

ベーシックデザイン教育のあり方 (1)

木下武志 (感性デザイン工学科)

How Education of Basic Design should be (1)

Takeshi KINOSHITA (Perceptual Sciences and Design Engineering)

In this study, I aimed to discriminate between education of basic design and education of composition and construction. Watching the works of students of BAUHAUS, value of design was not seen in their composition and construction. However, they were regarded as basic design. The results show some important factor for today's real basic design. I have recognized that design through education of basic design is an effective way in the future.

Key Words : Composition and Construction, Basic Design, BAUHAUS

はじめに

デザインという、今日あまりにも広範な分野で用いられている単語と概念を扱うときに重要なのはその定義である。言葉そのものはラテン語の語源【designatio】には、「印をつける」や「図（絵）で説明する」などの意味があり、本来の概念は、モノや情報を作ることではない。実際の現場でも、概ね図1のように製作は各プロセスは区分されている¹。また、この基盤となるベーシックデザインをどう捉えるべきかを判断する場合、世界初のデザイン専門教育機関とされているバウハウス²を対象とすることは有意義であると考えられる。

今日のベーシックデザインと関連付けられる予備課程は、ワイマール・バウハウスでは半年間の教育期間であったがデッサウ・バウハウスに移行して基礎過程として名称を変更し、その有効性のため教育期間も1年間へ延長されている。この基礎過程による教育が今日の現代デザインの基礎教育科目であり、その成立に関与した教育者たち(イッテン, モホリ・ナギ, アルバース, カンディンスキー, クレーなど)の教育や研究の実験成果である。日本でも取り入れられ、造形基礎や基礎デザイン, ベーシックデザインなどといった複数・不確定の名称で美術・デザイン・工芸教育分野の大学や専門学校, 中学校の美術教育などに取り入れられている。

本稿の目的は、現代デザイン教育に有効な基礎教育としてのベーシックデザインを対象に、バウハウ

スや日本での造形教育と実社会で求められているデザイン能力を関連させて考察しながら、そのあり方について模索を試みることである。

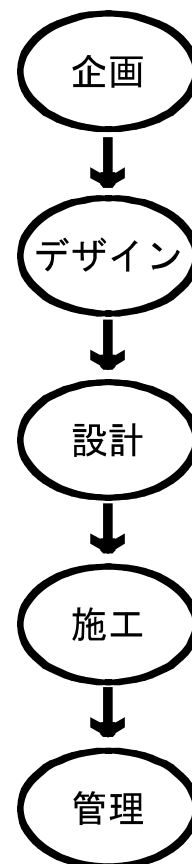


図1

1

バウハウスでの予備課程や基礎過程は、入学直後の導入的カリキュラムの中で実験的に始められている。その主な目的は、造形エレメントである形態・色彩・材料（質感）に対する基本的な理解と構成を体験的に学習することであり、バウハウス資料館などで当時の学生の課題作品が僅かに残され、実際の教育内容の垣間見ることができる（図2）³。しかし、平面作品ではその多くが基本的な色彩理解を目的とした彩色トレーニングや幾何学的形態の単純な組み合わせ、人体を基本にした描写、写真の資料ではあるが立体作品では各種の素材を組み合わせた課題作品である。しかし、そこに課題としての合目的なデザインの価値付けや評価を求められた形跡が見られない。ということは、そこまで求められていない課題であったと理解するしかない。各作品が参考資料として残存していることから、決して課題内容を満たしていない評価の低い作品ではないはずだからである。

課題作品群の観察から、教育段階として最初に素材に触れてその特徴を理解し、次に色彩の平面上での彩色による理解、その次に形態を平面や空間で組み合わせを実体験の中で表現の可能性を学生たちが個々に理解していることが明かとなる。そして、これこそがバウハウスの予備課程や基礎過程の教育内容の目標であり、それ以上ではなかったことを示している。すなわち、この内容は、日本では「基礎造形」と呼ばれる科目の範疇であり、「ベーシックデザイン」と呼べるまでの内容を含んでいないのである。この点で、当時のバウハウスでの実際の基礎造形教育はその萌芽が実験的なアイデアの中にあっただにせよ、デザインプロセスに不可欠な与えられた課題の目的に適合した造形・構成エレメントの統合組織化や、ヴァール（色価）やムーブマン（動勢）を考慮した美や快（＝視覚的満足感）の追求がなされていないことから、ベーシックデザイン教育を確立させるまでに至らなかったと考えられる。結果、ドイツで14年間続いたバウハウスはその名の通り「建築（パウ）を主体とした総合造形教育機関」であり、一般に言う「世界最初の専門的デザイン教育

