

# デザイン基礎教育の考察

— マス・イメージ世界におけるデザイン基礎教育の課題

A Study on the Fundamental Education of Design

— A Subject for the Fundamental Education of Design in the Mass-Image World

山下 英一

YAMASHITA Eiichi

The Classic-Image World has been collapsing by the rapid expansion of the Mass-Image World, now. In this situation, "design" has still been understood as a part of arts in art universities. I would like to consider that the present condition of the fundamental education of design in which the problems are caused by the conservative attitude, and to make clear its limit and possibility of educational results. Finally, by showing the education as an example in the Informatic Section, Department of Informatic Design at the Tohoku University of Art and Design, I shall explain a potential example in order to overcome the conservative attitude in the field of design education at Japanese art universities.

---

## 1. はじめに

### (1) デザインの基礎教育の状況

既成の美術大学の中に所属しているデザイン科の受験では、絵画、彫刻といった美術科の基礎勉強と同じく、個人の造形力の有無、つまり、ものをつくる（絵を描く）技術の優劣が問われる。各美術大学のデザイン科の試験科目は、石膏像または静物といった対象物の写実描写であるデッサンと、平面または立体等の構成力を見る構成問題があり、出題の仕方、条件等に多少の差異はあるが、この各自の造形力を見るという評価基準には従来から変わりはない。

このデザイン科受験に必要な造形力は、高校及び独学では対処できない特殊な能力として専門の指導者と環境が必要とされ、デザイン科の受験生全体を美術予備校がほぼ一手に引き受けているのが現状である。そして美術予備校は、デザイン科の基礎勉強のために造形力を身につけさせる特殊な訓練の場所として、デッサンを中心とした年間のカリキュラムを組み、受験予備校であると同時に、デザインの基礎教育の機関としての役割を担っている。

言うまでもなく、各大学のデザイン科の入試には、そのデザイン理念が何らかの形で反映されているはずなので、各美術大学のデザイン科の入試自体が、美術の中の一分野としてのデザインの位置付けをあらわしているといえる。

ここから、各美術大学のデザイン科は、必要とされ

る基礎力を美術予備校に自覚的ではないにしろ、結果的には依存していると同時に、デザインの理念を大きくは従来の美術に依存しているという曖昧な依存状況が、現在も続いていると言い切れよう。

造形力は、確かに産業社会の中で有効に機能した面はあるにしても、社会構造自体が加速度的に変わり高度情報化社会に入ったといわれる今、既に一般の人々がデザインに対して美術の一分野としておさまりきれないものを感じている中で、各美術大学のデザイン科は、新しい教育理念と方法をまだ明確には打ち出すことができていないのが現状である。

そこには、デザインは造形力から入るべきだという、「ものをつくる」のがデザインであるとする強い先入観と、小、中、高、そして予備校、大学を含めての伝統的な根強い先入観、つまり知識・技術を教えて伸ばす、教わって伸びるといった教師と学生の連続性が現在でも成り立つと考える教育観が混在した、その形骸化した姿を見ることができる。

そして、制度と制度の間で機能する美術予備校は、集まってくる今現在の感性的存在である学生たちと、各美術大学のデザイン科が要求する基礎勉強との乖離を、つまり言い換えれば、社会の無意識のシステムの高度化\*1が、押し上げた若い人たちのマス・イメージ\*2体験をしている感性に対して、造形の問題だけで感性を計ろうとする美術大学のデザイン科の入試とのちぐはぐな滑稽さを、隠すことのできない切実な問題として、本当はかかえているはずである。

## (2) 本論の概略

筆者が今、所属している情報計画学系では、デザインはまず次のように述べられ、新しいデザイン教育がスタートし方法論が模索されている。

「『デザイン』とは、人間の創造力、構想力をもって生活、産業、環境に働きかけ、その改善を図る営みと要約できます。つまり、人間の幸せという大きな目的のもとに、創造力、構想力を駆使し、私達の周囲に働きかけ、様々な関係を調整する行為を総称して『デザイン』と呼んでいます。」<sup>1)</sup>

この情報計画学系の中で、筆者も新しくデザインと

は何かを模索している段階であるのだが、造形力がデザイン一般の基礎技術であるとする従来の教育は、少なくともこれからの社会の総合的なデザインを考えるための基礎にはならないということを、示すのが本論の目的である。

