

Design-Ausbildung in der allgemeinen Schulerziehung Japans = La pédagogie du design dans l'éducation générale au Japon

Autor(en): **Müller-Yoshikawa, Shizuko**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Das Werk : Architektur und Kunst = L'oeuvre : architecture et art**

Band (Jahr): **61 (1974)**

Heft 9: **Japan = Japon**

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-87811>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Design-Ausbildung in der allgemeinen Schulerziehung Japans

VON SHIZUKO MÜLLER-YOSHIKAWA, ZÜRICH/TOKIO

Die Mitglieder des «Kunsterziehungs-Zentrums» entwickelten vor 17 Jahren auf private Initiative hin eine neue Konzeption der Design-Didaktik für allgemeine Kunsterziehung. Das Kultusministerium ermöglichte sieben Jahre danach die Umsetzung in die Praxis aller Schulstufen Japans. Die Realisierung bis heute aber, die wohl als erste formale Einführung der Design-Ausbildung in Japan gelten darf, wird man doch noch über längere Zeit hinweg einer sorgfältigen Prüfung und Programmneuerung unterziehen müssen. Denn das Ziel heisst: Anleitung und Anregung zu kritischer Betrachtungsweise und entsprechend differenziertem Verhalten aufgrund der Einblicke in die Zusammenhänge zwischen Dingen, Menschen, Gesellschaft und Natur. So will sich dieser Artikel nur als Zwischenbericht verstanden wissen.

Die Entwicklungsgeschichte der Design-Erziehung in Japan lässt sich in drei Zeitabschnitte aufteilen, die zum gegenwärtigen System führten.

1. Periode

Vor 1926 Festlegung des Schulwesens bis zur Einführung der Vorläufer des Design-Unterrichts, der Pflichtfächer «Zeichnen» und «Handwerk»: Eine der ersten Reformen des neuen Parlaments nach der Meiji-Reformation 1868 bestand in der Schaffung eines Erziehungsministeriums. Der erste Kaiserliche Erlass zur Förderung des Erziehungswesens war 1872 ergangen. Die Middle School erklärte 1881 eine «Zeichnen»-Stunde für obligatorisch, die Volksschule übernahm sie 1885 als Wahlfach. 1890 kam als weiteres Wahlfach «Handwerk» dazu. 1907, als die 6jährige Volksschulerziehung Vorschrift wurde, etablierte sich «Zeichnen» endgültig als Pflichtfach in der Volksschule, 1926 auch «Handwerk».

2. Periode

1926–1960 Aufklärung und Sensibilisierung des allgemeinen Design-Bewusstseins bis zur Verordnung des Lehrentwurfs für den De-

sign-Unterricht: Diese Zeit ist gekennzeichnet durch die intensiviertere Integration des Designs in Japan. 1928, zum Beispiel, ist das Gründungsjahr des staatlichen Handwerk-Instituts in der nordjapanischen Stadt Sendai, heute das staatliche «Industrial Design Institute» mit jetzigem Hauptsitz in Tokio und Filialen in verschiedenen Städten. Auf Einladung dieses Instituts kam Bruno Taut 1932 nach Japan. Während seines dreijährigen Aufenthalts befasste er sich mit dem traditionellen Volkshandwerk, der Architektur, und weckte in den Japanern das Bewusstsein der eigenen Schönheit.

Für die Modernisierung Japans war Europa in vielen Belangen das Vorbild. Auf dem Design-Gebiet gewannen die «Art and Craft»-Bewegung William Morris', die Wiener Sezession, der Deutsche und der Schweizerische Werkbund starken und nachhaltigen Einfluss. Besonders Grundidee und Aufbau der Vorlehre von Itten, Albers und Moholy-Nagy am Bauhaus bestimmten entscheidend die Richtung nicht nur der Design-, sondern auch der allgemeinen japanischen Kunsterziehung. So entstand 1932 die Bewegung für Gestal-

tungslehre, als neuartige Erziehungsmethode, die sich von den bisherigen kunstgewerblich orientierten Unterrichtsverfahren los sagte, sehr geschätzt und von breiten Schichten der Lehrerschaft begeistert unterstützt. 1937, nach Ausbruch des Japan-China-Kriegs, löste sich diese Bewegung auf, bis sie später wieder in dem Fach «Handwerk» auflebte, das zu Beginn des 2. Weltkrieges als selbständiges, vom «Zeichnen» getrenntes Fach anerkannt war. Ihre echte Wiedergeburt erlebte die «Gestaltungslehre» erst mit der Einsetzung der Design-Erziehung 1961 durch das Kultusministerium.

Nach dem Krieg sahen sich die japanischen Schüler mit einer völlig neuen Zielsetzung der Schulerziehung konfrontiert, die mit den nachkriegszeitlichen Sozialaufgaben zusammenhing: Verankerung der Demokratie durch Ablehnung der feudalen Ideologie, Steigerung der Produktion und der wirtschaftlichen Selbständigkeit, politischer Unabhängigkeit, Befreiung von Armut, Verbesserung des Lebensstandards usw. Ein neu konzipiertes Schulsystem nach amerikanischem Beispiel, in Japan «6.3.3.4

System» (6 Jahre Volksschule, 3 Jahre Middle School, 3 Jahre High School und 4 Jahre Hochschule oder Universität) genannt, setzte sich durch.

