

考える力を養うためのグラフィックデザイン史教育

A lesson in graphic design history to foster thinking skills

遠藤 牧人

ENDO Makito

How must we study history? We must study it inquisitively --- not by rote memorization of information given by the professor in class, but by asking why, referring to books and other resources. The educator's role is to facilitate the students' learning by giving them some hints and providing them with the environment and encouragement to think by themselves, rather than to make them memorize the contents of the lesson. In this capacity as facilitator, the teacher must recognize that he, too, is an ongoing learner. The author, being discouraged by rote memorization style history classes, first became interested in art history through his former teacher's lessons during his school days. Now, approximately 20 years later, in that teacher's spirit, he developed a graphic design history class using his originally compiled and designed chronological timeline. This paper is a case study of the class where students took an active part in the study of graphic designers' social roles throughout history. Through the designers' art works, they began to think about war and peace, and other social situations spontaneously. At the end of the course, the students made some works with themes that they had decided by themselves. From these, we can find some significant evidence of students asking "Why?" and studying spontaneously. Students always respond well to teachers who prepare thoughtfully and present the subject in a way that is stimulating and inviting.

1. はじめに

その授業では、ひたすら作品のスライドが見せられ、教授から物静かに必要最小限の解説がなされた。一見、淡々と進む授業であったが、スクリーンに映し出される作品と極めて控えめな解説のなかに、教授の深い思いと哲学が読み取れた。評価はレポートの提出によって行われた。日本語(使用言語はフランス語、英語、日本語のいずれでもよかったです)にして400字詰め10枚以上という規定があったように記憶するが、定かではない。

はつきり覚えているのは、レポートの内容に関する規定である。指定されているのは時代区分だけで、授業で扱った時代のものであれば、授業で取り上げなかった作家、作品について論じても一向に構わない、という自由なものであった。

暗記力だけが評価の対象になる歴史の授業に辟易としていた筆者が、初めて興味を持った歴史の授業がこの授業、四半世紀ほど前に上智大学で行われていた故・ジョセフ・ラヴ(Joseph Love)先生の「フランス美術史」である。

ラヴ先生の授業が筆者の人生に与えた影響は、未だ計り知れない。本稿で紹介する筆者のグラフィックデザイン史の授業は、ラヴ先生へのオマージュでもある。

2. 授業の背景

この授業は2003年度から2006年度まで、情報デザイン学科グラフィックコースの後期集中講義「グラフィック新情報」「時代のグラフィック」(いずれも主担当は田中康博氏)の前半8コマ分として行った。専門科目(3・4年次選択)であるが、教養科目として3・4年次全学部全学科、及び修士課程にも公開した。

この授業を企画した2002年当時、同コースには講義系の科目が「グラフィックデザイン論」一科目しかなく、大学側から新たな講義系の科目の開講を求められていた。また、時を同じくして、コース会議では、「今の学生は歴史を知らない」ということが話題になっていた。

そのような時期に、筆者は『印刷博物誌』(凸版印刷2001年)という書物に出会った。そこには、紙の発明よりはるか前まで遡った印刷の歴史が、見たことのない規模(総ページ数1192ページ)で記されていた。筆者はそこに、印刷関連の仕事に携わる人々の、文明・文化の担い手としての責任と誇りを読み取った。

2カ月ほどかけて読み進めるうち、カーネギー・ミスティカル・アカデミーでもある筆者は、印刷の歴史の大河の中に、自分なりのお気に入りのスポットを見つけ、いつしかそれを結ぶべく年表を作成していた。学生時代のラヴ先生の授業が思い出された。この年表を基に、独自の方法で、グラフィックデザインの歴史を教えられないか?

