

VOICE OF DESIGN

日本デザイン機構 Japan Institute of Design

NEW PIER TAKESHIBA North-Tower 16F 1-11-1 Kaigan, Minato-ku Tokyo 105 Japan

〒105 東京都港区海岸1-11-1ニューピア竹芝ノースタワー16F

Phone: (03)5404-4155

Fax: (03)5404-4157

1996年7月25日発行

VOL.2-2

Leading article JD 時評



© CHIKAO TODOROKI

子供たちとデザインと。 —チルドレンズ・ミュージアムを創り出そう

栗津 潔

グラフィックデザイナー、日本デザイン機構理事

目次

JD 時評 / 栗津 潔	1
理事からの提案 / 佐野 寛、佐野邦雄	2.3
インタビュー	
東京国立近代美術館 植木 浩館長	4.5
JDフォーラム抄録	
「デザイン教育と振興」	6.7
「子供とデザイン—未来への創造環境」	8~10
インタラクティブ：寄稿	11~14
「子供とデザイン」私論：竹村真一	
「新首都を考える」：佐藤典司	
「美的生産技術教育からの脱皮」	
：森田昌嗣	
「音」をめぐる議論の場づくりを	
：鳥越けい子	
海外情報	
インフォメーション：会員動向	14
理事会・幹事会議事報告	15
事務局から	16

CONTENTS

Leading article	1
Proposition	2.3
Interview	4.5
Activity	6~10
Interactive	11~14
Information	14
Meeting	15
From the Secretariat	16

私が、代表を務める「地球環境平和財団」が、1991年から始めた「世界子供・環境ポスター・コンテスト」には小・中学生を対象として毎年6000~10000点を越える作品が集まってきている。参加国も増加し、60ヶ国を越えるようになった。作品は、ニューヨーク国連本部ロビーで、選ばれた400点を公開し、毎年話題を呼んできた。国内各地でも美術館や市民ホールで公開され、世界の子供たちが現代の“地球”をどのようにイメージしているかが、見事に描かれている。国や民族の差異を越えて、そこには自然や地球に対する、幼い自発的な魂が内面に映し出された世界が描かれ、私たちを驚嘆させる。20世紀は、私たち大人が築いたもの。21世紀は、この子供たちの世界。

私は、こうした子供たちの絵を6年間見てきて、現代美術が、一定の様式の中

に位置づけられ、方途を失い、公開の場も限られ、作品の陳列にすぎなくなってしまったことに、いささかの疑問を持ってきた。例えば、人口100万を越える県においても入場者は毎年、5万~6万人程度であるとなれば、ミュージアムと市民社会とのつながりが極めて弱いことに、誰でも気付かされる。美術館、博物館等については、その運営上のソフト面における問題が、既に各方面から指摘されてきた。リストラに必要なのは、そのコンセプトと方法である。

私たちデザイナーは、産業・文化・教育・メディア等あらゆる領域で変化の加速する現在、21世紀に向けて、これからのデザインの展望を求めている。「日本デザイン機構」を発足させたのも、その流れを見出すためである。

私は、子供たちとのワークショップの経験から、現在の美術館、博物館の計画やデザインを考えてきた。それは、子供たちのためではなく、子供たちの“自発性”が生み出させるような規範を主とした新たな計画である。

ずっと以前、ボストン子供博物館を訪れ、当時館長だったマイケル・スボックス氏と会談したが、当時彼は、自発性を尊重した参加型ミュージアムの実践を試みていた。私は、その時からこの観点を、環境デザインの問題として捉えてきた。まずそのチームづくりから始めなければならないが、先のフォーラム（本誌8~10頁参照）は、その発端としたい。

建築デザインや映画美術、万博の基本構想設計、美術館・博物館のディレクション等多岐にわたる活動を展開。近年地球環境平和財団を設立、代表を務める。

Children and Design - Let us create children's museum

Every year, 6000 to 10,000 works are entered from more than 60 countries in the International Contest of Children's Paintings sponsored by Foundation for Global Peace and Environment of which I am the representative. Paintings by primary and secondary school children clearly show how they perceive "Earth" today. Children vividly express spontaneous reactions to the nature and the earth regardless of their ethnic origins. My exposure to children's paintings for 6 years has made me ask why the contemporary art has been framed into certain styles, lost its direction, limited of its chances of

exhibition, and is now a mere display of works. Software for managing and operating art galleries and museums has been incriminated by various circles.

We designers are seeking the direction of design as we head toward the 21st century amid the rapidly changing environment.

I have been thinking about how art galleries and museums today should be planned and designed. It must be a plan which is based on a norm that will give light to "spontaneity" of children. I also seek the same stance in tackling problems of environmental design. We must first team up in order to attain our goals.

Kiyoshi Awazu / Graphic Designer, JD Director

Proposition

理事からの提案



教育目標の再構築を。

佐野 寛

東京学芸大学教授

教育とは教えることだが、問題は、何のために教えるのかである。

教育の基本的な目的は、およそ3つある。1＝社会に適応して生きていく力を身につけさせること、2＝その社会をよりよいものにしていける力を育てること、3＝社会の中で生きる自分の人生をより心豊かなものにできる力を養うこと、だ。

現在、目的1は過剰なほど行われている。だが目的2と3はほとんど形骸化している。デザイン教育でいえば、目的1は、専門家を育てる教育としてもっぱら美術系大学、専門学校で行われており、高校レベルでは塾が美大への受験勉強としてその教育を行っている。だが目的2と3を自覚的に教えている学校はない。その理由は、「よりよい社会とはどういう社会か」そして「心豊かな人生とはどういう人生か」という教育目標としての大命題を、教える側が見失っているからだ。そのことが、デザイン教育を含む教育全般を歪んだものにしている。

Restructuring Educational Objectives Basic

objectives of education are to foster abilities to 1) adapt to the society, 2) improve the society, and 3) enrich one's own life in that society. Presently, the objective 1) is almost excessively in progress, while 2) and 3) are mere skeletons as educators are no longer certain about "what is a better society" and "what is a fulfilling life". Because of loss of visions, education lost sight of its goals. Visions are closely linked with "raison d'être". Before the mid-19th century, paintings represented "beauty of use" as a medium for recording and reproducing images. Emergence of photography left painting in its pure form, and the latter sought

いうまでもなく、つい四半世紀前まで「よりよい社会」も「心豊かな人生」も具体的なビジョンとして輝いていた。一言でいえば、前者は「豊かな社会」であり後者はその豊かな社会での「経済的に豊かな人生」であり、いずれも科学革命に始まり、産業革命、市民革命、民主主義と社会主義の葛藤、資本主義経済の発達など、人間社会の近代的発展の中で結像してきたビジョンだった。

そしてそのビジョンが空洞化し崩壊を始めたため、教育の基本的目標が不透明になり、教育は、教育目的の2と3を建前化して棚に上げたのである。

ビジョンの生成

ビジョンの生成は「存在理由」とリンクしている。たとえば絵画は、十九世紀前半までずっと「用の美」だった。絵画が人間や事物のイメージを記録し再現させるための唯一の手段だったからだ。写真の出現がその「用」を相対化した。写真にイメージ再現手段としての役割を開け渡して「純粹」になった絵画は、写真に写らない自然界及び人間の内面を描き出すことに新たな存在理由を求め、「純粹美術」という言葉にオウラをまとうことで、近代的価値観・美意識の記号としてその地位を確立していった。

そしてデザイン。十九世紀の前半まで、絵画などに比べ生活寄りの「用の美」だったデザインは、進展する産業革命の流れの中で、量産される物やイメージの形をつくる行為とその結果として発展してきた。とくに一九三〇年代のアメリカで始まったインダストリアルイズム以来、メ

ディアと連携して経済を発展させるデザインの力が絵舞台に上がり「存在理由」そのものになっていった。そうやってデザインは「近代的発展」と一体化した結果、存在理由が前提化し、確認の必要を失ってしまったのだ。

パラダイム・シフト

今、産業革命以来続いてきた人間の大幅な拡張が、地球環境の許容量という限界にぶつかって持続不可能になってきている。その持続の不可能性は、米ソ対立の冷戦構造崩壊で資本主義的市場経済が世界を「統一」した結果、一気に高まってきた。人間の社会と生活のありようを持続可能な方向に大転換すべき時期がいよいよ迫ってきたのだ。そしてそのことは必然的に、これまで近代的発展のために貢献してきたデザインの方向転換を要請する。考えを形にするデザインの力が、これまでと違う新しい社会づくり、生活づくり、その生活を支えるモノづくり、イメージづくりのために総動員されるべき時がきたのだ。

今、真っ先にすべきことは「よりよい社会」「心豊かな人生」という目標としてのビジョンを描き直すことだ。そしてデザインもデザイン教育もそのビジョンを目標化して再構築されていく。その時ほとんど自動的にデザイン教育の目的2と3は、新しい「よりよい社会」「心豊かな人生」のビジョンに向かって活性化していくだろう。むしろ目的1もそこに連動していくことになるのだ。

東京芸術大学卒業、現在東京学芸大学教授。この春「21世紀的生活」を出版、「持続可能な心豊かな生活」のための生活様式の転換をデザインの課題とし提案している。

for a new "raison d'être" by depicting objects from inside. Design, also of "beauty of use" in a more practical way, became tied up with mass media prompted by industrialism of 1930s in USA and found its utility as the driving force for economy. Design became integral with "modern development" and lost its "raison d'être". Great expansion of mankind since Industrial Revolution has now become unsustainable, confronted by limitations of the global environment. The time has come for a complete turnabout of our views and for seeking a direction to sustain human society and way of life. Change of direction is required of design, despite its contribution to modern

development. Design and design education are re-constructed only by redefining "a better society" and "a fulfilling life"

Hiroshi Sano / Professor of Tokyo Gakugei University, Theory of Design, JD Director



アジアと「戦後日本のデザインの記録」

佐野邦雄

インダストリアル・デザイナー

中国のトイレと美意識

2月に学生と、開店したばかりの上海ヤオハンを見に行ったが、中心街でトイレを探すハメになった。幸い大通りに面したモダンな有料トイレを見つけて、学生たちは3元を払って入って行ったが直ぐ飛び出して来て「駄目だ」という。私にも入れというので入ると案の定、例の個室の床を貫通した溝を跨ぐ方式だった。「扉があるのに何故駄目なんだ」などと言ったものの結局ホテルまでタクシーを飛ばして帰った。私自身は数年前に古都洛陽で扉無しを体験している。目と目が合うと「銭湯」に近い親近感があった。その時は向こうの学校へデザインを教えに行った時だったので、早速演習テーマに「トイレ」を加えた。怪訝な顔の学生に無理やりチームを組んで貰ったのだが、数日後発表された作品には、大変興味深い点が含まれていた。彼等は「他人の肌が触れた所に絶対触れたくない」と言う。

Asia and “Chronicling of Post-war Japanese Design”

Asia's industrialization and future of ethnic culture

I am interested in how various ethnic groups in Asia with their pluralistic value systems and cultures would accept and develop industrial technology of a more universal character. Japan which has gone ahead of other Asian nations during most of the latter half of the 20th Century will be confronting them eye to eye in the coming century. We must examine how she can relate and form a network with Asia. To that end, we need to sum up “what is unique and universal in Japanese design”.