本論は、まず、美術の中に含まれるデザインといった位置付けから生まれた美術予備校のデザイン科の70年代後半の共同の幻想構造を、制度が徐々にシステム化しはじめた時期の典型的なモデルとして示す。次に、社会の加速度的な無意識のシステム化によって感性が押し上げられるように育ってきた情報化社会（マス・イメージ世界）のまさに申し子である学生たちが、この従来からのデザインの基礎教育を強いる現場としての美術予備校の中で、どのような摩擦と問題をかかえているのかを考察し、美術という理念を上において、そこから降りてくる造形力（技術）の鍛錬というデザインの基礎勉強の事実上の解体を明らかにしたい。

そして最後に、この美術・デザイン系のデザイン教育に対して、文化・デザイン系のまったく新しいデザイン教育の実践として、3年前から進められている情報計画学の実践から、現時点で多少見えてきた方向性を述べることにする。

## 2. デザイン基礎教育の問題点

### (1) 古典イメージ世界とデザイン基礎教育

美術予備校のデザイン科の受験生が急激に増えはじめたのは1970年代の終り頃からである。背後で社会のシステム化が進行していたこの時期の美術予備校のデザイン科を、デザインの基礎勉強が美術の基礎勉強に含まれていると信じられた典型的なモデルケースとして、まずはその共同の幻想の構造を抽出してみることにする。

各美術大学のデザイン科への進学を志す受験生は、美術予備校のデザイン科に通い、美術を頂点に見上げるようなデッサン中心のカリキュラムの中で、円錐のようなイメージをつくり、そしてその内側につつまれた。

最初に立っているこの円錐の底面は、普通の生活の

場所、家族のいる日常の場所であり、美術は、それに対して上部にあるものとして信じられ、この美術の理念・理論から降りてくる技術（造形力）を身につけていくことは、自然な成長であり、段階をおって確実に上昇することであるよう思えた。

デザインという言葉に惹かれて、デザイン科を受験するといっても、当時、美術大学にデザイン科がある限りは美術の中に含まれる一分野であることに疑問を持つことは、一般的には困難であり、受験生は、デザインの知識・情報は、美術と同じく各美術大学に集約していると想像した。

芸術観が大きく変動した20世紀美術も、こうした円錐の頂点に位置するものとして見え、学生たちには古典、近代、現代の美術は、まず日常生活の上部に連続している尾根のように感じられた。そのためデザイン科の受験生は、円錐の頂点により近いと思われる絵画彫刻等の美術科に対して多少の不愉快さを感じる中で、またはその美術科の「重さ」とは違う造形の世界の広がりを見無意識にデザインに求めるように造形力を磨くことになる。

上に向かって登るにしたがって狭くなる円錐の上昇のベクトルは、試験における合格の入り口の狭さと重なり、上昇することと競争率の高さには、必然性があるように受験生はとらえた。そして、この日常からスタートし、垂直に上昇するというような考え方は、普段の日常・生活から上に向かえば鳥瞰できるような、美術に知識と同様の日常を超えた広がりイメージを持つことにも繋がった。

この美術の自由感というところから見れば、受験という制度の狭さは矛盾に見えたが、受験に合格するという開放感と頂点で自由になるという世界観とは、上昇自体の意味が問題にされないため本質的な矛盾ではなく、交換可能な一点であり、無意識に円錐構造を支えていることには変わりがなかった。

「デザインとは何か」に関しては、美術の一分野であるという以外には不明快で、美術の理念から降りてきた技術の一種であるというのが、その場所での自然認識であった。基本的には、彼らの「絵を描く」「ものをつくる」という行為は、自然発生的な表現の時間の中にあっただが、美術は「知」でもあり、頑張る根拠をその場に与えたといえるだろう。デザイン自体

の起源を問う契機は、まだ生まれなかった。

ここで、その後の推移をわかりやすくするために、この典型的な美術予備校の共同の幻想の円錐構造を強固につくっていた要因を大きく三つに整理することにする。

一、高校から大学に行く、つまり次の段階に行くためには受験をして合格をしなければいけないという一般の受験制度と同じ時間の中に美術予備校の受験生もいることに変わりがない。そして、志望人数に対する募集人数の少なさから来るデザイン科の受験競争率の高さという本来は制度から来る問題に、出口が高くて狭いという、出口を一点としてとらえる円錐構造のイメージを受験生は実体として持った。

一、元来、勉強とは苦しいものだという伝統的な教育観がある。苦しくても努力して一步一步高い所に登っていくというのが勉強であるという先入観と、日常から登りきった頂点で見渡しよく開放されるはずであるという先入観が重なり、受験生は自分たちは円錐構造の中で頑張るというイメージを無意識につくることになった。

一、上記を技術の面から言い換えれば、はじめにまず美術という上位概念があることから、これが抑圧としての「重し」となり、これから解放されるのを彼らは無意識に望むため、造形力という技術を身に付けることによって、日常から美術（知）という理念へ向かって上昇しようとした。外部から見れば、頂点である美術が、幻想全体を引っ張り続けている円錐構造を見ることが出来る。