機関」ではなかったのではないかと推測できる。事実、バウハウスをデザイン教育機関と見做したのは後世になってからのことであり、自らをデザイン学校と称した形跡はない。より調査しなければならないが、その後のモホリ・ナギ、ギオルギー・ケペッシュらがシカゴに設立し、イリノイ工科大学（ITT）に併合された「ニューバウハウス」がデザイン教育の発祥としては相応しく、その発展による誇張な評価が元祖のバウハウスにまで及んだのではないか。しかし、工学系の大学において、デザイン教育の継承が中断しているのも、日本の現状にとって暗示的である。



図2

2

日本における幾つかの代表的な専門教育機関を調査した結果、バウハウスがデザイン教育機関であったという錯覚から、その基礎過程の造形訓練がベーシックデザインではないのにデザイン基礎教育のように受け取られてきたのではないだろうかと考えられる。本来、造形基礎は、美術とデザインの両方を含む内容であり、構成とも呼ばれバウハウスでの教

育内容を継承している。「造形基礎」では教育目的に造形エレメントの統合組織化，視覚的バランスを要求し評価基準が明確に指摘している事例はほとんど見当たらない。ただ，伝統的に実践的なデザイン制作に取り組む以前に，色彩，形態への体験的理解を目的としての必要性があるという認識で教育されている場合が多いようである。この理由からか，教育の現場において学生から人気がなく，序々に古典的な教育方法と軽視され，形骸化している。そして，実際の専門教育機関で教育科目として取り扱われない（科目名はあるが実際の内容が伴わない）状況やそのほとんどが美術・芸術大学へ進学するための受験実技課題に設定されることにより，受験予備校において受験技術の一部として教育されているのが実情となっている。その意味では，図3で示すように「ベーシックデザイン」と呼べるべき教育内容が明確に存在していない。

美術・芸術教育と混同されてしまった経緯を持つベーシックデザイン教育は，その基礎教育本来の目的や意義・理論について，教える立場の側（教官）も教わる立場の側（学生）も見失ったままであるという，他の学問分野・領域においては信じられないような状況にあるのではないか。この要因の一つとして，芸術系教育の持つ，情操・表現教育などとの混同も指摘できる。結果，デザインと美術の存在意義の区別もつかない人材が社会に大量に輩出され，さまざまな産業分野のデザイン部門に参加し担当しているのである。

「美」もデザインの的には機能の一つの要因だが，例えば，機能面で性能がある程度均一化してくると，消費者が商品を選択するときの基準は間違いなく「デザイン」である。それが誤ったデザイン理論が応用され，その効果が期待できなかつたら，果たして国際市場でその国の「商品」は他国との市場競争で不利な状況になり，その結果が何を意味するのかは明白である。企業側が，採用した人材が実は期待するデザイン能力を持っていない「機能不全」であるという事態を理解したら，どういう感想を持ち，状況となるのか想像に易しい。

実はもう，デザイン分野にかかわる教育，研究を

従来型の教育・研究機関に委ねてはならない状況にあるということ気づかなければならない時期にきているのではないか。実際に教育の現場にいと学生の中にはそれに何となく気づいている様子も伺える。現状の美術とデザインとの誤った癒着から分離させ，純粋なデザイン，そのためにも，むしろ工学など他分野との連携こそが肝要ではないか。デザインを科学する学問領域を確立し，その技術体系や教育体系を構築させ，実施することが問題解決の糸口になるように思われる。

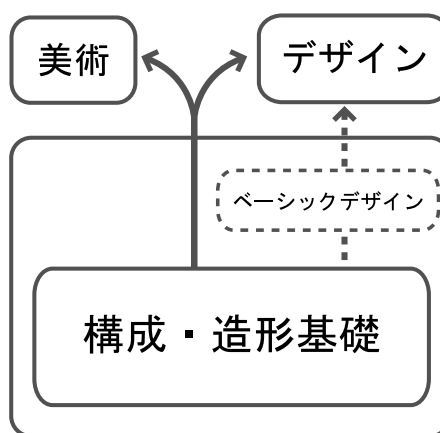
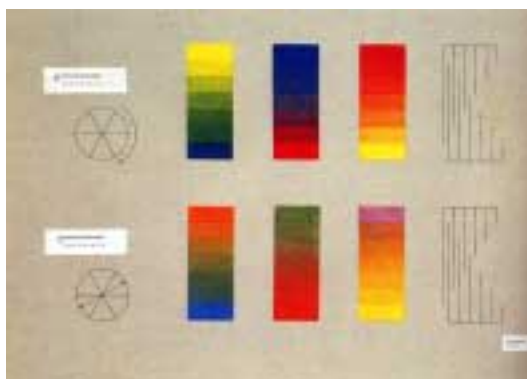