Die Jahre der einseitigen Anstrengung, die heterogene Kultur zu überwinden und den Gesellschaftszustand wieder zu beleben, führten Ende der 40er Jahre zu einem beispiellosen «Design-Boom». Im Englischen ausgeborgte Begriffe wie «design» oder «industrial design» wurden zum Allgemeingut. 1949 Fixierung der Jis-Norm (Japan Industrial Standard), Publikation zahlreicher Fachschriften und Fachzeitschriften, Design-Ausstellungen, die Entdeckung des Designs für die Produktion, aufeinanderfolgende Einrichtung der «Good Design Corner» in Kaufhäusern, Design-Abteilungen an Fachhochschulen, Gründung verschiedener Designer-Verinigungen, immer lebhaftere Aktivität der Werbung usw. Mitten in dieser wilden Design-Welle schloss-

1 Design-Unterricht, Volksschule

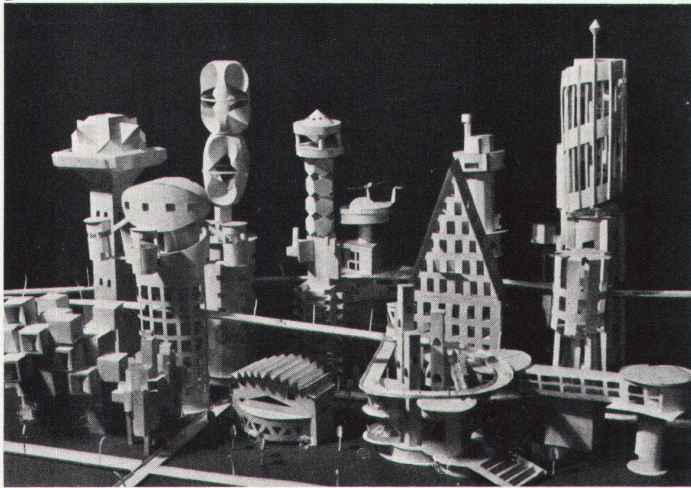
2. Klasse, Tokio

(Foto: Takanori Kumamoto)

1 L'enseignement du design, en seconde année de l'école primaire, Tokyo.



2



sen sich 1953 Design-Theoretiker, -Kritiker und Hochschulprofessoren zur «Japan Society For Science Of Design» zusammen, unter der Leitung Masaru Katsumis, des Pioniers der Design-Aufklärung in Japan nach dem Krieg, und Prof. Masato Takahashis, der führenden Autorität in der japanischen «Gestaltungslehre» der Gegenwart. Später, 1955, unter derselben Leitung, Gründung des «Kunsterziehungs-Zentrums». Seine Hauptmitglieder hatten sich als Fachleute auf dem Gebiet der pädagogischen Instruktion für allgemeine Erziehung, als Autoren von Design-Lehrbüchern und Kunstpädagogen besonders hervorgetan. Ihre Studien im Team auf einer Entwicklungslinie von Bauhaus – Moholy-Nagy – Gyorgy Kepes bildeten die Grundlage für die Design-Erziehung nach dem Prinzip der «Gestaltungslehre» von 1932, die mit der Zeit einen spezifisch japanischen Charakter bekam.

Die Design-Erziehung, ihrem Sinn nach schon seit 1951 unter der Bezeichnung «Ornament» oder «Lebensverschönerung» in der High School praktisch angewendet, hiess ab 1956 offiziell «Design» und ist seither Pflichtfach.

3. Periode

1961–1973 Verwirklichung der ersten Konzeption der Design-Erziehung bis zur Gegenwart:

Schon 1958 reformierte das japanische Kultusministerium die «Schulungsweisungen für Volksschulen im Fach Zeichnen und Handwerk» nach Leitlinien des «Kunsterziehungs-Zentrums»: dem Design als Teilprogramm der ab 1961 in ganz Japan übernommenen Kunstdidaktik war der Weg gebnet. Der Auftrag: den sozialen Menschen als Konsumenten, Produzenten oder Designer heranzu-

bilden, damit eine lebendige Design-Kultur entstehen kann.

Aufbau des Lehrplans

Volksschule, 6 Jahre:

Die «Schulungsinstruktion für Volksschulen im Fach Zeichnen und Handwerk» ist eine erstaunlich ausführliche und programmatische Unterrichtsanleitung für Lehrer. Das gilt auch für Middle School und High School. Lehrer müssen und können innerhalb der Konzeption die Aufgabe für Schüler auf eigene Art variieren. Nach dem neuen Prinzip besteht der Unterricht «Zeichnen und Handwerk» in der Volksschule aus 5 Gruppierungen: 1. Malerei, 2. Plastik, 3. Design (hier ist Basic-design, Form und Farblehre sowie der Bereich der visuellen Kommunikation angegliedert), 4. Handwerk (das führt in den Bereich des Produkt-Designs) und 5. Betrachtung der Kunstwerke. Die vorgeschriebene Stundenverteilung dieser Gruppierungen: Malerei und Plastik zusammen 40 %, Design 15 %, Handwerk 40 % und Betrachtung 5 %. Also mehr als die Hälfte des Kunstunterrichts ist Design-Erziehung.

Ich behandle selbstverständlich nur die Kategorien «Design» und «Handwerk» und versuche sie summarisch zu erläutern.

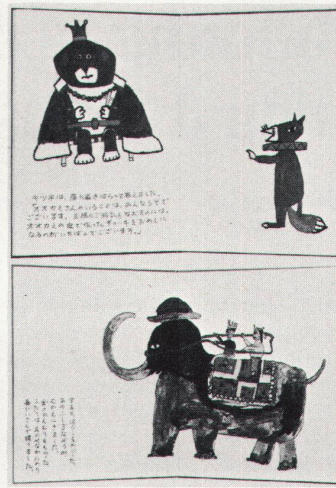
Die Hauptlinien im Programm der ersten 6 Jahre sind, grob gesehen, wie folgt unterteilt.

Design:

1. Design als ästhetische Funktion: Im 1. Jahrgang persönlicher Schmuck, bis 6. Jahrgang Schmuck für Umweltgestaltung.

2. Design als Information: Vom 1. Jahrgang, der Bezeichnung des eigenen Besitzes, bis zum 6. Jahrgang, in dem Schul- oder Gemein-

3



2, 3 Primarschülerarbeiten
2, 3 Exemples de travaux réalisés par des élèves d'école primaire

deinformation in Form von Tafeln, Plakaten usw. zu entwerfen sind.
3. Einführung in die Form- und Farbenlehre als Grundlageübungen, um die zwei obigen Aufgabenbereiche zu unterstützen, inkl. verschiedener Darstellungstechniken wie Frottage, Collage, Decarcomanie usw., die im 6. Jahrgang zum funktionsbezogenen Gebrauch der Form und Farbe, zum Beispiel für Verkehrszeichen, führt.