そして西洋型を低くして両脇にパイプを設けて、そこに掴まりながら中腰でする全く新しいスタイルを考え出し、それを教壇で実演して大いに沸かせた。それと上海の連続溝スタイルは、明らかに繋がっていると思う。管理のコストや中国の実利的思考だけではなく、触覚的な「美意識」が働いていると思う。日本の学生は視覚的な美意識によってそれを受け入れることが出来なかったと言える。

アジアの工業化と固有の文化の行方

このところ私自身の関心は、多元的な価値観・文化を本質とするアジアの諸民族が、普遍的な性格の強い工業技術をどう受け止め発展するかにある。同じアジアに在りながら20世紀の後半の大部分を後ろ姿だけを見せてきた日本は、21世紀には同じ目の高さで対峙する事になる。私自身がアジアを思う時は、私自身の中の自然を意識する時と似ている。時おり出掛けていくと自分と遠い所で繋がっている生命の始源的エネルギーに触れたような気がして自分の中で何かが蘇生する。そこを大切にしながら今後のアジアにどう繋げてネットワーク化していくかを考える。その為にはまず「日本のデザインの固有と普遍」を自分なりに纏める必要があると思う。以前、中国でデザインの先生と話した時「私達は、デザインを含めて日本製品とドイツ製品が最も素晴らしいと思っている。両方を参考にして中国のデザインを構築する積りだ」と言われた。タイでも同じことを言われた。確実にアジアの中で日本のデザインは存在し続けるのだ。

Compiling a comprehensive record with design at its core

What cultural values were created by industrialization during 50 years after the War? How were the traditional esthetic senses unique to Japan modified for acceptance in the international market as ubiquitous industrial products and what are their limits?

I call democracy in Japan as that associated with commercialism. As such, it has deeply influenced technology and design in post-war Japan. Compiling a comprehensive archive of philosophy and movements of Japanese designers in the post-war years is essential.

Kunio Sano / Industrial Designer, JD Director

デザインを核とした総合的記録

戦後50年の工業化の成果が「文化」として、どのような価値を新しく生み出したのか、どのような構造で伝統的な固有の美意識が工業化によってモデファイされて普遍的な工業製品として国際市場で受容されたのか、限界はどこだったのか。どのような経緯を辿って西と東の両洋が融合したのか。特に戦勝国としての欧米を受け入れた事による歪みや特徴がどのように作用したのかを冷静に分析したい。私は「物つき民主主義」と言っているのだが、そうした点も戦後日本の技術とデザインの働きに深く関わっていると思う。私達がやってきたのは「生活」だったのか、あるいは「学習」もしくは「実験」だったのか。果して「コンセンサス」を持ち得たのか。あの活気の中味は何だったのだろうか。それは豊かさの一形態であるにしろそれだけでは測り得ない多様な要素の複合的社会であると言える。戦争という不幸な動機を持った時代の実体は、後世の人々には分かり難い。その中でデザインはどう機能したのか。評価は後世に委ねるとしても、当事者として戦後日本のデザイナーの考え方、運動を核にした総合的な記録を残す事が大切だ。「戦後日本のデザインの記録」である。

一人のデザイナーの立場からすれば、人間の本质に近い美意識をどのように生み出し、一人の人間の内実にとどれだけ接近し得たのかを確認する作業と言える。

日本のID「精緻の構造」JIDA 30年記念出版編集長。インダストリアル・デザイナー・デザインミュージアムへの50（日本編）共著。Gマーク選定審査委員。明星大、桑沢、中国他で講義。

Interview

「美術館はファインウェアの殿堂」

東京国立近代美術館 館長 植木 浩氏 / 日本デザイン機構顧問



ファインウェアの提唱

「ハードウェア、それから日本では特に近年、ソフトウェアということが盛んに言われているでしょう。でも何か肝腎の所が抜けている！とずっと考えてきました。コンピュータから始まったハード、ソフトの二分法。音楽や美術までソフト。便利で解りやすい。しかし、一方そのような無機的なものの言い方は、現代の文明全体がかかえている歪みを更に加速させるのではないかと非常に抵抗を感じてきたのです。」「それで現代文明をより有機的に表現するための第3のキーワードとして、何かいい言葉がないかと思って、最初『ハートウェア (heartware)』という言葉を使いました。‘ハード’ (hard) に引っかけて。文化庁長官の頃でしたが、ハードウェア、ソフトウェアも大事だけれど、本当に大切な中心の所がハートウェアだと盛んに言っていました。他にも言い出した人もいましたが私は文明論として唱えました。ハードウェア、ソフトウェアの二分法はちょうどモノクロ・テレビみたいなもので、現実はずっと多様でカラフルですよ。ハートウェアという言葉は大変評判もよかったのですが、一方でハー

トウェアだけでは足りないのではないかという気持ちがありました。アートなどはまさにハートウェアそのものですが、ピュア・サイエンスなどはハートでは充分説明出来ない。ブレインウェアという言葉などは、時々使われていますが。」

「色々考えた末に『ファインウェア (fineware)』という言葉に行きつきました。ファインは辞書を引くと99%いい意味ばかりです。美しい、素晴らしい、微妙、精妙、等々。要するにハード、ソフトで捉え切れない、もっとヒューマンで微妙なものを表現するにはファインがいい。ファイン・アートとも言いますしね。」「もう一つのヒントは現在皆がなんとなくデカルトを越えた何かをという感じがあるでしょう。私もそう思っています。パスカルはデカルトの批判者ですが、そのパスカルの有名な言葉、*esprit de géométrie* (幾何学的精神) と *esprit de finesse* (繊細な精神)。幾何学的な精神の方は理論的に構造的にピシッピシッとやって行く。一方のフィネスは正にファインの名詞で、そのフィネスという言葉も私の頭の中にあって、ファインウェアがそういう意味からも良いのではないかと考えて使い出したのです。」「文化会館を作ったけどソフトが足りないとか、最近はやたらにソフトという言葉を使っている。確かに解りやすいし便利だというメリットはありますが、しかし現代を文明批評、文明批判的に見て行く時には、あまりにもラフで、結局今までのデカルト以来の近代をどう乗り越えるかという時に、ファインウェアという言葉を打ち出して、ハード、ソフトも確かに人

間にとって大変大事だし、それがなくては人間は幸せになれないのだけれども、更にファインという世界があるよ、それがなければ真底から人間は生きる喜びを感じることはできませんよと提唱しているのです。」「有機的な文明像を主張することが、特に21世紀に向かって、より人間的な社会を作ろうとしている時に、何か刺激的な良い面があるのではないかと考え私は一生懸命ファインウェアというキーワードを使っています。」「勿論ファインウェアとは何かというと、美術作品はまさにファイン・アートです。メーカーでソフトを作っている人にとっては皆ソフトになってしまうのかも知れませんが、ソフトを越えた存在。音楽会で素晴らしい歌を聴いて、『ソフト』などと思ったことはありません。むしろ『ファイン!』という感じですね。そういう感性的な意味でもファインウェアという言葉を使います。外国の人にも言っていますし、日仏文化サミットなどでフランスでも使ってみました。わかってもらえたような気がしています。」「

文明—文化の関係を考えなおすとき

「話が広がりますが、我々日本人が『文化』という言葉を意識して使うようになったのは大正時代で、ドイツの後期カント派の影響を受けてからです。ドイツから、文化というのは真・善・美・聖といった非常に高い価値をいい、そして文明と文化は異なるのだという対比の仕方が日本中に広まりました。文化は非常に精神的価値の高いもので、カント、ゲーテ、

Art Museum as “Fineware” Hall of Fame

Classification by the concept of hardware and software has extended even to music and fine art. Such simplistic discussion aggravates complications harbored by modern civilization. As a third key word to describe modern civilization in depth, I coined a word “heartware”. Dichotomy by hardware and software is like a black-and-white television and lacks “heartware” as the reality is far more colorful. Fine art is exactly heartware, but other genres such as pure science can not be fully explained by the word “heart”. “Fineware” better expresses things more humane and exquisite and cannot be grasped

by the concept of software/hardware. Pascal used the famous phrases “*esprit de géométrie*” and “*esprit de finesse*” to criticize Descartes. Geometric spirit is logical and structural while “finesse” is the noun form of “fine”. Recently, the word “soft” is prevailing too much but it has too broad a meaning to describe or criticize contemporary civilization. We have another world of finesse, without which we cannot truly feel the joy of living. “Fineware” can be defined as a being which supersedes software. Nobody thinks of software while listening to beautiful music. Rather, the word “fine!” comes to their mind. Fineware can be used in the context of sensi-

tivity.

