

[20世紀の神話]を書き換えるデザイン

西 尾 直

はじめに

本論は1997年より本学デザイン学科1回生を対象に開講した「デザイン学概論」のためのノートだが、その[1]——近代デザインの成立を含めた基礎的な理論——に続いて、[2]では、20世紀後半における現代デザインの文明的展望を試みた。

この視点において本論の主意は、現代の社会構造に含まれたデザインの位置と作用の確認であり、したがってデザインにおける表現作法やその成果が研究対象ではないことを断っておく。

展開[1] 現代デザインの概観 —— (1) 20世紀後半の日本、現代デザインの成立

◆近代デザインから現代デザインへ

「デザイン学概論ノート：1」に従って、本論では第2次世界大戦を境に、19世紀末を含めた今世紀の前半を近代デザイン、そして1945年の終戦以降今日までを現代デザインと区分しているのだが、それは単に戦争による空白だけがその理由ではない。世界を巻き込んだこの大戦と、その收拾をめぐる40年代の混乱が、わが国だけではなく、その後、多くの国々の社会構造を組み替える歴史的分岐点となっているためである。

たびたび述べた通り、本論ではデザインを、それぞれに相関性を伴って作用する多くの社会機能のひとつと考えている。したがってその成立を決定する要因は、他の社会機能と同様に、人々がその営みにおいて選択した社会システムと、それを運用する人々の価値観が左右する。

現代デザインと近代デザインを区別した理由は、こうした造形表現以前のプロセスにおいて明らかに異質だからである。

一方、美学の概念に基づいたデザイン認識（例えば、デザイン専門教育の理念や制度のように）は大戦前の延長だから、その側面（造形表現）からデザインの転機を40年代に求める理由はないし、同時に、いま多くのデザイナーが実感しているように、造形性に固執した認識には、現代の社会構造を組織する一単位としてのデザインの構造的配置とその作用を、正しく読みとれなかった反省がある。

したがって、現代デザインを概観する試みにおいて、例えば著名な建築や話題を集めた工業製品、あるいはデザイナー個々の業績など、現代デザインをめぐる造形上の現象的な動きを追うつもりはない。そうではなくて、近代デザインの時代背景とは大きく変動した社会環境の流れを舞台に、人々がデザイン機能に期待した役回りと、結果に表れた舞台効果とをひとつひとつ照合しながら現代デザインの成長過程と共に、その本質を理解しておきたいのである。

以上の原則に従って、敗戦後のわが国が目指した経済を軸とする社会システムとデザインとの接点を、まず確認しておかなくてはならない。

◆経済最優先の社会システムの中で

戦争はすべての文明を否定する。しかし、最も愚かな選択とは言え、人間の営みのひとつには違いないのだから、人々が生きる知恵として、とりわけ科学研究や工業

技術の追求を中断することはない。むしろ、戦争という国家または民族を単位とする目的の特定と、利害の一致がその開発を促進する。したがって例えば、近代兵器が恐るべき発達を遂げる一方、この間に蓄積された研究開発の成果は、やがて平和を取り戻した人々が享受する貴重な資源となるのである。

文明に対する両刃の剣とも思えるこの皮肉な現象は、しかし、敗戦によってアメリカの支配下に置かれたわが国には、明らかな恩恵となった。

第1次、第2次両大戦を通じて、国内の工業生産機能をほぼ無傷のまま確保したアメリカ産業社会のテキストが、経済を主体とするわが国の再建手法として導入されたからである。それは言うまでもなく、アメリカ自身の国益にも結ぶ工業生産の高度化と、自由市場経済の発展をもたらす豊かな社会への道であった。

敗戦による必然として、ほとんど白紙に近い社会構造の中に、あらゆる社会機能間の関係とその成長が、同時進行するのだが、アメリカ型工業社会をモデルとした経済の先行は、当然、すべてに優先する絶対条件であった。

このことによって、デザインはその成長と繁栄を決定的に約束されたと言ってもよい。少なくともアメリカ産業社会のシナリオに基づいたデザインの舞台は確実に用意されたのである。

翻って、物作りにおける機械生産（工業）と手技（美術）との生産的な合意が、20世紀初頭の近代デザイン成立への最も基本的な命題であった。これに対して、わが国の現代デザインのスタートには、したがって、その協働のシステム化がすでに前提していたとも言えるのだが、おそらく当時の他の社会分野にも等しく見られたはずのさまざまな矛盾や不均衡もまた、多くは経済の独走がその原因であった。しかし、結果的にはこのことを、矛盾とも不均衡とも意識することなく、わが国には経済効率最優先の社会正義が定着する。

そして、それと引き換えに、人々は豊かな社会への早回り切符を手に入れたのだが、しかし、この繁栄への道筋には、物（の価値）と心（の動き）をめぐって、やがて起るさまざまな葛藤が同時にセットされていたのである。