Handwerk:

1. Handwerkliches: eigenes Spielzeug oder Gebrauchsgegenstände, wobei stufenweise die verschiedenen Materialien und Herstellungstechniken eingeführt werden wie Schneiden, Biegen, Holzsägen, Keramikbrennen und Materialzusammensetzen. Auf der höheren Stufe auch zeichnerisch und technisch dargestellte Entwürfe.

2. a) Maschinelles: im 1. Jahrgang einfache bewegliche Dinge herstellen, die sich stossen, ziehen lassen oder auf dem Wasser schwimmen.
b) Bauliches: Bauen durch Papierschneiden und -biegen bis zur höheren Stufe des aus verschiedenen Materialien zusammengestellten Hauses, einer Brücke oder eines Turms.

3. Material- und Konstruktionskunde, die den obigen Aufgabenbereich technisch unterstützt.

Stundenzahl im 1. Jahrgang 102 (je 45 Minuten, knapp 3 Stunden pro Woche), im 2. bis 6. Jahrgang je 70 (2 Stunden pro Woche).

Middle School, 3 Jahre:

Als obligatorische Erziehung ist die Middle School eine Fortsetzung der Volksschule im Lehrprogramm. Hier aber heisst der Unterricht nicht mehr «Zeichnen und Handwerk», sondern «Fine Art». Fine-Art-Unterricht besteht aus denselben 5 Gruppen wie in der

Volksschule: Malerei, Plastik, Design, Handwerk und Betrachtung. Die Stundenverteilung für jede Gruppe im «Kunstunterricht»: Malerei und Plastik im 1. und 2. Jahrgang 45 %, im 3. Jahrgang 40 %, Design und Handwerk gleich viel, Betrachtung jeder Jahrgang 10 %.

Design:

1. Zwei- und dreidimensionale Komposition durch Farbe und Form

2. Design für Kommunikation: Von der Einführung in Bereiche der visuellen Kommunikation, zum Beispiel Signet, Buchlayout, Lettering, Plakate und Animationsfilme im 1. Jahrgang bis zu Piktogrammen, Karten, Ausstellungsgestaltung und sonstiger visueller Darstellung im 3. Jahrgang. Dabei soll sich das Verständnis für die Kommunikationsaufgabe entwickeln, ihr Inhalt klar erfasst und wirkungsvoll, ästhetisch dargestellt werden. Gleichzeitiges Studium gesellschaftlicher Bedingungen des Aufgabenbereichs, mitgeübte Darstellungstechnik und rationeller Arbeitsablauf.

3. Design für den Gebrauch: Für den Bereich Gebrauchsgegenstände, der zum Bereich visuelle Kommunikation gehört, schlagen Lehrbücher zum Beispiel folgendes vor:
1. Jahrgang: Spielkarten und andere, 2. Jahrgang: Kalender (dreidimensionale), Verpackung und andere, 3. Jahrgang: Gebrauchsgegenstände der Umwelt.
4. Die obigen Bereiche unterstützende Grundlagenübungen und -kenntnisse.

Handwerk:

1. Vom Material ausgehend die Ge-

brauchsmöglichkeiten studieren und geeignete Objekte herstellen (Bereich Handwerk): vom 1. Jahrgang an persönlichen Schmuck oder künstlerische Objekte bis zum 3. Jahrgang, Gebrauchsgegenstände der Innenarchitektur.

2. Vom Gebrauch ausgehend Materialien studieren und geeignete Objekte herstellen (Bereich industrielles Produkt und Umweltgestaltung): so zum Beispiel im 1. Jahrgang ein zukünftiges Verkehrsmittel oder Haus herstellen mit Modell und Zeichnung, im 2. Jahrgang einen Stuhl und im 3. Jahrgang Möbel für einen Spielplatz als kollektive Arbeit, mit funktionell angeordneten Phantasiespielgeräten, Gartenanlagen, Wegen usw.

3. Obige Bereiche unterstützende Grundlagen-Technik und -Kenntnisse, auch Einführung in Design-Gebiete, von der Innenarchitektur bis zur Stadtplanung in Japan und Europa, unter Hinweis auf die wichtige Funktion des Designs.

Stundenzahl im 1. und 2. Jahrgang 70 (je 45 Minuten, 2 Stunden pro Woche) und im 3. Jahrgang 35 (1 Stunde pro Woche).

High School, 3 Jahre:

Gegenstände des «Kunst»-Unterrichts sind 1. Musik, 2. Bildende Künste, 3. Handwerk und 4. Kalligraphie. Das Fach «Bildende Künste» ist weiter unterteilt in: 1. Malerei, 2. Plastik, 3. Design und 4. Betrachtung. «Design» gehört zu den «Bildenden Künsten», deshalb ist «Handwerk» davon getrennt. Eine dieser Teilrichtungen ist Pflichtfach.

Design:

1. Zweckmässiges Entwerfen: Symbole, Zeichen und Beschriftungen in der Stadt, Erstellen von Stadtplänen, Verkehrsnetzen, Fluglinien, wobei mehr koordinierte Planung und Arbeitsweise verlangt wird.

2. Zwei- und dreidimensionale Komposition durch Farbe und Form.

Handwerk:

1. Einführung in die technische Zeichnung und darstellende Geometrie.

2. Entwerfen und Herstellen von Objekten: 1. Jahrgang Handwerk, 2. Jahrgang Prototyp für ein maschinelles Produkt aus dem innenarchitektonischen Bereich mit Designproblemen wie Klappbarkeit, Stapelbarkeit oder Baukastensystem, 3. Jahrgang intensiviertes Engagement für die reale Umwelt durch Entwurf zum Beispiel eines Spielplatzes, Parks usw., Vorschläge ausarbeiten und bestehende Beispiele analysieren.