そこで、筆者は田中氏と相談し、集中講義の前半部分を筆者の持ち時間として、単独で「グラフィックを中心としたデザイン史」を扱う時間を確保した。

3. 授業の基本方針

この授業を始めるにあたって、筆者は以下のような方針を定めた。

(1) 授業の骨格は印刷技術史とし、その中でグラフィックデザイナーの社会的使命を説く

グラフィックデザインは常に印刷技術とともに発展してきた。現代のコンピュータ化されたグラフィックデザインの表現には、高度な印刷技術によってはじめて完成を見るものが少なくない。一方で、グラフィックデザインは印刷物の情報を整理し、美しく理解しやすく見せることに大きく貢献してきた。筆者はその関係が一目でわかる年表を作成し、それを骨格に授業を進めることにした。

この年表は紀元前200年ごろの紙の発明に始まる。「印刷・情報関連事項」「作品他」「その他一般」の3項目からなり、「作品他」の項目は、各自に好みの作品で埋めてもらうべく、意図的にほとんど空欄にしてある。「その

他一般」には、中学・高校で教わる戦争や歴史的発見等が記されている。この年表を使用することにより、グラフィックデザイナーがいかに印刷技術とともに世界の文明・文化に貢献してきたか、示していきたいと考えた。

どんな学問も芸術も、知の蓄積なしにはその場限りで終わってしまい、発展しない。印刷物とはまさに複製を伴う文字と図版、イラスト、写真による知の蓄積である。歴史的に見て、グラフィックデザイナーは文明・文化の担い手としての使命を担ってきた。それは、情報が次々電子化される今後も、変わることはないはずである。

(2) 考え方を強要せず、学生一人一人に考えさせる

歴史の解釈は人それぞれである。筆者は、先に述べた自作の年表を、学生たちに資料として配布するが、「この年表はあくまでも遠藤牧人個人の価値基準において作成したもので、それ以上の価値はない。自分の考え方を例として示すが、それを暗記する必要はない。むしろ皆に求めるのは、一人一人の価値観で、授業の足りない部分を補い、否定したいところは遠慮なく否定することである。そのような態度は決して礼を失するものではない」と、最初に明言する。

ちなみに、筆者は学生時代、穴埋め問題ばかりで教員の哲学が見えてこない答案用紙の全面に、大きく×印をつけ、その理由を裏面に事細かく書いて提出した経験がある。一問たりとも答えなかつたのだから0点も覚悟の上だったが、最低点で合格した。

歴史教科書の検定問題が巷を賑わわせているが、筆者は、少々乱暴な表現だが、基本的に、歴史教育に教科書は不要と考えている。学生の自由な考え方を阻害するからである。筆者の場合は自作の年表に加え、必要な都度、文献をコピーして参考資料として配布する。また、必要に応じて、推奨する参考図書を紹介する。自分で本を探して勉強する習慣をつけてほしいからである。

(3) 作品を通して戦争と平和について考えさせる

平和教育にはいろいろな方法があるが、芸術・デザイン系の本学において、最も効果的なのは、作品の変化を通じて考えさせることであろう。一人の作家やデザイナーが、時代の抑圧に耐えかねて、自らの意思に反して作風を変え、最後には…という事実を、作品を淡々と時系列に沿って見せて理解させる。そして、時々学生に問いか

ける。「君たちが演習室で制作しているところへ、警察が乗り込んできて作品を没収していったとしたら、などと考えたことがあるかな?」

(4) 時代のキーマンとなる人物を取り上げ、その人の人生から生き方を学ぶ

人生とはとても個人的なものであるが、実は社会の中で形作られるものもある。筆者はそのような観点から、時代のキーマンで、かつ学生に参考にしてほしい作家(もちろんデザインに関係する人物)を取り上げ、自分なりの視点で紹介する。

考える余白を残すため、授業で話しそぎは禁物と考える。しかし、作家の人生については、学生たちが自分の人生の参考にできるよう、作品を見ただけで理解しにくい部分については、意図的に多くを語るようにする。

(5) 課題のテーマは、原則として授業で取り上げた中から各自自由に設定し、ビジュアル中心にまとめさせる

先にも述べたように、筆者は歴史教育においては「こう解釈すべきである」という押しつけがましい指導はすべきでないと考える。となれば、学生を評価するにあたって、自分の考え方沿った解答を迫ることは許されない。学生をリングにあげておいて、教師の得意技以外はすべて反則とみなす特別ルールの下で、学生を評価するようなことは、絶対にしたくないのである。学生と共に学んでいく姿勢を強く打ち出したかった。