図3

3

ベーシックデザイン実習課題の類別として「色彩構成」，「平面構成」，「立体構成」，「空間構成」，「時間（映像）構成」があり，パウハウスにおいても当時の学生作品が現存している（図4a～c）。これらは主に，それぞれ構成を行うための空間の違いによる区別である。すなわち，「色彩構成」と「平面構成」は2次元空間，「立体構成」と「空間構成」は3次元空間を対象として造形が行われている。しかし，なぜ「色彩構成」は対象空間が2次元のみなので，あたかも平面構成課題の前段階であるような位置付けとなっているのであろうか。平面，立体，空間などの呼称などと異なり，色彩は造形エレメントに属しているので，すべての空間に横断的に求められるべき教育内容だからである。

色彩の課題が2次元を対象として，確かに，全ての対象空間においてこの教育内容を成立させること



(a)



(b)



(c)

図4

は可能なのであるが、教育の導入部分として、最も構成理論が捉えられやすい平面構成から始めることに関連しているからであろう。平面構成で必要となる不透明水彩絵の具などの画材や平筆などのような用具の使用に慣れるためにも、まず、色彩構成課題について平面を対象として彩色トレーニングを設定し、そのまま連続する形式で平面構成課題に移行することが教育される側にとっても違和感が少なく取り組みやすいからである。また、3次元や4次元空間での色彩訓練は、スタジオでの照明設備やコンピュータグラフィックスによる表現技術が必要となり教育環境という面で困難であると考えられる。この理由から、色彩構成が平面のみに限定されており、その他の対象空間での構成課題が考案されていないことは問題である。この辺りは、新しい教育内容を必要とする課題が残されている。

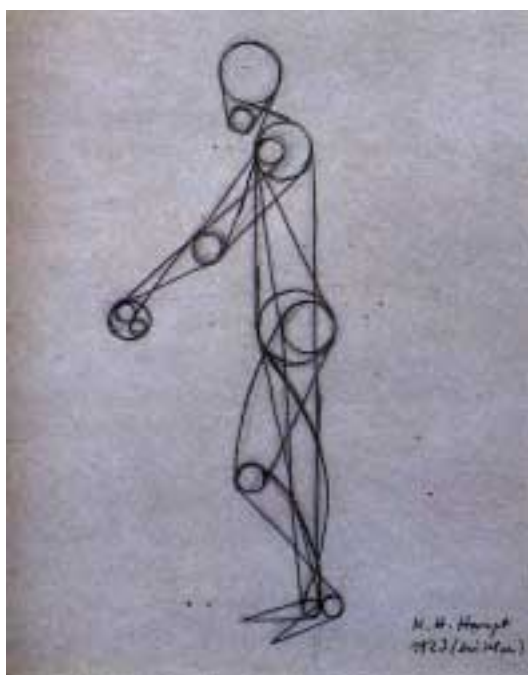
バウハウスでは、色彩の他、形態も素材の実技課題も存在していた(図5a,b)。それらは、ベーシックデザインという教育内容ではなく、単に造形エレメントに対する体験的教育であったと判断できる。では、なぜ同じ造形エレメントである色彩だけを構成するという色彩構成と呼ばれる教育内容が存在するのか。構成というのは、その造形エレメントとして、形態、色彩、質感(材質)と構成エレメントとしての具体的な対象物が揃う必要があり、色彩のみの構成は存在し得ない。平面での色彩構成であろうと、色彩のみでは存在することができず、閉じられた空間である色面という範囲(形態)を必ず伴うからである。よって、前述で示したように、構成とベーシックデザインとは関連性はあるが、別の学問領域であると促えられる。

4

ベーシックデザインにはどのような構成が求められるのであろうか。この、どのようなというのは多様な側面を含んでいると考えられるが、教育の一環としては最低でもその評価方法に繋がる視点が求められるのは当然である。どのような状態に構成が行われていれば評価が高く、あるいは低いとするのか。これは、他の学問と同様にある状態を正しいとし、



(a)



(b)

図5

ある状態を誤っているとすることである。では、何を正しいとすることがこの教育内容にふさわしいのであろうか。何でも正しい、あるいは課題出題者本人が正しいと思えば正しいとか、評価する側の個人的な嗜好で判断されてしまうという曖昧さが存在するとしたら教育として成立しない。しかし、デザイン教育が、美術教育に取り込まれてきた経緯により、この価値基準、評価基準を見失ってしまっているのではないであろうか。まるで、初めから存在しなかったように。