Reviewing the relation between civilization and culture

The Japanese began using the term “bunka-culture” during Taisho Era influenced by the Late German School of Kant. Somehow, culture dissipated all over Japan as something extremely valuable as truth, goodness, beauty and sacredness in contrast to civilization. Germany’s inferior complex as a late comer in the capitalistic world formed a view that culture is of a higher level than civilization, and this line of thought was totally accepted by Japan’s intellectuals then. Even today, many Japanese tend to regard culture and civiliza-

シラーなどに代表されるドイツは冠たる文化を持っている国であると。それに比べて、いわゆる工業化をどんどん進めたアングロ・サクソンの国は、むしろ文明の国であって、物質文明は優れているが精神文化という点ではドイツには劣るものだと、文明と文化を対比してしまったわけです。いろいろ調べてみると、当時のドイツには第一次大戦に負けたりして国家的コンプレックスがあり、その結果文化は高く文明は低いという、そういう対比的考え方が生まれたというのです。要するに後発資本主義国。それはまた当時の日本も後発資本主義国であって、この後期カント派の考え方が日本の知識人にもピタッと入ってしまった。だから未だに文化と文明をこのように対極的、対比的に捉えて言われる方が大勢います。」「福沢諭吉は文明を精神的なものと物質的なものの両面で捉えています。文明論之概略の中で、『文明とは人の心を高尚にし、人の身を安楽にするをいうなり』と述べています。彼が師と仰いだギゾーというフランスの歴史家がありますが、やはり文明を両面で捉えています。私もフランスで4年以上文化担当で大使館に勤めていましたが、フランス語のシビリゼーションという時は両面を捉えています。つまり文明の中に精神的な世界も物質的な世界もある。そのバランスや相関関係を改めてどう捉えて行くかという風に考えるべきだと私は主張したいのです。』

『ユーティリティー・バリュー二面論』でデザインを見る

tion as something opposite and contrasting. However, Yukichi Fukuzawa explained civilization in terms of its spiritual aspect and materialistic aspect. We must examine the meaning of civilization by weighing these two aspects and seeking a balance between them. Looking at design in terms of utility and value I advocate the theory of utility and value; it is not a dualism but is a double-sided theory. For example, performance of an automobile is the utility and its exquisite design its value. When I say value, it is inclusive of everything such as life culture and media culture. Matter and mind each has value and utility. It is an attempt at explaining a thing from only two of many

「最近、私は『ユーティリティー・バリュー二面論』を提唱しています。二元論でなく二面論です。デカルト以来の近代文明を越えるには原理的にはどうしたらよいか、その辺の根っこから解いていかないといけないのではないかと。どうということかと言うと、およそモノには心であろうと物であろうと、基本的に大事な二面がある。例えば自動車で言えば性能はユーティリティー。デザインはバリュー。しかもそのバリューは後期カント派の価値論という高尚なものだけがバリューではなく、私の言うバリューは生活文化とかメディア文化まで全部入った、生活の中にいっぱいバリューはあるという考え方。バリューとユーティリティーが至る所に両方あるというのが私の説です。心にも物にもバリューとユーティリティーの両面がある。工芸、グラフィック・デザイン、インダストリアル・デザインもまさにユーティリティーとバリューです。但しそれは二元論ではなく、二面論です。複雑に絡んだ一つの物の、基本的なある面とある面をたまたま二つに分けて説明しているわけで、デカルトみたいに明晰にピシッと分けてしまわない。」「般若心経の『色即是空 空即是色』のようなものです。色というのは形があるもの、空というのは形の無いもの。もっと解り易く言うと、色は物であり、空は心であると。「即是」というのは訳せない言葉ですが、物は即ち心であり、心は即ち物であると。ここだと思ふのです。ユーティリティーは即ちバリューであり、バリューは即ちユーティリティーである。しかし決してイコールでは

ない。二つはそれぞれ違うのだけれども、一つの中に複雑に絡み合って相互に補い合っていて両方大事なんだと。その辺からやっていかないと、今の文明の歪みは解けないというのが、ここ数10年来呻吟してきた結果です。私のデザイン論もその辺からみてるわけです。』

「デザインは、ユーティリティーに対する社会的な厳しい要請に対して、やはり人間はそれに何かバリューを加えたいという本能的にやむにやまれぬものがあるって、いい意味でユーティリティーとバリューが切り結んでいる姿がグラフィック・デザインあるいはインダストリアル・デザインの中にある。一種の緊張関係、共存関係、融合関係。仲良くあるいは対立したまま一つの枠の中に入っているというか、非常に面白い。そしてそれは作品としてみれば、結果として一種のファインウェアになっているわけです。だからファインウェアとしての評価が高い優れたものは美術館に入ってくる。そういう意味でも美術館はまさに『ファインウェアの殿堂』であるわけです。」「もちろんこれからの『ファインウェアの殿堂』は、もっともっと新しいバリュー、新しいアートのフロントに眼を向け、社会により開かれたものでなければならぬことはいまでもありませんが。』

東京大学法学部卒業。NHK音楽プロデューサーを経て、文部省入省。大臣官房審議官、学術国際局長など歴任し1988年から文化庁長官。90年より現職。著書・論文多数。インタビュー/佐野邦雄、伊坂正人

Hiroshi Ueki / Director, The National Museum of Modern Art, Tokyo

aspects that are intricately entwined. It is like Prajn -paramit -sutra' s "matter is void, void is matter" : utility is value, and value is utility. They are two different things and are never equal; they complement each other in a complicated way, each with its own significance. In the works of graphic and industrial design, we find good examples of utility contending with value. There exists tension as they are contained in the same framework in an amicable relation or in rivalry. Such design forms a kind of fineware. Design works that are excellent as fineware are therefore brought into an art museum. In this sense, art museums are the fineware hall of fame.



講演

栄久庵憲司 / 日本デザイン機構会長

茜に染まった瞬間

私にとって日本の終戦は人生の大いなるエポックでした。焦土と化した広島焼け野原は、そこに立てば色々な魑魅魍魎を感じるものの、言ってしまえばあっけらかんとした全くの無の状態でした。その焦土が茜に染まった瞬間があったのです。醜い焼け野原を夕日がみごとに茜に染め抜いたということです。忘れられないほど強烈な印象を覚えました。どのような荒廃の中にも美がある。無の中に美を確信したのです。美しいものの世界を得ようとする発意、美への確信をもって今日に至っているのです。「自ら信じて経を唱える」という言葉の通り、自分の体験から、創造的な人間が生まれ育つドラマを起承転結で解題してみます。

創造の起承転結

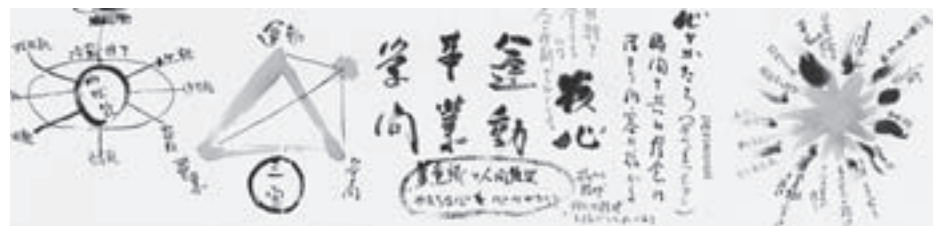
それはどのような状態においても美の世界はあるという「美への確信」という「起」にはじまり、美を求める発意を承けて、その入り口を丹念に探す。物を知るための「掃除の心」、美の探求のため

の「身支度」が「承」の節にあたります。掃除の心と言うのはモノの有りよう、あり方を観察すること、見極めることです。物を探求すれば、物に真摯に触れるならば、それぞれの人がそれぞれの入り口を見出す「転」の節をむかえるのです。若い時の体験ですが、夏の炎天下盆の棚経中、一人の老婆からかき氷を頂戴した。食べ終え、ふとした弾みで硝子器を手から滑らせてしまった。その瞬間割れる筈の、硝子器は割れなかったのです。その時、老婆の私に対する心からの慰いの心と老婆に対する私の心からの感謝の念が一つの硝子器にパチンと入り込んだのです。老婆は奇跡を見たかのように私に手を合わせたのです。人の想いがモノに収斂することを体得したのです。また、何かをなすときには、宗教も哲学もなく、ただ無事に扱い終えるという集中の心を体得したのです。人とモノにはこうした関係があります。また関係をつかむきっかけというものもあります。そのきっかけをつかむのが感性であり、集中心なのです。研ぎ澄ました「感性」と「集中心」をもって美の世界にダイナミックな展開をする「結」をむかえるのです。デザイン教育とはこの起承転結のドラマをつくることに他ならないと考えます。そしてこの教育ドラマを通して「他由自在」と

も言うべきデザインの心すなわち「物の美意識」を通して人と人をつなげる世界に入るのです。芸術の社会化、物と美の民主化なのです。

運動・事業・学問

そうした物の世界の意味や価値そして美意識に対する理解を得ること、すなわち相手に理解して貰わなければいけない「運動性」、その運動をさらに具体的な物の世界へ投影しイメージを浮き彫りにすること、すなわちプロジェクトしなければならない「事業性」、そして具体化したその事業に品位と確信、普遍性を与えるための「学問性または研究性」、この「運動」「事業」「学問」という3つのプロペラがデザインの振興すなわちデザインを高め、理解を深める推進力になるのです。デザイン教育とデザイン振興はセットのテーマと考えることが肝要です。美への確信にはじまる教育のドラマを通してデザインの目標を見だし、その目標へ「運動」「事業」「学問」という3つのプロペラの回転を推進力に使い近づいてゆく。デザインの世界にいる人はこの3つのプロペラをセンスとして持たなければなりません。そして今、プロペラを回転させながら向かうデザインの目標はさらに高まりをみせ、人間観、自然観、地球観、経



Design Education and Its Promotion

Defeat of Japan was a great turning point for my life. Hiroshima was reduced to nothingness by the atomic bomb. The devastated land glowing crimson by the setting sun was a most striking scene I had ever seen. It evoked in me an aspiration for and faith in beauty which have been sustained even today. How an aspiration and faith in beauty nurture creative person? That is found in the process of creative work itself. "Introduction, development, turn and conclusion that is". Introduction is described as a conviction in beauty. "Development" is described as preparation for quest of beauty. "Turn" is described as finding true nature of

things. "Conclusion" is described as keen sensibility. Design education should profoundly be for this purpose, and creating a drama of "Introduction, development, turn and conclusion". Through creation of the drama, people might be united in democratization of things and beauty in relation to the society. Promoting people's understanding of the value and beauty, namely promotion. Projecting the value and beauty to concrete things is defined as business. Imbuing the business with dignity, belief and universality is defined as research.