3. Einführung in die Formbetrachtung und Design-Theorien: Diese Kategorie hat einen grossen Anteil und enthält ein reichhaltiges Programm: zum Beispiel im 1. Jahrgang die Betrachtung des täglichen Handwerks, die das Interesse wecken soll für die Beziehung zwischen Leben und Handwerk, auch für den modernen Sinn des Handwerks; im 2. Jahrgang kritisches Betrachten des traditionellen Handwerks oder der industriellen Erzeugnisse, Beurteilen von Funktion, Materie und Konstruktion, Bestimmen des Ursprungs und der Tendenz des Handwerks, der Beziehung zwischen Kunst und Wis-

senschaft von der Gestaltungsseite her; im 3. Jahrgang Einführung in die Themenbereiche Umweltgestaltung, Industrial Design, Ergonomie, Beziehung zwischen Industrie und Handwerk, Herstellungsweise, Handwerk und Wirtschaft usw. Der Schüler soll dadurch fähig sein, als Konsument das Handwerk auszuwählen. In der Schlussphase der Design-Ausbildung innerhalb der allgemeinen Erziehung Japans wird der Gedanke bewusst gemacht, dass das Handwerk den Geschmack des Individuums wie der Nation repräsentiert.

Stundenzahl 70 (je 50 Minuten, 2 Stunden pro Woche).

Der Hauptzweck der allgemeinen Erziehung ist die Heranbildung des ganzen Menschen, nicht des beruflichen Designers. Ob und wie eine Design-Erziehung zur Humanisierung der Charakterbildung und damit letzten Endes der Welt beitragen kann und muss, ist eine schwierige Frage, die wohl am ehesten Pädagogen eines Tages beantworten können. Die japanischen Pädagogen beschäftigt nach über 10jähriger praktischer Erfahrung mit dem Programm vor allem das Problem, wie man Schülern echtes, sachliches Design-Verständnis nahebringen kann, ohne Design als «Styling» oder «Dekoration» zu verstehen. Ihre Hoffnung: Die Schüler, in Kenntnis der Bedingungen, die Design von anderen Disziplinen des Kunstunterrichts unterscheiden, entwickeln sich kreativ, lernen darüber hinaus, sich in die Gesellschaft einzuordnen und dabei gleichzeitig ihre individuelle, selbständige Persönlich-

keit zu festigen. Einige Pädagogen sind davon überzeugt, dass die Design-Ausbildung die einzige und wirkungsvollste Möglichkeit ist, ein Wertesystem zu verändern: durch kritische, engagierte Auseinandersetzung mit der vorgegebenen, der «gemachten» Umwelt.

Bevor man sichtbare Auswirkungen der neuen Konzeption feststellen konnte, wandelte sich, als Folge des ungeheuren wirtschaftlichen Wachstums, die Gesellschaftsstruktur Japans einschneidend. Die japanische Gesellschaft sieht sich gegenwärtig komplexen Problemen, verursacht von einer geschädigten, den Menschen bedrohenden Umwelt, gegenüber. An diesem Wendepunkt proklamierte Japan ein «Design-Jahr» (April 1973 bis April 1974): mit einer offiziellen Aufklärungskampagne über Design für das allgemeine Publikum, mitorganisiert und unterstützt von Massenkommunikationsmitteln, Ausstellungen, Vorträgen, Seminarveranstaltungen und einem Weltkongress (ICSID). Design-Pädagogen hielten im August 1973 eine Tagung unter dem Motto «Design-Erziehung für Kinder in den 70er Jahren» ab. Das Ergebnis dieser Tagung ist ein Beschluss über die zukünftige Gestaltung des Kunstunterrichts:

1. Malerei, Kunstgrafik und Plastik als freier Ausdruck; 2. visuelles Design und Produkt-Design als zweckmässiger Ausdruck.

Das neu angestrebte Ziel der Design-Ausbildung soll von der bisherigen Design-Konsumenten-Erziehung weg zur verantwortungsbewussten, humanen Umweltgestaltung führen. ■

La pédagogie du design dans l'éducation générale au Japon

PAR SHIZUKO MÜLLER-YOSHIKAWA, ZÜRICH/TOKYO

Il y a 17 années, les membres du «Centre d'Éducation Artistique» ont développé sur initiative privée une nouvelle conception de la pédagogie du design dans le cadre de l'éducation artistique générale. Sept années plus tard, le ministère de l'éducation rendait possible son organisation à tous les degrés scolaires. La réalisation à ce jour, qu'on peut considérer comme la

première introduction formelle de la pédagogie du design au Japon, sera probablement à réexaminer, et son programme à renouveler. Car son objectif est le suivant: instruction et stimulation d'une manière de voir critique et d'un comportement différencié y correspondant, basé sur la compréhension des rapports entre les choses, les hommes, la société, la

nature. Cet article ne veut donc être qu'un rapport intermédiaire.

L'évolution de la pédagogie du design au Japon peut être divisée en trois périodes qui ont conduit au système actuel.

Première période

Dès avant 1926, détermination de l'éducation générale jusqu'à l'introduction des précurseurs de l'en-

seignement du design: les branches obligatoires «dessin» et «travaux manuels». L'une des premières réformes du nouveau parlement, après la restauration des Meiji de 1868 fut la création d'un ministère de l'éducation. Le premier décret impérial relatif à l'encouragement de l'éducation date de 1872. L'école moyenne (Middle School) rendait obligatoire une heure de

«dessin» en 1881, l'école primaire l'adopta en 1885 comme option. En 1890 s'y ajouta l'option «travaux manuels». En 1907 enfin, lorsque l'école primaire d'une durée de 7 ans fut rendue obligatoire, le «dessin» s'établit définitivement comme branche obligatoire de l'école primaire, suivi des «travaux manuels» en 1926.

