
- 2. 機能的デザイン (functional design)
 - 産業デザイン Product Design
 - 工業デザイン Industrial Design
 - 工芸 Hand Craft Design
 - 家具 Furniture Design
 - 交通機関 Transportation Design
- 3. 視覚伝達デザイン (visual communication design)
 - 商業デザイン Commercial Design
 - 宣伝デザイン Advertising Design
 - 印刷デザイン Graphic Design
 - 文字 Lettering / 記号 Sign, Symbol / 挿絵 Illustration / レイアウト Layout
- 4. 環境デザイン (environmental design)
 - 建築 Architecture Design
 - 室内 Interior Design
 - 都市計画
 - 国土計画
- 5. 基礎デザイン (basic design)
 - 構成要素 形 Form / 色 Color / 質 Texture / 光 Light / 動き Motion
 - 構成原理 リズム Rythem / バランス Balance / 調和 Harmony / 構成 Composition
 - / 構造 Structure

デザインの分野としては以上のごとくで、さらにこまかく考えればきりがないであろう。

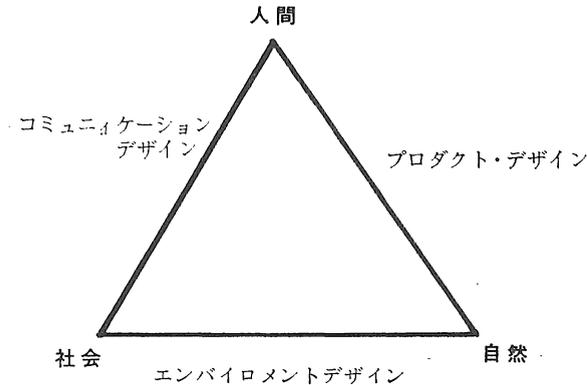
デザインの内と外、すなわち、人間の行為としてのデザインの分野と、デザインが人間社会にどのようなかわりをもつのかという二つの問題は決して別な二つの問題でなく、互いに関連する一つの問題と考えられる。この二つの関係を一つにまとめるユニークな考察が川添氏によってなされている。

1970年、大阪における万国博の「人類の進歩と調和」というメイン・テーマのテーマ展開のためにつくられたサブ・テーマ委員会で、川添氏は梅棹忠夫氏らとともに次のようなサブ・³⁹⁾テーマを決定した。

- 1) 人間それ自身 より健やかな健康の管理を
- 2) 人間と自然 より豊かな自然の利用を
- 3) 人間と人間 より深い相互の理解を

4) 人間と技術文明 より良い生活の設計を

これは、川添氏のデザイン領域論である「デザインの三角構造」⁴⁰⁾の基本的な考えとなっているものである。「デザインの三角構造」は今日のもっともよくまとめられたデザイン領域論であろう。人間と自然のかかわりをプロダクト・デザイン、人間と社会とのかかわりをコミュニケーション・デザイン、自然と社会のかかわりをエンバイロメント・デザインとしてまとめ下図のごとくモデルしている。



このようなデザイン領域論は、いままでまったくなかったもので、デザインの各分野を、人間と自然と社会という要素の上に考えていることは実に適切で、デザインの領域論について、これ以上のまとめは出来そうにないように思われる。デザインの領域が現代社会において、限りなく広がってゆくとき、デザインはますます現代社会に根をおろし、広がり、もっともすばらしい人間の創造的な造形行為となるであろう。デザインは未来に開かれた大きな世界であり、デザインには夢がある。デザインは美術の領域としてあると同時に、ただ単に美術の領域にとどまらない、美術を超えてかぎりなく成長してゆく領域なのである。

お わ り に

「美術史の立場から考えれば、おそらく何時の日か、後世の美術史家は、20世紀前半の美術を叙述して、一面においては広義の抽象美術の目覚ましい発展を、他面においてはデザインの同様に目覚ましい開花を特筆すべきであろう。そればかりでなく、この後代の台地から美術史の全土にわたる一つの新たな展望が開かれるかもしれない。」⁴¹⁾と中村二柄氏はいっている。即ち、あの人類最古の絵画といわれるアルタミラの洞窟壁画やラスコーの壁画も、けっしてあれがデザインではないとはいえないからである。このことからしても将来デザインによる美術史といったものが書かれるかもしれないのである。