われわれは近代デザインの成立をめぐる諸々の経緯を

学習した中で終始「物と心の関係」の接点にあったデザインの作用を確認している。この関係の望ましい調整こそデザイン機能に対する人々の期待の大きなひとつなのだから、やがて世界の人々が共有するこの課題への現代デザインの功罪は、今世紀を通じた人々の営みの記録の中に、しっかりと刻み込まれているはずである。

◆現代デザインの出発

わが国の1950年代から60年代にかけてのデザイン環境は、歴史と言うには日も浅いのだが、しかし、若い世代にとってはもはや歴史上の出来事なのだから、その間に残された多くの資料と記録の中から、要点のいくつかを大まかにノートしておく。

- 1) 大戦後のデザインは、急激な経済復興に伴うデザイン需要の無秩序な膨張と、その対応に追われる混乱に直面する。廃墟から立ち上ったあらゆる社会分野に共通する現象だが、しかし、マイナーな位置と評価に甘んじた近代デザイン（図案、応用美術と呼ばれた）との比較においてこの状況は、かつての美術家（図案家）たちには、予期せぬ繁栄の兆しであった。
- 2) 1940年代、戦争から解放された女性たちの間に一挙に広まった洋裁ブームを背景として、服飾デザイン分野は、その後続々と登場するカタカナビジネスのはしりとなった。彼女たちによっていち早く普及した「デザイン」というコトバは、しかし、自由市場経済を象徴する新たな社会機能としての認識よりも、いわば流行現象のキーワードとも言えようか。
- 3) 「お茶にお花にグラフィック」ともてはやされた第一次デザイナーブームは50年代の後半だが、その必然として、デザイン学校（各種学校）が乱立する。質的な水準を含めて本来のデザインもしくはデザイン教育とは、多分に異質であったにせよ、底辺の拡大はピラミッドの頂点を確実に押し上げる。やがて60～70年代のデザインブームを支えたのは、他ならぬこの現象が生み出した量のエネルギーであった。
- 4) その後、わが国の現代デザインは、学術研究・教育面を含めた基盤整備に対する取組みをなおざりにしたまま、ひたすら繁栄への道を走り始めるのだが、同時

にそれは、自由市場経済の展開にきわめて有効なデザイン機能を証明する現象とも言えよう。しかし、質よりも量に価値を求めた工業社会の初期段階におけるデザイン需要の内容は、大量生産→大量販売のプロセスにおいて発生する造形表現上の需要に対して個別に対応する「技」の提供であった。個々の造形性にデザインの評価基準を置いたわが国では、とりわけそうなのだが、その根底には、大戦前の最も一般的な「応用美術」の概念が根強く残っている。美術家の造形表現力とその技術を工業生産や流通段階に応用するというこの概念に対して、デザインを個人の自律的造形行為とすれば疑問も反論も起らないのだが、少なくとも自立した社会機能としてのデザイン認識も、その自覚もない。こうした認識が、一般教育過程を含めたデザイン教育と無縁ではないことをたびたび指摘してきた。美学の概念に基づく表現技法の修得に終始したわが国のデザイン教育には、例えば学術研究の対象も、結果に残された造形の部分に限られていたからである。わが国特有のタコツボ文化の典型的な現象でもあろう。

5) 1947年のNDC (社・日本デザイナークラブ:服飾)は別格だが、51年JAAC (日本宣伝美術会) 52年JIDA (社・日本インダストリアルデザイナー協会)を皮切りに60年代にかけて分野別デザイナー団体が続々と誕生する。しかし、この分野自体が、理論的な根拠に基づいた体系的な分類ではなく、前述したデザイン需要への技術面を共有する同志的集合であり、社会的な発言と行動において一社会機能としての理念を欠く原因でもあったのだが、しかし、個々の社会的認知や技術研究、その後の国際交流などデザインの職能的側面の成長を支える強力な運動体となったのである。56年、当時唯一の技術各分野を網羅したDAS (社・総合デザイナー協会)が登場する。しかし、毎日新聞社の構想と投資によって実現したこの組織は、明らかに特異な存在と言う他はない。

6) わが国では多くの社会分野がそうなのだが、60年は現代デザインにとっても大きなエポックであった。東京で開催されたWoDeCo (世界デザイン会議)は、ハーバード・バイヤーをはじめ当時の世界を代表する

著名なデザイナーが来日した初の国際会議であり、建築家坂倉準三を実行委員長として、バウハウスに遡るデザイン思想の継承を思わせたのだが、しかし、結成8年目に入ったJIDA (前述)が組織としての参加を見送ったように、理念と理論において大きく立ち遅れたデザイナーには討論と主張の場ではなく、ひたすら学習する会議ではなかったか。

7) 因みに1960年は、通産省が定めたデザインイヤーの第1回目である。以下、第2回73年(ICSID世界大会と世界デザイン会議—京都)第3回89年(世界デザイン博覧会と世界デザイン会議—名古屋)