Deuxième période

Entre 1926 et 1960, période d'explication et de sensibilisation de la conscience générale du design, conduisant à l'ordonnance du projet pédagogique pour l'enseignement du design. Cette période se caractérise par l'intégration intensive du design au Japon. 1928 par exemple est l'année de la fondation de l'Institut National de l'Artisanat dans la ville de Sendai, au nord du Japon, devenu aujourd'hui Institut de Design Industriel avec siège principal à Tokyo et des filiales dans différentes villes japonaises. Sur l'invitation de cet institut, Bruno Taut arriva au Japon en 1932. Pendant son séjour qui dura trois années, il s'occupa de l'artisanat traditionnel, de l'architecture, et éveilla chez les Japonais la conscience de leur beauté propre.

Pour la modernisation du Japon, c'est l'Europe qui fournissait souvent l'exemple. Dans le domaine du design, le mouvement «Art and Craft» de William Morris, la «Wiener Sezession», le Werkbund allemand et suisse, exercèrent une influence profonde et durable. C'est surtout l'idée de base et la structuration de la «Vorlehre» de Itten, Albers et Moholy-Nagy du Bauhaus qui marquèrent l'orientation de la pédagogie du design et de toute l'éducation artistique japonaise. En 1932, se créa donc le mouvement pour la «méthode de formation» (Gestaltungslehre) en tant que nouvelle méthode d'éducation artistique qui rompait avec l'enseignement traditionnel, orientée vers les arts appliqués et qui était très appréciée et soutenue par de nombreux enseignants enthousiastes. En 1937, après l'éclatement de la guerre sino-japonaise, ce mouvement se dissolut jusqu'à son émergence dans la branche «travaux manuels», qui fut reconnue comme branche indépendante du dessin au début de la deuxième guerre mondiale. La vraie renaissance de la méthode de formation n'eut lieu qu'avec l'organisation de la pédagogie du design en 1961 par le Ministère de l'Éducation.

Après la guerre, les écoliers

japonais étaient confrontés à de nouveaux objectifs de l'enseignement public, reliés surtout aux tâches sociales de l'après-guerre: implantation de la démocratie par le rejet de l'idéologie féodale, augmentation de la production, indépendance économique et politique, lutte contre la pauvreté, amélioration du niveau de vie, etc. Un nouveau système d'éducation, s'inspirant du modèle américain, s'implanta au Japon, le système 6.3.3.4 (6 années d'école primaire, 3 années d'école moyenne, 3 années d'enseignement secondaire, 4 années d'enseignement supérieur).

Les années consacrées à vaincre la culture hétérogène et à redonner vie à la société conduisirent, vers la fin des années 40, à un incroyable boom du design. Des notions empruntées à l'anglais, telles que «design» ou «industrial design» devenaient courantes. 1949 vit la fixation de la norme JIS (Japan Industrial Standard), la publication d'un certain nombre de revues, plus ou moins spécialisées, des expositions consacrées au design, la découverte du design pour la production, l'établissement successif de «good design corners» dans les grands magasins, de départements de design dans les écoles supérieures, la fondation d'associations de designers, une activité croissante de la publicité, etc... Au milieu de cette furieuse vogue du design, en 1953, des théoriciens et critiques du design ainsi que des professeurs d'université fondaient la «Japan Society for Science and Design» sous la direction de Masaru Katsumi, le pionnier du design au Japon de l'après-guerre, et du professeur Masato Takahashi, l'autorité en la «méthode de formation» japonaise d'aujourd'hui. Plus tard, en 1955, sous la même direction, eut lieu la fondation du «Centre d'Éducation Artistique». Ses principaux membres s'étaient fait remarquer comme spécialistes de la pédagogie dans l'instruction publique, comme auteurs de traités de design et comme pédagogues d'art. Leurs études en groupe, dans la lignée du Bauhaus - Moholy-Nagy - Gyorgy Kepes - formaient la base de la pédagogie du design selon le principe de la «méthode de formation» de 1932 qui, avec le temps, devenait spécifiquement japonaise.

Dans son esprit, l'enseignement du design fut mis en pratique dès 1951 déjà, sous la désignation «ornement» et «embellissement de la vie» dans l'enseignement secondaire; il s'appela officielle-

ment «design» à partir de 1966 et devint branche obligatoire depuis lors.

Troisième période

1961-1973, réalisation de la première conception de l'enseignement du design jusqu'à présent. En 1950 déjà, le Ministère de l'Éducation réformait les «directives relatives à l'enseignement pour les écoles primaires dans la branche 'dessin et travaux manuels' selon les directives du 'Centre d'Éducation Artistique'». La voie était ouverte au design en tant que partie intégrante du programme d'éducation artistique adopté dès 1961 dans tout le Japon. Sa vocation: former l'homme social comme consommateur, producteur ou designer pour la création d'une culture vivante du design.

Structuration du programme d'enseignement

Ecole primaire: 6 années

Les «instructions pour les écoles primaires relatives à la branche 'dessin' et 'travaux manuels' (5) constituent un ensemble pédagogique pour enseignants à la fois exhaustif et structuré. La même chose s'applique à l'école moyenne et à l'enseignement secondaire. Les professeurs peuvent varier les tâches des élèves à l'intérieur de cette conception, selon leur manière propre. D'après ce nouveau principe, la branche «dessin» et «travaux manuels» à l'école primaire se divise en cinq sections: 1) peinture; 2) sculpture; 3) design (ici le basic-design, la pédagogie de la forme et de la couleur sont incorporés au domaine de la communication visuelle); 4) travaux manuels (conduisant au domaine du product-design); 5) observation d'œuvres d'art. La répartition horaire de ces groupes: peinture et sculpture, 40% au total, design 15%, travaux manuels 40%, observation 5%. Ainsi plus de la moitié de l'éducation artistique est constituée par l'enseignement du design.

