

# ICSID'73 KYOTO



世界インダストリアルデザイン会議



一

二

三

四

SOUL  
AND  
MATERIAL  
THINGS



「人の心と物の世界」 Soul and Material Things —— 全人のためのデザイン

物質的世界の創造を決定するのは人の心である。人の心は、人間の内的世界と外的世界をつなぎ、人間と人間をとりまく世界を決定づける。心の認識は、人間と物質を包み込んでダイナミックに変化する世界を支配する基本的な論理であり、我々が直面する問題に対処するための豊かな示唆である。

「人の心」は単に物質に対立する概念ではない。たとえば、人間の驚くべき英知の所産である飛行機に、信頼と不信の入り混った感情をいだいて乗る人を想定してみよう。又、花びんに生けられた一輪の花に、宇宙の本質を洞察しようとする人を想定してみよう。ここに見られる人と物との対話、かかわりの例が意味するのは、そこに存在する彼自身と対話物との結合による世界が生まれているということである。

人間が、人間世界のさまざまな存在物と現象を考える時、便宜的に個々に分けて考えてきた。実際には、それらは相互に干渉し合いながら、連続した一つの大きな統合体なのである。今日必要とされている事は、人間世界の全存在、全現象の統合性と連続性を認識する事であるように思われる。これを可能とするのは、単に考えることではなく、今日の諸問題に敢然と対処していくことである。

デザインは、そうするための我々の手段であり、実践である。メインテーマ、「人の心と物の世界」は、問題の全体性に従って、出来るだけ包括的に解明されねばならない。

SOUL AND MATERIAL THINGS — designing for the whole man

It is the soul of man that determines the creation of the material world. It mediates man and his world in a fundamental way and governs the way he encounters it. The awareness of soul is the basic logic governing the dynamic movement of the world involving both men and material things, thus, suggesting a fruitful way to cope with problems facing us today in this ever changing world.

Soul is not simply a concept which is in opposition to material things. For example, let us think of a man getting aboard an airplane with manifold feelings, like the sense of trust or distrust, about this incredible product of human ingenuity. Or, let us think also, of a man trying to grasp the insight of the nature of the universe while looking at a single flower in a vase. What is revealed in these instances of man's dialogue and involvement with material things is the fact that the world is a unity of material and man himself.

The various phases of the human world, which are operationally separated, are flowing into and continuous with each other. It seems that what is needed now is the awareness of the unity and the continuity of all beings in this world. And the way to realize it would be, not just to think about it, but, to cope with the problems of this day boldly and unhesitatingly.

Design is our way and method to do so. The main theme, SOUL AND MATERIAL THINGS, should be interpreted as comprehensively as possible, in accordance with the totality of the problem.

AME ET CHOSES MATERIELLES — le dessin pour l'homme total.

C'est l'âme de l'homme qui détermine la création du monde matériel. De façon fondamentale, elle forme un lien entre l'homme et son monde et c'est elle aussi qui régit la façon dont l'homme rencontre le monde matériel. La prise de conscience de cette âme est le principe de base qui gouverne le mouvement dynamique du monde, incluant l'homme tout autant que les choses matérielles et partant, suggérant la façon la plus fructueuse d'affronter les problèmes qui se présentent à nous dans ce monde en perpétuel changement.

L'âme n'est pas seulement un concept qui est en opposition avec les choses matérielles. Prenons l'exemple d'un homme montant à bord d'un avion, animé de divers sentiments, tels que confiance et méfiance, à l'égard de ce produit incroyable de l'ingénuité humaine. Ou bien encore, pensons à un homme essayant de saisir l'essence de la nature de l'univers en contemplant une simple fleur dans un vase. Ce qui nous est révélé dans ces cas de l'homme dialoguant et impliqué avec les choses matérielles, c'est le fait que le monde est une unité de matière et de l'homme lui-même.

Les diverses phases du monde humain, si elles sont séparées, s'entrelacent cependant continuellement l'une à l'autre. Il semble que ce dont nous avons besoin actuellement est la prise de conscience de l'unité et de la continuité de toutes choses dans ce monde. Et la façon de la réaliser serait, non pas simplement d'y réfléchir, mais de s'attaquer sans hésitation et franchement aux problèmes de l'actualité.

Le dessin est notre façon et notre méthode d'y arriver. Le thème principal AME ET CHOSES MATERIELLES doit être interprété aussi largement que possible, en accord avec la totalité du problème.



# SHIGEO NAGANO

デザインイヤー運営会会長———永野重雄  
世界インダストリアルデザイン会議の開催に対し、心からお慶びのご挨拶を申し上げます。近年、デザインが生活、社会、文化など全体に与えている大きい影響と貢献を考えます時、デザインは、これからのわれわれのよりよき生活に目を開かせ、より豊かな環境の形成へ指向させ、そして新しい秩序づくりへの鍵をにぎっていると申せます。

現代社会は、急激な変貌をとげつつありますが、その中であって物質文明の中に新たな文化の花を開かせることが求められています。物と心をつなげるデザインの役割は、ますます重要な意味をもってきております。

日本においては、本年を'73デザインイヤーとして、デザインに対する正しい関心と理解を高め、よって国民生活の本当のあり方を見つめて、社会や産業の新しい方向を考えようという全国的な規模のデザイン振興運動を展開しております。この会議は、その'73デザインイヤーの中核をなす行事として、世界各国のデザイン界はもとより、その関連する分野の専門家の方々が、この京都において一堂に会して、デザインを中心の軸として、現代におけるさまざまな課題を論じあい、さらに参加者相互の交流を深められることは、大きい転機にのぞんでいる今日において、極めて意義深いことであると考えます。

デザインの問題は、各国の間の障害をこえる世界の人びとと共通の課題であり、その全人類的な目標は国際間の理解と融和に大きく貢献し、よりよい地球社会の実現に果すであろうその重要な役割に大きい期待をもっております。

私は、本会議に集まれたすべての人々がデザインを通じて、より豊かなより美しい社会の実現に、そして世界の平和と真の繁栄にますます寄与されることを願ってやみません。

## Speech of Mr. Shigeo Nagano Chairman of the Executive Committee of THE DESIGN YEAR

Ladies and Gentlemen,

It is indeed a great pleasure for me to offer my congratulations at the opening of the International Council of Societies of Industrial Design Conference.