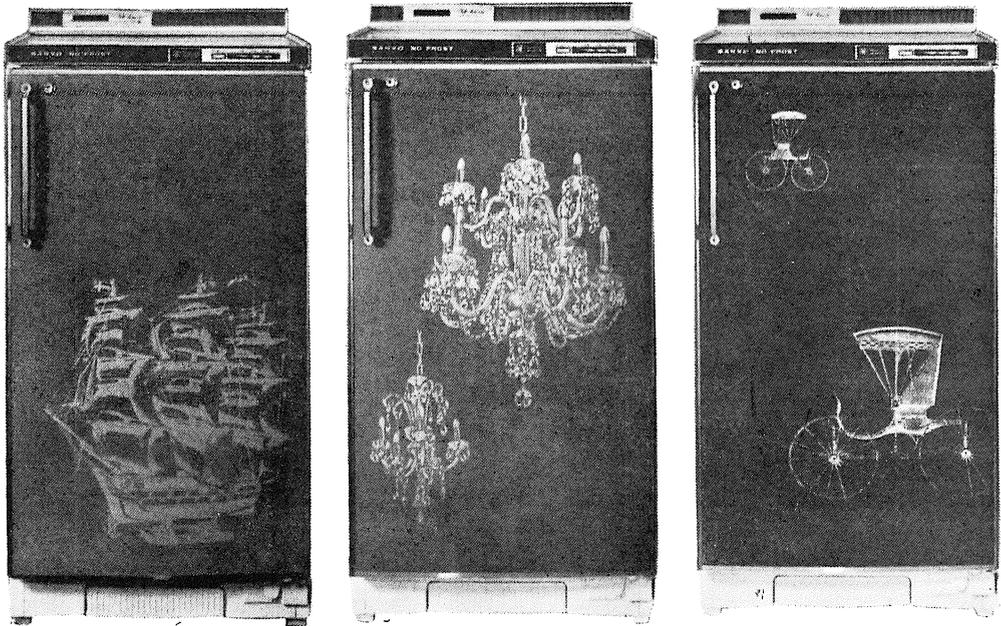
医学におけるグルンドと臨床が車の両輪のようにかみあって今日の医学の発展をしてきていることを考えると、デザインの世界は、これまで臨床のみが異常に発達して、グルンドに相当

する部分が貧弱である。これはけっして望ましいことではなく、むしろこのままではデザインの進歩はありえないだろう。筆者がとりくんだデザインに関する試論もこうした現状を反省しながらのささやかな一歩でしかない。1961年に日本美術教育学会で研究発表をして以来ちょうど10年目に一つのまとめが出来たことを喜ぶとともに、未熟な点を反省し、さらに研究を深めてゆきたい。

註

- 1) デザインはすでに、国語のうちに定着し、design とは別のニュアンスを持った意味を獲得している。
- 2) 戦後、タバコのピースのデザインをしたアメリカのレイモンド・ローウィに支払われたデザイン料が当時、商業美術界の常識ややぶったものとして話題になり、そのすぐれたデザインは、パッケージ・デザインの目的と使命を完全に満たしたものとして、わが国デザイン界に衝撃を与え、それまでは、デザインといえば、ドレメですか、文化ですかといった服飾界の用語でしかなかったデザインについての認識をあらためさせ、デザイン・ブームのきっかけをつくった。
- 3) 小学校学習指導要領の展開，図画工作科編（明治図書）p.74。中学校学習指導要領の展開，美術科編（明治図書）p.61。
- 4) 現在，小学校の図画工作科，中学校の美術科と教科名がちがうことなどから，これを造形という名称に改称しようという人が多く，実際にも，美術教育，図画工作教育というより造形教育といわれる方が多くなって来ている。
- 5) 昭和33年改訂，中学校学習指導要領，（明治図書），p.133.
- 6) 「哲学入門」，ヤスパース（新潮文庫）。永遠の哲学，p.22.
「芸術は決して哲学ではない。哲学と芸術とは二つの別個のものである。だが何についても，哲学的に考察できないものはない。つまりなにでとも，何らかの哲学的問題を提起しないものはないのである。とくに芸術は実に多くの哲学的問題を提起する。」——芸術とは何か，S・Kランガー（岩波新書）p.1.
- 7) 「現代のデザイン」，一デザインの起源—勝見勝編（河出新書），p.10.
- 8) 「デザインとは何か」，川添登（角川新書），p.108.
- 9) 「L. designare. deissignare」, 「in16thc. F, desseing dessin」, 「in16thc. It. disegno」. 英語の design と仏語の dessin は同じ語源語。日本においては習慣的に仏語 dessin を絵画用語デッサンとして使用している。The Oxford English Dictionary 1961 p. 244.
- 10) Encyclopaedia Britannica p. 259.
- 11) Ibid. p. 259.
- 12) 前出「デザインとは何か」p.27.
- 13) デカルトは厳密な意味では神だけが実体である（それ自身によって存在するもの，その存在のために他物を必要としないもの）としながらも，物体と精神とを有限な実体と認めた。カントは物自体の認識は不可能だと主張し，実体の概念は現象を認識するためのカテゴリーにすぎないとした。後者の立場からデザインを物質と精神にかかわるイメージ，アイデアとして，単に思考のうちにあるにすぎないものを，意識の外にあるもの，実現された実在物として考えること。
- 14) 「デザイン宣言」（美術出版社）p.56.
- 15) 「第1回日本インダストリアル・デザイン会議録」，p.17.
- 16) 「工業デザインの実務」（池田書店）p.13.
- 17) 「現代デザインを考える」（美術出版社）p.177.

