

「これからの GD 論」のためのノートから

From The Notes of Theorization about the Infrastructure of Graphic Design

西尾 直

[1] グラフィックデザインの理論的側面をめぐって

◆はじめに

表題の通り本論は、大阪芸術大学デザイン学科におけるグラフィックデザインの最も基礎的な講義のためのノートから、専門教育課程を含めたグラフィックデザイン周辺の、とりわけその理論的側面をめぐるいくつかの現象を拾いあげている。

したがって、ことさら論議するまでもないごく初歩的な理解の範囲だが、論点はグラフィックデザインに関する理論そのものよりも、デザイン教育とその背景にあるデザイン現場との関係も含めて、この分野に内在する諸々の問題に取り組む手がかりとも考えている。

遡って第2次大戦後、急激な経済復興に伴うデザインブームの先陣を駆け抜けたこの分野には、その強力な武器となった造形性に対する絶対的信仰を、すべてに優先する体質が定着している。このことは、造形芸術の一部としての「創造的表現行為とその結果」をグラフィックデザインと呼ぶ現状の平均的認識を裏付ける現象だが、併せて、造形性とその効果において他のデザイン領域とは異なる要素を含んだグラフィックデザイン自体の特性を理由に加えてもよい。

いずれもその根拠は、美学に基づいた表現者側の一方的な論理だが、視覚（造形）表現の高度化を目的とする旧来のデザイン教育に支えられた百年余りの歴史と、その上に積み重ねた輝かしい実績をふり返れば、少なくともデザイン制作に含まれた表現のプロセスに関する限り、

理論と実際を問わず改めてここにとりあげる問題はないと考えてよい。本論が研究対象から表現にかかわる部分を除いた理由もひとつはこのことである。（※1）

たしかに表現面への高い評価は国際的にも周知だが、その一方、日常的な営みのあらゆる側面に働きかけるデザイン機能への人々の期待は、明らかに造形性ばかりではない。このことは、デザイン学概論において実証したように、すでに推論の段階ではなく、デザイン現場の多くの人々が受けとめた実感でもあろう。

しかし、この分野に根付いた造形性優位の論理とは多分に異質なこの感触が、しばしば微妙な誤解と錯覚を生む。このこと自体がグラフィックデザインの正しい成立と優れた視覚表現を支える理論的根拠への無理解もしくは無関心を証明する現象とも言えようが、このようなデザイン本来の目的とその表現をめぐり認識のずれは、当然のこととして、デザイン教育が内包するさまざまな問題とも、根元のところで通じているのである。

（以下、展開に応じてグラフィックデザインをGDと略す）

※1：もうひとつの理由は、造形表現に関する限り、理論と実際を問わず、他者の介入を拒否する表現者それぞれの聖域があつてよいと考えている。多分に恣意的な姿勢だが、このことは筆者自身の表現者としての主張でもある。

◆デザイン理論の組み替えを試みる作業として

はじめにふれたように、GD研究において、造形表現に関する理論面を美学の学識に委ねるとすれば、いまこの分野が当面する課題には、創造的表現行為の根源にあるグラフィックデザインの基盤構造に対する理解を正統なデザイン理論として組み直す作業がある。

この課題は、デザイン教育・研究分野の当然負うべき責任の大きなひとつだが、正直に言えば本論としてはことさら新しいテーマではない。

デザイン学概論において度々述べた「現代の社会構造を意識する自立した社会機能」としての、ごく普遍的な概念の再確認である。しかし、前述したGD分野の体質的傾向として、あるいは現行の教育システムとその手法において、すでに定着した旧来の意識に対する新しい課題であることに変わりはない。

正統なデザイン理論と言えば、表現のプロセスを研究対象から除外した本論の方が異例かもしれないが、従来の主流であった造形性と表現技法に関する美学上の論評や分析に基づくデザイン研究とは、ただ単に視点を変えただけではない。反論もあるが、このふたつの間にデザイン理論と造形理論（手法論）との、きわめて微妙な差異を読み取れないか。

改めてグラフィックデザインとは、人々の営みを結ぶコミュニケーション行為の中で、最も有効な手段として人々が試みた視覚表現によるコミュニケーション手法のシステム化であり、その成立は言うまでもなく造形芸術分野の一領域から派生した表現者のためのメディアではないからである。

もとより造形芸術諸分野と同質の高度な造形性と表現力は絶対条件として要求されるけれども、それは望ましいコミュニケーション成立への「手段」もしくは「プロセス」としての働きであって、少なくともこの機能の「目的」ではない。したがって多くのデザイナー、あるいはデザイン学生たちの夢を託した華麗な造形世界からは少し離れるけれども、本論の試みは、人々の必要から生れたGDという社会機能に対する構造分析を通じた、いわばデザインの社会学的原理論を組み立てる作業である。

この取組みそのものが、現行のデザイン教育やデザイン現場との、微妙だが確実な意識のずれに含まれたひとつと考えてもよいのだが、とりわけデザイン教育の後進性をしばしば指摘するデザイン現場の人々には、こうしたデザインの本質にかかわる理論的側面において共通する死角がある。しかも彼等の多くがそのことに気付いていないのである。

◆美しいグラフィックデザインと快いコミュニケーション

「美しいグラフィックデザインをつくらうとしているのではなく、心地よいコミュニケーションを成立させようという地平でデザインをすること、という答えに辿り着いた。」いま脚光を浴びるウェブデザイナーのひとりが、一流業界誌のコラムにそう書いている。（※1）