We must admit that in recent years the design has greatly influenced life, socie-

ty and civilization in all activities. When we consider its influence and contribution, we can recognize that the design lets us direct our eyes to a better life and the formation of a richer environment, and that the design affords a key to the establishment of a new social order.

Nowadays, society is changing rapidly, and in this state, a fresh culture will bloom in the midst of a material civilization. Thus, design should play a more and more important role in order to link the material things to the soul. In Japan, this year has been designated '73' Design Year and we are conducting a campaign for the promotion of design on a nation-wide scale, with the aim of creating interest and understanding about the design, to discover what the people's living should be and thinking about new direction of society and industry.

This conference forms the nucleus of the '73 Design Year with the participation of persons representing design circles of many countries and related experts. We meet now in this hall in Kyoto with the aim of exchanging views about various subjects connected with the present age, by developing the discussions with priority given to the design. I believe that this interchange of views between representatives is very significant in these days when we face a great turning-point.

For the world design is a common subject, despite of existing conflicts between countries. And the design, when viewed objectively, should contribute largely to understanding and harmony in international relations. Therefore, I place great hope on the important role which the design will play for the realization of a better society on earth.

For this reason, I am hoping that all the participants of this meeting will try to contribute to the realization of a richer and more beautiful society, to peace and real prosperity of the world, through the medium of the design.

## Allocution de M. Shigeo Nagano Président de la Commission Exécutive de l'Année de Dessin

Mesdames, Messieurs,

Je dois vous adresser mes félicitations cordiales, avec grand joie, pour l'ouverture de la conférence du Conseil International des Sociétés d'Industrial Design.

Nous pouvons admettre que ces dernières années le dessin donne une grande influ-

ence sur la vie, la société, la civilisation, enfin sur l'ensemble de nos activités. Lorsqu'on estime son influence et sa contribution, on peut reconnaître que le dessin nous fait ouvrir les yeux vers une meilleure existence et nous fait orienter vers la formation d'un environnement plus riche, et que le dessin constitue la clef pour l'établissement d'un nouvel ordre.

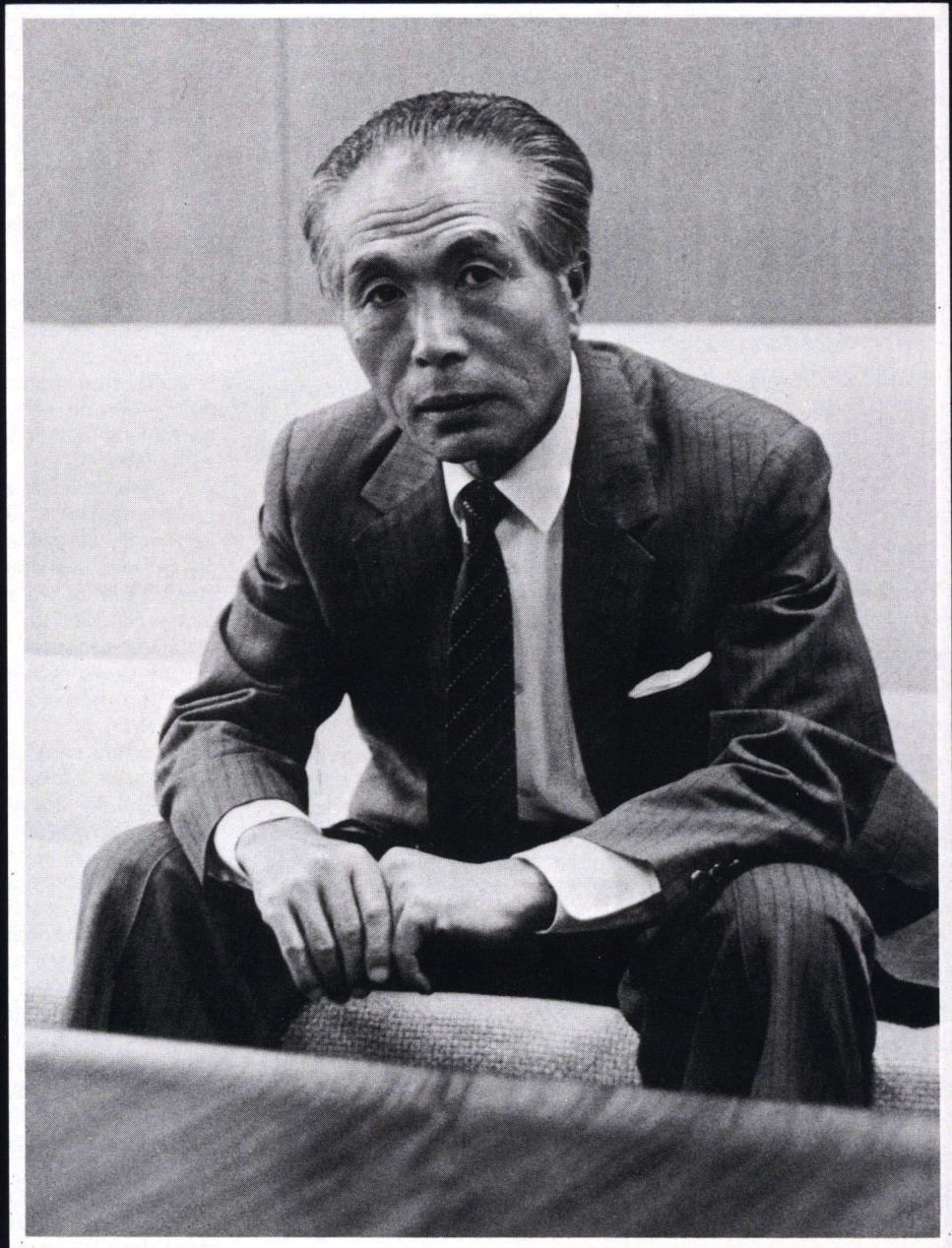
A l'heure actuelle, la société continue à se transfigurer rapidement, et dans cet état des choses, il est demandé de faire épanouir une culture toute fraîche au sein de la civilisation matérialiste. Ainsi, le dessin doit jouer un rôle de plus en plus important, en vue de lier les choses matérielles à l'âme.