18)



- 19) illustration. n. 例, 実例, さし絵, 説明, 解明, であるが, 片仮名でイラストレーションという場合はデザインの絵をいう。
- 20) 良いデザインは常にグッド・デザインであってベスト・デザインではない。なぜなら, 社会生活の様式は推してゆくから, それにマッチしたデザインがつねに要求され, 新しい製品は, つねにより良いものを志向して限りがないからである。
- 21) 大学美術教育学会誌 (1970) p.37.
- 22) 前出, 「デザインとは何か」 p.27.
- 23) 前出, 「デザインとは何か」 p.140.24)
- 24) intellectual Ludditism. 1811年~16年にかけてイギリスの靴下製造工場にはじまる機械破壊の暴動ラツダイト (名称は破壊者の一人ラッド (Ludd. N) の名に由来する。) に対してモリスの運動は理性的であったことからこのように呼ばれている。
- 25) William Morris, 1834~1896. モリスは詩人でもあるが, モリスの詩についての研究が小林定義氏によってなされている (教育学部紀要, 人文・社会科学, VOL. 2, p.36.)
- 26) 近代デザイン史における, アート・アンド・クラフト・ムーブメントとしてモリスの美術工芸運動は近代デザインの出発点として重要視される。
- 27) 「インダストリアル・デザイン」, H・リード, 勝見勝訳. (みすず書房) p. 6.
- 28) 「インダストリアル・デザイン」, H・リード, 勝見勝訳. (みすず書房) p. 6.
- 29) 「インダストリアル・デザイン」, H・リード, 勝見勝訳. (みすず書房) p. 8.
- 30) Deutscher Werkbund, DWB.
- 31) Horatio Greenough 1805~1852.
- 32) Mies van der Rohe 1886~.
- 33) 世界美術全集37. 西洋・現代, (角川書店) p.100.
- 34) 世界美術全集34, 西洋・近世II, (角川書店) p.20.

- 35) 前出, 「デザインとは何か」, p.168.
 36) 「万国博美術展カタログ」, p.5.
 37) レイモンド・ローウィの著書の題名。
 38) 「現代デザイン講座4」, (風土社) p.9.
 39) 前出, 「現代デザイン講座4」, (風土社) p.17.
 40) 前出, 「現代デザイン講座4」, (風土社) p.16.
 41) 関西意匠学会誌8/69 p.93.

参 考 文 献

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|-------------------|
| 口紅から機関車まで(上・下) | レイモンドローウィ著 藤山愛一郎訳 | 学風書院 |
| 現代のデザイン | 勝見 勝編 | 河出新書 |
| デザインとは何か | 川添 登 | 角川新書
角川選書(改訂版) |
| 現代デザイン講座4 デザインの領域 | 川添登他監修 | 風土社 |
| デザインの基礎 | 山口正城・塚田 敢 | 光生館 |
| インダストリアル・デザイン | H・リード, 勝見勝訳 | みずず書房 |
| 現代デザインを考える | 林 進 編 | 美術出版社 |
| 現代デザイン理論のエッセンス | 勝見 勝監修 | べりかん社 |
| 第1回日本インダストリアルデザイナー会議録 | | 日本インダストリアルデザイナー協会 |
| 現代デザイン事典 | | 美術出版社 |
| デザイン宣言 | W.D.ティーク著 | |
| | G.K. インダストリアルデザイン研究所訳 | 美術出版社 |
| デザイン教育大系5 プロダクト・デザイン | 小池岩太郎編集 | 誠信書房 |
| 現代デザイン入門 | 勝見 勝 | 鹿島研究所出版会 |
| 世界美術全集37 西洋・現代 | | 角川書店 |
| 万国博・美術展カタログ | | 万国博美術館 |