デザイン科の学生たちは、円錐の底面から見上げれば、技術の向こうに美術という奥行き（理念・理論）を感じながら絵を描き、美術の場所が理論として語られるときは、その現実化の方法が個人の能力差としての造形力（技術）となり、そして、美術の場所が理念の「重し」として語られるときは、惹き付けられるが自由にもなりたいというような、幻想が凝縮する場をつくった。

美術予備校のデザイン科（教師たち）は、前近代の時間にいる生徒の成長の時間（物語）に、古典近代の

融合した美術という中心になるものを自覚的ではないにしろセットし、造形の基本は「自然」であるという古典イメージ世界のナレーションによって、自然感（秩序）をつくる造形力（技術）を個性の問題としてバランスをとり、造形技術の能力差と個性を同次元の中で同一的に評価した。

そして、各美術大学のデザイン科の分類の仕方でもわかるように、デザインは産業社会に機能するための造形技術といった社会背景の中で、デザイン科の受験生たちは、無意識には美術の抑圧から自由になることを望み、美術＝技術として造形をスタイルとして自由に扱えるような基礎勉強をしていったといえよう。

その後の社会的な機能という面から大きく眺めると、彼らは合格の開放感によって、身につけた造形力をモダンの合理性の空間に対応するデザイン技術とし、あるいは美術の重苦しさから開放されるような都市の中の感覚的な差異としての個人表現まで造形表現の幅を広げた。まるで80年代の社会（都市）の空間的な広がりと同比例するように、あるいは受け入れる土壌が社会に準備されていたかのように、様々に開いて機能することになった。

結果から見れば、美術予備校は、造形が好きな若い人たちを、社会のシステム化が要求するモダン（ポストモダン）の時間につなぐための変換装置としての初期的役割をしたことになる。これは、社会のシステム化が進む中で、時代が、美術予備校のデザイン科に要求していった基礎教育であった。

このことは、デザイン科受験の問題を次のように言い換えることを可能にする。

根本的には、美術大学のデザイン科が試験で行なうデッサンや構成は感性の表現であるので、円錐の上部で合格する（合格した）と受験生たちは思ったとしても、その円錐は、制度が支えながら共同につくった幻想であり、そこに合わせて表現した者は鈍い画面をつくったにちがいない。受け入れ側（制度）の感性は、自然感を限界にしていたとはいえ、本質的には、時代の無意識に対応した個人の感性が、画面の問題として競われ、それが美術大学のデザイン科の受験の問題であった。無自覚であれ、結局は自分の感覚をその場で信じられるか信じられないかということに帰結したはずである。

感性を問題にする限り、このことは現在も基本的には変わらないのだが、問題は、現在のここまで広がった感性を画面だけで表現するには狹すぎるということであり、教えることは感性を逆に抑圧することに繋がるという、基礎教育自体の意味が本質的に問われていることにある。次にこの現在の教育現場がかかえている問題を考察しておくことにする。

## （2）マス・イメージ世界による古典イメージの解体

80年代から90年代へと、社会は加速度的に高度消費社会、高度情報化社会といわれる段階に入りはじめたと一般的にいわれている。そして、そういう中でデザイン科受験者数は70年代後半時の倍以上に増えていった。

高度消費社会、高度情報化社会についてはいろいろな言い方がされているが、ここではそれ自体の定義を論じるのが目的ではないので、前述の美術予備校デザイン科の共同の幻想構造の背景にあった産業社会との差異を明確にする意味で、本論のテーマと関係づけが可能であるような、この新しい社会についての他者の言節を引用し、まずはそこを切り口にするにしたい。

たとえば、哲学者の竹田青嗣氏は、この現在の高度消費社会の特質について次のように述べ、人間の欲望のあり方の根本的な変化が生じているとしている。

「現代社会のひとつの大きな特質は、わたしたちが居ながらにして、世界で生じているあらゆる動きを情報のかたちで受けとることができるという点にある。そしてこの情報は、TVやその他の媒体を通じて、高度に凝縮されたイメージとしてもたらされるのである。このとき重要なのは、わたしたちは美しいもの豊かなものへの欲望の源泉を、これら絶えず差異化され洗練されてゆく高度社会のイメージの群から汲んでいるという点だ。」<sup>2)</sup>