情報通信技術の進歩に伴う、新たな情報メディアの定着と共に登場したウェブデザインを語るには、コミュニケーション機能を自覚した説得力もあり、あるいは前後の文脈から本人の心境も充分理解できるけれども、しかし、この文節から読み取れるGDへの認識には、明らかな矛盾と誤解を孕んでいる。

理由は改めて指摘するまでもないと思うのだが、このふたつは、そのいずれを優先させるかという二者択一の行為ではない。「美しいグラフィックデザインをつくる」目的は、「心地よいコミュニケーションを成立させる」こと以外にはないからである。

ウェブデザインを手がけるデザイナーの多くがそうであるように、GDには長いキャリアを持つ人の、この例文に表れた考え方は、おそらく現在のGD分野における平均的な認識と受けとめてもよい。

そうとすれば、彼等はこれまで何のために「美しいグラフィックデザイン」をつくっていたのであろうか。

はじめにも述べたように、GD分野のこうした認識は最近に限った傾向ではない。

かつて全国のデザイナーから公募した「大阪21世紀計画シボルマーク」審査の最終段階で、世界的に著名なグラフィックデザイナーが、「ところで大阪21世紀計画って一体なんだ」と発言して、関係者の冷笑を買った例もある。（1982年）結果に表れた造形成果以外に関心を示さないグラフィックデザイナーに共通する意識と言えようか。あるいは現代には稀なロマンティズムに溢れた世界と言えそうかもしれないし、それはまた、デザイナーに許された秘かな喜びでもあるけれども、ふり返って、デザイン専門教育における基礎的な理論研究の不備とその影響が、とりわけこの分野に顕著な傾向であることも併せて、単に筆者の推測ではないことの実証でもあろう。

◆コミュニケーションの精度を高める美しい表現

グラフィックデザインの本質的な機能はコミュニケーションである、という認識が、ようやく常識となった今、問題はこの機能への取組み方であろう。一般にGD分野におけるコミュニケーション理論に対する関心は、例えば“情報の視覚伝達”といったコトバ通りのきわめて表面的な理解（理解といえるかどうか）に止まっている。

コミュニケーション機能の追求よりも、表現者自身の感性と技術を拠り所とする創造的表現行為が、常に主役であり続けたこの分野の根強い体質という他はないが、前項で少しふれたウェブデザインとのデリケートな関係もそれと無縁ではない。

情報通信技術の急速な開発に伴う表現技法のデジタル化は、90年代のGD分野に起こったまさしく劇的な変化であった。とりわけその渦中に登場した新たな情報メディアへの対応には、発想・表現の根本的な組換えを迫られたのは当然だが、例えばウェブデザインに取り組んだ人々の多くは、その過程でコミュニケーションの働きを否定なく実感したはずである。メディア、技法を越えたビジュアルコミュニケーション機能の自覚と言ってもよい。

しかし、人々が期待する組織的なコミュニケーション活動の成立と、そのための最も効果的な創造的視覚表現という、この両者（GDとWD）の共有する本来の目的が、この段階でなお見え難かったとすれば、それは新技術、技法を習得するプロセスにおいて、“デジタルで考え、デジタルで表現する”手法上の強い思い込みが、従来のGDとは異質な働きを意識させたためであろう。

根本的な組換えを迫られたのは、目的と手段をしばしば混同するGD分野の体質そのものではなかったか。

いまや目まぐるしい技術革新と、多様な価値観がせめぎ合う現代の情報消費社会において、コミュニケーションを扱うGDの働きは、経済、社会を通じて、今後再び重要な位置を占めることになる。しかし、それは正しく組織されたコミュニケーション活動の成果が生み出す未知の価値と、それに対する人々の期待であろう。

少なくとも、かつてそうであったような、情報に形と

色を与える個々の創造的表現成果への美学的関心とは異質な領域と考えて間違いはない。

この見方には、しばしば思わぬ誤解がついて回るのだが、本論の主意は、結果に表れたGDの造形性を軽視するつもりでもなければ、あるいはその成果に対する美学上の評価がもたらす意味に無関心なわけでもない。はじめに述べたように、GD成立の絶対条件のひとつとして高度な造形成果と表現力を要求している。

ただその理由が、「造形性それ自体の価値よりも、その優劣がコミュニケーションの精度を左右するために他ならない。」という、もうひとつの理解を求めているのである。この初歩的な推論に対する論証は別項に譲るが、少なくとも、デザイン専門教育の基礎的な段階において、GDを単に、“視覚に訴えるデザイン”という短絡な解釈で済ましてよいものであろうか。

現行の表現技法教育のいかにもリスクな一面だが、しかし、例えばフィリップ・ジャンティ（※1）の言葉を借りて、表現者としての現実的な心情をふり返れば、「造形芸術家は自らの欲求を表現しようとするが、デザイナーは表現することそのものが欲求なのである。」ここにすべてのグラフィックデザイナーの共感があろう。

筆者も当然そのひとりだけれども、GDの働きを理論的に正しく裏付けるためには、と言うよりも、GDに対する人々の正しい理解を期待するためには、この甘美な表現者のふるさとから一度は旅立つ心構えが要る。

さし当っていつでも帰れる身近なふるさとだから、表現者の論理をいったん白紙に戻して身軽な旅に出てもよい。創造的表現と常に雁行する理論研究のすすめだが、同時にプロフェッショナルな表現者の心得でもあろう。

幸い、あらゆる人々の日常的な営みを主役とするデザインの原理論とは、さほど難解な学術的分析や推論の組み立てを要求する学問でもないし、デザイン学生たちの手に余るほどの学習でもない。彼等もまた、「あらゆる人々」のうちに含まれたひとりだからである。