そこで思い浮かんだのがラヴ先生のテーマが自由なレポートであった。しかし、筆者のデザイン史の場合、二日間で、紀元前200年頃の紙の発明から、時には開催中の展覧会の話題まで扱うので、時代区分をするわけにもいかない。

この件については、さんざん迷ったあげく、苦渋の決断をすることとなった。詳細は次の章で述べる。

(6) 提出された課題をもとに、自らも学ぶ

毎年提出された課題を検討し、授業の内容をより豊かなものに改良してゆく。(5)で課題のテーマ設定をかなり自由にさせているので、筆者は採点の都合上、必然的に、毎年新たに勉強しなければならなくなる。課題のテーマ設定を自由にするこの原則をしっかりと守れば、歴史の授業にありがちな退屈さを免れることができる。

4. 授業の内容と評価の方法

さて、実際の授業は以下のようなスケジュールで行った。2006年度後期(2007年1月31日~2月1日実施)のスケジュールを参考までにご紹介しよう。

● 1日目午前(2コマ)

- ・授業の概要、評価について
- ・印刷技術とグラフィックデザインの歴史
- ・ヨーロッパ近代デザインの元祖、ウイリアム・モリスとその周辺

● 1日目午後(2コマ)

- ・西洋に多大な影響を与えた日本の浮世絵
- ・フランスに始まる(?)アール・ヌーヴォー
- ・ドイツ、オーストリアのユーゲント・シュテイル

● 2日目午前(2コマ)

- ・抽象絵画の誕生とグラフィックデザイン
- ・新しいデザイン教育を目指したバウハウス
- ・ロシア革命とロシア構成主義

● 2日目午後(2コマ)

- ・アール・デコからマシン・エイジへ
- ・遠藤研究室の書棚から(第二次世界大戦後のグラフィックを中心に)
- ・講義のまとめと課題の提出について

このように、いかにも独断と偏見に満ちた内容である。しかし、筆者は自分の興味のあるところだけを取り上げ、後は学生に自主的に勉強させれば、それでいいと考える。教師は全てを教えられるわけではない。どうせ教えるなら、自分が興味を持って楽しく、深く、自分の言葉で語れる内容を中心にしてべきである。こちらが苦しみながら通り一遍な話をすれば、学生は興味を持てずついてこない。では、授業内容の要点をまとめてみよう。

学生が興味を持って聞けるよう、筆者は独自の工夫をしている。その一つが、人物を紹介する時に、その人物のキャッチコピーを考えて黒板に書くことである。

例えばウイリアム・モリス(William Morris 1834-1896)のために、筆者はこんなキャッチコピーを考えた。「散歩はデザインの原点」「チャンスは転んだ時に到来する」「妻の元恋人を同居させる!」

モリスは10代半ばの少年時代、学校嫌いであったが、散歩の中で自然や史跡に触れ、それが将来のデザインに重要な意味を持ったと言われる。弟子入りした建築事務所はものたりず、間もなく兄弟子フィリップ・ウェッブ(Philip Webb 1831-1913)を誘って共に退職、ウェッブは後に重要なビジネスパートナーとなる。モリスは自らが絵画の師と仰ぐダンテ・ロセッティ(Dante Rossetti 1828-1882)から、その恋人を横取りして結婚したが、仕事上のパートナーとしてロセッティをも必要としたため、敢えて仕事場を共にした時期がある。——そんな人生を言葉にしてみたわけである。

浮世絵～アール・ヌーヴォー～ユーゲント・シュタイルというデザインの流れは、デザイナーを目指す学生たちに、日本人としての誇りを持ってもらうために、特に強調した。

日本は鎖国で外国との交易を断ったため、近代的な印刷技術の輸入が途絶えたという歴史的事実がある。しかし、その空白期間があったからこそ、諸外国には例をみないほどの多色刷りの木版画、浮世絵の技術が独自に進化したとも考えられる。浮世絵は日本では単なるチラシやポスターの扱いであったが、それが19世紀後半にヨーロッパに持ち帰られ、美術品として絶賛され、「日本趣味」として大きな影響を与えた。