これを、美術予備校のデザイン科という、本質的には若い人の感性を問題にする場所の「現在」に引き寄せて考えてみると、更に次のように言い換えることができる。

現在、美術予備校のデザイン科の世界のひとつの大

きな特質は、80年代を子供時代として過ごした、つまり、それ以前とは比較にならぬぐらいに加速度的に広がった大量の情報の中でマス・イメージ体験をしながら育ってきた若い人たちが、デザインというものに惹かれて、または、まわりからデザインというイメージに自然に押し上げられるようにして集まってきているということである。

そして、このことは、本人たちは無自覚であるとしても、若い人たちの「日常」こそが現在の先端の感性にふれている場所であると言っているのに等しい。彼らは日常的にTVやCM、雑誌、広告などの様々なメディアを通じてマス・イメージを受容しているし、見方を美術よりに変えれば、いわゆる美術の古典近代現代の様々な表現がマス・イメージとして次々に変換されたものをデザインのイメージとして日常的に受け入れているということもいえよう。

このとき重要なのは、受験生たちの、美術大学のデザイン科に進学したい、将来具体的にデザイナーになりたいという目的意識（あるいは家族の意識）と、受容しているこの感覚を反復するかのように表現したいという無意識の欲求の間に、実は大きなギャップがあるという点である。これは、現在、システムに押し上げられた感性が、制度に対して実は真っ向からぶつかっているということを意味している。

(1) で述べたように、大学に行くことによって美術・デザインの情報（知識）を手に入れたという、「上昇すること」と「制度」が重なって見えた美術予備校のデザイン科の典型的な共同の幻想のモデルが、いかに解体していったのかを考察していくことは、美術に抑圧されながら、造形技術を社会につなぐ初期的変換装置の機能をしてきたデザインの基礎勉強の特殊性が、現在（日常の高度化）から相対化されはじめ、本来デザインとは何か？という、たえず先送りにされていた問題から、デザインの基礎教育自体を考える必要があるということをはっきりさせることでもある。

日常・生活の上部に美術を置きながら、その頂点を受験合格という一点で最後に交換させるといような仕組の中で、造形力を競い上昇しようとする共同の幻想の円錐構造の解体の推移を、「日常感の変容」「自然感の変容」「技術感の変容」という三つの角度から

まず見ていきたい。

そして、(3) では、その三つの変容が重なる中で従来通り造形力が求められる、各美術大学のデザイン科の入試に対応する基礎教育を引き受けている美術予備校のデザイン科の、ちぐはぐで切実な問題を明らかにしていくことにする。

#### ①日常感の変容

以前は、受験生にとって、日常というものは、人はたくさんいても円錐の底面であり、日常自体の具体的な狭さと上昇指向が、広さ（自由）としての美術を指向したともいえるのだが、80年代に入り、とりまく環境（空間）が高速度で有機的に成長していくような都市化の高密性と、TV等から情報として受け取るマス・イメージ世界の膨大な広がり絡まりあいながら、急速に日常が変容しはじめる。

このことは、特別に普段意識しないから日常であるということからいえば、空間的な濃密度と情報の広がりの変化の高速感によって、実はものの見え方自体、感じ方も変容していることを意味し、今まで普通に見えていたものが、既に違って見えているような経験を皆でしているとも考えられる。そして、80年代に子供時代を過ごしてきた若い人たちは、まさに変容そのものであるような存在として、最初からそれ以前の人々とは相当違った経験をしていると想像される。

彼らのその視覚・聴覚・神経等の広がった身体感覚（日常感）からすれば、美術は上部としての自由感ではなく、逆に制約しないと見えてこない領域になるという言い方もできよう。

こういう中で、美術予備校のデザイン科を支えていた、日常・生活の現実の場所よりも美術が上部にあるといったような、古典近代そして20世紀美術を連続した尾根のようにとらえる幻想は、社会の経済的な成長によって、日常の中に具体的に美術（美）を取り入れたいという欲求に形を変えることになる。

美術に抑圧されると同時に自由になるために上昇しようとした70年代後半の美術予備校のデザイン科受験生たちと比較して、現在は、優れたデザイン用品が家族の生活の中に普通に受け入れられるという具合にモダンな美意識が一般化され、ポストモダ的な感性も都市の日常の中で普通に受け入れている中、美術自体

に対し特別な意味の重さを感じて惹き付けられることは、若い人たちの一般的な状況ではなくなりつつあるといえるだろう。

そして、この現在の社会の無意識のシステムの高度化によって圧倒的に押し上げられた日常（社会）からデザインの問題を考えていくことと、美術の一分野として造形力の問題からデザインを考えていくことでは、当然、デザインの基礎学習についての認識が根本的に異なることになる。