デザインには厳格に評価基準が存在し、明確な正・誤・合・否の判断がなされなければならない。しかし、本来、自己表現に価値を見出している芸術家（美術家）や美術教育者は、一定の社会的・産業的な価値観、評価基準に一般的に疎く、または、抵抗感を持ちやすい傾向があり、産業技術としてのデザインを教育する者としては不適格と考えられる。

デザイン教育が成立した経緯を察すれば、その評価基準は容易に理解できる。ヨーロッパ市場で苦境に立たされたドイツ製品の商品価値を上げるためにその必要に迫られて誕生したのがバウハウスの造形教育であり、商社でもあったバウハウスは確実にその実験・研究効果で自社商品を製作している。その造形教育の発展形であるデザインが「産業技術」であることは疑いようがない。そこに必然的に要求される価値基準こそがデザイン教育に必要な価値基準なのである。大量生産にされる製品の販売を促進させるためやそれをマスメディアを介して宣伝広告するために、消費者へ与える心理的影響力こそがデザイナーに求められる「能力」なのである。これを自己表現や自己満足のみとその価値を見出している美術（アート）と混同されるということは、デザインそのものの存在さえ否定されかねない愚挙なのである。

多くの美術大学（アートユニバシティ）にデザイン学科が存在し、そこでのデザイン教育によるデザイナーの輩出がこの国のデザインに対する理解を混乱させ、一般にも勘違いを起させ、産業界にも深いダメージを与えていると考えられないだろうか。デ

ザインが美術的能力の応用(応用美術)して、製品や広告媒体に美的付加価値を付ける程度の能力に蔑められている今日の状況は早急に改善される必要がある。

おわりに

バウハウスのわずか 14 年での閉鎖やニューバウハウスの工科大学への併合などの影響により、ベーシックデザインを確立するために展開された教育・実験の中断で継承が断絶している。また、他の文化圏へ継承されていくときの誤った解釈、無理解により歪められてしまったと推察できる。また、基礎教育ということから、即効性が期待されず、産業界からの要請がなかったことも今日のこの名称だけが残り、実質を伴わない学問教育にしたことに繋がっているととも考えられる。

バウハウスでの多様な実験は、その後の現代デザインにむすびつき良かれ悪しかれ色濃く影響を残している。しかし、その経緯により、時代の中に埋もれていってしまったアイデアも多かったのではないだろうか。その中の後世に有効で重要な一つがベーシックデザインであり、確かに当時のままの表面的な教育内容では、現状では適応できない古臭いものとして捉えられるかもしれない。しかしそれは、その表層を見るうえでの判断であって、そのコンセプトの重要性は、後継者がいなかった不幸から未完成のまま価値を失ってしまっているように考えられる。

この教育内容の学際性は、21 世紀を迎えている我々にデザインという専門教育を超えて、重要な思考方法や価値観を涵養する可能性を内包している。他分野の専門家、権威たちの無理解のために中断している状況を変え継承し、現実社会にとっての有効な教育・研究分野として確立させなければならない。

ベーシックデザインを実際に教育する為に明らかにならなければならない問題は多く、構成の法則、評価基準、指導方法については今回論及できなかった。今後は、そのあり方の基本的な概念を軸に対象空間と造形エレメント、構成エレメントとの関連からの考察を行う必要性を感じた。最後に、図の作成・レイアウト、写真撮影に協力していただいた山口大学

理工学研究科の篠原久美子氏に感謝します。

本研究は、平成 14 年度科学研究費補助金(特定領域研究(A)(2))によって行われました。

註

- 1 図 1 のフローは、一般的なマスプロダクションでの製品・情報コンテンツ制作の場合の一例である。当然、業種によりバリエーションが存在している。
- 2 バウハウスは 1919 年にドイツのワイマールで成立した後、外部からの圧力や内部の理念的な対立などで Dessau、ベルリンへと場所を移しながら変容し、1933 年閉鎖された。しかし、この 14 年間は現代デザインを成立させるための実験期間として捉えることができるだろう。
- 3 ドイツ、ベルリンにあるバウハウス博物館は、当時のバウハウスで制作された作品や教育に関する文献などの資料を展示・保管している。図 2 は、私が資料を閲覧し、学芸員に説明を受けている状況である(2002 年 12 月)。

参考文献

- 1) 三井秀樹：美の構成学 バウハウスからフラクタルまで、中公新書、1996
- 2) 大西慶憲他：デザイン基礎、武蔵野美術大学短期大学部通信教育部、1991
- 3) 宇都宮美術館編：バウハウス展 ガラスのユートピア、読売新聞社・美術館連絡協議会、2000
- 4) セゾン美術館：バウハウス 1919-1933、セゾン美術館、1995

(平成 14 年 12 月 27 日受理)