また、同省による優秀デザイン商品の選定(通称Gマーク)は57年に始まり、69年設立された財団法人日本産業デザイン振興会の主要事業として現在まで継続している。このように、通産省が所管するデザイン行政は、60年の高度成長政策を契機に、それまでの輸出商品に対する個別の指導、奨励から一步前進したとも言えるのだが、目的はあくまでも、産業の活性化にあって、デザインはそのための側面的機能の扱いであった。したがってデザイナー、あるいは新たなソフト産業としてのデザインが、行政措置の直接対象と認められるのは、当初の貿易局から産業政策局へ移管する96年まで待たなければならないのだが、こうした関係に対するデザイナーの無関心が、デザインビジネス(業界)の発展を自ら阻む原因のひとつとなっている。

なお、大阪府、市、商工会議所の共同出資による自治体初のデザイン振興機関として財団法人大阪デザインセンター(当初は大阪デザインハウス)が設立されたのも60年であった。

◆現代デザイン繁栄のかけに

ひとつの区切を見た1960年を境に、わが国の現代デザインは驚異的な高度成長路線に便乗した目覚ましい発展を遂げるのだが、造形水準においてやがて世界をリードするその背景には、デザインの成長を約束する諸条件のすべてを整えた豪華な舞台が、強力な政治経済体制のもとに用意されていたと言ってもよい。

しかし、その一方に、学術研究面のきわめて脆弱な基

盤、あるいは一般、専門を通じた教育過程における明らかな不備を、それと指摘されることすらなく、ひたすら個々の繁栄を追うことを許されたのは、圧倒的な経済の流れの中で、人々の美意識に支えられた現代の奇蹟であった。人々の通念には例えば経済効率を追求する工業生産と、造形表現という芸術行為との間に、目的とプロセスを共有する理解はない。デザインを単に造形行為と思い誤った人々には、デザインが社会の繁栄に貢献する自立した社会機能とは思えなかったのである。

これらの現象に表れた認識は、デザイン関係者に見られる基盤整備への無関心と併せて、少なくともデザインの健全な姿ではあり得えないし、こうした曖昧な部分を多分に含んだ社会機能（デザイン）をそのまま組み込んだ社会構造には、完全な秩序への期待はない。おそらくそれ以前に潜在した多くの歪みと共に、やがてその矛盾がさまざまな現象に表れる。

1990年代の混乱を、そう考えても間違いではない。

◆シナリオのない「豊かな社会」の行方

本論では、「ノート：1」のエクササイズで、1920～30年代のアメリカ自動車産業における工業とデザインのコーオペレーションのあらましをみている。それはデザイン機能を駆使した経済の振興と、それに伴うデザインの繁栄への道程、言い換えれば、デザインがひとつの社会機能として自立するプロセスであり、当時のヨーロッパに先行する近代デザインの完成として理解した。

そして同時に、豊かな社会を実現しつつあったアメリカ人たちの日常に反映する「物と心」の微妙な関係を見たように、それは、物の価値と心の動きがせめぎ合う価値観の移り変りを、人々の営みの中に検証する記録でもあった。

そうしたプロセスが、敗戦後のわが国における工業社会から情報産業社会への、ほぼ10年を周期とする社会環境の目まぐるしい変化に再現されるのだが、同様にその後、続々と登場する新工業国において、デザインの成長を含めた経済的繁栄への道が、政治体制を問わずほとんど同一のプロセスを辿るのは、経済、行政を通じた社会システムとその運用手法に、すでに経験済みの同じシナ

リオがくり返されるためである。

それは、アメリカンドリームをモデルとする豊かな社会を約束した「20世紀の神話」が世界の人々の圧倒的な支持を集めた今世紀後半を象徴する大河ドラマと言ってもよい。そのすべてが成功したわけではないにせよ、少なくともアメリカが先導した工業生産の高度化を基盤とする自由市場経済の成果であった。

わが国では1952年に始まるテレビ時代の初期、アメリカのホームドラマに描かれた中流家庭に、人々は豊かな社会のシミュレーションを観ている。瀟洒な住宅と快適なインテリアに、とりわけ完備した家庭電化製品とマイカーは、若い世代の羨望の的であった。それはまさしく、「物」の豊かさが「心」のゆとりを生み出す成熟した工業社会の典型的なモデルだったからである。

わが国の平均的な家庭において人々が、この夢を実感として手にするのは70年代以降であろうが、その時すでに人々の間には、「物と心」の関係が次第に大きなテーマとして浮び上ってくる。物質的な充足の一方に芽生える精神的空白感の自覚とも言えようが、それは70年代後半の流行語となった「物から心へ」に象徴される経済、社会を通じた情報化への兆しであった。一見平和だが、しかし、デリケートな摩擦を孕んだこの現象は、物の価値を前提とした豊かな社会に必然する「物と心」の葛藤の始まりでもあり、やがて人々は、繁栄の中に隠された矛盾と共に、「20世紀の神話」にかげりを意識する。