## ②自然感の変容

美術・デザイン情報が社会の中で溢れ出し日常的になりはじめ、美術に対して、日常を超える特別な頂点の幻想を持つことは、不自然になってきたと述べてきた。そして、このことは、受験生たちの、自然感の変容という面からとらえ返すことができる。

以前の、美術（知）が全体を吊り上げる中で、「自然感」がそれをまた包み返すという繭のような美術予備校のデザイン科の内側では、造形力の基本は自然を受け取る感性であり、それを個性として語ることを可能にしていた。そこでは美術は、古典であり「自然」と等価であった。

しかし、この天然自然の香りがする古典イメージの自然感に対し、社会の無意識のシステム化に押し上げられるように広がった都市的日常（マス・イメージ世界）は、受験生ひとりひとりの無意識を包むという意味では新しい「自然」の出現であるということができよう。

この新しい都市的自然感は、高度消費社会といわれる時代の消費の感性であり、美術という「知」へ向かっての上昇という円錐の共同の幻想ではなく、高度化したマスイメージを受け取っている感性である。そして、その感性は、自然から都市への移行という、自然対都市といった段階ではなく、既に、逆に天然自然をその中に包んでいる段階にまで高度化している都市空間と対応しているはずである。

現在、都市全体を凝縮しているともいえるのが、若い人（受験生）たち一人一人であるのなら、彼らの感性全体（新しい自然）を、画面の中に表現しようとしても狭くはみ出してしまうだろうし、既に、画面そのものが都市の中の断片として、オブジェ的に見えて

いても不思議ではない。

以前の、例えば、美術予備校のデザイン科において造形力の基礎とされる、ひとつの自然物に大きな自然全体が姿かたちとして集約しているのとらえる、具体的な自然物に高密度を感じ取る古典的感性からすれば、対象物を画面に表現することは凝縮された「全体」を描くことでもあった。

一般的にも「天然自然」と「自然である」は同じことを示していたため、自然感は全体でもあり、造形力（自然感）を通して世界を見るという言い方も説得力を持ったが、現在は、大きな天然自然が自分（あるいは都市という人工感）を包んでいるという意味での自然感と、ハイテクノロジーによるシステム化によってつくられていく都市的自然が自分（あるいは天然自然）を包んでいるという自然感のどちらの側から自然感を語るかで、世界のとらえ方は大きく変わることになる。

## ③技術感の変容

美術予備校のデザイン科では、自分の絵を自分で客観的に判断できることが重要であると語られる。しかし、自分の絵の判断者は、正しくは自分ではない。なぜなら自分の判断が正しかったかどうかは、受験という構造上、他者に委ねているからである。では、判断する存在（他者）である予備校教師は、どういう基準で画面を判断するのか。

例えば、造形力の基本であるデッサンという具体的な対象を描写する行為では、常に画面に矛盾するように登場してくる問題がある。つまり、具体的な対象を正確に描き出しているかどうかという描写技術の優劣を問題にするのか、それともその対象を見ている作者の存在、といった作者固有の感覚（イメージ）を問題にするのかという問題である

具体的な対象物の写実描写の技術的な正確さは、対象を透明にあらわしていくことであり、作者の存在は背後に隠れていく。また、具体的な対象物に対する作者の感じ方の強さは、対象を描き手の感覚（イメージ）で変形していくことに比例していく。

この概念と感覚の対立の中で、作品が概念的すぎて作者の感覚が感じられない場合は、不自然だとして感覚（イメージ）の大切さが語られ、逆に、作品が感覚

(イメージ) 的すぎる場合は、対象物の客観的な形・構造といった概念的な見方の大切さが、自然さとして語られるという具合に、結果的には画面が自然になったかどうかという「調和」が判断の大きな基準にされる。

しかし、この対象物を自然に描くという古典的造形力も、コンピュータによる高度な表現技術がこれだけ日常化されている現在、実際には、その画面の見え方もかなり違ってきているはずである。

特に入試の審査会場という、同じ対象物を描いた写実描写が一斉に並ぶ場を考えてみた場合、1枚1枚にあらわれる正確に対象を描こうという努力の跡が、逆に、手技が持つ限界を全体で示すことにつながるという背理を生む可能性が高い。したがって、この描写の正確さを競う手技の頭打ち的な印象に対し、結果的には、画面の中に本人の感覚が参加しているかどうかという、画面印象の良さに評価の比重がかかってくるはずである。

しかし、これまで述べてきたように感覚がこれだけ広がってしまった現在、画面に感覚が自然に参加するためには、本人の中に、あるいは家族の中に造形に対する美意識がもともと備わっていることが重要な条件であろう。なぜなら、対象を正確に描写することは、完成画像を想定しそれに至るまでの手順を導き出す技術としてある程度訓練で可能であるが、画面の中で感覚を反復するように、つまり、今まさに絵を描いている、というように絵を描くことは、感覚であるかぎり他者が教えられないものだからである。