余聞だが、本論を学ぶ学生たちには一様な戸惑いがある。それを一言で言えば「自らの創造的表現」に対する深い思い入れとのギャップであろう。それまでの学習によって彼等の脳裏に刻まれたグラフィックデザインとは、

それ以上でもそれ以下でもないからである。

※1 : Phillip Gentile グラフィックデザイナー (仏)、国際グラフィックデザイナー団体協議会 (ICOGRADA) 前会長

[2] 現代の社会構造を組織する 自立した社会機能として

◆デザイン現場における理論的側面

前章に見た GD 分野に限らず、敗戦後の混乱からスタートした 20 世紀の後半を、ひたすら走り続けたデザインの急成長は、それ故の脆弱な基盤を省みる機会も、そのゆとりも見失うほどの急激な展開であった。

そしてそればかりではなく、その間の必ずしも健全とは言い難いデザイン環境を生み出した土壌には、基礎的な理論研究の不毛が、社会機能として自立する道を自ら閉ざしていたとも言えようか。当然のこととしてその結果は、再びデザイン現場に反映するのである。

80 年代における“現代文化をリードするデザイン”という強烈だが根拠に乏しい自負がそうあったように、60 年代から続いた驚異的な高度経済成長の傘の中で、望外な成長を遂げたデザイン現場には、その表面的な成果を読み違えた明らかな過信があった。

やがて暴走する経済と、無能な政治が引き起こした前世紀末の混迷に対するデザインの無為がそれを証明したのだが、このことは、デザイン機能を高度に維持する働きが、表現者の論理だけでは支え切れない現実を自覚する貴重な体験と言ってもよい。

90 年代に始まるデザインの停滞は、したがって多くの人が指摘する“経済に追従したデザインの宿命”ばかりがその原因ではない。そうではなくて、デザインの正しい働きに対する人々の信頼と支持を確保しておくための手続きを、長年怠ってきたための必然的な結果でもあろう。本論の試みは、この手続きの前提となる基礎的な作業に過ぎないけれども、それはもはや従来のデザイン研究が拠り所とした美学の論理に解決を委ねる範囲ではない。

くり返すがデザインとは、人々の営みのあらゆる側面において、日常的な装置もしくはシステムとして機能し

ている。度々述べる「現代の社会構造を組織する自立した社会機能」とはこの働きを指しているのだが、言うまでもなくそれは、諸々の社会機能との合意と信頼によってはじめて成立する。したがって、この有為な社会機能をコントロールする作業とその能力において、表現主体の論理は有効だが、しかしオールマイティーではない。

今後、人々のデザインに対する認識の深まりを期待するならば、人々との対話がかつてのような表現の範囲に止まってよいとは思えないのである。

いまや単なる“形と色のスペシャリスト”からの脱皮を否応なく自覚したデザイン現場において、このことはむしろ常識でもあろう。しかし、近年の著しい傾向の表れたその反応は、例えば、造形性に代る市場性先行の企業戦略的手法論が、デザイン現場を支配する現象であった。厳しい経済環境に直面した人々のきわめて現実的な「技から知恵へ」へのシフトだが、ここにもうひとつの自覚を求めるとすれば、例えば、経済効率あるいは企業論理に忠実なばかりがデザインの正しい働きであろうか。

たしかに経済もまた (システム化された) 人々の営みの、とりわけ重要なひとつではあるけれども、しかし仮にそのすべてであるかのような思い込みがあるとするれば、そこには、やみくもな開発と成長を追い続けた 20 世紀後半の反省を含めて、人々の新たに描く望ましい秩序への期待に答えるデザインの素顔は見え難い。

もとよりこうした日常的な取組みは、デザイン現場における個々の立場と理念に委ねられた範囲には違いないのだが、しかし、その選択基準として共有すべき理論的根拠 (もしくは職能的倫理) に対する無関心のツケは、個々にではなく、やがて全体に及ぶ負担ともなろう。

一部ではすでに、デザイン活動の主導権がデザイナーと呼ばれる人々の手から次第に離れつつある現象がそのひとつの表れと言えはしないか。

いまや造形表現面に何も不安のない GD 分野に残された唯一の死角がこのことへの取り組みだが、他のデザイン領域に比較して、表現の成果がデザイン自体の働きに大きな比重を占めるこの分野では、このような表現以外の理論的側面に対する関心は、当然のように低い。しかし、だからと言って専門教育過程がそれに倣ってよい理

由にはならないのである。

そうでなければ、かつてデザインの時代ともて囃された 80 年代が、必ずしもデザイナーの時代ではなかったように、デザイン機能への期待とデザイナーに対する評価とが、現実には一致しないという常識的には不可解な現象が、今後も解消される日は来ないかも知れないのである。その原因にデザイン教育は気付いているだろうか。

◆デザイン教育における理論研究学習

周知のように、わが国のデザイン専門教育の枠組みは、デザインの各専門技術領域毎に区分された、視覚（造形）表現に対する技術、技法の習得を原則としている。

造形芸術分野に属する、いわゆる表現技法教育だが、デザインの技術領域と言う、それ自体のいかにも曖昧な区分を除けば、その目的とする造形面の高度化にはきわめて有効なシステムと言ってよい。

難点をあげれば理論的側面の扱のだが、それは造形性重視の反面と言うよりも、むしろ表現技法教育というこのシステムそのものに対する誤解から生じた盲点と言うべきかもしれない。

