

インダストリアル・デザインと教養

塚田 章

京都市立芸術大学

1960年代から今日に至るまで、インダストリアル・デザインに関するさまざまな書籍、雑誌が出版、刊行され様々な情報がインダストリアル・デザイナーに提供されてきた。「工藝ニュース」(1932年に商工省工藝指導所から刊行)、「口紅から機関車まで」(1953年出版、レイモンド・ローウィ著)、「インダストリアル・デザイン」(1957年出版、ハーバート・リード著)、カーデザイン専門誌「CAR SYLING」(1970年創刊)、「生きのびるためのデザイン」(1971年出版、ヴィクター・パパネック著)、デザイン誌“AXIS”(1981年創刊)、「誰のためのデザイン」(1990年出版、ドナルド・A.ノーマン著)。1980年代以降になると様々な雑誌が情報収集 TOOL として重要な役割を果たすようになり、1990年代以降はインターネットの普及から情報収集はブラウザが主要な TOOL となる。これ等の情報によりインダストリアル・デザイナーの“教養”は涵養された。

戦後、日本のインダストリアル・デザインの教育はバウハウスにより構築された教育プログラムを下敷きとした教育が開始される。それは工業社会に関わるデザイナーの実際的な技術、知識を学べるカリキュラムであった。インダストリアル・デザインと純粋美術で大きく異なる点は、制作の全細部と作業行程に関わる情報の外在化が必要か否かという点で、デザイナーの意識下にある制作に関わる情報を的確に第三者に欠落する事無く伝達する事が重要となる。バウハウスの教育プログラムは、まさにこうしたデザインのプロトコルを前提に構築されており、産業社会での物づくりにあたる専門職(プロフェッショナル)に必要な“教養”と“技術”が涵養された。

1990年代に入ると、パーソナルコンピュータがデザイン支援 TOOL として急速に活用される様になる。スケッチ、レンダリング、デザイン図面、デザイン仕様書等が総てパソコンで処理されるようになり、コンピュータリテラシーが資質として要求される様になる。更にインターネットによる通信、情報検索のスキル、ワープロ、エクセル、パワーポイント等事務処理の資質も要求される様になる。2000年代になると、3Dモデリングソフト、レンダリングソフトが活用され、そのリテラシーも要求される様になる。

しかし今日、多くのデザイン製作現場でデザイナーの素材に対しての知識、製造方法や工作に関わる実体験が不足しているという問題が浮上している。

インダストリアル・デザインという仕事はデザイン対象の情報化とフィジカル化を実務として実践している。一般的なデジタル機器の普及以前からプロダクトの生産現場では製品に帰結するまでのほとんどはフィジカル・メディアを介して情報交換されてきた。合意形成場面では必ずフィジカル化されたモノで実施されてきた。そこでもデジタル技術は大きな変化を促しているが、その結果、綿々と実践されてきたインダストリアル・デザインにおける教育プログラムの不易な部分が浮上する事となっている。