アール・ヌーヴォーは名前こそパリの骨董屋から来ているが、その発祥の地は必ずしもパリではないし、「ポスターの父」と呼ばれるアンリ・ドゥ・トゥルーズ・ロー・トレック(Henri de Toulouse-Lautrec 1864-1901)も和装して記念写真を撮るほどの日本びいきで、大の浮世絵信奉者である。現在のグラフィックデザインへと続く源流の一つは、間違いなく日本の浮世絵にある、ということを、学生たちにしっかりと伝えたかった。

ユーゲント・シュタイルは言わずと知れたアール・ヌーヴォーのドイツ語圏版であるが、ヨーロッパ中に伝播したアール・ヌーヴォーの中であえてこれを取り上げたのは、日本との関係が特に密接だったからである。

1900年に開催された第6回ウイーン分離派展は別名「日本展」と呼ばれるほど日本のデザインの影響が大きかつた。また、ユーゲント・シュタイルの代表的存在として、日本の文芸誌『白樺』に多大な影響を与えた画家・デザイナーのハインリッヒ・フォーゲラー(Heinrich Vogeler

1872-1942)がいる。この人は平面作品にとどまらず、家具や食器、駅舎の建築設計にまで仕事の範囲を広げており、また、後半生は戦争の影響を大きく受けて苦難の道を歩んでいる。学生にデザイナー、アーティストとしての人生を考えさせる上で、非常に重要な存在であると考えた筆者は、フォーゲラーを、第一次世界大戦へと進む時代の案内役に指名した。

「抽象絵画の誕生は正確に1910年である」というのは、ジョセフ・ラヴ氏の研究成果の一つであったが、筆者はグラフィックデザイナーの立場で、抽象絵画の誕生を大変重視している。平面構成とタイポグラフィだけを見せる初期のポスターとして有名なA.M.カッサンドル(A.M.Cassandre 1901-1968)の『私はなんでもギャラリー・ラファイエットで買います』が登場したのは1928年だが、「具象的なイメージが皆無のポスターが誕生した土壤は抽象絵画である」というのが筆者の見解である。このことをワシリー・カンディンスキー(Wassily Kandinsky 1866-1944)、カジミール・セヴェリーノヴィチ・マレーヴィチ(Kazimir Severinovich Malevich 1878-1935)、ピエト・モンドリアン(Piet Mondrian 1872-1944)の3人の作品を、時代を追って検証しながら論じてみた。

バウハウス(Bauhaus)やロシア構成主義を授業で扱うと、受講した学生はたとえ目をつぶっていても、平和教育に触れることになる。そのくらい、この時代は、表現の自由を考える上で重い意味を持つ。この時代は特に政治・経済との関係が重要なので、自作の年表だけでは不十分と考え、いくつかの関連図書の年表を参考資料として渡し、解説した。また、作品の背景をさらに勉強したい学生には、参考図書として綿引弘著『世界史の散歩路』(聖文社 1989年)を紹介した。

ところで、「バウハウス」と言えばデザイン系の勉強を少々している学生なら大抵、「建築を中心としたデザインとアートの学校で、20世紀前半にドイツあたりに存在した」くらいのことは、何となく聞いて知っているだろう。しかし、同時期1920年代にロシアへソ連に存在したデザインとアートの学校、ヴフテマス(Vhutemas)について知っている学生は、ほとんどいない。

なぜこれほどの差があるか?私はそのことを考えさせるのもデザイン史教育の一環だと考える。ちなみに本学

の図書館で蔵書を検索すると、バウハウス関連図書はこれでもかというほど出てくるが、ヴフテマスはたった1冊で、それもフランス語の本である。なぜだろう？ 筆者は学生たちに問い合わせたあと、日本が「仮想敵国」と呼んでいた時代のソ連の話、自らの学生時代に起こった大韓航空墜事件の話をした。