In order to unite people through spirit of design or "esthetic sense of interpreting and presenting objects", three propellers of pro-

motion, business research, are required. They revolve and promote design. Education and promotion are one in design.

And a goal of design indicated by the vector of the propeller is raised ever higher in requiring wider views of human being, nature, earth and economy. And the requirement is urging more sophisticated propellers.

Our view of objects such as of the earth is violently shaken by uncertainty in this age of reviewing modernism. Such uncertainty gives depth to culture. As I contemplate post modernism, the word "life" is evoked in me. Respect for dignity of life expands our view of the universe. And by shaping that view into

JD FORUM 2 [Design Education and Design Promotion] Commemorative Lecture for SIR MISHA BLACK AWARD

1996.5.28 (The International House of Japan : Tokyo) / organized by Japan Institute of Design



済観などの広がり求めているのです。この3つのプロペラにより磨きをかけることが求められているのです。

ポスト近代主義

日本デザイン機構には色々な分野の人が集まっています。いま近代主義の見直しの時期にあって、地球観をはじめもの見方が大いに揺らいでいる。近代という歴史観をまるごと大きなブラックホールの中に放り込んでみたら、近代主義以降の世界が見えてくるのではないかと思います。つまり時代の揺れは、文化により深みをつける胎動でもあるのです。これからのポスト近代主義を考えてまいりますと、「生命（いのち）」という言葉が浮かび上がってきます。人間の生命の尊厳、これを見つめれば見つめるほど、宇宙観が広がってきます。広がる宇宙像を具体的に手を通じて形におきかえる。そして生命というか生命観を深めてゆく。「形と心」の関係を掴むことです。心で生命を求め、形でそれを支え表現し、さらに心を深めるといふ心と形の関係にデザインの真骨頂があるのです。デザインが呼吸するということではないかと思うのです。そしてその呼吸の一番の基に



あるのが生命に対するこよなき憧憬と愛着なのです。

人物を育てる教育

デザイン教育は今、本当に難しい、何か軸を変えなければならない時期にきたように思います。あえて言わせていただければ、大学教育の一番の中心となる基は何か、また学生をどう教育しようとしているのかと問いかけたときに、それぞれの責任ある立場の人がどうお答えになるか、自らを信じて言えるかどうか非常に興味があります。どこかで逃げてしまうのではないかと、そしてそれでも学校は存在しているということは何なのかということです。今のデザイン教育を担う学校はデザインの技術者は育てています。しかしそうした人材は育てても「人物」を育てていないのではないのでしょうか。先生と学生が渾然一体となって運動性、事業性、学問性をもって、きたるべき時代のモノの有りようを求める姿を見たい。沢山の人がモノの世界を通じて心をつなげようと待っているのですから。

GKデザイングループ代表。ICSID名誉顧問等。ICSIDコーリン・キング賞、藍綬褒章受章等。著書「モノと日本人」等。

教育課題としての近代デザイン再考

ミクロからマクロそしてバーチャルな領域へ広がる知の世界は新たな美意識を喚起させ、地球を覆う情報ネットワークは創造の仕組みを変化させています。一方環境問題をはじめとする今世紀の積み残し課題も山積しています。社会、文化を切り開く運動であるデザインの次代の目標と理念、活動の具体的な内容の体系の見直しが求められています。これを人材と社会環境の面に投影すれば教育と振興のあり方という課題が浮上してきます。こうした課題認識の中で栄久庵憲司会長が、英国より世界のデザイン教育への貢献者に授与されるミッシャ・ブラック賞を受賞しました。この賞は英国デザイン運動史の3期に相当する戦後の時期を一貫してモダンデザインの旗手としてデザイン専門及び教育の分野で活躍したサー・ミッシャ・ブラックの業績を称え制定されたものです。近代デザインを総括する上で端緒をきった英国の流れはいわばスケールに相当します。日本デザイン機構発足の動機には、これからは近代主義だけでは解決できない時代であるということが含まれています。ミッシャ・ブラックの時代の次のフェーズの運動期に入ったと言えます。栄久庵会長の講演中の『近代史をまるごとブラックホールに投げ込む』ということは、歴史の些末の功罪を云々することではなく、「近代主義」を価値とした歴史的な時空間の塊を人間観、自然観、地球観などの視点から再評価し、次代の価値創造に立ち向かえということでしょう。（伊坂正人）

physical forms using hands, the view on life becomes more profound. It is essential to understand such relation between "form and spirit".

Design education today faces a difficult time trying to shift its axis. What is the basis of college education? In which direction are students oriented? Do teachers really have faith in what they teach? We may be producing design engineers, but perhaps not fostering human resources of greater caliber.

Kenji Ekuan / Chairman, Japan Institute of Design



History of Modern Design as a Curriculum

In an age when new esthetic senses are evoked and the mechanism of creation changed, we are forced to review objectives and ideology of the next generation design as well as the framework of concrete activities. In line with this trend, Mr. Ekuan, JD Chairman, was awarded Sir Misha Black Medal for his distinguished contribution to design education. We head toward an era when we can no longer solve problems solely by modernism. JD intends to review the history of modern design as a part of our activity to restructure the design education. (Masato Isaka)

第3回 JDフォーラム 「子供とデザイン — 未来への創造環境」

1996年7月4日（火） 於：国際文化会館 主催：日本デザイン機構

■プログラム

基調報告 — 栗津 潔

座談会

—コーディネーター：栗津 潔

—パネリスト：大月浩子

：内藤裕子



基調報告

栗津 潔 / グラフィックデザイナー

今、デザインそのものが変わる時点にあります。私が行き着いた課題は「環境問題」です。21世紀の地球がどうなるのか、人間がどういう「生き方」をして行くのかを問い続けています。地球環境平和財団で世界の子供に「今、地球がどうなっているか、絵を描こう」と呼びかけ、集めた絵を見ているうちに、子供の見方のストレートさに感銘を受け、また地域や年齢によって見方や表現がそれぞれに異なり、大変面白いのです。

一方今まで博物館や美術館のディレクションを手がけてきましたが、子供の視点から見ると全然違うということに気付きました。子供の自発性と創造力を中心にしているボストン子供博物館をはじめディスカバリー・サイエンスという

展示のためのガイドブックをベースにしているサンフランシスコのディスカバリー・ミュージアム。また子供が展示の説明をボランティアでしているインディアナポリスの博物館などがあり、子供の視点からの文化施設を日本でも考えたい。

21世紀は今の子供の時代です。その子供たちの人格、人間形成にどこまでデザインが寄与できるかを日本デザイン機構のテーマに行きたいと思います。

(この講演の主な内容は巻頭のJD時評欄に掲載してあります。)

上：プレマラトネさん・12歳（スリ・ランカ）

中：山田智子さん・13歳（日本）

下：サンドさん（インド）



Keynote Address

Today, design itself faces a turning point. The challenge I face now is “problems of the environment”. I keep questioning what will become of the earth in the 21st century, or what “life style” should people pursue. I am impressed with the straightforward expressions of children seen in their paintings on the theme of global environment issues.

The Children's Museum in Boston which focuses on the spontaneity and creativity of children, the Discovery Museum in San Francisco which published a guidebook entitled Discovery Science, the museum in Indianapolis where children volunteer as the exhibition guides, to

name a few, set good examples of how a cultural facility for children should be. We should start working toward this direction in Japan as well.

The 21st Century is the age of the children today. JD wishes to seek the ways and means with which design can contribute to building up the personality and human dignity of our children. (The gist of the address is given in the Leading Article in the first page.)

Kiyoshi Awazu / Graphic Designer, JD Director



Report 1 転換期・日本のミュージアム

大月 浩子 / ミュージアム・エデュケーション・プランナー

リアリティーとプロセスの復活

現在の私たちの生活の中から、かなり失われているのが、リアリティーとプロセスだと思います。それらはデザインにとって大切なばかりでなく、子供の創造性やイマジネーションを育む上でも非常に大切なキーポイントなのですが、実際は、ものごとのプロセスが隠されていて表に見えなくなっています。結果だけが沢山用意される社会です。そうした状況の中で、デザイン教育やミュージアム、あるいは地域でそうしたプロセスを体験し、取り戻すチャンスを持ちたいと考えています。それはバラバラになった創造性を取り戻す第一歩に繋がるものです。加えて、コミュニケーションを必要とする共同作業といった社会性を導くためのワークショップも必要だと考えています。

各国の新動向

・ロンドンにインテリアの歴史を辿れるミュージアムがあります。廊下を巡ると部屋毎に時代を追ってデザインの変遷が分かります。スクールプログラムでは子

Museums in Japan in Transition

[Revival of Reality and Process]

In today's society, the process of things is hidden from us and only the outcome is visible. I endeavor to revive the opportunity to go through the process and to experience things through design education in communities or in museums.

[Overseas Trends]

A museum in London that introduces the history of interior decoration. It looks like an ordinary design studio but functions properly as a museum and gives adequate attention to children as well.