それは例えば、環境、資源・エネルギーへの、あるいはさまざまな公害への漠然とした（正しくは無視してきた）不安が、次第に人々の目に見えてきたのである。

そしてしかも、世界の人々が夢に描いた豊かな社会へのドラマには、実はここから先のシナリオが無い。

アメリカは、力において主役ではあっても、しかし、もはやかつての先導者ではない。

世界の不安と混迷をいっそう深めるこの現実を否応なく受け止めた人々が、ゼロからの出発よりさらに困難な道を、手探りで進まなければならないのは、この段階で学ぶべきテキスト（歴史）を人類は誰も持っていないからである。

展開[2] 現代デザインの概観 ————— (2)

「20世紀の神話」への挑戦

◆神話への新たな挑戦者として

前章(展開1)では、わが国における現代デザインの成立と、その後の「物の価値と心の動き」をめぐる葛藤を緒口に「20世紀の神話」との関係をふり返ってみた。

「物と心」の望ましい均衡とは、18世紀に遡る機械の登場と人々の営みとのかかわりに置き換えられるテーマでもあるのだから、この接点に生れたデザインの成長過程には、その間の起伏が忠実に投影されている。

われわれは、20世紀初頭のヨーロッパにおける近代デザインの成立経緯を、そして同時期のアメリカに早くも見られたデザインの市場戦略展開を、その貴重なテキストとして学んできたのだが、例えば、デザイン教育がその造形面を重視したように、このテキストの読み方や理解は必ずしも均質ではない。美学上の認識のもとに、あるいは経済を含めた文明的視点において、それぞれの解釈と結論が並立し得るのである。

しかし、前章で見たように、人々はいま国家や民族を問わぬ重大な転機に直面しているのだから、そのすべてに通じるアプローチを読みとらなくてはならない。

世界を巻きこんだこの混迷は、今世紀を通じてわれわれ自身が築き上げた「豊かな社会」の拡大と高度化への欲望が引き起した開発と秩序をめぐる「臨界」現象と言えようし、それは人々の圧倒的な信仰を集めた「20世紀の神話」に兆した明らかな破たんでもあろう。

人類が自ら招いたこの重大な危機が、ようやく手にした自由と繁栄の代償だとすれば、豊かな社会の実現に大きな貢献を果たしてきた現代デザインの深いかかわりは、(功罪ともに)言うまでもないのだが、今世紀を彩った豊かな社会への大河ドラマが、悲劇的な終幕を迎える前に、人々は経済効率を優先する大義に守られた工業生産にとって代る新たな主役の登場を待ち望んでいる。

それがデザインの役柄とは言えないまでも、いま「20世紀の神話」を書き換える可能性において、最も有効な社会機能の働きをデザインに期待したいのだが、それは必ずしも無謀な仮説ではない。

「豊かな社会」をめぐるおよそ一世紀にわたるドラマの中で、デザインの演じてきた役割とその意味が正しく読みとれば、21世紀へのシナリオが、少なくとも現代デザインの明日の姿が、そこに見えてくるはずである。

もう一度、わが国のこの半世紀をふり返ってみる。

◆「豊かな社会」への道

科学・技術の目覚ましい進歩を背景に、工業生産の高度化と自由市場経済の発展が、人々に豊かな社会を約束する「20世紀の神話」は、諸々の矛盾と摩擦を孕みつつ、しかし、東西冷戦構造の解体と共に、政治的なイデオロギーを超えて世界の人々の支持する社会正義となった。

第2次世界大戦後、いち早くこの神話の体現を目指したわが国は、1968年にはGNP世界第2位を占めて、豊かな社会の扉を開いたのだが、大阪千里丘陵に展開された日本万国博の成功が実証したように、わが国における「豊かな社会」は、70年代に早くもひとつめの頂点を迎えたと言ってもよい。

池田勇人内閣が、強引に推進した高度経済成長政策による所得倍增計画のスタートからわずか10年の驚異の躍進であり、それはまさしく、この神話への国を挙げた挑戦の成果であった。

科学技術と工業生産が、したがって経済効率が、すべてに先行する典型的な自由市場経済の勝利である。

◆工業社会の変質

成長を続ける工業社会にやがて打ち寄せる情報化の波は、わが国も例外ではない。

遡って1930年代すでに、アメリカンドリームと呼ばれた豊かな社会をほぼ掌中にしたアメリカ産業社会に、その先例を見ている。例えば、世界の自動車大衆化時代を拓いたフォードT型を、その王座から引きずり下ろしたGMのデザイン開発戦略がそうならば、ハリウッドに黄金の輝きをもたらしたのも、人々の心を満たす憧憬の反映であり、それは、「物」の豊かさを実感した人々の、「心」のゆとりが導き出した量から質への必然的な欲求に伴う現象であった。したがって、物の需要が「物の消耗」の結果として起る工業社会初期の原則は後退して、「物の選

扱」を動機とする心理的需要が優位する。「物」に対する付加価値としての情報価値が、やがて市場の主流を占める情報産業社会（または単に情報化社会）の原形である。

戦争を間に挟んで、40年後のわが国に再現したこの現象を象徴する合言葉として「物から心へ」が登場したのだが、62～3年に著わされた梅棹忠夫の「情報産業論」は、こうした文明的推移の理論的なさきがけであった。当時のアメリカにおける、ほぼ同質の概念（Knowledge Industry）を展開したアルビン・トフラーの「第3の波」やジョン・K・ガルブレイスの「豊かな社会」が、ベストセラーになったのがわが国では69年である。この時以来、「情報化時代」が一種の流行語として、やがて「物から心へ」と共に人々の間に定着する。