Au Japon, cette année a été désignée l'Année de Dessin '73, et nous déployons une campagne répandue par tout le pays pour l'encouragement de dessin, ayant pour but d'accroître l'intérêt et la compréhension sur le dessin à sa valeur juste, de découvrir ainsi ce que la vie du peuple devra être et de réfléchir sur une direction nouvelle de la société et de l'industrie.

Cette conférence est une oeuvre formant le noyau de l'Année de Dessin '73, avec la participation des personnes représentant le milieu de dessin de différents pays du monde et des spécialistes se rattachant. Nous voici réunis dans cette salle à Kyoto pour échanger nos idées sur de différents sujets qui se rapportent à notre époque, tout en développant le débat sur le dessin. Je suis convaincu que l'échange d'idées entre les représentants est extrêmement utile à l'heure actuelle où nous nous trouvons aux grands tournants.

Pour les peuples du monde, le dessin est un des sujets communs se plaçant au-delà des obstacles existants entre les pays, et son objectif fixé du point de vue de l'humanité entière devra contribuer grandement à l'entente et au rapprochement dans les relations internationales. Je mets donc mon grand espoir en rôle important que le dessin jouera en vue de réalisation d'une meilleure société terrestre.

De ce fait, soyez persuadés que je ne peux m'empêcher d'espérer que tous les participants de cette réunion s'efforceront de contribuer à la réalisation d'une société plus riche et plus esthétique, à la paix et à la vraie prospérité du monde, par l'intermédiaire du dessin.





# TSUTOMU NOMIYAMA

世界インダストリアルデザイン会議  
運営委員会委員長——野見山勉

ICSIDの設立以来はじめて、アジアで開かれるこの会議に、世界各国よりお集りのみなさんに、心から歓迎のご挨拶をおおくりいたします。このように多くのデザイン界を中心とした方々が、日本を訪れられることははじめてのことであり、この会議を通じて、一層の国際的な交流と理解が進められることを願うものであります。私たちをとりまいてる社会や環境は、近年大きな発展とともに変化をとげ、それらはその中で生活している私達に多くの課題をなげかけております。それらはいずれも、人類の未来の方向をにぎる大きい問題であり、人智をあつめた解決が求められております。

その中であって、人々の生活やそれを取りまく社会や環境の中に、美と秩序をつくりあげていく役割を担っているのがデザインであり、その果さなくてはならない責務はますます大きくなっております。現代ほどデザイン本来の求めるところから、現実の生活を見つめ、明日の姿を描くことが望まれている時はありません。

世界インダストリアルデザイン会議は「人の心と物の世界=Soul and Material Things」という壮大なメインテーマを軸として、現代のあまりにも物質中心、能率至上の結果、自然の破壊、そして精神の荒廃までもたらしている現代文明を再検討し、いかにして人間の英知と情感をよみがえらせ、心と物の世界の調和を回復させていくか——というわれわれが直面している大きい問題にとり組もうとするものです。それは、経済、文化、社会のすべての分野にまでひろがりをもっています。

そこに期待するものは、高い水準と広い視野による討議の中から、明日の人類社会の姿を明らかにし、その目標にむかっての一步が踏みだされることであります。

この会議の大いなる成功を心から祈ってやみません。

Speech of Mr. Tsutomu Nomiyama  
Chairman of the Executive Committee of  
the ICSID

Ladies and Gentlemen,  
On the occasion of the first conference held in Asia since the establishment of ICSID, you meet here, coming from various countries of the world, and you are welcome.

It is the first time that such a great number of persons actively engaged in design circles have visited Japan, and I sincerely hope that international relations and mutual understanding will be promoted further in the course of this conference.

In recent years, the society and the environment which surrounds us has undergone great changes, and as a result, many problems have arisen. All of these problems are of a nature which directly influences the line of humanity in the future. It is therefore urged that we solve these problems by human intelligence.

Under such circumstance, it is the design which aims at creating beauty and order in human life, as well as in society and the environment. The tasks to be fulfilled by the design becomes indeed more and more important. It is now requested more than ever before that designers consider the realities of life from the view-point of their proper mission and plan for the future with this in mind.

With the important subject; soul and material things, the International Conference of Industrial Design has for its objecting the reexamination of the present civilization which is continuing to destroy nature and spoil the spirit, as the result of extended materialism and excessive anxiety for efficiency, as well as the study how to revive the wisdom and the sentiment of men to recover the harmony between the soul and the material things. This problem covers all the fields; economic, cultural, social.