整理すれば、以前は、一般的にも対象を正確に描くことと美術の価値は同じように見られがちであり、美術予備校のデザイン科では、天然自然を感じ取る感性を優れた感性（個性）として、画面の中を自然感で満たし調和させることに造形力（技術）の価値をおいていた。しかし、ハイテクノロジーによる高度な再現技術の普及によって、手技の再現技術は、本来、個性とは関係がないことが一般化されはじめたこともあり、対象と主観を自然感で調和させる技術よりも、現在では、画面の中に本人の感覚的な自由感があるかどうか、造形力の基礎として、結果的ではあるが入試で大きく問われていることになる。

### (3) 現在のデザイン基礎教育の現場

以上、三つの角度からその変容を見てきたが、では、上昇の共同の幻想の解体によって、美術予備校のデザイン科は、現在、どのような状況なのだろうか。受験生と入試との関係を通して、内側である現場の問題を見ていきたい。

現在、美術予備校のデザイン科の多くの受験生の苦しさは、作品の優劣を決めるひとつの価値観の中に身を置かなければいけないところにあるのではなく、受験勉強に集中するために日常的に受容している多様な情報に対し、とりあえず耳と目をふさがなくてはいけないと思うときの、既に広がってしまっている自分の身体の縮ませ方のむずかしさにある。

同時に、美術予備校のデザイン科の多くの教師の苦しさは、絵を描くための場をつくることの困難さにあるのではなく、いつのまにか古典的価値感の世界もそれ自体が、都市の中に含まれる天然自然として、日常の風景の一コマになりつつあるという中で、自分のスタンスのなさにある。

日常からスタートし、上に向かうための基礎勉強という意味合いよりも、日常よりも狭い場所の中にいるという実感の方が次第に上回りはじめているのが、教師も学生も含めた、美術大学の予備校のデザイン科の今の一般的な状況であるのはまちがいないだろう。

しかし、開いていくことは専門性がなくなるとして、とにかく閉じて時間を重たくしないと場が維持できないと教師は考えがちになり、受験生の方も閉ざされた中で時間を重たくしてもらわないと絵を描き続けられないと思うことになる。

これは、受験制度から来ている一年間という時間を、造形力で埋めるだけの美術に対する上昇の幻想を、その場が作ることが出来なくなっていることを意味しており、そこには「重し」で抑圧しなければ頑張らせることができない、または「重し」で抑圧されなければ頑張ることができないという重苦しい教育観だけが形骸化して残っている。

自分はまだまだだから、上に向かって頑張ろうといういわゆる真面目な受験生は、その真面目さゆえに、感覚を後退させたところから自分をスタートさせることになる。このことによって、教わる・教えるという

直接的な連続関係を教師と結びやすく、学校の一年間のカリキュラムの時間の流れの中にはまろうとして、結果的には教師の意図とは別に、作品がマニュアル的（概念的）になりがちになる。また同じことは、造形力を感性の反復ではなく、社会に出るための手段として身につけようと意識する受験生にも言えよう。

また反対に、その狭くなっていく学校という場（痩せ細って行くような概念）に身を合わせることができない受験生は、そのこと自体は、マス・イメージ体験をしている今現在の感覚的存在であれば当然であるともいえる。

その中には、デザインへの意志（興味）があっても、どうしても画面が窮屈すぎて絵を描くことができない者もいるかもしれない。また、画面に向かって自分の感覚で世界をつくる面白さを感じるゆとり、つまり、広がっている感覚を画面の秩序づくりに制約できる無意識の制御装置のようなものが備わっている者ならば（家族に造形の美意識があれば）、試験場であっても画面を自分の感覚の場に出る可能性があるといえよう。

苦しく頑張っている日頃の生活時間がにじみ出るような画面と、試験時間を自分の内的時間に変換する自由感と明るさが表出されている画面との差異は大きいはずである。そして、このことは結局は他者の言葉で画面をつくるのか、自分の感覚を信じて画面をつくるのかというような、画面に向かったときの本人の姿勢で決まると言っているのに等しい。

かつて、美術を頂点とする共同の幻想の円錐構造の中で曖昧にされていた、制度と感覚は位相が異なるということ、現在、入試自体によって明らかにしているという関係は、本質的には、感性は他者が教えることは出来ないという基礎教育の根幹に関わることをあらためて結論として導き出すことになろう。