Cooper Hewett in New York held a unique exhi-

JD FORUM 3 [Children and Design — Creative Environment for the Future]

1996.7.4 (The International House of Japan : Tokyo) / organized by Japan Institute of Design



ジェフリー・ミュージアム © NAOMI KAWAKAMI



「犬小屋展」 © NAOMI KAWAKAMI



Report 2: 素晴らしい子供のワークショップ

内藤 裕子 / 環境教育プランナー

ガキ大将存在の条件

「子供の遊び環境」の調査、例えば、世田谷で三世代に渡る子供の遊びの変化、地域社会の変化を調査したことなどから、子供の環境への如実な弊害を知り、子供の立場に立った環境づくりの必要性を実感したのです。ガキ大将の存在は消滅したものと思っていたのですが、岡山県下津井で出会うことができました。皮肉なことに漁業権を売ってしまった親が暇になり、子供の野球チームを支援するなど子供に関わっていて、大人の介入によりガキ大将という違年令集団が生まれたわけです。人間と地域社会という環境があって始めて子供たちの遊びのグループが成立する。子供の遊び集団を違年令に導くのに大切なのは「自然環境」と「地域社会」なのです。

体験を通して得るものの大きさ

・ミュンヘンのグループ「ペタゴギック・アクション」の活動は、小・中学校の教師たちが、学校の美術教育に限界を感じ、学校を辞めて始めたものです。

供は部屋の中に入りその時代の洋服を着て過ごすことも可能です。産業とデザインと生活の密接な関係が具体的に理解できますし、デザインが衣食住含めて全てに関わっている問題だということが実感できるようになっています。

・ニューヨークのクーパー・ヒューイットで行われたユニークな「犬小屋展」です。中庭に建築家やデザイナーが考えた様々な形の犬小屋が展示されていました。「ラッシー、カムホーム」やパウワウハウスをもじった「パウワウハウス」など楽しいものが沢山あります。私は「子供が提案する自分のペットのための住まいづくり」への発展を考えました。

・私がデザイナーの方と、板橋区立美術館で行ったワークショップでは、子供たちが毛を梳いて糸を紡ぐ作業から始めて、ベストを制作しました。

プロと子供のコラボレーションを

最近、自治体の都市デザインの部門で子供たちのデザイン能力や提案を積極的に取り入れようという動きが出ています。ワークショップ形式で子供たちも参加して街づくり、公園づくりを提案して

もらったり、一緒に行うケースが増えました。そこで考えるのはデザインを巡る様々なプロフェッショナルと子供のコラボレーションです。単なる受け手ではなく、よきパートナーとして考える時期にきているのです。

この夏、是非ミュージアムへ

世界的にミュージアムも少しずつ変わりつつあります。最近では日本でも、専門家や美術愛好家だけを対象にするのではなく、子供や学校の先生たちと一緒にプログラムをつくる試みがなされています。昨夏から盛んになった夏休みのプログラムも学校との連携です。今年、国立西洋美術館と東京国立博物館との共同企画「どうして像はつくられたの」展、セゾン美術館の「ジョージ・シーガル」展などで子供向けのプログラムが行われます。キャプション自体も子供にわかりやすいよう工夫されています。

武蔵野美術大学卒業後、区立美術館学芸員を経て独立。美術館運営コンサルタント、博物館教育普及プランナーとして美術館の企画に携わる。著書「わくわくミュージアム」。

bition on kennels. A variety of kennels designed by architects and designers were displayed in the courtyard.

[Collaboration of Professionals and Children]
People in charge of urban design at the municipal levels are now opening their eyes to the children's ability in design and taking up their ideas, creating a new form of collaboration between professionals and children in design.
[Visit Museums This Summer!]

Instead of targeting at the experts and art devotees, museums in Japan are now trying to offer programs that can be participated by children and school teachers.

Hiroko Ohtsuki / Museum Education Planner



板橋区立美術館にて © HIROKO OTSUKI

Fantastic Children's Workshop

[Environment for Children]

I have once investigated environment for children, and recognized the need to improve it from children's standpoint. Little bosses seemed to have become extinct, but there they were in a local community in Okayama. Little bosses emerged as voluntary play groups were formed. This demonstrates the importance of the role of "field" and "community" for children.

[Value of Experience]

A group of primary and secondary school teachers in Munich resigned to start activities "to overcome limitations of school education

JD FORUM 3[Children and Design - Creative Environment for the Future]



「ミニ・ミュンヘン」の一風景

「インディアン村」では、放課後1ヶ月間位、服づくりは勿論、インディアンの生活に必要なものは自分たちが実際に作ってその生活を体験します。活動は多岐にわたり、劇、新聞作り、オペラ、サーカスなどの他、遊具を積んだ「プレイバス」を5、6台持っていて、公園などに出向いて遊びの出前もします。

また、2年に1回「ミニ・ミュンヘン」で子供たちは市の政治・経済・文化をぶっ遊びを通して体験できます。都市計画局もあり区画整理などのシミュレーションをやったり、市長さんと呼んで、「市はどう考えているんだ」などと聞いたりしています。

・同じドイツで、子供向けの農場が約40あり、エルランゲンにある「子供農場」では、放課後子供たちは、日常的に実体験することを目的とし、多種の動物の世話をしたり、畑を耕したりします。政府が基本的な資金を出し、管理運営は地元の母親達に委ねられています。

・ドイツに比べてやや学習的ですが、イギリスでは「エコロジー・パーク」運動が盛んです。ロンドンには約30あり、子供が身近な自然の中で様々な体験をして



「森の動物になろう」フェイスペインティング

学ぶものです。カムリーストリート・ナチュラルパークでは、トラストが管理運営をしています。丘、林、湿地、沼があり動植物が可能な限り棲息できる自然環境を再現させています。

・世田谷・太子堂の大道芸術展では「額縁ワークショップ」、昭和記念公園での「森の動物になろう」「鯉のぼりワークショップ」「柳のワークショップ」、横浜の公園開園ワークショップを実施してきました。

情報化社会の今日、子供は仮想現実、疑似体験を沢山しているのですが、実際に手を動かすことが出来ない、そういうバランス感覚が失われているという現状を、「遊び」によって少しずつ想像性から創造性を育んでいけるのではないかと考えています。

(有) まちとこどもの環境研究所代表。子供の参加できる地域環境づくりを目指し、調査、企画、提案活動を行う。近年国営昭和記念公園にて遊びの仕掛けづくりの企画等。

and enrich art education for children".

"Children's Farm" was opened in a local community in Germany. The farm is financed by the government and managed by scores of mothers.

The "Ecology Park" movement is in progress in Great Britain. In London, some 30 such parks offer children opportunities to experience life in the nature.

Despite abundant opportunities for experiencing virtual reality, children in today's information society seldom have the chance to really use hands or feet. Such imbalance can be rectified gradually by offering children time and place for play. **Hiroko Naito** / Environment Education Planner



「額縁ワークショップ」より

子供とデザイン—まとめ

今、子供というキーワードは、デザイン再考に不可欠な論点を投げかけている。

時代を検証してみると、子供の生活環境の急速な変化に驚く。親の仕事場に接する機会のない子供は、その成長過程の中で、モノづくりのブラックボックス化、結果だけを享受する現代社会にあって、生活のリアリティーとモノづくりのプロセスに立ち会う現場に遭遇しない。かつて子供たちは子供独自の社会を持ち、野外活動を中心とした遊びの中で、人間社会の仕組みや、自然との交流を体験学習し、子供独自の文化形成と同時に、大人社会を疑似体験した。ここでは、子供同士の真似る（マネブ）が、学ぶ（マナブ）ことであった。

「未成熟な大人」として、一方的に大人社会の論理で「教える者」と「教えられる者」の関係に成り立つ近代教育から子供の自発性や創造性を“引き出す（Education）”教育へ、そして個々の独立した人格を持つ子供とのパートナーシップの重要性が指摘された。そうした関係に基づく大人との、さらに専門家とのコラボレーションは、子供にとってだけでなく、既存の方法の視野を広げる。

語り切れなかったのは、デザインの社会的価値や、それらに対する美意識を、子供の時期にどう醸成するかなど、自発性や創造性と社会的な方向性についての課題である。さらに具体的に目標を設定し、継続して研究・プロジェクト化を進めたい。
(小木花子)

Children and Design—summary

[Process of Things Hidden in Blackbox]

Children have no chance to witness the reality of life or the process of things as the society today singularly values the outcome.

The need to educate or “to lead” children to acquire spontaneity and creativity as well as the importance of partnership with children with individuality was stressed so as to depart from the modern educational system which is governed by the logic of the adult.

We will continue to plan and work out projects on design education by studying such issues as what is the social value of design and how to foster the esthetic senses in children. (H.K)

“子供とデザイン” 私論

竹村真一 東北芸術工科大学助教授

最近、特に「子ども」に関心をもって、子どもがらみのデジタル・ワークショップを企画したり、“チルドレンズ・ミュージアム”の構想に関わったりしている。とはいえ、狭い意味での「子ども」や「教育」に関心があるからだけではない。

私にとって「子ども」とは、大袈裟に言えば21世紀の人類と文明のコンセプトそのものに他ならないのだ。

生物学的にみた「人間」(人類)の特質は、何よりも未成熟な胎児期／幼児期が異様に延長されていることだ。行動プログラムが完成されてない故に、(生後まもなく自立する他の生物と比べて)一人では何もできない状態がつづく反面、つねに新しい物事に関心をもち、未知の環境や状況への柔軟な適応性が保持されている期間が異常に長い。専門的には、これを「ネオテニー」(幼いまま年をとる／プログラムがオープンなまま大人になる)と言い、人類の創造性と進化論的アドバンテージの大半が、脳神経系・外部情報系の発達と相即不離なこの事実に由来している。

つまり、最も“人間らしく”生きるとは、この人類の本質たる「未成熟性」あるいは「ネオフィリア(新しもの好き)」を積極的に肯定し、“いつまでも子どもであり続けること”なのだ。また、人類の生物学的なポテンシャルを最大限に発揮する文明デザインとは、いわば“子ど

も性”をすべての制度／環境計画の基軸にすえるということ、あるいはすべての人類が安心して“子ども”であり続けることができるような社会の価値観やシステムをデザインするということになる。

ところが、これまでの人類の文明は(少なくとも農耕段階以降の大社会においては)概ねこれとは逆のことを志向してきた。“子どもであること／未成熟性を保持していること”に自律的で積極的な意味づけを行なうのではなく、それをある種の「欠如」あるいは(出来るだけ早く通過させてしまうべき)不必要な「過渡期」と見なしてきた。