What we hope now is to make clear the aspect of human society of tomorrow and to take a step forward this objective, as the result of our discussions at a high level and by a wide field of vision.

Now for me, nothing remains but to hope that the conference will be a great success.

Allocution de M. Tsutomu Nomiyama  
Président de la Commission Exécutive du  
ICSID

Mesdames, Messieurs,  
A l'occasion de la première conférence tenue en Asie depuis la fondation du Conseil International des Sociétés d'Industrial Design, vous vous êtes réunis ici venant de différents pays du monde, et je vous souhaite la bienvenue sincèrement. C'est pour la première fois qu'un aussi grand nombre de personnes ayant l'activité essentiellement dans le milieu de dessin ont visité le Japon, et je souhaite que les rapports internationaux et l'entente mutuelle soient renforcés davantage au cours et par l'intermédiaire de cette conférence.

Ces dernières années, la société et l'environnement qui nous entourent ont enregistré un développement remarquable tout en accompagnant des changements, et il en résulte que bien des problèmes s'imposent sur nous qui vivons là. Tous ces problèmes sont de caractère capable d'agir directement sur le sens de marche de l'humanité à l'avenir. Il importe donc d'y apporter des solutions par la mise à profit de toutes les connaissances humaines. Dans cette circonstance, c'est le dessin qui se charge de créer la beauté et l'ordre dans la vie des hommes ainsi que dans la société et l'environnement. Remarquons donc que la tâche à remplir par le dessin devient de plus en plus immense. Il est exigé plus que jamais que le dessin regarde fixement les réalités de la vie humaine du point de vue de sa mission propre et dessine ce qui devra être demain.

Avec le thème gigantesque: âme et choses matérielles, la conférence internationale de dessin industriel a pour objet de vérifier de nouveau scrupuleusement la civilisation actuelle qui ne cesse de détruire la nature et parvient à ravager l'esprit, en conséquence du matérialisme trop poussé et de la préoccupation excessive de l'efficacité, ainsi que d'étudier comment on peut faire renaître la sagesse et le sentiment des hommes et comment on peut rétablir l'harmonie entre l'âme et les choses matérielles. Ce problème s'étend dans tous les domaines et d'avancer un pas vers cet objectif, comme résultat de nos débats à un haut niveau et par une vue très étendue. A présent, il ne me reste qu'à souhaiter chaleureusement que la conférence ait un grand succès.



# KENJI EKUAN

世界インダストリアルデザイン会議  
実行委員長——栄久庵憲司

皆様、「人の心と物の世界」の会議にようこそ参加して下さいました。

インダストリアルデザインに新たな使命を発見し、明日の生活を創造しようではありませんか。世界はこの会議の成果を強く待ちわびていることでしょう。

**Kenji Ekuan**  
**Executive Chairman**

We thank you very much for travelling such a great distance to participate in our ICSID '73 KYOTO congress. Our main theme is SOUL AND MATERIAL THINGS. Let us seek together to discover in Industrial Design a new mission, which will be the source for the creation of a new life, a 'new life through Industrial design'. Our thoughts must go into action, for the world waits for the results of this congress.

**KENJI EKUAN**  
**Président Administrateur**

Nous vous remercions vivement d'avoir fait un aussi grand voyage pour venir participer à notre Congrès ICSID '73 à Kyoto. Notre thème principal est l'Ame et les Choses Matérielles. Cherchons ensemble à découvrir dans l'Industrial Design une nouvelle mission qui sera la source d'une nouvelle manière de vivre, une nouvelle vie à travers l'Industrial Design. Nos pensées doivent se transformer en action, car le monde attend des résultats de ce Congrès.





# HENRI VIENOT

ごあいさつ

「人の心と物の世界」というメインテーマは、インダストリアルデザインと直接どんな関わりがあるのか、その関係がすぐには結びつかない広いテーマです。世界インダストリアルデザイン会議実行委員会が73年京都会議の討議のテーマとしてこれを提唱した時、ICSIDはこの主題が理事会の思想と、総会で提示される将来への展望に新たな息吹きを与えるだろうと、即座に同意しました。

将来、ますます複雑化するであろうこの世界に対処するために、インダストリアル・デザインはその活動分野を広げ、種々の計画にあたってより多くの専門分野にまき込まれていくであろうと思います。このめざましい変化に対して、インダストリアル・デザインはより良い生活を実現する責任を負い、相互に専門家が交流活動を行う必要があります。

それゆえ、インダストリアル・デザイナーは、彼らの職務をより広い視野にたち明確にすることが必要です。

数多くの参加者を迎え、ICSID'73KYOTOは必ずや新しい指針を見いだすべきアイデアとそのための素材をもたらすことになるでしょう。と同時にこれらの行為を通して私は多くの人々のたゆみない努力がむくわれるであろうことを期待してやみません。

アンリ・ヴィエノ  
ICSID 会長

MESSAGE

'Soul and material things' is undoubtedly a broad theme where everyone does not see at once how industrial design is directly concerned. When Japan proposed this subject as a frame for the discussions of the '73 Kyoto Congress, ICSID immediately agreed for it will give life to the philosophy of the Executive Board and to the views for the future which will be submitted to the General Assembly.

In the years to come, to cope with the growing complexity of our world, industrial design will enlarge its field of action and will get involved in a variety of specialities concerned with planning. This evolution will lead to interdisciplinary activities where industrial design has to face its responsibilities in furthering the quality of life.

Hence it is important that the industrial designers clarify their specific role within the frame of larger perspectives.

'73 Kyoto, with thousands of participants, will certainly bring ideas and materials to develop new orientations. I wish that it rewards the untiring efforts of the organizers.