言うまでもなく、専門分野における“技法”本来の意味は、小手先のテクニックではない。「一定の手順をふまえた専門技術の正しい使い方」である。そうとすれば、当然のこととしてその習得には、デザイン活動のプロセス（手順）全体を通じた専門知識が要求される。

この要求を満たす学習がデザインの理論研究だが、問題はその「プロセス」の読み方であろう。

デザインが、一般芸術諸分野のように、自己完結型の表現行為として成立する表現者のためのメディアではないことは、はじめに確認した。したがってそのプロセスとは、「表現のための手順」ではなく、「デザイン需要の発生から、表現を伴うひとつの社会機能として成立するまで」のすべてを含んでいる。

表現行為自体は、この基盤構造を前提とするプロセスの一部に過ぎないのである。単なる表現技術指導と、表現技法教育との決定的な違いがこの理解の共有だが、現行体制においてこのことへの疑問はないか。

さし当って、表現行為がデザイン制作のすべてである

かのような認識は、そのまゝ造形論やその手法論がデザイン理論のすべてであるかのような、と置き換えてもよいのだが、現行体制において、半ば正当化されたこのような認識は、もともと明確な理論体系を持たない日本のデザイン教育全体を通じた最も基本的な問題でもあろう。

明確な理論体系を明示していないのだから、理論研究の範囲、主題とその主張は無制限に自由である、と考えてよい。したがって、問題とはその枠組みではなく、それ以前に、従来のデザイン学習の中に「デザインに対する理論研究が含まれていなかった」という衝撃的な事実である。しかし、このことも見方を変えれば周知の事実と言うべきかも知れない。

例えば文部科学省による学術研究分類の中に、デザインはいまだに独立した項目を与えられていない。美学に属する芸術諸学のうちに含まれるものと推測する他はないのだが、少なくともデザインプロセスにおいて重要な「デザイン需要の発生から～」の部分をも美学が扱うとは思えないし、したがってここ数年来、文科省の唱える理論面の充実もまた「表現行為自体の手順に関する知識」を指しているのであろうか。

この指導による著しい傾向として、講義科目の量はたしかに増えている。好ましい傾向には違いないが、しかし、それは必ずしも理論研究学習とは限らないし、実際にはその多くが、造形実習のサポートを目的とする技術、技法上の知識の解説であり、もとより重要な学習ではあるけれども、少なくとも学生たちが、この社会機能（デザイン）を学問として理論的に研究する姿勢とは異質であろう。学生たちの資質が問題なのではない。現行の教育システムが要求する範囲にそれが含まれていないのである。

具体的な事例をあげるまでもなく、このこととは教務上の扱いも併せて、現行システムにおける運用面の盲点とも言えようか。

こうした実際を前に、デザインの理論研究面を大学院課程に委ねればよい、という考え方もその理由も承知しているが、しかし、ここまで述べてきたように、デザインに対する理論研究とは、専門教育（とりわけ大学）における一般的なデザイン学習に含まれた主要な部分で

ある。したがって、高度に専門化された特定テーマを対象とする限られた人々のための専攻領域ではない。

理論研究に対する能力や適性にかかわらず、また、関心の濃淡を問わず、デザインプロフェッショナルを志すすべての人々に要求される最低限の教養であり、少なくとも、これからのデザイナーに最も必要な、物事の本質を見極める能力を育む土台ともなろう。そして、それこそが人々とデザインをしっかりと結ぶ信頼の絆となることを知らなければならないと思う。

少し飛躍するが、デザインにおける「表現」を医学に例えれば「臨床」に当る。言うまでもなく「病理学」を無視した臨床医学はあり得ないのである。

◆すべての人々が学ぶデザイン学習プログラムを

少し皮肉な見方かも知れない。例えば、前世紀末の“Barrier Free はもう古い。今日から Universal Design！”(※1)のように、常に当面する現象を追う傾向はその本質を読みとる自らの基準をもたない人々の通例と言ってもよい。仮に一部のデザイナーがそうであったとすれば、それはおそらく、彼等が学んだ基礎的な課程において、デザインの正しい働きに対する理論的不備または無関心が、共通するその原因ではなかったか。

度々述べた造形表現の高度化に集中するデザイン教育が、輝かしい成果の裏側に積み残した宿題でもあろう。

しかし、この課題が制度上の盲点とそのことによる無関心の結果であったとすれば、この取組み自体はさほど難題ではない。したがって、そのことよりもさらに決定的な原因を遡れば、専門過程以前の普通過程(中学・高校)を含めたデザイン教育全体のあり方に、その根源が見えてくる。

「絵はうまいけれども、絵描きになるほどではないから、もっと手軽に絵が描けるデザイン関係へ」というアドバイスは、現在でも普通高校の進学指導ではおそらく通例であろう。デザイン学生の動機としては何も問題はないのだが、一方の指導者側の立場は、いわば文科省の忠実な代弁者であり、単にデザインに対する理解不足を責めようとも思わないけれども、この認識には、それ以上の大きなリスクを孕んでいる。

デザイン学習が、絵を描く勉強(美術)から始まるとすれば、絵を描くことの不得手な多くの生徒たちに対して、デザインに親しむ道を閉ざしたのと同じ結果を招いていることに気付いていないのである。

このことは、普通教育課程において、すべての人々が日常の営みに対するデザインの働きを、使い手(生活者)として理解し、その中の選ばれた人たちが、専門教育課程において、作り手(表現者)の心得を学ぶ、というデザイン教育が本来あるべき総合的なプログラムを、われわれが持っていないための必然的な結果でもあろう。