Je ne traiterai bien entendu que des catégories «design» et «travaux manuels» et j'essaierai de les expliciter sommairement.

Les points principaux du programme des 6 premières années sont, dans l'ensemble, les suivants:

Design:

1. Design comme fonction esthétique: en première année, ornement personnel et jusqu'en 6e,

4-9 Sekundarschülerarbeiten

10-13 Berufsschülerarbeiten

4-9 Exemples de travaux réalisés par des élèves des écoles secondaires

10-13 Exemples de travaux d'élèves de l'école professionnelle

ornement pour l'environnement. 2. Design comme information: en 1re, marquer ses propres objets, jusqu'en 6e où il faut concevoir l'information à l'école ou dans la commune sous forme de panneaux, affiches, etc.

3. Introduction à la méthode de la forme et de la couleur comme exercices de base pour renforcer les deux tâches précitées, y compris diverses techniques de création telles que frottage, collage, décalcomanie, etc. conduisant en 6e année à l'utilisation fonctionnelle de la forme et de la couleur, par exemple pour des signaux routiers.

Travaux manuels:

1. Manuel: propres jouets ou ustensiles avec introduction graduée des divers matériaux et techniques tels que: découper, courber, scier du bois, faire de la céramique et assemblage de matériel. Au degré supérieur également des projets dessinés ou techniques (maquettes).

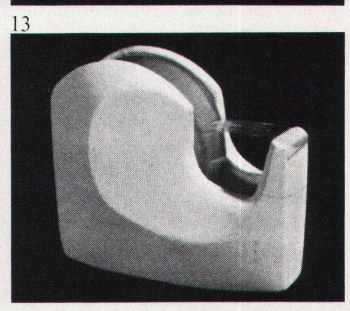
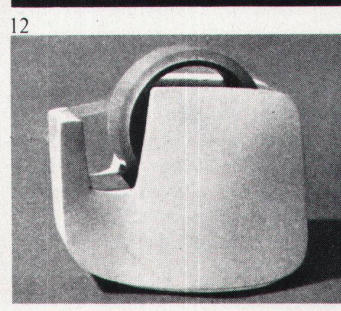
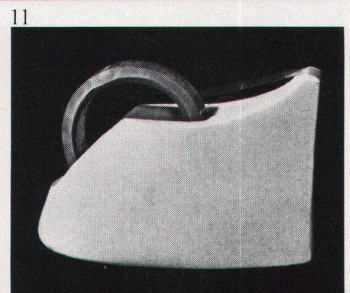
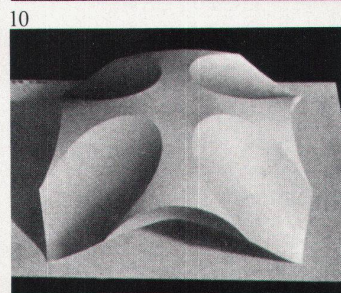
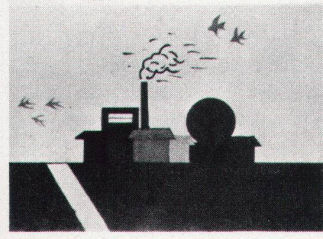
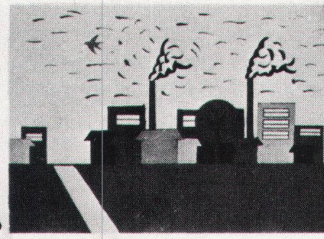
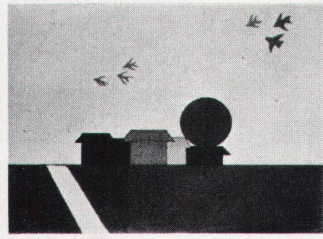
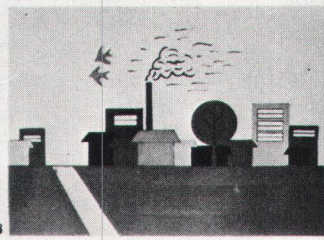
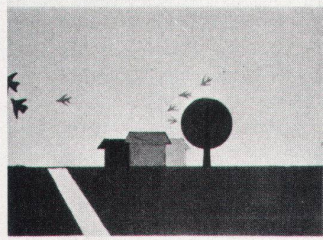
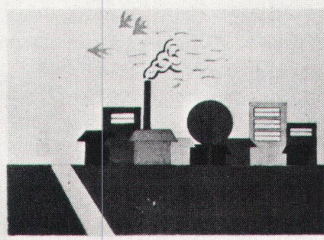
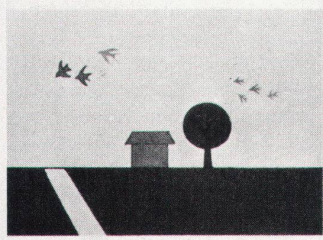
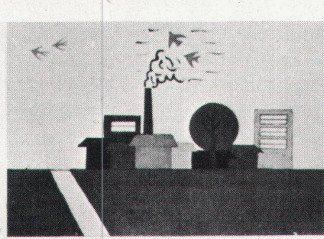
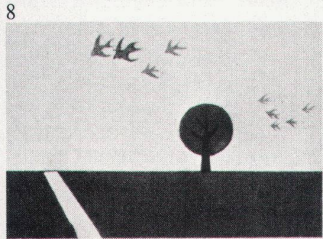
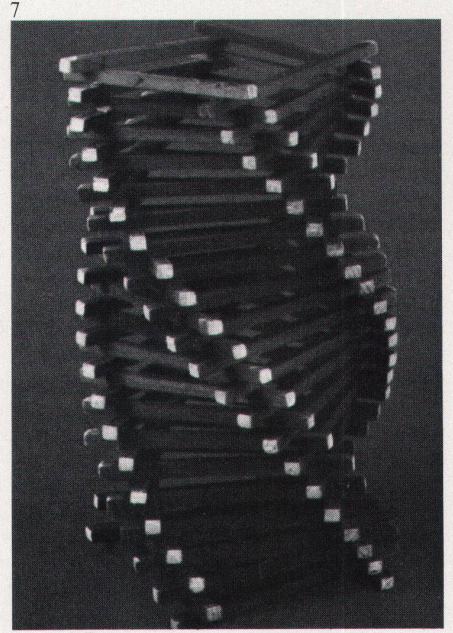
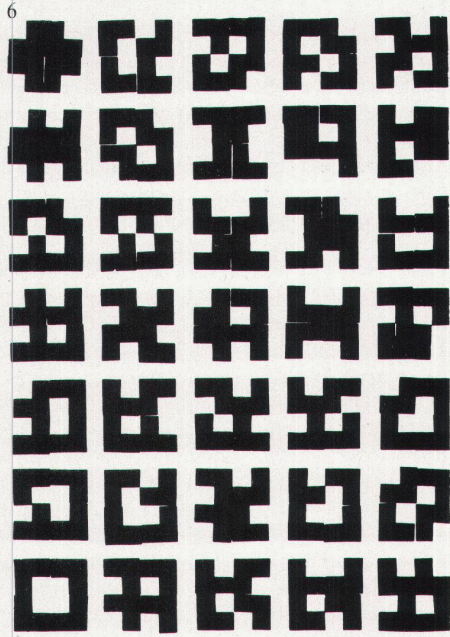
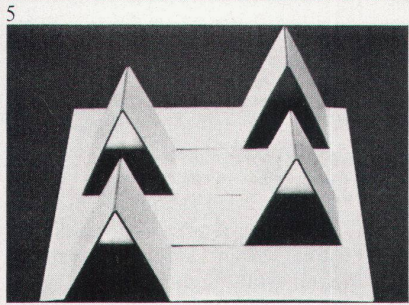
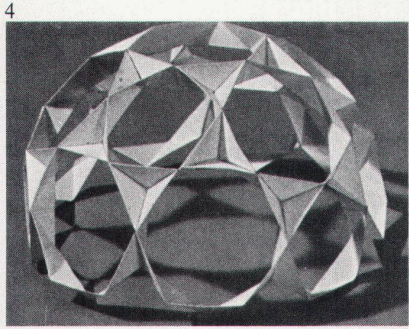
2. a) Technique: en 1re, fabrication d'objets simples pouvant être poussés, tirés ou capables de flotter. b) Construction: construire une maison à l'aide de découpages et pliages de papier - au niveau supérieur, fabrication d'une maison, d'un pont, d'une tour à partir de divers matériaux.