Henri Viénot, President of ICSID

MESSAGE

'L'âme et les choses matériels' est indiscutablement un vaste thème dans le cadre de quel chacun ne voit pas immédiatement en quoi l'industrial design est directement concerné. Lorsque Japon proposa ce thème pour sujet des discussions du congrès Kyoto '73, ICSID approuva immédiatement car il donnera vie à la philosophie du Comité Exécutif et aux perspectives d'avenir qui seront soumises à l'Assemblée Générale.

Dans les années à venir, la complexité de notre monde ne cessant de croître, l'industrial design devra élargir son champ d'action et s'engager dans des spécialités variées liées à la prévision. Cette évolution conduira à des activités interdisciplinaires dans lesquelles l'industrial design doit faire face à ses responsabilités propres pour alériorer la qualité de vie.

Il est donc important que l'industrial designer clarifie la spécificité de son rôle dans de très larges perspectives.

Kyoto '73, avec ses milliers de participants apportera certainement des idées et des éléments pour orienter cette évolution. Je souhaite qu'il récompense les efforts infatigables des organisateurs.

Henri Viénot, Président de ICSID



<b>●目次 A TABLE OF CONTENTS</b>	<b>PAGE</b>
●変化と相互関連の世界	14
THE WORLD OF CHANGE AND INTERRELATION	
●プログラムチャート	16
PROGRAM CHART	
●自然 NATURE	18
SESSION 1 環境 environment	20
SESSION 2 生体 living organism	21
SESSION 3 素材 material	22
●人間 INDIVIDUALS	24
SESSION 4 形態 aesthetics	25
SESSION 5 生態 identity	26
SESSION 6 個性 individuals	27
●社会 COMMUNITY	28
SESSION 7 参加 participation	29
SESSION 8 移動 mobility	30
SESSION 9 進化 evolution	31
●文化 CULTURE	32
SESSION 10 想像 image	33
SESSION 11 価値 value	34
SESSION 12 伝達 communication	34
●教育 DESIGN EDUCATION	36
SESSION 1 理念 learning	37
SESSION 2 地域性 regionality	38
SESSION 3 学生 students	39
●特別分科会 SPECIAL SESSION	40
SESSION 1 福祉 welfare	41
SESSION 2 災害 disaster	41
SESSION 3 開発途上国 developing countries	42
●デザインと政策 STATE POLICY OF INDUSTRIAL DESIGN	43
SESSION 1 その理念 the concept	44
SESSION 2 その課題 the problm	45
SESSION 3 その方法 the program	46
●デザイン振興と啓蒙 DESIGN PROMOTION	47
●デザインと企業 DESIGN AND ENTERPRISE	48
SESSION 1 企業の新しい目標 the new goals of enterprise	48
SESSION 2 デザインの役割 the role of design	49
●プロフィール PROFILE	50
●コンGRESSプラザ CONGRESS PLAZA	64
●コンGRESSシティ CONGRESS CITY	64

Design by Katsumi Asaba・Takayuki kuribayashi

# CHANGE AND

# THE WORLD OF

## メインテーマの認識—変化と相互連関の世界

我々の生活のあらゆる現象を巻き込んで、たえず加速度を増して変化する世界にあって、至上課題である「人の心と物の世界」を見極める事は簡単なことではない。我々の生活の一つの面からとらえた問題は、必ず他の問題に関連があり、それらは他の面にさまざまな影響、連鎖反応を引き起す。

ここに提示する我々の世界モデルは、4つの構成要素「自然」NATURE「人間」INDIVIDUALS「社会」COMMUNITY「文化」CULTUREによって成る。それぞれの概念は、単にメインテーマと関係あるのみならず、その各々の領域は相互に関連を持ち合って、今日の課題の相関関係を明確にする助けとなる。

我々は、異質なものが相互に矛盾しながらも、他を認め合い、要請し合って共存し、発展していく世界観を求めなければならない。人の心、矛盾だらけな、生きた現実そのものを全的なものとして認識し、創造の母体としていかねばならない。

我々が提示するこのモデルが、すべての参加者が問題を討議し、意見交換するためのフォーラムとなる事を期待する。

4つの要素の構造的関係の例は次の様になる。  
A. まず自然がある。自然は人間の活動と創造の場である。個々人の集合である社会とは、自然への集合的な適応の方策である、文化は社会に多様な形態で生まれ、たえず変化する。それぞれの文化は、それぞれの方法で文化を定義し、社会の成員に自然活用の方法を与える。  
B. 文化とは、計画をたてるために必要な想像と価値を生みだす意味空間である。社会は文化により生みだされた計画を実行する。個人は、人間により創り出した物を受け取り、使い、楽しむ。文化的産物は、自然から生じたものであるが、最終的には自然に回帰し、生態学的な均衡と不均衡を生み出す。

デザイン教育、福祉、災害、開発途上国の諸問題は、現実的問題として明確な目的を有している。メインテーマと4つのサブテーマ(自然、人間、社会、文化)は思考の軸を形成し、それらは相互に関係、依存しながら外円を形成する。

## THE WORLD OF CHANGE AND INTERRELATION

We believe that the search for the ultimate question of SOUL AND MATERIAL THINGS will not be simple in the complicated world of ours where the changes involving all aspects of our life are constantly being accelerated. Any question regarding one aspect of our life has some relevance to another aspect, usually triggering a chain-reaction among questions being asked.

A model of our world presented here consists of four components which are: NATURE, INDIVIDUALS, COMMUNITY, and CULTURE. Each of these concepts has not only unique relevance to our main theme, but also articulates a boundary of its own, which helps make it clear for us to conceptualize the interrelation of its problems facing us today.