#### （４）問題点のまとめ

社会の無意識のシステムの高度化は、個人の内部に対し、社会の外部が広がったというよりも、実は、内部も外部もなく、個人の中に高度情報化社会を日常とするようなシステムが自然に内包されていると考えることができる。言い方を変えるならば、システムとしての無意識の教育装置が、学校制度という教育装置を

超えて機能しているわけである。

美術を頂点とし全体を吊り上げる中で、概念と感覚という矛盾をエネルギーとしていた美術予備校のデザイン科という上昇の共同の幻想の円錐構造が解体しているということは、社会の無意識のシステムの高度化が進むにつれて、それまで産業社会を背景とする中で機能していた、美術から降りてくる基礎造形力の訓練を担っていたシステムが、その主な役割を終えつつあるということでもある。

制度の時間に包まれているようでありながら、実はシステムとして機能していたという美術予備校のデザイン科の特殊性が、美術という上部の共同の幻想がなくなりつつある中で、現在はシステムではなく受験制度としての縛りの場所ではなくなってきている。

出来ること（技術）と分かること（知）が上に向かって同時進行しているように思えたときは、本人の中に成長感があり、制度に対して、本来位相が違うはずである画面で鋭く拮抗している感性の存在は、前面に出ることはなかったといえる。

しかし、現在のように、情報化社会という無意識の教育装置が感性を前面に押し出してしまうと、その高度な日常の消費の感覚（わからなくても感覚的に出来てしまうこと）と、分かることとの間には相当なギャップがあり、絵を描きながら成長感を持つことはむずかしくなっていると言っていだろう。

以上、上昇の円錐の共同の幻想構造が無くなっていく中で、デザイン基礎教育の現場である美術予備校のデザイン科のかかえている問題を述べてきた。

美術大学のデザイン科が、デザインを美術の一分野とし、美術という頂点から降りてくる造形力を基礎としていたデザインの基礎教育の事実上の解体を、最後に、現役生と浪人生という対比が象徴的に物語っていることを確認して、この章を終ることにする。

一般的には、現役生と浪人生は、造形力という専門性から言えば、初心者と経験者という対比として位置付けられている。

現役生は、昼間は、高校制度がつくっている「日常」の中で過ごしているため、夜間から始まる美術予備校のデザイン科という場に「非日常」としての解放感を覚えやすく、その制度に制約された解放感が、実は現在、情報化社会で育ってきている感性的存在であ



る彼らの激しい日常の解放のされ方を、無意識に調節しているという機能をはたしている。

それに対し浪人生は、入試に落ちたことによって、あらためて意識的に勉強をしようとするスタンスをとることになる。今現在の感性的存在であることには変わりがないのだが、高校生のように、押し上げられた感性とその予備校という場が無意識にリンクすることがないため、受験に集中するために日常の情報を意識的に遮断することになりがちである。

現役生は高度情報化社会の申し子である存在として振るまい、浪人生は受験制度の中に全身を入れようとする。そしてこの両者のスタンスの差異は、実は、現役生が経験者であり浪人生が初心者であるという滑稽なパラドックスを、デザイン基礎教育の現場で生んでいることを意味している。

### 3. 新しいデザイン教育としての情報計画

東北芸術工科大学の情報デザイン学科の情報計画学系が、全く新しいデザイン教育プロジェクトとして、本格的に授業をスタートさせてから3年がたとうとしている。この3年目の後期の授業の始まりに配布されたオリエンテーションシートの中で、この情報計画学系の考える新しいデザイン技術について、次のように書かれている。

「情報計画は、設立当初よりの問題として、美術・デザイン系のデザイン技術に代わるべき、文化・デザイン系のデザイン技術とは何かを思考しつつ経験を費やしてきた。

3年間の経験を総括して結論づけるとするなら、文化デザイン系としての情報計画のデザイン技術とは、理論の現実化に要約される美術・デザイン系の技術総体ではなく、現実の理論化が必然として要求する総てに対する『卓越性の創出』と要約することが出来るだろう。ここで重要なことは、この『卓越性の創出』という技術概念は、理論の現実化の技術に伴うような知的及び能力的優位性を決して意味しないということである。そして、この『卓越性の創出』の技術的優劣は、何事かを判断する〈主体〉でありながら、同時に判断を迫られた〈場〉そのものの関係でもあることが

構成する〈明示性〉の優劣となる。(略)卓越性の創出技術とは、回答や解答にあるのではなくて、まさに構造としての問題化の創出にあるといえる。したがって、情報計画では、理論としての知識や能力が第一義的なモノとして重要なのではなく、現実を理論化する想像力のみが頼りとなる。」