3. Étude des matériaux et de la construction supportant techniquement les tâches précitées.

Nombre d'heures: 102 en 1re (45 min. chacune, près de trois heures par semaine), 70 h. de 2e en 6e (2 h. hebdomadaires).

Ecole moyenne: 3 années

L'école moyenne obligatoire continue l'école primaire par rapport au programme d'enseignement. Mais ici, l'éducation ne s'appelle plus «dessin» et «travaux manuels», mais «Fine Art». Cet enseignement consiste dans les mêmes cinq sections que celles de l'école primaire: peinture, sculpture, design, travaux manuels et observation. La répartition de chaque section à l'intérieur de l'«éducation artistique»: peinture et sculpture 45%, en 1re et en 2e; 40% en 3e, autant de dessin et de travaux manuels, 10% d'observation pour chaque année.



Design:

1. Composition en deux et en trois dimensions par la couleur et la forme.

2. Design pour la communication: depuis l'introduction dans les domaines de la communication visuelle comme par exemple signet, lay-out de livres, lettering, affiches et films d'animation en 1re jusqu'aux pictogrammes, cartes, aménagements d'expositions et d'autres moyens visuels en 3e année. On cherche à y développer la conscience de la tâche de communication, la compréhension de son contenu et sa mise en forme efficace, esthétique. Etude parallèle des conditions sociales des tâches, techniques de composition et procédés rationnels.

3. Design appliqué: pour le secteur ustensiles, qui fait partie du domaine de la communication visuelle, les manuels proposent par exemple en 1re: cartes à jouer, etc.; en 2e: calendrier (tridimensionnel), emballage, etc.; en 3e: ustensiles.

4. Des exercices et connaissances de base renforçant les domaines précités.

Travaux manuels:

1. Etudier, en partant du matériel, les possibilités d'utilisations et fabriquer des objets adaptés (section travaux manuels): dès la 1re année: bijoux personnels ou objets artistiques jusqu'en 3e; ustensiles propres à l'architecture d'intérieur.

2. Etudier, en partant de leur utilisation, les matériaux; fabriquer des objets adaptés (domaine produit industriel et façonnage de l'environnement): par exemple, en 1re, un futur moyen de transport ou une maison (maquette et dessin), en 2e, une chaise et en 3e des meubles pour un terrain de jeux comme travail collectif, avec des jeux placés de manière fonctionnelle; jardins, allées, etc.

3. Techniques et connaissances de base renforçant les domaines précités. Egalement introduction, dans les domaines du design, de l'architecture d'intérieur jusqu'à l'urbanisme au Japon et en Europe avec indication de la fonction importante du design.

Nombre d'heures en 1re et en 2e années: 70 (45 min. chacune, 2 h. hebdomadaires); 35 h. en 3e (1 h. hebdomadaire).

Enseignement secondaire:

3 années

L'objet de l'éducation «artistique» est: 1) musique; 2) beaux-arts;

3) travaux manuels; 4) calligraphie. La branche «beaux-arts» est subdivisée en: 1) peinture; 2) sculpture; 3) design; 4) observation. Le «design» fait partie des «beaux-arts», les «travaux manuels» en sont donc séparés. L'une de ces branches partielles est obligatoire.