In the orient, we have a word, 'za' (坐) 'Za' means to sit. The world 'za' is composed of many other words representing various thoughts.

means man, person, a being, or 'INDIVIDUAL'.

(人) means man, person, a being, or 'INDIVIDUAL'.

(人人) means men, persons, or 'INDIVIDUALS' side by side or 'COMMUNITY'.

(土) means earth, soil, ground, or 'NATURE'.

(坐) means 'za', the position for thinking or meditating.

'Za' symbolizes the 'whole man's act which encompasses 'NATURE', 'INDIVIDUALS', 'COMMUNITY', and 'CULTURE'.

We feel it is through the attitude of 'za', that man shall begin to understand the relationship of SOUL AND MATERIAL THINGS.

It is expected that this model might be a forum where all of the participants will discuss the problem and exchange these ideas. The example of structural relationships among components except for others which are also possible are as follows:

A. NATURE comes first. It is a setting for man's activity and creation. Next man thinks, acts and lives as a unique INDIVIDUAL. COMMUNITY consisting of these INDIVIDUALS is considered man's device of collective adaptation to NATURE. CULTURE originates in COMMUNITIES in various forms and undergoes



# INTERRELATION

constant change. Variety of CULTURE is due to variety of COMMUNITIES. Every CULTURE defines NATURE in a unique way, thus providing the members of a COMMUNITY with a method to utilize NATURE.

B. CULTURE is a space of meaning, in which are brought about image and value which are essential to planning. COMMUNITY carries into execution the plan provided by CULTURE. INDIVIDUALS receive, use, and enjoy the products created by human enterprise. Finally, the cultural products encounter NATURE, from which they have stemmed, thus creating ecological equilibrium or disequilibrium.

The topics of 'Design Education', 'Welfare', 'Disaster', 'Developing Countries', 'State Policy of Industrial Design', 'Design and Enterprise', and 'Design Promotion', are more concrete and real problems. The Main Theme and the 4 Sub Themes — NATURE, INDIVIDUALS, COMMUNITY, and CULTURE form the major axes of thought construction and these topics shall be considered interdependent and interrelated and they together form the 'outer ring' around the axes.

## UN MONDE DE CHANGEMENT ET D'INTERRELATION.

Nous croyons que la recherche pour la question ultime de L'AME ET CHOSES MATERIELLES ne sera pas simple dans ce monde compliqué où nous vivons, monde où les changements concernant tous les aspects de façon constante. N'importe quelle question à propos de l'un ou l'autre aspect de notre vie a un rapport avec un autre aspect et généralement elle déclenche une réaction en chaîne parmi les questions qui se posent.

Un modèle de notre monde présenté ici consiste en quatre composants qui sont: LA NATURE, LES INDIVIDUS, LA COMMUNAUTE et LA CULTURE. Chacun de ces concepts n'a pas seulement un rapport avec notre thème principal, mais aussi il détermine sa propre frontière, nous aidant ainsi à clarifier le fait que nous devons conceptualiser l'interrelation de ses problèmes qui se posent à nous aujourd'hui.

En Orient, nous avons un mot, 'za' ( 在 ). 'Za' signifie 's'asseoir'. Ce mot 'za' est composé de plusieurs autres mots représentants diverses idées.

(人) signifie homme, personne, un être ou un INDIVIDU.

(人人) signifie des hommes ou des INDIVIDUS côte à côte ou encore une COMMUNAUTE.

(土) signifie la terre, le sol, le terrain ou la NATURE.

(坐) signifie 'za', la position pour penser ou méditer.

'Za' symbolise donc l'activité de l'homme total, englobant la NATURE, les INDIVIDUS, la COMMUNAUTE et la CULTURE.

Nous estimons que c'est par l'attitude du "za" que l'homme commencera à comprendre la relation entre L'AME ET LES CHOSES MATERIELLES.

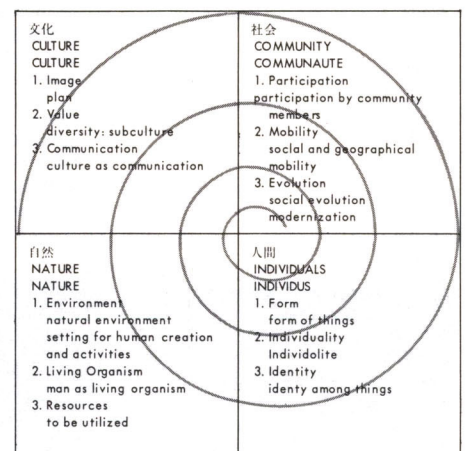
Nous espérons que ce modèle sera un forum où tous les participants discuteront les problèmes et échangeront leurs idées. Voici quelques exemples de relations structurelles parmi les composants, sans exclure la possibilité d'autres.

A. La NATURE vient en premier lieu. Elle est le cadre de l'activité de l'homme et de sa création. Dans un stade suivant, l'homme pense, agit et vit en tant qu'INDIVIDU unique. La COMMUNAUTE, composée par ces INDIVIDUS,

peut être considérée comme leur moyen de s'adapter collectivement à la NATURE. La CULTURE prend son origine, sous diverses formes, à l'intérieur de ces COMMUNAUTES et elle subit des transformations continuelles. La diversité des CULTURES s'explique par la variété des COMMUNAUTES. Chaque CULTURE définit la NATURE d'une façon unique, fournissant ainsi aux membres de cette COMMUNAUTE une méthode d'utiliser la NATURE.

B. La CULTURE est un espace de signification dans lequel image et valeur, essentielles pour la planification, sont déterminées. La COMMUNAUTE met à exécution le plan fourni par la CULTURE. Les INDIVIDUS reçoivent, emploient et profitent des produits créés par l'entreprise humaine. Et finalement, les produits culturels rencontrent la NATURE, d'où ils sont issus, créant ainsi un équilibre écologique ou un déséquilibre.