ここには、表現の前にデザインという社会機能に対する正しい理論を学ぶ姿勢が育つ余地はない。

たしかに「手軽に絵を描く」作業に理論など不要かもしれないが、しかし、デザインの実質的な舞台となる人々の営みは「手軽に絵を描く」作業で解決できるほど単純ではないのだから、デザインの正しい働きについて、筋道の通った普遍的な考え方を、人々のために用意しておこうと思う。

この取り組みが本論の基調となるデザインの最も基礎的な社会学的原理論であり、同時に前に述べたデザインの働きと人々の期待とを結ぶ手続きのひとつでもある。

※1: ロナルド・メイスが主唱(1991年)した Universal Design の概念は、デザイン本来の働きを具体的に明文化した原則論であり、我が国で多くの人々が受けとめたような、「これからのデザインのための新たな指針」とは少し意味が違う。昨今の U.D ブームによって、正当なデザイン認識が一般に普及することは幸いだが、このブーム自体、デザインの正しい働きに対する理解の欠落を証明した現象でもあろう。たしかに美学では扱わない側面である。

[3] グラフィックデザインの基礎的な理解のために

◆社会学との接点に

教育と現場を通じたデザインの理論的側面に対する反省が少し長くなった。改めて本題のグラフィックデザインに戻って、基礎的な理解のためのプログラムから 2~3 のエクササイズを試みる。

デザイン教育の、とりわけ GD 分野において美学が先行した理由はここまでに述べてきた通りだが、デザイン

が創造的表現を伴うひとつの社会機能であるならば、その理論研究は、むしろ、社会学を軸とした芸術学との複合領域と考えたい。

表現行為に、ではなく人々の営みの中にデザインの主役（研究対象）を求める本論の、とりわけコミュニケーション機能を通じた GD 理論の組立てには、むしろ必然的な条件と言えよう。

ごく大まかな理解だが「人間と人間の行動を研究する学問」が社会学である。一方「芸術とは人間の営みに対する関心を形に表したもの」というウィリアム・モリス (William Morris) の芸術観が、20 世紀初頭の近代デザイン概念の基調となったように (※1) 人々の営みのあらゆる側面に働きかけるデザインと社会学との間には、研究素材として重なり合う部分は多い。

したがって、社会学における多くの学術研究の中にはデザインという表記ではなくとも、明らかにデザイン機能にかかわる主題が、数多く含まれている。(※2)

このことが、ひとつの社会機能として成立するデザインの基盤構造研究を試みた新たなデザイン論 (デザイン社会学、デザイン環境論) の基礎的な枠組を作る根拠でもあった。いわば表現者の感性が支配する領域を、学問的知性によって組み替えてみようという、無謀な企てを支える強力な接点といってもよい。

さし当って、コミュニケーション理論を緒口とする GD 研究は、この試みに最適なテーマと思えるのだが、それは言うまでもなくコミュニケーション研究が、社会学における重要主題のひとつだからである。

※1: W. モリスは、造形芸術を、1) 人間の精神に働きかける Intellectual Arts (絵画彫刻など) 2) 身体への奉仕を目的とする Decorative Arts に大別した上、後者に「建築を中心に、家具その他の生活用品をはじめ、屋外環境との関係」までを含めている。まさしくデザイン機能を総括した概念だが、わが国では「装飾芸術」という不本意な直訳によって、彼の思想が正しく理解されていない。

※2: 例えば、梅棹忠夫の「情報産業論・1962-3 年」は、近代工業社会の成熟に伴って予測される産業の情報化(経済の主流が、物の生産から情報価値の創造へ移行する現象)と共に、デザイン機能の活用範囲とその方向を決定的に左右する大きな流れを明示している。

◆コミュニケーション理論を緒口に

「社会という生き物にとって、コミュニケーションは血液のようなもの」という社会学者の言葉を借りるまでもなく、人々の営みは、公私を問わずコミュニケーションの働きによって成り立っていると言ってもよい。

そうとすれば、グラフィックデザインという機能は、「情報という血液をすみずみまで過不足なく行き渡らせる血管の役割」であろうか。

本能的な欲求として、あるいは無意識に近い学習によって、人々が身につける個々のコミュニケーション行為から、不特定多数を対象とする組織的なコミュニケーション活動にいたる、さまざまなこの働きの原理、原則や技術、手法に対する関心から、多くの分野にわたる興味深い学術研究が生れている。

本論が取り組むこの GD 研究も、当然そのひとつに違いないのだが、ここまで述べてきたように、従来の GD に対する人々の関心は、その多くが、もっぱら美学の論理に基づいた「創造的表現行為とその結果」に集中していたのだから、コミュニケーション理論を切口とする GD の研究事例はきわめて少ない。

幸い数多くのコミュニケーション研究の中に、GD のテキストとして適切なデータを見つけ出すことは、さほど困難な作業ではないが、しかし、だからと言って本論の主意は、そのような先進諸学のコミュニケーション理論を、理論として理解するための学習ではない。

言うまでもなく GD の働きは、単にコミュニケーションの理論的な成立ばかりではなく、その成果を通じて人々の営みの中に、人々が求める新たな価値を提供する期待が含まれている。したがって、この GD 研究の目的は、コミュニケーションに関する基礎知識を土台とする枠組の中に、GD 独自の創造的表現の働きを織り込んだ、新たなビジュアルコミュニケーションの概念を組み立てる試みであり、同時に GD 本来の役割と責任を、発生の段階から正しく読み取るための学習である。