Design

1. Concevoir du fonctionnel: symboles, signes et inscriptions dans la ville, fabrication de plans de villes, réseaux de communication, choses qui requièrent davantage de planification et de travail coordonnés. 2. Composition bi-ou tridimensionnelle par la couleur et la forme.

Travaux manuels

1. Introduction au dessin technique et à la géométrie descriptive.

2. Conception et réalisation d'objets: en 1re, travaux manuels; en 2e, maquette d'un produit machiné du domaine de l'architecture d'intérieur avec des problèmes inhérents au design tels que possibilité d'être pliés, empilés ou système de boîte de construction; en 3e, un engagement plus complet dans l'environnement réel par la conception, par exemple, d'un terrain de jeux, d'un parc, etc.; élaboration de projets et analyse d'exemples existants.

3. Initiation à l'observation de la forme et aux théories du design. Cette catégorie a une part importante et comporte un programme varié, par exemple, en 1re, observation de l'artisanat quotidien, afin d'éveiller un intérêt pour la relation entre vie et artisanat, pour le sens moderne de l'artisanat également; en 2e, observation critique de l'artisanat traditionnel ou de produits industriels; juger la fonction, le matériel et la construction; détermination de l'origine et de la tendance de l'artisanat; la relation entre l'art et la science vue sous l'angle de la formation; en 3e année, introduction aux domaines: façonnage de l'environnement, industrial design, ergonomie, relations entre industrie et artisanat, procédés de fabrication, artisanat et science, etc. Objectif: l'étudiant doit être en mesure de choisir l'artisanat en tant que consommateur. Dans la phase terminale de la pédagogie du design, dans le cadre de l'éducation publique japonaise, on montre que l'artisanat représente le goût de l'individu et de la nation.

Nombre d'heures: 70 (50 min. chacune, 2 h. hebdomadaires).

L'objectif principal de l'éducation générale est la formation de

l'homme total, et non pas du designer de métier. A la question si et comment la pédagogie du design peut et doit contribuer à l'humanisation du caractère et finalement du monde, il est difficile de répondre. Cette réponse sera peut-être trouvée un jour par les pédagogues. Après plus de dix années d'expériences pratiques en suivant ce programme, le pédagogue japonais est préoccupé avant tout par la question: comment transmettre aux élèves un sens véritable, fonctionnel du design, sans interpréter le design comme «styling» ou «décoration». Leur espoir est que les élèves, sachant pourquoi le design se distingue des autres disciplines de l'éducation artistique, deviennent des créateurs, qu'ils apprennent en plus à s'insérer dans la société et à parfaire leur caractère individuel. Quelques pédagogues sont convaincus que la pédagogie du design constitue la seule possibilité – et la plus efficace – de modifier un système de valeurs: par la confrontation critique engagée dans l'environnement donné, «façonné».

La structure sociale japonaise fut bouleversée à la suite du boom économique, avant que l'on ait pu constater les effets visibles de cette nouvelle conception. La société japonaise se trouve confrontée à des problèmes aujourd'hui complexes, causés par un environnement perturbé qui menace l'homme. A ce tournant, le Japon a proclamé une «année du design» (avril 1973–avril 1974), comportant une campagne d'information du grand public sur le design, à travers les mass media, des conférences, séminaires et un congrès mondial (I.C.S.I.D.). Les pédagogues du design ont organisé en août 1973 une conférence sur le thème: pédagogie du design des années 70 pour enfants. Le résultat de cette conférence est une décision relative au futur programme d'éducation artistique: 1. peinture, graphisme, sculpture comme expression libre; 2. design visuel et product-design comme expression fonctionnelle.

Le nouvel objectif de la pédagogie du design veut aller de l'éducation du consommateur de design au façonnement responsable, humain de l'environnement.

Traduction: Bernd Stephanus ■

Suite de la page 1041

Homme et maisons à Tokyo

riences et intuitions sociologiques. A cet effet, un projet est souvent conçu par plusieurs architectes: des esquisses sont échangées et la synthèse de plusieurs solutions élaborée. Par de telles pratiques, les projets perdent peut-être en clinquant, mais gagnent en substance sociale.

Plusieurs groupes d'architectes travaillent au réaménagement de l'environnement. Des notions telles que concept, tradition, processus, mutation, sont plus courantes que forme et expression architecturales. Le groupe des métabolistes a une certaine importance, car il partait, entre autres, de l'idée que, dans toute planification, il faut tenir compte des lois de mutation, surtout en ce qui concerne l'évolution biologique. Les architectes sont déçus par la laideur de leur ville. Ils conçoivent toutefois l'aspect actuel de Tokyo comme l'état momentané d'un développement urbanistique colossal.

Quelles que soient les réalisations architecturales à Tokyo, elles perdent en importance lorsque les hommes se mettent à utiliser les bâtiments, à vivre avec eux: on modifie impudemment les façades, l'utilisation est constamment adaptée aux nouveaux besoins. Les manifestations des coutumes religieuses, surtout, modifient l'aspect de la métropole.

Si, par exemple, le propriétaire d'une boutique vient à mourir (l'une de ces entreprises familiales qui se pressent les unes contre les autres), son magasin reste largement ouvert, côté rue, comme d'habitude. Les marchandises sont recouvertes de tissu à rayures noires et blanches, et, au fond, un autel est érigé en hommage au défunt. Dans la rue et contre la façade, les couronnes de fleurs en papier sont alignées. La façade, la maison et le domaine public attenant marquent ainsi le signe du passage, de la mort et, en perpétuant le lieu où le défunt vivait et œuvrait, se changent en signe de naissance, de recommencement.

Instants d'une architecture qui échappe à la définition par une esthétique, une technique, une fonction, mais qui sont caractérisés par l'expression directe des pulsions qui habitent le peuple. De tels instants marquent le temps de Tokyo. *Traduction: B. Stephanus* ■