Les sujets de "l'Education du dessin", du "Bien-être", du "Désastre", des "Pays en voie de développement", de la "Politique d'état en matière de dessin industriel", de "Dessin et entreprise" et de la "Promotion du dessin" sont des problèmes plus concrets et plus réels. Le Thème Principal et les 4 Sous-Thèmes — NATURE, INDIVIDUS, COMMUNAUTE, et CULTURE forment les axes importants d'une construction ferme et ces sujets seront considérés comme interdépendants et en relation mutuelle et ils composeront le "cercle extérieur" autour des axes.



	main hall	main hall	room B1	room B1	room B2
oct. 11 thu. 10:00	opening ceremony keynote speech/Arthur Koestler commemo. speech Tadao Umesao 開会式 基調講演 梅棹忠夫 記念講演 アーサー・ケストラー		nature 自然	individuals 人間	community 社会
12:00 lunch time 13:30		special speech Soshitsu Sen "the age of crisis" everyday life" 特別講演 千宗室 "日常生活とお茶の心"	session 1 environment 環境		session 7 participation 参加
15:30 recess 16:00		special speech Frederic Vester "the age of crisis" 特別講演 フレデリック・ヴェスター "危機の時代"		session 4 aesthetics 形態	
18:00					
oct. 12 fri. 9:00			session 2 living organism 生体		session 8 mobility 移動
11:00 recess 11:30		special speech Bernard Muller-Thym "coupling man to his environment" 特別講演 バーナード・ミュラー・タイム "人と環境の調和"		session 5 identity 生態	
13:30 lunch time 15:00			session 3 material 素材		session 9 evolution 進化
17:00					
oct. 13 sat. 9:00		special speech J. Baudrillard Design between Political Economy and Symbolic Exchange 特別講演 ジャン・ボードリアール デザイン: 経済とシンボル価値の谷間		session 6 individuality 個性	
11:00 recess 11:30		guest speech Iulian Cretu Fritz Eichler 特別講演 イウリアン・クレツ フリッツ・アイヒラー	special session 1 welfare 特別分科会 福祉		special session 2 disaster 特別分科会 災害
13:30 lunch time 15:00	reporting session 分科会報告				
17:00 inter- val 17:10	closing ceremony 閉会式				
18:00					

room B2	room D	room A	room A	room A
culture 文化	design education デザイン教育	state policy of industrialdesign デザインと政策	design promotion デザイン振興と啓蒙	design and enterprise デザインと企業
	session 1 learning その理念		session 1 design centers デザインセンター	
session 10 image 想像		session 1 the concept その理念		
	session 2 regionality 地域性			session 1 the new goals of enterprise 企業の新しい目標
session 11 value 価値		session 2 the problem その課題		
	session 3 students 学生			session 2 the role of design デザインの役割
session 12 communication 伝達		session 3 the program その方法		
	special session 3 developing countries 特別分科会 開発途上国			

# NATURE

**NATURE** — 'Man the designer of his nature.'

Environment — 'designing for a new form of human habitation'

Living organism — 'Man as living organism seeking harmony between Man and Technology.'

Material — 'creative utilization of materials — natural and artificial.'

**LA NATURE** — "L'Homme, architecte de sa nature"

Environnement — "conception pour une nouvelle forme d'habitation humaine"

L'organisme vivant — "L'Homme en tant qu'organisme vivant à la recherche de l'harmonie entre l'homme et la technologie"

La matière — "utilisation créatrice des matériaux — naturels et artificiels"

## I — NATURE

Throughout history, nature has always existed for man to create something in it. To begin with, man as a living organism is nature herself. Man, such as this, has built environment to suit himself by working with materials which are likewise nature. What has changed ever since the beginning of human history is man's relation to nature, his definition of nature and the way of doing things when dealing with nature.

In the by-gone agricultural age, nature was the source of fertility and let man know the way the things should be. Man's attitude toward nature, at that time, was that of mixed feeling of humbleness and respect. In the following industrial age, nature turned out to be something to overcome, something to be conquered and manipulated by the will of man so that it could be utilized for the purpose of human welfare. Man's attitude toward nature became one of arrogance and confidence assuming that man, instead of God, could create and plan the world.

And now it seems that we are again forced to change our definition of nature, our attitude toward it, and accordingly, the way of doing things when dealing with nature. Our problems in the age of so-called ecological predicaments stem from our accumulated efforts toward industrialization which has turned out to be problematic beyond our expectations. The products of our efforts now are often antagonistic to man despite the fact that they have been brought about by man himself.

To survive these predicaments, we may have to change our overall orientation to nature, thus giving new definition to nature, cultivating a new attitude towards it and devising a new way of its utilization. What we have to cope with is the problem of creative adaptation to the changing situation around us and of redesigning the ecological complex of soul and material things in terms of both spiritual satisfaction and material affluence. These sessions which follow are intended to reconsider and to make clear the relationship between man and nature.

## 1. NATURE.

A travers toute l'histoire, la nature a toujours existé pour l'homme et c'est en elle qu'il a créé ce qu'il a créé. Avant toutes choses, l'homme en tant qu'organisme vivant fait partie lui aussi de la nature. Il a donc construit un environnement qui lui convienne, en travaillant à partir des matériaux qui appartiennent également à la nature. Ce qui a changé depuis le début de l'histoire humaine, c'est la relation de l'homme à la nature, sa définition de celle-ci et la façon de faire quelque chose lorsqu'il est en contact avec elle.