そして、ここで、時空を超えて会えるものなら会ってみたい人物、ヴフテマスで教えていた多才なクリエイター、アレクサンドル・ロトチェンコ(Aleksandr Rodchenko 1891-1956)を紹介するのである。作品を並べてみると、彼は、表現者にとって苦難を強いられたこの時代にあって、比較的迫害を受けず、自分の表現の幅を広げていったよう見えるのである。

特にグラフィックデザインにおいて、1923年から1925年にかけて、彼はコピーライターを担当した詩人のヴラディーミル・マヤコフスキー(Vladimir Mayakovsky 1893-1930)と組んで、広告を中心に目覚ましい活動をした。依頼された仕事を学生たちにも手伝わせたとされるが、こうした実践的な教育は、学生たちにさぞ素晴らしい影響を与えたことだろう。グラフィックデザインを介した大学と地域の連携を、研究テーマの一つとする筆者にとって、大変興味のあるところである。

「アール・デコからマシン・エイジへ」という項目立てには少々思い入れがある。時代的にはロシア構成主義と重なるのであるが、このくくりは、現在へと続く大量生産・大量消費時代の入口として捉えたかったのである。

筆者はここで、アメリカを仕事の舞台に長年にわたり同世代を生きた二人の人物、レイモンド・ローウィ(Raymond Loewy 1893-1986)とバッケンスター・フラー(Buckminster Fuller 1895-1983)を対比させる。

レイモンド・ローウィは経済的に最も成功したデザイナーの一人と言えるだろう。物が売れない世界大恐慌(1929)の時代にも、夢のあるデザインを考案し消費を促し成功した人、というイメージが強い。しかし、そんな彼も、第二次世界大戦の物のない時代をデザイナーとして生きているのである。筆者は時代を追って作品を見せた。

一方のバッケンスター・フラーはデザイナーと言うより発明家言つたほうがぴったりくる存在と言えよう。また、デザイン教育者としても、尊敬に値する人物である。専門に固執する弊害を説き、物事の成り立ちを包括的な

視点で理解することからデザインを考えるフラーの姿勢は、これから世界を担うデザイナーの卵たちに大いに参考になると考える。

さて、授業の終盤は、研究室の書棚からぜひ紹介したい本を選び出し、時間の許す限り紹介することにした。大好きな作家の展覧会の図録、筆者の人生に大きな影響を与えた本、内容はともかく装丁が素晴らしい、それだけの理由で買ってしまった本、目次のデザインが画期的な本、などなど。筆者は20代より現在に至るまで、興味のある展覧会には可能な限り足を運び、図録や書籍をかなり購入してきた。それらを学生に紹介することは、自分自身の教育の舞台裏を見せることに他ならず、少々恥ずかしいことでもあるが、学生に一番評判がいいのは、実はこの時間である。

授業とは、教員が自らの生き様を以て学生と相対する場であるはずで、筆者はそれを避けて通つてはならないと考える。通り一遍の流れを教わるだけなら、本を読んで独学すれば事足りるのである。授業の後は毎年、研究室を訪れる学生が多くなる。これは、筆者にとってこの上なく楽しく充実した時間であり、実は、筆者の書棚には、そんな学生たちから紹介されて購入した本もたくさん存在する。

さて、最後は毎回悩む評価方法であるが、2006年度は以下のように課題を定めた。

「授業で取り上げた人物や団体、作品、デザイン運動などを題材に、何らかのビジュアル表現をする。(必要に応じて文章を加えること。授業で取り上げなかった事柄を題材にしてもかまわないが、その場合は、授業で取り上げた事柄との関連を的確に説明すること。)

A3で出力、または手書きしたものをB3ボードに貼り付け、裏面には作品に関する説明、及び授業の感想を書き記して提出のこと。」

評価にあたって最も重点を置いたのは、「その学生が授業をきっかけに、いかに自分で考えたか、提出された課題にその痕跡が見られるか？」ということである。グラフィックコースの専門科目ではあるが、全学に開かれた授業であるため、ビジュアル表現の苦手な学生も多数受講する。そういう学生が不利にならないよう、作品の仕上がりが相当悪くても、裏面の説明文で十分挽回