◆人の心に呼びかける働き

無限の広がりを持つコミュニケーションの働きを、理論として組み立てるプロセスには、研究者独自の主観に

委ねられた推論の積み重ねが多く部分を占めている。

具体的な数値や形による実証範囲が限られているためだが、さまざまな学問分野におけるコミュニケーション研究の多くが、通信工学の基礎理論を下敷きとする理由は、コミュニケーションプロセスにおいて共通する数少ない客観的根拠だからである。

本論もこれに倣ったアプローチを試みるならば、例えば、最も一般的なシャノン (Claude Shannon) のコミュニケーションチャートは、ビジュアルコミュニケーションの基本的なプロセスを理解するためのモデルとして有効なばかりではなく、GD 制作上の具体的なプログラムに置き換えることも可能である。

基礎的な組立てはそうだが、しかし、視覚情報と言語情報を問わず、通信工学におけるコミュニケーションの成立とは、いわば、情報内容の工学的に正確な再現もしくは移動の完成であり、したがって受け手それぞれに異なる「情報の意味」にふれることはない。

例えば、新聞の死亡欄を見た人が、故人との関係によって全く異なる反応を示すように、人々は、それ自体が意志を持たないひとつの情報から、それぞれ別々の意味や価値を受けとめている。この働きは言うまでもなく、人間の行動を支配する「心」の領分であり、その意味では通信工学の扱う範囲に「人の心」は含まれていないと考えてよい。したがってここには、GD の成果を半ば左右する感性の働きを、理論として組み込む余地はない。

このことにおいて、再び社会学との接点に戻るとすれば、前に強調した社会学とデザイン研究の重なり合う部分の、中でも最も重要な接点が、この「人の心」を扱うという難解な主題の共有であろう。

「ひとつの心が、他の心に影響を与える手続きのすべて (中略) 言葉だけに限らず、あらゆる人間行動を含む」という、ウォーレン・ウィーバー (Warren Weaver) によるコミュニケーションの基本概念は、まさしくグラフィックデザインに求められる働きのすべてを表している。

GD の働きをこの概念に従って置き替えてみれば、言語コード (信号) によるメッセージの視覚化ばかりではなく、言語に代わるさまざまな要素 (※1) をコードに用いた視覚化を併せて、このふたつ (言語系と非言語系)

を、効果的に融合し構成する創造的な作業が、GD における視覚表現の役割と考えてよい。

この後者 (非言語系、Nonverbal Communication) には、「心」の支配する領域において、時には言語情報を上回る有効な訴及力が期待されるのだが、しかし、その反面、このプロセスにおけるディスコミュニケーションの多くが、実際には解読不能な信号化によって起る障害と言ってもよい。表現者の恣意的な視覚表現への戒めでもある。

仮定する数値基準のない信号化 (Encoding) というこの作業は、コミュニケーション効果に対する表現者の感性の働きに委ねられていると言う他はないが、おそらくそれは、コミュニケーション理論の理解度と比例する能力であろう。時として表現者の造形意欲の追求とは微妙な距離があるけれども、少なくともビジュアルコミュニケーションの密度において、非言語コードの解読に的確な表現 (信号化) は、言語 (文字) 情報の正しい扱いと併せて要求される絶対条件のひとつである。

GD における高度な造形性とは、したがって美的な関心ばかりではない。この条件に対する精度が問われるのである。仮に、美学上の評価と一致しないとすれば、それは単に結果に残された表現の部分のみを対象とする視点との違いであろう。

このようにコミュニケーション理論の基礎的な知識をもとに、言語情報の扱いや非言語要素の視覚化 (例えば、文字、サイン、イラストレーションあるいはカラーリング) など GD を構成する視覚表現の諸要素それぞれの位置や働きが、感覚的な技術分類ではなく、本質的な理論を伴って理解できるはずである。

※1 : Nonverbal Communication 言語を用いないコミュニケーション手法。1) 表情、動作を含む人間の行為 (Action Language) 2) 説明のための物、または象徴としての物 (Object Language) 3) 目印、符号、標識類 (Sign Language) などを言語に代わるコードとして用いる。例えば絵画、写真を含めたイラストレーションをこの働きの視覚的定着化と考えてよい。

◆組織的なコミュニケーション活動としての GD

GD という組織的なコミュニケーション活動において、その対象となる人々、つまり情報の受け手となる人々には、限られた特殊なケースを除いて、そのための技術や

知識が要るわけではないのだが、かと言って、その情報を受け取る態勢を常に整えているわけでもないのだから視覚効果によるアピールからGDの働きが始まることは言うまでもない。あらゆるメディアに共通して、造形性が問われる最初のステージである。

しかし、組織的コミュニケーションの成立とは、そうした視覚的な刺激の後に続く「関心、理解、合意と、その結果としての好ましい反応」である。単に視覚的アピールに終る作業ではない。この分野に伝わる「一目見れば判る視覚表現」という神話には、原則としてあまり頼らない方がよい。その効力の及ぶ範囲はごく限られているのである。

したがって、GDにおける表現の役割には、言語情報と視覚情報を併せた工学的な「情報内容の正確な伝達」を条件のひとつとすれば、もうひとつの重要な条件を満たす働きが求められる。メッセージの送り手が意図した「情報の意味の共有化」を促進する効果である。

前項に述べたように、ひとつの情報に対して、特定の「意味」を強調するこの働きは、同じく不特定多数を対象とするいわゆるマス・コミュニケーションと、組織的コミュニケーションとの質の違いであり、したがってここでは、単に情報の大量伝達によるそれぞれの反応が問題なのではない。