特に「近代」社会は、子どもを“不完全な大人”として(一いや「人間」自体を本質的に商品や知識やサービスで外的に充填されねば自立しえない“足りない存在”として)規定し、教育制度や社会システムはなるべく早くから子どもを“大人しく”させること、“小さな大人”を造りだすことに全力をかけてきた。(その見事な成果は、昨今の子どもたちを見ればよく分かる。)

だが、幼児期の生存の危険性が低減し、また規格化された物財と人間(労働力としての「一人前の大人」)を大量に生産する必要がなくなりつつある現代つまり全員が同じリズムとスキルで工業生産や軍事行動をすべき時代から、多くは機械に代替させ、個々人はその多様性・未規定性を前面にだしてクリエイティブになるべきデジタル情報文明の21世紀—において、こうした「人間」の本質と逆行する価値観が足かせとなるのは明らかだ

ろう。結局、問題は産業社会の遺物としての画一的“教育制度”だけでなく、その底流にあるもっと本質的な「人間観」そのもののなのだ。

要するに、「子ども」は私たちの“過去”でなく“未来”なのだ。あるいは、「未成熟」「欠如」ひいては“sensitive”な“fragility”(松岡正剛流に、ある種の「弱さ」ゆえの感受性と訳しておこう)をポジティブに価値／制度の基軸にすえるような文明デザインがいま求められているのだ。現代「デザイン」の課題はまことに大きい！

東北芸術工科大学助教授。(株)プロジェクト・タオス代表。インターネット・ワールドエキスポ「日本テーマ館」プロデューサー、通産省「ヒューマンメディア・プロジェクト」幹事、科学技術庁「生活科学技術検討委員会」委員、他。

新首都を考える

佐藤典司 (株)電通参事

先月、21世紀の日本の新しい新首都機能を果たす都市づくりに向けての法案(国会等移転法改正案)が国会を通過した。これより先、昨年末に出された国土庁の首都機能移転調査会の答申によれば、97年末に移転先の候補地を決定し、2000年までに着工、2010年には、新都市で第1回目の国会を開くことになっている。

すでに、候補地への名乗りを挙げている地域が宮城県、福島県、栃木県、群馬県、岐阜県など数ヶ所あり、そのしほり込みが、今秋から始まる審議会で行われる予定である。

候補地選定の主な条件としては、地震の多発地でないところ、日本列島の位置

Personal View on Children and Design

To exaggerate, children are nothing but the very concept of mankind and civilization of the 21st century.

Most distinctive biological feature of “human” is its extraordinarily prolonged fetal period and infancy. This means that to live a life worthy of human nature is to positively affirm this intrinsic human “immaturity” or “neophilia” and to remain an eternal infant. Respect for this infantile innocence should form the core of every system and environmental planning. However, our civilization, particularly the “modern” society, defined children as “incomplete adults” and has endeavored to make them

behave as an adult or shape them into “little adults” through education and social systems.

In a society where infant mortality radically decreased, much of the labor is replaced by machinery and in the face of the 21st century of digital information/civilization, individuals will be obliged to develop their creativity by recognizing human diversity and unlimitedness, and the conventional value system will certainly place shackles on us. The problem lies not only in the standardized “educational system” but in the more essential view of human being. In sum, “children” are not our “past” but our “future”. What is needed today is an atti-

tude to positively accept children’s “immaturity”, “sensitive fragility” and “deficiency”. Contemporary design is indeed confronted by a huge challenge.

Shinichi Takemura / Associate Professor, Tohoku University of Art and Design

Contemplating New Capital

The Diet passed a bill for preparing construction of Japan’s new capital. As Tokyo has been the capital since Edo Period, transfer of functions of a state capital will be the first in almost 400 years. The public is indifferent perhaps because they doubt whether such transfer is actually possible. The major trend of the

上著しく片寄りのないところ、鉄道を利用し、東京より30分から2時間以内の時間距離であること、現在の制令指定都市に隣接しないところ、などが挙げられている。

当然、これからしぼり込まれる移転先候補地については、議論沸騰が予想される。ただし、私の実感としては、今のところ、これほどの大事業にもかかわらず、世間の注目度が今ひとつなことが気に掛かるところである。江戸時代から東京がいわゆる首都機能を果たしてきたことを考えると、実に400年ぶりの首都機能移転ということになるのである。

一般の関心が薄いのも、ひとつには、実際にそんなことが可能なのか、という疑心暗鬼が多分にあるに違いない。この点については、移転の当事者である、霞ヶ関自体がまだそういう雰囲気にあることも確かだ。住専処理をはじめ、このところ揺れ続けた官僚にとって、10年以上先の夢物語のような話しには乗れない、というのが実際に違いない。

しかし、時代の大きな流れは着実に首都機能移転に向いて流れていると見るのが正しいと私には思われる。

ひとつには、日本の社会全体が、多極的な価値観を尊ぶトレンドにあるということだ。そのためには、一所に物理的に集中した組織では、そのような価値観を生み出すことは困難である。人間は場所と風土を変えて始めて、異なる価値観、発想を持ち得る、というのが私の年来の経験が生み出した法則でもあるからだ。

ふたつ目は、東京のひとり勝ち、東

京自身のためにも、日本自身のためにも、その発展を阻害するだろう、と思うからである。政治はもちろんのこと、経済、文化、その他各種情報メディアなど、ほとんど東京に集中している。これでは日本人自身が、日本を冷評に眺めることなど不可能ではないだろうか。東京批評は今や日本批評であり、その東京を東京自身が眺めるのだから、客観的な評価が出来なくて当然である。

現在、首都機能を移転したくらいで東京集中が是正できるのか、その費用はどうするのか、あるいは、首都機能の失くなった東京は、衰退するのではないか、などいろんな意見が出始めている。こうした議論を国民みんなが大いに出し合いつつ、素晴らしい新首都建設実現に向かって前進することを期待している。

(株) 電通勤務のかたわら、デザイン、建築、絵画、書など幅広く芸術文化に関する批評活動を行う。著書に、「デザインに向かって時代は流れる」「デザインの経済学」など。

美的生産技術教育からの脱皮 ーデザイン教育機関に求められることー

森田昌嗣 九州芸術工科大学助教授

もの不足の時代、欧米の近代デザイン系の系譜や先進事例などを通してデザインを学んだ世代のデザイナーは、便利で美しいものに囲まれた豊かな生活を実現することが夢であった。

現在、デザイン教育を受けている学生たちは、高度成長期の1970年代に生まれ、物心がついたときから、諸先輩達の努力の結果生み出された大量のものに囲まれて育ってきた世代である。彼らは、機能

と造形の両面から相応のレベルに達している車や家庭電化製品など消費財の存在が日常であり、もの不足を実感したことが少なく、もの自体の問題点や解決すべき課題を見いだせなくなっているように見受けられる。このことは、もの離れ現象ととらえることもできるが、彼らは便利で美しいものに満ち足りた生活を享受し、その利点と欠点を体験してきた世代であり、これまでの「ものに形を与えることで豊かな生活像を具現化するのがデザイン」とされてきた考え方を転換させる世代なのかもしれない。

ものが満ちあふれた結果、21世紀へ積み残される地球環境の課題など、真に豊かな生活とは何かを問われている今、生産・消費のための造形主体（美的生産技術）のデザイン教育は、もののあり方とありようを含め生活者の立場で人間環境をデザインする多面的教育への脱皮が求められる。

美的生産技術教育の大半は造形上のスキルを体得させることに力点が置かれていた。美しい形態を生み出し、そのイメージを第三者に伝える能力を身につけることは、デザイナーになるための基本であり、現在でもこの重要性は否定できない。しかし造形上のスキルは、実務経験で十分に身につけることができるが、生活におけるものの本質を実務を通して模索することは難しい。さらに近年のコンピュータによる図形処理技術の進展は、造形スキルの能力差を急速に縮めることが容易に予測できる。

デザインは、物的生活環境を創造する

time seems to me to be steadily heading toward. For one thing, Japan's society as a whole is inclined to respect diversity in values. It would be difficult to permit such diversity if multiple functions are physically concentrated at one place. We can change our views and values only when we put ourselves in a different perspective. Secondly, politics, economy, culture and other information media are almost exclusively concentrated in Tokyo. This incapacitates Japanese to view themselves objectively. To criticize Tokyo means criticizing Japan, and naturally it is impossible for Tokyo to objectively evaluate itself. Would it be really possible to solve problems

by merely transferring the capital to another city? How much would it cost? Would Tokyo decline if deprived of its functions as capital? Elaborate discussions on these matters should be held before the transfer is implemented.

Noriji Sato / Manager, Dentsu

Breaking Away From Conventional Education of Esthetic Production Technique--Requirements of design education institutions--

In an age when we are asked what a truly affluent life is, we need a multi-faceted system of design education in order to create human environments from the standpoint of a living body. Design education has so far focused on

training students to acquire skills.

Design is not a domain of limited functions engaged in creating materialistic life environment, but is an interdisciplinary domain. Extensive knowledge on different fields of science and the ability to look at things from different angles is a must in design education. The most essential ability in design activities is to come up with ideas. In technical training, priority is placed on judging which is the most appropriate means to put ideas into concrete form. The design education institutions must offer a place where students can really give thoughts to what they can do through design.

Masashi Morita / Kyushu Institute of Design.