できるような採点方法をとった。

グラフィックの専門家を目指さない学生に対しても、必ずや役立つ授業にしたいと思って始めた授業であるから、その気持ちを評価にも反映させることを、学生に約束した。

5. 提出された課題の考察

さて、2006年度に提出された課題について考察してみよう。採点対象者は受講生39名中31名(残りの8名は登録したもののは出席せず)、全学に開放した科目ということもあり、受講生39名中グラフィックコース外の学生が28名もおり(外部の学生に支持されたのは大変嬉しいことである)、作品そのものは、完成度にもアイディアにもかなりばらつきがあった。学生の作品図版については、ここでは割愛させていただく。

以下は、提出された課題裏面の説明文、および授業の感想から拾った言葉である。

●芸術家とは社会に翻弄される悲しく大変な職業だと思いました。「未来主義」なども名前は希望に満ちているのですが、実態は戦争へと向かわせる面があったと聞き、どんなに素晴らしいデザインをしようとも悲しさを感じさせます。

►ディック・ブルーナ(Dick Bruna 1927-)のキャラクター「ミッフィー」を葛飾北斎(1760-1849)の『富岳三十六景』の一場面に登場させた作品を提出した学生(未来デザイン学系4年女子)

●ウイリアム・モリスの植物を使って構成したデザインをヒントに、同じく自然物である昆虫を使って構成しました。今回の授業では、普段気にとめないアフリカのデザインなどを見ることができて良かったです。

►彼は現在、卒業制作で昆虫をモチーフにしたタイポグラフィに挑んでいる。(グラフィックコース3年男子)

●私にとってグラフィックとは「結構下心のある顔」であると思いました。

►この学生は、冥想する人物の顔を水彩で描き、口の部分を「結構下心のあらかお」というタイポグラフィで構

成した。(映像コース3年男子)

●今回の題材に選んだロートレックのインパクトは大きく、西洋に日本の要素が取り入れられていく過程はとても興味深いものがあります。自分の歴史観を再考することができたとても有意義な時間でした。

►提出作品は浮世絵の集積で表現されたロートレックの横顔と、ロートレックの作品の集積で表現された東洲斎写楽の絵の二枚組。タイトルは皮肉をこめて、『ウイリアム・モリスはアール・ヌーヴォーに多大なる影響を与えた!』となっている。(映像コース3年女子)

●たくさんの作品を見て頂いて、色々創作意欲がわきました。版画と言うと日本の浮世絵しか思い浮かばなかつたのですが、海外にもあんなに版画家がいるとは驚きました。先生のコレクション本をもっとゆっくり見せて頂きたかったです。

►課題として、ひらめくカーテンの集積でウイリアム・モリスのような文様をデザインした学生(グラフィックコース3年女子)

●先生の見識が入ったデザイン史は、今まで習ってきた歴史の授業よりもおもしろく、興味が持てました。今回はカンディンスキイの頑固な一面に特に興味を持ったので、課題はカンディンスキイをモチーフに作りました。

►架空の季刊誌「バウハウス」の表紙デザインをした学生(グラフィックコース3年男子)

●ディック・ブルーナさんの絵本に使われている6色(ブルーナ・カラーと呼ばれる赤、青、黄、緑、茶、灰)を使って和服の文様を描いてみました。あの独特な色が和風のものと合わないかもしれない不安でしたが、出来上がってみると、不思議と見事に調和していて、驚かされました。

►(未来デザイン学系3年女子)

●浮世絵の、大量の版を使い、色を重ねるイメージを、デジタルで表現できるのかと考え、色紙を重ね、形を作るちぎり絵をヒントに課題を制作しました。(中略)活字を使った印刷方法がヨーロッパより早く中国で始