その情報を通じて、人々にもたらすであろう新たな価値に対する送り手の明確な意志と主張に、受け手の共感と合意を求めるプロセスと言ってもよい。まさしく「ひとつの心が、他の心に影響を与える手続き」である。

このプロセスにおいて、多くの人々が濫用する「イメージ」という言葉の持つ正しい意味とその働きが理解できよう。

このように、単に「視覚に訴える」のではなく、視覚を通じて「人々の心に呼びかける」働きにおいて、GD独自の創造的表現力への期待がある。

同時にこのことは、グラフィックデザインに高度な造形性が要求される理由として「造形性それ自体の価値よりも、その優劣がコミュニケーションの精度を左右するために他ならない」という、はじめに述べた推論を証明する論拠でもある。

[4] GD分野の呼称について — GD、VD、CD、 —

◆Graphic Design

デザイン研究に含まれる基礎的な項目のひとつだが、ここまでふれなかったGD分野の呼称に関する宿題が残っている。呼称の問題は、それ自体さほど重要な主題とは考えられていないようだが、改めてここにとりあげる理由は、呼称に対する論拠が、デザインに取り組む姿勢を表す意志表示とも言えるからである。

本論の表題(Graphic Design)と、本学デザイン学科のコース名(Visual Design)の関係(※1)もそのひとつだが、もともとこの分野のように、数多くの呼称が過去現在を通じて並立、混在する例は珍しい。

表向きには、いかにも広範な活用領域をその理由にあげてもよいのだが、正直に言えばそのことよりも、理論的根拠に基づいた明解な概念を持たないこの分野の体質的な現象と言った方が限りなく事実に近い。あるいは社会的な位置付けにおいて、その大半をマイナーな扱いに甘んじた歴史的背景とも無関係とは思えないのだが、遡って「図案」に始まるわが国のデザインとデザイン教育の源流を引きずったこの分野の宿命でもあろうか。

最も一般的な「グラフィックデザイン」はGraphics(原意は絵や図を用いて事象・情報をわかり易く表す)の働きを、組織的なコミュニケーション活動に展開する本来の機能(Visual Communication)を表したごく普遍的な呼称であり、コミュニケーション機能を強調する本論が「GD論」と称する理由でもある。

ただ、広範囲な活動領域をフォローする意味で、唯一の難点と言えば、印刷媒体のための表現技法という、もはや一般に定着したかのような見方であろう。しかしその根拠を、近代産業社会において著しい発展を遂げた印刷が、視覚情報メディアをほぼ独占してきたという、いわば文明的展開において定着した慣用的概念とすれば、この見方は理論的に正当な結論ではない。

もともとGraphicの語意に印刷を表す意味はないし、あるいは創造的表現を伴うビジュアルコミュニケーション手法は、印刷によるものとは限らないのである。

わが国では、60年代に入ってグラフィックデザインが、当時の代表的な「商業デザイン」に代る主流となったのだが、(※2) それ以前の「商業美術」「広告美術(デザイン)」や「宣伝美術」その他、適宜に用いられたさまざまな表記は、実際にはそれぞれを使い分ける確かな根拠に乏しい呼称であった。(※3)

やがて70年代のわが国における工業社会の成熟と、それに並行する経済、社会を通じた情報化の兆しは、産業界のデザイン需要に質的な変化をもたらすと共に、デザイナーの意識に新たな刺激を与える契機ともなった。

GD分野も例外ではない。需要の多様化に伴って予測される活用範囲の拡大を前に、印刷媒体に限定されたかのようなGDの一般的な印象に飽き足りない意識が芽生える。このこと自体に論理的な裏付けはなく、明らかに感覚的な傾斜に過ぎないのだが、こうした現象と前後して、本来の機能を自覚した「ビジュアルコミュニケーションデザイン(VCD)」がごく一部で用いられている。(※4) 「ビジュアルデザイン」の登場する背景でもあった。

※1: 本論の脱稿後、デザイン学科再編成の流れの中で、VDコースの名称がCD(Communication Design)コースと改められた。筆者の起案だが詳細は別の機会に譲る。

※2: 日本で最初の高級GD専門誌として発刊された、季刊“GRAPHIC DESIGN”(発行元は芸美社、第5号よりダイヤモンド社)の創刊は1959年。一般にはまだ「商業美術」「商業デザイン」の時代である。デザイン評論の権威、勝見勝の企画編集によって国際的にも高い評価を得たが、内容はデザイナー個々の表現(作品)に対する美学的な論評を中心に、造形芸術の新たな一分野の確立を目指した、その意味では格調高い編集であった。

※3: 日本宣伝美術会(1951年~70年、日宣美として名高い)は日本のGD史上に輝かしい時代を画したデザイナー団体だが、当時の最も一般的な「商業美術」を忌避した理由には、「われわれの活動は、商業目的に限定されるものではない」という強い意志表示があった。しかし、英文名称、Japan Advertising Artist Club(JAAC)には、この意志表示に相対する理論的根拠において違和感を否定し難い。前述した表現者主体の体質を生んだ強力な母体であり、いわゆる作家団体の典型であった。

※4: 1973年、財団法人大阪デザインセンター(わが国初の地方自治体によるデザイン振興機関、1960年創設)併設デザイン研修所本科に、プロダクト、スペースに加えて「ビジュアルコミュニケーション(デザイン)コース」が新設されている。