限られた職能領域ではなく、人と生活環境の仕組みやシステムを構築し提案する学際的な専門領域であると認識している。その教育には、学際的に自然科学、社会科学、人文科学を横断する幅広い見識が必要であり、さまざまな側面から問題の発見と解決の方向を発想することのできる基礎力の養成が重要である。

美的生産技術以外にも、問題把握のための調査方法や、解析・分析方法、課題解決のためのシミュレーションや実験の方法など学ぶべき技術は多い。しかしこれらの技術も美的生産技術と同様に、処理能力育成に力点が置かれてはならない。デザイン教育は、多彩なアイデアを発想する着眼力の育成が先決であり、技術教育には着眼から結果を導くデザインプロセス上で、どの技術が有効なのかの判断力を養うことが優先される。

人生において最も多感な時期に、幅広く人間環境をとらえ、デザインで何ができるのかを追求し発想することのできる舞台を提供することがデザイン教育機関の役割ではないだろうか。

九州芸術工科大学卒業、東京芸術大学大学院修了（1979年）後、GK設計環境設計部に所属。1992年より九州芸術工科大学助教授としてパブリックデザインを担当。

「音」をめぐる議論の場づくりを

鳥越けい子 音環境デザイナー

私は日頃、「サウンドスケープ＝音の風景」という考え方をもとに、デザイン活動にたずさわっている。問題だと感じることは、「デザイン」という立場から、「音環境」に関するテーマや領域をめぐ

っての議論の場、評価の場、さらに教育の場がほとんど無いということである。

「音」については既に、さまざまなデザインの実践がおこなわれている。しかし、デザインをめぐる議論や評価の場、教育の制度等が、これまで「モノづくり」を中心としてきたため、せっかくの事例も、評価と実践のあいだのフィードバックが、ほとんどおこなわれていないのである。

たとえば、最近よく耳にする駅の「メロディーベル」は、いろいろ重要な課題を提供してくれている意義ある事例だ。

「メロディーベル」を最初に試みたのはJR新宿駅。「国鉄からの民営化」を多くの人々にアピールしたいというJR東日本の意気込みや、都庁移転にあわせた駅全体のサイン計画の改善等、当時のいくつかの背景のもと、環境全体における音の重要性を明確に意識して、発車ベルを対象に新たなデザインを試みたということは、基本的に高く評価できる。

けれども、山の手線はハープ、中央線はピアノで、それぞれ異なるメロディーが、フレーズとフレーズの間の音の断絶をもって演奏される、というその内容には問題があると私は考えている。

発車ベルの機能は、「この音が鳴りおわたたら電車が発車しますよ」という意味を、ノンバーバルなサインとして人々に伝えること。「音響デザイン的」に分析すると、その最大の特徴は「フラットラインの連続音」ということになる。つまり、音が中断することなく分かりやすく連続するからこそ、音が鳴りおわた

後の静寂が際立ち、その瞬間がはっきりとした意味をもつ。

国内外の多くの地域から多くの人がやってくる駅の発車ベルには、既に国際的なコードともなっている「フラットラインの連続音」がふさわしい。その基本線を守りながらも、発車ベルの音響ソフト改善は十分に可能はずである。

次に、音の素材も問題である。近代西洋音楽の伝統の中で「楽曲」を奏でる楽器として進化してきたハープやピアノの音をそのままに使用して、「楽器の音」だから「音楽的」。したがって「騒音」ではない……とするのは、デザインとして少々安易なのではないだろうか。

メロディーベルの試みを私は基本的には高く評価している。新しい果敢な試みがあってこそ、こうした議論もはじめて可能となり、その一連の試行錯誤から本物のデザインが生まれてくるからである。

メロディーベルに限らず、家電製品等の音は既に、私たちの生活環境に各種の影響を及ぼしている。「モノづくり」を主な対象としてきたデザイン評価の諸制度のなかで、今後、音の問題が明確に扱われてもよい。「美術の一領域」としてヴィジュアルを中心としてきたデザイン教育にも「音のテーマ」や「聴覚的な発想」が取り込まれてもよい。逆に、「音楽」をめぐる諸領域に「デザインの見地からの教育」を導入する必要もあるだろう。

東京芸術大学卒業、同大学院およびカナダヨーク大学大学院修了後、聴覚を切り口にした各種プロジェクトを手掛けている。聖心女子大学助教授

Arena for Discussion on Sounds

My activities focus on the concept of “soundscape”. The problem is that there is hardly any opportunity or arena for discussing, evaluating or teaching the issues in this field. Various design activities are being carried out in connection with “sound”. For example, “melody bells” at railway stations pose many meaningful problems for soundscape design or design itself. “Melody bell” was first used in Shinjuku Station when Tokyo Metropolitan Government moved to Shinjuku at a time when great changes such as privatization of the state owned railway system. Against such background, designing a new starting bell for trains

meant that the importance of sound in the environment was fully appreciated and the program was highly evaluated in this regard. The sound perse also presents problems. Harps and pianos used at stations on Chuo or Yamanote Line have evolved as instruments for playing “musical pieces” in the tradition of modern western music. To use these sounds without modification and call them “music”, not “noise” seems to be too easy a design solution.

As mentioned earlier, I highly evaluate this attempt. Various endeavors and achievements were made in carrying out the design which I cannot discuss here because of limited space.

I do believe that only after such attempts have been introduced for sound design, this kind of discussion is possible and that better designs genuinely rooted in culture emerge as a result of such trials and errors.

I expect that Japan’s design world will continue its development and improvement in these areas.

Keiko Torigoe / Soundscape Designer

海外情報：テクノ・サピエンス

特殊なヘルメットを被れば、通信衛星を通じて自分が移動中も戦場のどこに位置しているかを確認できる歩兵。事故などで失った前腕にとって代わった人工の手指を意のままに動かす身体障害者。時速30マイル（約48キロ）での走行を可能にする人工脚—“ホモ・サピエンス”ならぬ人機一体の“テクノ・サピエンス”の出現が「人類」の意味を変えつつある、と米国の経済誌『フォーチュン』は述べつつ、以下のような骨子の記事を掲載している。

「今から200万年以上前に西アフリカに石器が現れて以来、人類と、人間が創った道具はそれぞれ別の進化の軌跡をたどってきた。しかし今や、両進化の軌跡は完全に重なり始めた。テクノロジーの進歩は生物学的人間の能力を遥かに越えて遠くを見ること、より速く走ることのできる能力を実現しつつあるばかりか、人工的な長寿すら可能にしつつある。マサチューセッツ工科大学で歴史を教えるブルース・マズリッシュ教授はその著書『第4の断絶：人と機械の共同進化』において、機械を度外視しては最早ともに人間を語れない時代がやってきた、と述べている。もしマズリッシュ教授の主張が正しいとすれば、人類はダーウィン以来最大のアイデンティティの危機を迎えつつあることになる。遺伝子工学と、コンピュータによる人工知能（知覚）の発達で、「自己」の意味を混乱に導きつつある。人間はどこまでが人間で、本当の自分はどこまでなのか？ 長年

の夢が悪夢であるかは別として、“人と機械の融合”は今や紛れもない現実である。人と同様、新種の機械には心（soul）がある。このような機械を、被造物である人間が創造する—このことはどのように理解すればよいのだろうか」（TECHNO SAPIENS, FORTUNE, JULY 8 1996）

デザインの世界でオーガニズム（有機体）とメカニズム（機構体）の遭遇を最初に問題にしたのは、おそらく、デザイン史家で近代デザイン運動の理論的代弁者ジークフリード・ギーディオンであった。彼は既に50年近く前、その著書 *Mechanization Takes Command*（邦訳『機械化の文化史』）における“機械化が有機体におよぶ”の章で、農業・屠殺の機械化、果ては人工授精までも取り扱い、両者の深まる関係を予言していた。

近代は人間と機械が対立する構図を生み出し、人間疎外の警鐘が繰り返し鳴らされたものである。この状況下、近代デザインが為したことは、人間意識の変革を通じて、機械の論理と感情を受容することであった。それは、機械に対する創造的適応とも呼ぶべき営みであった。しかし今、機械は人間と対立するのではなく、人間と広く深く一体化しつつある。人の中、人の周りに、“心ある”機械が増殖しつつある。人とモノとの関係、その在り方を考え提案するデザインは、この事態とどう向き合うべきなのだろうか。

栄久庵祥二 社会学者

since Darwin. (FORTUNE, JULY 8 1996)

It was probably S. Giedion, design historian and a theoretical supporter of the modern design movement who first wrote about the emerging relationship between organism and mechanism in his book *Mechanization Takes Command* (1948).

Modern age assumed the antagonistic relations between men and machines. What the modern design movement accomplished in this regard was to accept the logic of machines by revolutionizing the very human consciousness. But now, fusions of humans and machines, are becoming a reality. How contemporary design could cope with this changing situation?

Shoji Ekuan / Sociologist

6月に実施した会員アンケートの返信結果をもとに、今年に入ってからを受勲、受賞、出版物を紹介します。

受章、受賞（順不同）

●下河辺 淳氏（元国土庁事務次官、現東京海上研究所理事長）

勲一等瑞宝章／平成8年春の叙勲

●勝井三雄氏（グラフィックデザイナー）
紫綬褒章、芸術文化部門／平成8年春の叙勲

●菊竹清訓氏（建築家）

平成8年BELCA賞ロングライフ・ビルディング部門／主催：（社）建築・設備維持保全推進協会／受賞作品：出雲大社庁の舎

●石山修武氏（建築家）

第13回軽金属協会建築賞／主催（社）軽金属協会／受賞作品：リアス・アーク美術館＜アルミ施工：立山アルミニウム工業（株）＞

書籍案内

●「まちづくりイベント・ハンドブック」
南條道昌／共著、学芸出版社、1996.1月

●『「設景」その発展と展開」
小林治人、マルモ出版、1996.1月

●「商品とデザイン」
伊坂正人、鹿島出版会、1996.3月

●「21世紀の生活」
佐野 寛、三五館、1996.4月

●「シリーズ地域の活力と魅力」
第2巻「つどい」
南條道昌／共著、ぎょうせい、1996.5月

●「サステイナブル社会への道筋」
—マルチメディア・資源・環境—
月尾嘉男／編著、東洋経済新報社、1996.6月

TECHNO SAPIENS

The latest issue of FORTUNE MAGAZINE features TECHNO SAPIENS. The content is as follows.