まり、何より印刷に使われる紙が重要であったことが驚きました。

▶コンピュータで浮世絵風の美人画を制作した学生(未来デザイン学系3年男子)

●時代を追って社会的、政治的、また哲学的な様々なデザインやアートを学ぶことができて大変面白かったです。この経験は僕にとってとても重要なものになると思います。

▶ロイ・リキテンシュタイン(Roy Lichtenstein 1923-1997)の『ヘアリボンの少女』をモチーフに、オリジナルとは何かを考察した学生(グラフィックコース3年)

●なんだか今あるものは何年も前に誰かが考えたものであり、流行り廃りはそれを繰り返しているに過ぎない気がする。

▶記憶をテーマにした彼は、課題として画面のほとんどを空が占める山の写真を提出した(映像コース3年男子)

●自由な表現を失ってしまう時代になれば、私は絵自体をやめてしまうかもしれません。マレーヴィチ達はその中でも描き続けたのですから、尊敬します。芸術画家として。

▶mondrianの色使いを用いて樹木と謎の動物を描いた学生(洋画コース3年女子)

●ロシア構成主義風・安倍総理ポスター。モンタージュや斜めの直線を多用して構成されたロシア～ソビエトの力強いポスターに魅力を感じ、自分なりに作成してみました。モチーフの選択に、特に他意はありません。こういった種類のグラフィックは、国や大衆の目標が明確な社会にあって力を発揮するのであって、個々人がみずから目標を設定して人生を生きていかねばならない現代日本のような社会においては、あまり訴求力はないだろうなと、講義を受けて思いました。

▶「斜めの直線」とは、敬礼する総理の右手とミサイルの方向、「BEAUTIFUL JAPAN」の文字(グラフィックコース4年男子)

●今回の授業は私にとって、とても重要な内容の授業で

した。(中略)自分の中の歴史年表はなんとできていませんでしたが、それはすごく写真だけにかたよっていて、何か足りないと思っていました。今回の授業で印刷と言うキーワードを元に先生が作ってくださった年表を見て、私の中ではすごく幅が広がった気がします。写真以外の歴史や作品、芸術を越えて一般の世の中で起きた事柄も作品と照らし合わせて見ることができ、私はその中で、芸術と社会、ジャーナリズムは、現代にいたっても切っても切れないことなのではないかと気がつきました。(中略)芸術と社会、社会とモラル、美と醜の境界線を探求し、メディアのよりよいあり方について考え、メディア自体に影響を与えられるように、なんだかおかしいけれど、自分に期待して頑張っていきたいと思います。

▶彼女は大変長いコメントをつけてくれた。提出作品はモンドリアン風の色使いと水平垂直線で仕切られた画面に、カメラとほとばしる血液、「WILL YOU TAKE A PICTURE? MAY I TAKE A PICTURE?」の文字の構成(映像コース3年女子)

●CG(コンピュータ・グラフィックス)に対するイメージは表現媒体としてのメディアという概念が支配的であるが、誕生当時のCGは、ハードウェアのスペックのかせにより、固有の表現しか成し得なかった。CG誕生の起源は軍事目的のシミュレーション兵器である。そういった歴史的事実や今後の展望を含め、CGは多くの表現可能性を持つ半面、潜在的に危険を持つメディアでもある。CGの発展には期待と恐怖感を感じてしまう。

▶コメントとは別に提出された彼のレポートは計8枚にも及ぶ。授業の中で「グラフィックの表現は印刷技術の発展とともに」「グラフィック作品を通して戦争と平和について考えよう」と語った筆者に呼応したレポートである。提出作品は仮想世界で起こる現象に焦点を当てたCG作品(映像コース4年)

全体として、こちらの意図することを学生がよく理解し、それぞれが自分なりの方法を見つけ、課題を消化してくれたように思う。最後に紹介した学生のように、筆者の想定をはるかに超え、たった2日間8コマの授業にもかかわらず、自分の研究・制作テーマと今回の授業の内容の関連性について、作品のコメントとは別に、小論