◆70年代の「物から心へ」

いわゆる「物の生産」から「情報の生産」へ移行する情報産業社会の初期現象だが、この段階における人々の精神的価値観への傾斜には、物の価値への絶対的な信仰が前提にある。ひとまず手にした「豊かな社会」の充実と高度化への期待であり、物質的、経済的繁栄を条件とする神話の変質ではない。ただ確実に言えることは、徐々にだが明らかなデザイン需要の多様化と質的な変化である。

1920～30年代のアメリカ自動車産業がそうであったように、工業生産における「技」の提供だけではなく人々の営みを豊かに彩る「知恵」の働きに、人々はデザインの新たな価値を見いだすのである。

1973年、京都におけるICSID世界デザイン会議のテーマ「物の形と人の心」は、こうした流れを背景とするデザイン思想（デザインは物の形と人の心を結ぶ懸け橋：栄久庵憲司）の表現と言ってもよいのだが、当時のデザイン事情をふり返ってこの会議では、西洋の合理主義との比較において、「人の心」に託した造形表現に対する東洋哲学の影響の方に論点があったかもしれない。したがって少なくとも、その後に訪れる「物と心」のさまざまな軋轢に関心が及んだわけではない。

その意味では、70年万国博における基本テーマ「人類の進歩と調和」の理念に含まれた「物と心」の関係の一步踏み込んだ思惟を、われわれは正しく読みとっていた

だろうか。

科学研究と工業技術（の進歩）に対する自然と人間本来の秩序（との調和）への呼びかけだが、しかし、「豊かな社会」への第1歩を、この時踏み出したばかりの人々にとって、当然のこととは言え、関心の対象はもっぱら前者に集中していたからである。

しかし、急速な成長を遂げた科学技術や工業生産と同様に、わが国の現代デザインにとって70年万博は、大戦後の「進歩」の成果を世界に誇示する機会であった。

64年東京オリンピックで早くもその片鱗を見た視覚表現や、ようやく正当な評価を得たディスプレイデザイン、あるいは展示された（または使用された）工業製品の数々は、わが国のデザインが、造形水準において世界に肩を並べるに至った印象を強く残したはずである。しかし、ひたすら工業生産が築いた繁栄の蔭に、この時以来、「調和」への大きな死角も残されたのである。

◆神話に隠された破たんの兆し

ここまで見たように、1970年代から80年代にかけてのわが国の主潮は、あくまでも物質的、経済的繁栄を追求する「豊かな社会」への道にあった。したがって一方の「物から心へ」が志向した大義名分は、その代償として失われた、あるいは忘れ去った心のゆとりや、自然への憧憬、伝統への郷愁といったやすらぎの回帰とも言えようが、しかし、ようやく手にした「豊かな社会」の繁栄に内在した矛盾とリスクは、そうした素朴な心の揺らぎとは、異質な流れの中に増殖し続けている。

90年代に入って、人々がようやく自覚した「豊かな社会の臨界現象」とは、したがって、突如として現出した事態ではなく、「20世紀の神話」の中に、はじめから綴じ込まれていたのではなかったか。

このことは、レイチェル・カーソンの「沈黙の春」や、さらに身近な熊本県水俣の記憶をふり返るまでもなく、何れも50年代の、きわめて現実的な体験だったはずである。「物と心」の関係に含まれた悲劇的な側面と言ってもよいのだが、このことに対する現代デザインの無為は事実として認めなくてはならない。しかし、その一方では、それらを覆い隠すに十分な経済効率最優先の圧倒的な社

会正義が、国家エゴと、それに守られた人々の価値観によって強力に支えられていたのだから、少なくとも、その範囲において現代デザインは、人々の期待に、あるいは期待以上に応えてきたのである。

◆開発と秩序をめぐる「物」と「心」の相剋

「豊かな社会」の過去において、あるいはその実現を目指す途上において、大量生産→大量消費の産業構造に必然する大量収集（収奪）大量廃棄のプロセスに併発した自然環境への侵犯や有害物質の発生、汚染（それらに起因する南北格差の拡大などを含めて）は、いわば大義（＝開発）の前の必要悪であった。同様に、効率化の蔭に存在した高齢者やハンディキャップを持つ人々への明らかなバリアもそうである。

たびたび述べてきたように、多くの人々に支持された社会正義がそのすべてを正当化してきたのだが、こうした「開発」を前提とする物の側面と、「秩序」を求める心の側面とは、常にウラオモテの関係にあって時に同調し、あるいは対立するそれぞれの作用が、混迷の本質を見えなくしている。

例えば仮に、大義＝「開発」を「秩序」と置き代えてみれば、開発こそ、それ自体が必要悪という絶望的なパラドックスが成り立つのだから、人々はいま、その限界を見極める残酷な作業を強いられていると言ってもよい。