「創造的調整行為」をデザインと考える情報計画学系のこの「卓越性の創出」というデザイン技術は、本論の論旨につなげてみれば、次のように解釈することができるかと筆者は考える。

筆者が考察してきた、今のデザイン基礎教育の現場の問題は、東京の美術予備校のデザイン科に通う超過密な都市の中の受験生たちを対象としている。大都市の高密度な環境はないとはいえ、情報計画学系の学生たちも、高度情報化社会を日常としている今現在の感性的存在であることは言うまでもない。

彼らの中で受験時代に美術予備校に通っていたという者は少ない。しかし、デザインが美術の一分野としてまず造形力を身に付けなくては行けないという従来のナレーションに対し、デザインはそういうものなのだろうか、自覚的ではないとしても既に気が付いている存在でもあり、必要以上に美術自体に幻想を持っていない、先端としての一般性があるといえよう。

そういう学生たちの圧倒的なマス・イメージ体験(日常)を、まずは排除するか、それを前提とするかでは大きくデザインの教育の方法は変わるようになる。

たとえば、各自のマス・イメージ体験を排除し、古典的価値観でものをつくるという教育方法をあえてとるという考え方もありえるかもしれない。これは従来のような、画面に無理に全身を入れることを強いることになりがちで、つまり造形力を、対象をどう描くか・ものをどう作るかという「技術」の問題だけでなく、対象をどう見るか・どう知るかという「認識」の問題にまで開いて、学習一般の基礎経験のひとつとして位置付けることを意味するだろう。

または、マス・イメージ体験として膨大な情報を受容している個人の差異を、そのまま本人の個性として

とらえ、そこからスタートするという、従来の画面枠よりは表現の間口を広げた教育のスタンスのとり方もあるかもしれない。ただしこの場合、学生にある種の解放感があるとしても、個人と社会をどう関係づけたらいいかという点は、とりあえず考慮に入れず先送りにされる。

情報計画学系では、学生たちの圧倒的なマス・イメージ体験を排除せず、その体験を前提にデザイン教育が行なわれている。ただし、マス・イメージ体験をすぐに個性の問題とするわけではない。全ての実践行為を、デザインプロジェクトとしてとらえ直して、スタッフワークを基本とする。そして、実際の社会に向かってアクションを起こすという実践活動を通して、つまり、これまで情報を受け取る側であった各自が、自分たちで情報を送る側に立つことによって、現在、デザインとは何かを考えるという方法がとられている。

そういう意味では、造形力だけでなく個人個人のありとあらゆる表現が、そのプロジェクトを動かして行くためのデザイン技術となる可能性を潜在的には持っていることになり、それを引き出すのが、場面場面での各自の主体的判断であるように見える。ここに、従来の、美術という上部から降りてくる造形力の価値観で、個人の能力差が計られるデザイン教育の技術観との大きな差異があるといえよう。

自分のことを知るためには、まず他者が必要であり、他者を知るためには、自分も主体的にその場に参加することが必要である。高度情報化社会の中で育ってきた学生たちが、真に自分のしたいことをするためには（知るためには）、一旦、自分たちという共同の世界を実感としてつくる必要があり、この皆が集まる「場」からプロジェクトを起こし動かしながら、デザインについて（社会について）考えていくという点で、いわゆる個性という、最初から認められているようで実はよくわからない、というところから個人表現としてデザインを考えていくこととも、異なる道筋をそこに見ることになる。

社会の無意識のシステムの高度化によって押し上げられた感性を持つ学生たちに対して、まず上部があるとして抑圧するのでもなく、個人を最初から個人とし

てそのセンスを優先させるのでもなく、まず「社会」を優先させることは、実は各自が、広がった身体（日常）を持つ自分を、あるいは他者を、個性を持つ存在として発見し考えることに繋がるはずであるとするのが情報計画のデザイン学習の思考の順番であるように筆者には思える。

高度情報化社会を日常とする学生たちが、主体的に全体を考えられる条件さえ揃えば、解放感（日常）を前提に彼らは学習することが出来る。それは、これまでたえず先送りにされていた「デザインとは何か」という問題を、学生たちがはじめて最初から考えることであると、約3年間の情報計画学系のデザイン教育の経験から筆者なりに見えてきた、情報計画の大きな方向性を述べたところで、本論を終わることにする。

#### 註

- \* 1 吉本隆明、竹田青嗣：（1986）『不断革命の時代』内  
く変容する世界像と不断革命
- \* 2 吉本隆明：（1984）『マス・イメージ論』

#### 参考文献

- 1) 河北秀也：（1989）『デザイン原論』p176
- 2) 竹田青嗣：（1987）『現代思想の冒険』p31