文を書き上げてくれた学生もいた。嬉しい限りである。筆者はまるで自分が試験を受けるような気持で、採点に臨むこととなった。こういう気持ちは穴埋め試験の採点では味わえないだろう。

中には卒業制作の締め切りが迫る中、卒業制作の材料を何とかこじつけて加工して提出してきたとみられるものもあったが、投げやりな態度で提出した学生は一人もいなかつた。

自ら考える習慣が身についていない学生が多いと言われるが、学生たちはきっかけさえ与えられれば、自分の力でしっかりと考へる。そのきっかけとは、言葉で「考えなさい」と促すのではなく、自ら気付かせることである。のために、グラフィックデザインの歴史をビジュアルで繋いで見せる方法は、かなり有効であることが確認できた。これが実感である。

こちらが一生懸命準備して、自らの言葉でしっかりと語りかければ、学生は必ず応えてくれる——そう確信できるだけの成果があった。

6. まとめ

この授業は2003年度から四年間続けてきたが、毎年、提出された課題を検討しては、自分なりに一年間勉強し、初冬を迎えるころには年表を追加修正し、授業を改良してきた。他の演習・実習系の授業と違い、授業内容の全てを一任されていたので、大変やりがいのある授業であった。何よりこの授業がきっかけでグラフィックデザインに興味を持ってくれる学生が、毎年何人か出てくるのが無性に嬉しかった。考える力を養うためのグラフィックデザイン史教育は、着実に受講生の心に届いていると実感する。

筆者はグラフィックデザインを通じて、教育とはどうあるべきかを常に考え、その答えをこの授業の中で出してきた。この授業と、授業を核に広がる学生との対話は、筆者にとってまさに至福の時間であった。一緒に学んでくれた受講生の皆さん、本当にありがとう。

筆者は確信をもって、このような、ある意味で型破りな授業を進めてきたわけであるが、そういった行為に対しては批判もあるうかと思う。さまざまご意見をお聞きしたい。

ところで、筆者は現在、教職を離れている。このデザイン史の授業は誰かが引き継ぐのかもしれないが、それはきっと全く別物の授業になることだろう。新しい担当者がその人なりの生き様を授業に反映させ、学生を導いてくれることを祈るばかりである。

そして、筆者も近い将来、もっと進化させた形で、筆者なりのグラフィックデザイン史の授業を復活させたいと願っている。

最後になったが、歴史の授業嫌いだった筆者にこの授業のきっかけを与えてくださった恩師、故・ジョセフ・ラヴ先生、大学時代の卒論ゼミで(デザインは専門外であるにもかかわらず)無理を言ってご指導いただいた恩師、故・ジャック・ベジノ(Jacques Bésinau)先生、そして、高校生時代から今も変わらず常にアドバイスを頂いている歴史学者の恩師、綿引弘先生に、心から感謝の意を表します。

参考文献

- 1) 遠藤牧人(2007)『印刷関連年表 2006年度後期集中講義 資料』
- 2) ジョセフ・ラヴ(1981)『教えるヒント、学ぶヒント』新潮社
- 3) 綿引弘(1989)『世界史の散歩路』聖文社
- 4) 凸版印刷株式会社印刷博物誌編纂委員会(2001)『印刷博物誌』凸版印刷
- 5) 阿部公正 他(1995)『世界デザイン史』美術出版社
- 6) バックミンスター・フラー(1987)『バックミンスター・フラーの宇宙学校』めるくまーる社
- 7) グレン・ポーター(2004)『レイモンド・ローウィ／消費文化のためのデザイン』美術出版社
- 8) 藤田治彦 監修(2004)『ウイリアム・モ里斯とアーツ&クラフト』梧桐書院
- 9) ワタリウム美術館編(1995)『ロトチエンコの実験室』新潮社
- 10) Selim O.Khan-Magomedov(1986) {RODCHENKO} Thames and Hudson
- 11) Selim O.Khan-Magomedov(1990) {VHUTEMAS} Editions du Regard

執筆者

遠藤 牧人 教務課
ENDO Makito Education Affairs Division
教務主事（現代GP担当）