1997年12月、地球温暖化防止京都会議に集った167ヶ国の人々が、完全な合意に至らなかったのは、国家利益の対立だけがその理由ではない。人々はその間に開発と秩序をめぐる「物」と「心」の根深い相剋を見たのではなかったか。

いま「物」の側面に直結する最大事は、「国際的な合意において持続可能な開発」以外にはないのだが、科学研究の成果に託した未知の素材や技術の実効を、その正の要素とすれば、人類だけではなく、あらゆる生あるものに及ぶ環境、資源・エネルギーをめぐる負の要素がそれに並行する。したがって「持続可能な開発」が容易に実現するとも思えないし、人と自然との厳しい闘いの歴史は今後も長く続く。この闘いをすでに制した思い誤った人間の驕りを「自然（地球）にやさしい」というナンセ

ンスなスローガンに見るのだが、自然はそれほど人にやさしくはない。共生は理想だが、歴史が示す通りその過程は闘いなのである。

人と人との交わりに、そして、人と自然の間に求められる秩序とは、本来（かつては、とすべきか）その規範を自然の摂理に委ねた領域ではなかったか。しかし、肥大化した物の側面（開発の欲望と言ってもよい）が、その領界を犯したのだとすれば、新たな秩序の構築において自然の摂理に代る制御を人の心に求める他はない。

世界のあらゆる人々が共有する「人類としてのアイデンティティ」の確立と言え、夢とも思えるストイックな期待だが、しかし、「20世紀の神話」に明らかな矛盾を見た人々が、新たな神話の登場を、無為に待ち焦れるだけではないことを、臨界現象に立ち向う人々のいくつかの行動が示している。

「20世紀の神話」の中に、そのためのマニュアルが含まれていないことに、人々はようやく気付いたのである。

このことは翻って、70年万国博のテーマ「人類の進歩と調和」が、理念のアピールから行動を迫られるに至った今日までの、四半世紀に及ぶ「物と心の関係」に見た興味深い起伏と、その貴重な体験が産んだ人類の知恵の証しでもあろう。

◆「物」と「心」が逆転する新たな消費社会へ

人々に自由と繁栄を約束した「豊かな社会」の臨界現象が確実に進行する一方、目前する現象の変化を追いつつ人々は、なおもその拡大への営みを続けなくてはならないのだが、「物と心」の関係において、いま明らかな流れは「心」の優位だから、自由経済の枠組の中で市場原理に基づく需要の対象は「心」の側面に向けられる。

この大まかな理解が、物の消費ないし選択を動機とする「物の需要→消費」に対して「心の需要」に動機する「情報の消費」に新たな価値を求める「情報消費社会」または「消費化社会」の概念だが、それはすでに推論の段階を過ぎて、市場を左右する流れとなっている。

この現象を広く捉えれば、1984年ロサンゼルス以降のオリンピックをはじめ、80年代の経済・行政を通じて見られた「文化の産業化」がそうなのだが、最近の、とり

わけ著しいスポーツイベントへの社会投資は、心の刺激を素材とする典型的な情報消費型の需要開発であり、言い換えれば、心の需要において最も強力な「感動の商品化」である。それに伴う「物」の価値は、市場効果の裏付けとして「心」の後からついてくるのである。

いまや物質的、経済的充足は、「豊かな社会」が日常に機能する当然の前提だから、「豊かな社会」に生れ「豊かな社会」に安住する人々にとって、物の価値にはもはや「心のゆとりを生み出す豊かさ」という実感はない。

したがって、70年代の「物から心へ」のスローガンが象徴した「付加価値としての情報価値」は、いまやその意味を失ったと考えてよい。物の価値との比重ではなく情報自体が需要の対象として独り歩きを始めたのである。

少し飛躍するが、遊泳作業中の宇宙中継を、科学研究と技術開発の成果としてではなく、映像をメディアとするエンタテインメントのひとつと受けとめる新しい世代の感覚もこのことと無縁ではない。TVゲームの影響ばかりがその理由とは思えないのである。

◆「遊」のエクササイズ

このような人々の価値観に見る大きな変化と、現代デザインとの接点を探る意味で、第8回国際デザインコンペティション（1996～7年）がとりあげたテーマ「遊」は、エクササイズとして興味深い主題であった。

「遊」のテーマは、83年に始まるこの世界的なコンペティションにおいて、各国に話題を呼んだ漢字一字のテーマ（集・交・火・水・土・風・触）の継続として登場した。いま渦中にある地球規模の混迷とは、多分にウラハラな印象を与えたかもしれないが、他方、ここまでの主題である「心」の側面にスポットを当てる意味で、それとは別な読み方がある。造形性を競うコンペティションのテーマからエクササイズとして展開する意図もそのことにあった。

生産性がすべてに優位するかつての工業社会において「遊」に限らず、芸術、芸能を含めたいわゆる精神活動に対する一般的な感触は、物質的な繁栄に貢献しないばかりか、むしろ負担を伴う「道楽」であり、それは、いわば「必要なムダ」であった。