◆Visual Design

しかし「ビジュアルコミュニケーションデザイン」には、長過ぎるという呼称として致命的な弱点がある。

したがって、ビジュアルデザインをこのVCDの省略と考える人は多いのだが、当時の(今もそうだが)表現主体の論理が支配するこの分野において、“C”を省略したV+Dに違和感はなく、むしろ新たな可能性を予感する快い響きであった。はじめの章に述べた、GDを“単に視覚(Visual)に訴えるデザインという短絡な解釈”もまた、この省略に疑問を持たなかった理由のひとつでもあろう。しかし、一部の人々は、いかにも感覚的なこの省略が、本来の機能や目的に対する従来の多分に曖昧な認識を助長する懸念を早くから指摘している。

原意を離れた、もしくは省略による慣用語の効用を否定するつもりはないが、問題があるとすればそのことによって偏った認識が定着するリスクであろう。

言うまでもなく、この場合のVisualとは、機能を示す表記ではなく、表現行為に対する分類表示である。

したがって、ビジュアルデザインという呼称は、本来の目的とするコミュニケーションを特定した意味を持っていない。

もとより創造的表現行為には、そのすべてにコミュニケーションの意志が含まれてはいるけれども、それはここでの基準ではないのだから、単にビジュアルデザインと呼ぶ場合は、原則としてすべての領域のデザインを指す。そう考える方が理論として正しい。(※1)

VDをVCDの省略とすればそうだが、他方、それと並行してビジュアルデザインという呼称を正当化するもうひとつの見方がある。

仮に、GDの枠組を離れて、個々の表現技法に対する造形性の追求を主目的とする創造的表現行為そのものをVDと呼ぶとすれば、未知の表現領域開発を想定した新たな概念として理解できよう。「陶器」から“用”を切り離れた「陶芸」を例にあげるのは、ここではいかにも場違いだが、そのような可能性も否定する理由はない。

しかし、その目的においてGDとは明らかに異質な領域であり、少なくともグラフィックデザインにとって代る呼称として適切な表記とは思えないのである。

実際には、こうした論拠の是非を問うこともなく、安易にVDを名乗るケースは公私ともに少なくないし、この呼称に疑問を持たない人はさらに多い。

実際にはVDの論拠に無関心な人々と言ってもよいのだが、その意味で、VDという呼称を生んだ70年代を振り返れば、快調な経済に支えられた急成長の内に、個々の安定と繁栄をほぼ掌中にしたこの分野の人々にとって、呼称にかかわる論議は（ごく一部の人々を除いて）さほどの関心事ではない。したがって大勢はむしろ、ビジュアルデザインという耳新しい表現に対する、いわゆる語呂のよさも含めた、好ましいイメージへの共感が、この呼称に生命を与えた最も強力な、そしていかにもこの分野らしいモチベーションではなかったか。

皮肉な見方ではない。成り立ちや裏付けがどうであれ新しいものへの常に貪欲な姿勢もまた、この分野を象徴する体質なのである。

※1：芸術的価値を生み出す創造的表現行為を大まかに区分して4つの領域がある（これに複合領域を加える）

- 1) 視覚表現 (Visual Arts) 絵画・彫刻 (デザイン) など
- 2) 言語表現 (Verbal Arts) 文学・小説・詩歌・評論など
- 3) 音響表現 (Acoustic Arts) 音楽全般
- 4) 身体表現 (Physical Arts) 舞踏・演劇など

GD研究には興味深い事実だが、この4つの原点を遡れば、いずれも自らの意志または情報を伝えるための本能的な手段として用いられた、いわばコミュニケーションの原形とも言える行為であり、とりわけ本論には重要な前提である。

◆Communication Design

一方、VCDを省略する段階で、本来の機能を最も忠実に表現した「コミュニケーションデザイン (CD)」が、何故、無視されたのか、は、はじめの章に述べた「コミュニケーション機能の追求よりも、表現者主体の創造的表現行為が常に主役であり続けたこの分野」において、その理由を詮索するまでもない当然の結果であった。

したがって、CDという呼称は、例えばデザイン需要の多様化に伴うデザイン領域の過大な細分化に対して、理論的再編成を試みた一部の人々によるデザインの3分類 (Product Design、Communication Design、Space Design、) の範囲に止まっている。(※1)

このように、コミュニケーション機能そのものがきわめてが観念的に扱われていたのだが、最近の事例では、

大企業 (株式会社日立製作所) が総合的なデザイン本部の中に「コミュニケーションデザイン部」を設けている。セクション名として現在では希少なケースだが、こうした例を見るまでもなく、例えばVDとの比較において理論的根拠の明らかなCDが、正当な機能表示として一般的な呼称となる可能性は少なくない。とりわけ、情報メディアの多様化による活用範囲の拡大が、その有力な条件となろう。したがって、例えばGDとの併用において、少なくとも現状のGDとVDの例に見るような理論的矛盾もなく、また適切な使い分けも可能である。

しかし、この分野における主要なデザイナー団体の名称には、国内、国際組織ともにグラフィックデザインが用いられているように (※2) 内外を通じた普遍的な呼称として、理論と実際両面の正当な根拠を整えたグラフィックデザインという呼称が、俄かに人々の支持を失うとは思えないのである。

※1：因にその後、通産省 (現経済産業省) による「1990年代のデザイン政策」に示された3分類は、「物に係わる」「視覚に訴える」「環境を扱う」であった。

※2：JAGDA (Japan Graphic Designers Association)

社団法人日本グラフィックデザイナー協会

: ICOGRADA (International Congress of Graphic Designer's Associations)

国際グラフィックデザイナー団体協議会