“The foot soldier with global positioning satellite navigation. Man with prosthesis that has replaced his amputated forearm. The walking device that runs 30 miles per hour. The emerging TECHNO SAPIENS is now changing the very meaning of human being. ‘We cannot think realistically any more of the human species, without machines’ says B. Mazlish professor of MIT and author of *The Fourth Discontinuity : The Co-Evolution of Humans and Machines*. If Mazlish is right, humankind may soon experience its big gest identity crisis

Information

●Awards:

*Atsushi Shimokobe: Grand Corton of the Order of the Sacred Treasure (1996, Spring)

*Mitsuo Katsui: Medal with Purple Ribbon in Art and Culture (1996, Spring)*Kiyonori Kikutake Architect: 1996 BELCA Award *Osamu Ishiyama: 13th Architectural Award of Japan Light Metal Association

●Books:

*Michimasa Nanjo et al; “Handbook on Community Building through Events” *Haruto Kobayashi; “Landscaping--its evolution and development” *Masato Isaka; “Design for Goods, Commodity and Merchandise”

Meeting

理事会・幹事会議事報告



第2回JD フォーラム懇親会

5月28日「デザイン教育と振興」の講演会終了後、講師を務めた日本デザイン機構会長栄久庵憲司氏のミッシャ・ブラック賞受賞を記念して夕方6時より懇親会を開催しました。初夏の萌える緑に臨む国際文化会館の地下会場では、各界から多くの方が集まり、盛大な会となりました。開会を告げる、(株)自在研究所の森政弘氏のご挨拶に続き、乾杯のご発声をキッコーマン(株)専務取締役吉田節夫氏よりいただきました。歓談をはさんで、東京学芸大学教授佐野 寛氏(日本デザイン機構理事)よりご挨拶をいただき、盛況のうちに終了しました。



*Hiroshi Sano; "21st Century Style of Life"

*Michimasa Nanjo et al; "Series; Vitality and Magnetism of Locality", Vol. 2 *Yoshio Tsukio, ed.; "Route to a Sustainable Society--multi-media, resources, environment"

●Reception at Second JD Forum

After the lecture on "Education and Promotion of Design" on May 28, a reception was given to honor Mr. Ekuon for winning Misha Black Medal. Mr. Mori of Jizai Kenkyusho gave the opening address and Mr. Yoshida, Executive Managing Director of Kikkoman Corporation proposed a toast. The pleasant evening was concluded given by a speech by Prof. Sano of Tokyo Gakugei University.



理事会

1996年度第1回理事会(5月17日開催、於:竹芝会議室)の議事内容は以下の通り。

まず、年度の節目にあたり、会長より新年度の方針として「事業のフレームづくり」を着実に展開することが挙げられた。

前回理事会以降申込のあった法人会員3社(現在会員数計6社)、個人会員4名(現在会員数124名)の入会が承認された。また、佐野 寛氏/東京学芸大学教授が理事に推薦、承認された。

前年度事業報告(1995年7月~96年3月)は、本年度1996年度報告のため総会時にまとめる、テーマを設けたシンポジウムと併催する形式などを検討する。

新年度事業計画の中心議題は以下。

- ・JDフォーラムでの議論をプロジェクトに結実させるための方法について
- ・理事会運営の性格づくりについて
- ・会員の直接的な交流の場としてのJDサロンの開催
- ・法人化に関して/近年、行政側に新しい法人格をつくらうという動きがある。
- ・地方行政との連携プロジェクトの検討

Meetings of Board of Directors

The 1996 1st meeting was held on May 17 as the chairman announced the policy for the new year as "framing out business activities".

Nomination of Prof. Sano of Tokyo Gakugei University as a director was approved.

Discussions included the following.

- * Ways to implement discussions at JD forum as projects
- * JD salon as a place for exchange among members
- * Incorporating JD
- * Possibility of conducting joint projects with local administrative bodies

幹事会

1996年度第1回を4月11日、第2回を6月12日に開催(於:竹芝会議室)。以下討議内容。

1. 研究テーマについて

数回のフォーラム実施を通じ、各テーマの展開や、新たなテーマの提案がされた。

・ライトインフラストラクチャー研究/提言プロジェクトとして石山幹事を主査にチーム編成、予算措置、研究のフェーズと経過報告の場を検討する。

・「生老病死とデザイン」という切り口からの展開:排除型の医学から共生型の医学へ/「老い」と「生い」(翁と童、共生の環境)/バリア・フリーと生老病死/寿命と21世紀の生命デザイン、パーソナリティの問題、等、フォーラムの企画、プロジェクト化を検討

・水の生命体としての人間と都市デザイン
・デザイン教育/近代デザイン史に関するコンセンサス(社会文化的背景、政治文化的な思想等)を学べる教材の出版事業化の検討

事務局サイドで、上記テーマの整理、展開の方向等研究の上プロジェクト化を検討。

2. 広報活動の軸としての機関誌

・メディアの性格、形式(発行頻度、FAX通信、ホームページ)を見直す。

・会員間情報循環と同時に、対社会的な表現媒体としての位置付けを再検討。

・海外(特にアジア方面)との交流促進。

その他、会員の研究テーマのデータベース化(往復葉書のアンケート実施中)プロジェクト化の推進が提案された。

Meetings of Board of Standing Directors

The 1996 1st meeting was held on April 11 and the 2nd meeting on June 12 to discuss following agenda.

* Study on light-weight infrastructure in terms of team organization, budget, research phases and progress reports

* Plan for forums and projects on "design and life, aging, illness and death"

* Human being as an aqueous bio-body and urban design

* Design education; publication of materials for teaching common sense regarding the history of modern design

From the Secretariat

事務局から

デザイン教育を考える

会設立から1年が経過しました。昨年10月30日のオープン・シンポジウム、今年になって3回のフォーラム開催、当会編集の「デザインの未来像—地球時代の日本を考える」の出版、「ライト・インフラストラクチャー研究」などのプロジェクトの発進、そして機関誌VOICE OF DESIGNはこの号で3号目となります。会の足場が徐々に固まってきた感があります。この号は緩やかな枠組みですが「教育」を特集してみました。



発想の自在性

第2回JDフォーラム「デザイン教育と振興」の懇親会の席で森政弘先生から次のようなご挨拶をいただきました「東工大で創造工学という科目を作りました。『氷が溶けると何になる?』という問いに『水になる』という答でなく例えば『春になる』という答えや、『鳥は揺れる電線にとまっていて何故落ちないか?』に対し力学的な答だけでなく『落ちてても飛ぶことができるから』などの発想の転換をもった答えが欲しかったからです。今の若い人は目の輝きがない。新たに考えることややることがないからかもしれないが、見方を変えればやることは無限に

ある。そうした場すなわち教育をデザインすることが課題なのです。」デザイン教育のポイントが語られていたと思います。

専門教育の再編

デザイン教育の課題の一つは専門教育です。情報関連の新たな分野が加わってきているものの、専門の細分化した今のデザイン教育には当会設立趣旨にある専門の再統合、再編成がいるのではないかと。とりわけ近年重視されてきている大学院なども専門性の深さとともに柔軟な総合の視点が必要と思われます。また会発足の底流にある近代主義の見直しは、近代デザイン史の編纂事業にもつながります。地域、時代そして分野ごとに分断しているデザインの歴史観自身を立体的に総合化することがいるのでしょうか。

子供の時代からの生涯教育

二つ目は子供のデザイン教育です。長寿社会を承けて就学と就労を交互に繰り返すリカレント教育という言葉がありますが、長期雇用の日本では教育機会を分散させる生涯教育の意味でつかっているようです。社会人のための生涯教育から、生涯を幼児から高齢者までとした場合の幼児および初等教育に課題があります。日本の文教施策では、生活文化を「人が生活するに当たって時間・空間・ものを使って織りなす暮らしのスタイル」と捉えています。この時間・空間・ものがつくる生活文化とは、まさにデザインの対象です。生活文化に対する美意識を子供の頃から育む土壌づくり、それがデザイ

ンの生涯教育でしょう。

デザインを評価する目

三つ目はデザインをみる目の育成です。デザインには使う人、作る人、考える人の3つの人格が関わります。これらの人格を重ね合わせることが近代デザインの出発点でもありました。しかしその後の近代化の過程はこの人格を分化し、考えるデザイン職能を成立させています。一方使う人すなわち生活する側のデザインの目すなわち評価ということも課題です。高い評価の目がさらに高次のデザイン目標を揚げ、質の高い生活文化をもたらしめます。

創造環境のデザイン

四つ目は教育環境、創造環境のデザインです。個性、感性、創造性がキーワードの時代となっていますが、そうしたものを育む環境、地域やコミュニティーのデザインが課題になります。地域に様々な文化施設がつくられています。これらは創造性を喚起する装置でもあります。しかしどちらかという頭だけのかつ受動的な装置です。電子化はさらにそれを促進するかもしれません。こうした場における手の復権、全身体感覚による体験、参加性などのしくみをあわせデザインすることが課題です。 伊坂正人/専務理事・事務局長

VOICE OF DESIGN VOL.22

1996年7月25日発行

発行人/栄久庵憲司 編集人/佐野邦雄

発行所/〒105 東京都港区海岸1-11-1

ニューピア竹芝ノースタワー16F 日本デザイン機構事務局

印刷所/株式会社高山

購読料 1冊/1000円

Reviewing Design Education

This issue features education. At a reception during 2nd JD Forum, Prof. Masahiro Mori said, "In our creative engineering course, we want students who, when asked 'what if ice melts?', would answer 'the spring comes' instead of 'water'. We must design an education system that encourages such free and flexible mind."

One of the challenges faced by design education is reorganization of professional training. Graduate schools should be highly specialized and yet need flexible and comprehensive viewpoints. It is necessary to reorganize the design history textbooks from a more comprehensive

standpoint as they are fragmented by regions, ages and fields.

The second challenge concerns children. In the continuing education from childhood to old age, problems lie in primary education. Continuing education in design is to cultivate a soil that grows seeds of esthetic senses for life culture in children.

The third is to foster ability to appreciate design. Design involves those who use it, those who create it and those who conceive ideas for it. The ability to appreciate or evaluate design must be fostered in people who are users. The keener their critical eyes for design, the higher the quality of life culture becomes.

The fourth is to design a creative environment. Various cultural facilities are being constructed in different regions. We must add to these facilities the system and mechanism that reinstates the power of manual dexterity and allows people to experience and participate with the mind and body.

Masato Isaka / Managing Director, Secretary General