しかし、そうした心の作用には、あらゆる生あるものへの愛、美への憧憬、自然や伝統への郷愁など、人として生きる喜びに満ちた無限の広がりがある。市場戦略的発想とは、本来なじまないのだが、臨界に追い込まれた「物」の側面と対比すれば、人間の根源的な欲求に基づいた「持続可能な開発」が約束されているのだから、いま「物と心」の新たな関係において、この「必要なムダ」は、人々の営みの中に新たな価値を創り出す、生産的な動機を与えられたと言ってもよい。

「遊」は、もはや癒しのメディアではない。人々の「心の需要」に大きな比重を持つ豊かな市場性を備えた貴重な資源となったのである。

このことは、前にふれた絶望的な作業の中に見いだした生産的な可能性のひとつであり、その展開においてデザイン機能の有効性には理論上の疑問はない。

そしてそれは、世紀末の混迷の中で、「遊」が国際的なコンペティションのテーマに選ばれた理由でもあろう。

※国際デザインコンペティションは、81年秋、通産省と大阪府・市・財界によって設立された財団法人国際デザイン交流協会が主催する国際デザインアワード、国際デザイン展と共に、隔年開催の国際デザインフェスティバルを構成する3事業の中核行事である。

80年代を前に、国際的な経済環境と国内の産業構造の変動に対して、通産省が試みたデザイン振興政策の画期的な展開であり、83年以降、大阪を恒久開催地として実施しているが、毎回平均70カ国前後の参加を得て、海外では“Osaka Compe”として国際的デザイン行事の評価はすでに定着している。

◆新たな秩序への期待

「20世紀の神話」は好ましい完結を見ないまま、ひとまずそのページを閉じようとしている。工業社会から情報化社会へ、そして新たな消費社会を予測される人々の営みの大きな流れを舞台に展開された目まぐるしいドラマの中で、現代デザインに与えられた役回りと、そこに反映された「物と心」の関係を大まかに検証した。

いま人々が求める心の優位とは、旧来の枠組（秩序）を前提とした「物」の価値との対比だが、もとよりその

優劣が問題なのではなく、目的は「物」と「心」の望ましい調和が生み出す快適な秩序にある。

しかし、「物と心」の完全な均衡と両立を直ちに実現するシステムは、いまわれわれの手の内にはない。

ようやく築き上げた現代の「物」中心の強大な社会構造には、「物」の独走をセーブするための有効な機能を備えていないからである。

秩序はエネルギーだが、その定着にはシステムが前提する。そして歴史が証明するように、その整備には少なくとも20年の蓄積を必要とするならば、物の側面における「持続可能な開発」と並行して、われわれは、心の側面において20年間「持続可能な意志」を約束しなければならないのである。

いま、あらゆる分野で叫ばれる構造改革の意味は、このこと以外にはないし、それはデザインも例外ではない。

展開[3] 現代デザインの概観 ————— (3) 新たな秩序を築く

◆デザインが既成の枠組を作り変える

展開[2]では、「物」と「心」の両面に深くかかわって、その望ましい調和への期待に応えるデザイン機能の働きを強調した。その間の現実的な展開と、理論の組立てとのずれ（現状もそうかもしれない）は、必ずしも修整不能な誤差ではないのだが、それに含まれたデザインの機能と職能をめぐるデリケートなギャップは、あるいはデザイン専門分野に特有な現象かもしれない。

ここに疑問があるとすれば、はじめに述べた主意に従って、本論の視点がデザイナーを含めた表現者（生産者）側の立場にはないためであろう。

したがって、誤解の多いこの周辺を明らかにするために、改めてごく基本的な理解を確認しておきたい。

今世紀後半における情報産業社会あるいは消費化社会といったいわゆるポスト工業社会の意味は、物質的な価値が支配した既成の枠組が、開発と秩序をめぐる限界に至る段階に起った価値観の変動、とりわけ精神的側面の優位とその期待だが、それはあくまでも高度な科学研究と工業生産技術（言い換えれば「物」の充足）を基盤

として成立する。したがって、工業社会においてすでに、造形性を通じて人々の「心」を満たしてきたデザインの働きを、仮に今後も造形表現のプロセスに限定したとしても、現象的には「心」の需要を開発する機能に変わりはないのだが、デザインにおける造形表現とは、科学、技術の開発成果に委ねた「物」の側面との相関性に基づいて、物または情報を形に表すための一プロセスであり、それ自体がデザインの成立を決定するものではない。

この前提において、例えば物作りにおける美学的な価値（造形性）や効率の追求（経済性）に貢献する「技」の成果は、デザインに対する職能上の基盤だが、一方、人々の営みのあらゆる側面に作用するデザインの実践的な機能（社会性）には、そこに快適な秩序を生み出す「知恵」の働きが、常に先行する。

したがって言うまでもなく、デザインと社会との接点はひとつ（造形表現）だけではない。この初歩的な理解に対する意外な盲点は、遡って現代デザインのあまりにも急激な成長と、それを強力に支えた経済の独走が作り上げた根強い固定観念をその理由にあげてもよい。そのことによって、造形性が、人々のデザインに対する要求と期待のすべてであるかのような思い込みが通念化するとともに、人々には最も身近な造形芸術の一ジャンルとして、思わぬ脚光を浴びることになる。

1970～80年代の全盛を極めた工業社会において、デザインが現代文化のリーダーを自負したその根拠でもあるのだが、それは成長し続ける経済の繁栄が、もしくは経済への依存が、言うまでもないその条件であった。

この現象が、現代デザインの体質的な傾向を定着させたと言えようが、しかし、人々の日常的な営みの中で、専門分野における美学上の評価が、はたしてどれほどの意味を持つのだろうか。このことは造形性自体や人々の美意識を軽視するのではない。そうではなくて、デザイン機能に含まれた高度な造形性が、人々にとっては、もはや当然保証されるべき条件のひとつであることを指摘している。それはいま、デザインの豊かな造形と多彩な表現への人々の絶対的な信頼に表れているのだが、今後の社会に望まれるデザインの完成には、この信頼を快適な秩序作りのエネルギーに転換する次のステージがある。

この作業の、いわば「技」の巧みと、「知恵」の輝きの総合化（Integration）においてデザイン機能の本質的な特性が、既成の枠組そのものを作り変える発想（構想Conception：単に計画の意味ではない）にあることを、やがて人々は理解する。この作業にこそ、「物」と「心」の豊かな調和が生み出す新たな秩序において最も有効な作用を、デザインに期待する論拠がある。

それは、人々の「心」に語りかけるさまざまな芸術分野の中で、唯一、「物（工業生産）」との一世紀にわたる協働を体験したデザインのみが持つ可能性なのである。

◆おわりに———自立する社会機能への道

日本経済（あるいは政治を含めて）の構造的な破たんが招いた90年代の深刻な不況とともに、饒舌なデザインの時代は終わった。

「人々の選択による社会システムとその作用が、デザインの成立を左右する」原則が図らずも実証されたのだがデザインの沈黙はそれだけの理由であろうか。

前項で少しふれたように、わが国における現代デザインには、デザインの機能と職能が必ずしも一本のライン上にはない。常識的には不可解な現象なのだがこのことは、市場経済の花形ともてはやされた繁栄の時代を経過してなお、デザインが社会機能として自立し得なかった理由の大きなひとつであろう。

現代の社会構造を組織するひとつの社会機能が自立する道程には、専門分野の高度化に並行して、多くの社会機能とのパラレルな配置と生産的な合意が必然する。

現代デザインの成長過程に明らかな造形性への依存はそれ以外に有効なコトバを持たなかった職能として当然の傾向なのだが、しかし、その前提にあって最も重要な社会機能としての認識と自覚において、あるいは、その取組みにおいて現代デザインの大きな反省がある。

総合人間学ともいべきデザインの学術的（理論的）根拠に無関心なデザイナーの拠りどころが、思想や理念にはなく、造形表現に対する技術と知識の範囲を出なかつたとしても、それは個々の資質や能力の有無ではなく、問題は明らかに専門教育過程の欠陥にある。表現技法に集中した旧来のデザイン教育には、社会システムの運用

に関して、少なくとも、他分野とのコーオペレーションを前提とする「知恵」の作業が含まれていなかったからである。

長年にわたるその結果は、たびたび述べてきた現代社会の大きな波と、「豊かな社会」の急激な流れの中で、ややもすれば専門領域に固執する視野が、人々の営みを見えにくくしたばかりか、他者への依存体質を生み出したのではなかったか。

20世紀の後半をひたすら走り続けた「豊かな社会」が育て上げたエリート機能の（したがって逆境に弱い）典型のように思えるのだが、その意味で90年代の低迷は、現代デザインが自立した社会機能としての理念と態勢を整えるまたとない貴重な機会であろう。

もとよりそのための基礎的なプログラムは、造形表現に匹敵する魅力的な作業（または学習）ではあり得ないのだが、その蓄積が、やがて職能と機能とのギャップを矯正したデザインの健康な姿を、次の時代に映し出すはずである。

かつてそうであったように、美学上の聖域に独り安住と繁栄を求める道は（必ずしも不可能とも思わないし、また否定するつもりもないが）少なくとも、本論で期待した「20世紀の神話」を書き換える能力と資格になじまないばかりではない。

新たな社会において、デザイン機能を主導する地位をいまデザイナーと呼ばれる人々の手に確保するためには、けっして賢明な選択とは思えないのである。

※おことわり———

はじめに記した通り本論は「デザイン学概論」の講義のためのノートであり、必ずしも論文発表を前提としたものではなく、したがって〔ノート1〕は講義を2期（97年度・98年度）終えた現在、部分的な修正を執筆中のため、不本意ですが〔ノート2〕を先に発表いたしました。内容としては別々の構成となっていますのでご了解ください。（西尾 直）