A l'époque révolue de l'agriculture, la nature était la source de la fertilité et c'est elle qui enseignait à l'homme comment les réalités devaient être. En ces temps-là, l'attitude de l'homme à l'égard de la nature était faite de sentiments d'humilité et de respect tout à la fois. A l'époque industrielle qui suivit, la nature s'avéra être quelque chose à surpasser, quelque chose à conquérir et à manipuler selon la volonté de l'homme, de telle sorte qu'elle puisse être utilisée en fonction du bien-être du genre humain. L'attitude de l'homme vis-à-vis de la nature se changea en arrogance et en confiance en soi, laissant supposer que l'homme, et non plus Dieu, devait créer et planifier l'univers.

Et cependant, il semble qu'à présent nous sommes à nouveau obligés de changer notre attitude et notre définition de la nature et, par conséquent, notre façon d'agir lorsque nous négocions avec elle. Nos problèmes à cette époque qu'on appelle prédicaments écologiques trouvent leur origine dans nos efforts accumulés vers une industrialisation qui a fini par nous causer des problèmes au delà de toute attente. Ainsi maintenant les résultats de nos efforts sont souvent en antagonisme avec l'homme, malgré le fait occasionnés par l'homme lui-même.

Pour survivre à ces prédicaments, il se peut que nous ayons à changer notre orientation fondamentale vis-à-vis de la nature, lui donnant ainsi une nouvelle définition, entretenant une nouvelle attitude à son égard et nous ingéniant à trouver de nouvelles façons de l'utiliser. Ce dont nous avons à nous occuper, c'est

1. 自然……………創造与件としての自然  
環境……………新しい安住様式の創造  
生体……………生体と技術との調和  
素材……………素材活用に必要な配慮

## I. 自然 NATURE

あらゆる時代、あらゆる国において、自然は人間にとって創造のための与件であった。このことに関しては、今日も何ら変りはない。人間自身が生物、生体として自然の一部であり、その人間が自然の一部である資源、素材を糧として自分自身にふさわしい環境をつくりあげてきた。変わったのは人間と自然との関係、定義、自然を相手とするときの人間の仕事の手順である。

かつて農耕時代、自然は人間に豊穡な実りを与え、はぐくみながらもすべての営為の支配者であった。人間の自然に対する態度は恭順と畏怖の入り混じったものであった。

次に来る工業化時代では、自然はあるがままで、犯してはならないものではなく、人間によって克服されるべきもの、操作され、つくり変えられるものになり変ってゆく。ここで人間の自然に対する態度は、一種の傲慢さ、神に代ってすべての秩序を主宰し、設計するのだという自信であった。

しかし今日、われわれは、ふたたび自然を相手とした仕事の手順、意味付け、態度の変更を余儀なくされているように思われる。生態学的窮状の時代とも言うべき現代の問題は、工業化を推し進めてきたわれわれの努力の結果が、予期に反してそれをうみだした当の人間に不幸をもたらしつつあるということである。

今日のこのような窮状を解決するには、どのようにわれわれの仕事の手順を再設計(生産)し、新しい意味付け(文化)を自然に与え、どのような態度で対処すればよいのであろうか。それは、必然的に人間と自然を媒介する技術のあり方、技術観についての考察をともなうことになろう。それは事態の変貌に伴う、創造的適応(creative adaptation)の問題であり、自然と人間、自然と社会、自然と文化とのかかわりに生じる課題を、精神と物質の両面にまたがる生態学的複合において再設計(re-design)する仕事であるといつてよいだろう。

今日のわれわれの自然との関係を再考し、そこでの問題を明確にしていくために、次の3つの分科会場の場を設定した。

## SESSION 1.

### environment

Here we have two major variables concerning environment which are urban system as artificial order and nature's order.

Today natural environment tends to be idealized. But in actuality, nature is harsh and unbearable for man to live in. The civilized world is essentially the product of man's endeavour to make nature more comfortable. The city is the accumulated product of human efforts, and the very locus of civilization. City as it has existed provides a clue to our efforts to reach the goal of creating a new form of human habitation.

The air of city makes man feel free. It is a comfortable place to live. The articulated life in a city provides the sense of safety (predicability) and chances of various sorts (unexpectedness) as well. The city is a media space which creates new contacts among people unknown to each other and is covered with a fine invisible network of chances. It also provides numerous channels catering to the most diverse desires of individuals living there. The city is a very humane environment.

But the city today suffers. Its merits have turned out to be demerits. The freedom it embodies is the freedom from, but to nowhere and the comfort it represents is one for the 'haves', but not for the 'have-nots'. The functional articulation peculiar to the city is nothing but disorder and the safety and variety of life there have turned out to be monotony and unpredictability, respectively.

Are these symptoms attributable to the inadequacy of city as a physical entity whose system has become too refined and fragile? Can they be solved as the problem of engineering? Or is it the social system of city life that counts at any rate? Are the so-called urban problems mere concentrated representations of the problems of a society as a whole? The answers to these questions may be positive as long as the city is regarded as a space representing all of the human enterprise in a concentrated way.

But we do not have to reify the city as an unchangeable environmental category. There might be another form of human habitation. Our big cities, among others,

du problème d'une adaptation créative à la situation changeante autour de nous et également de redessiner le complexe écologique d'âme et choses matérielles en termes de satisfaction spirituelle et d'affluence matérielle.

Les sessions qui suivent visent à reconsidérer et à clarifier ces relations entre l'homme et la nature.

## SESSION 1.

### environnement

Ici nous nous trouvons en présence de deux variantes principales concernant l'environnement, à savoir le système urbain comme ordre artificiel et l'ordre de la nature.

De nos jours, on tend à idéaliser l'environnement naturel. Mais en réalité, la nature est dure et insupportable pour l'homme. Le monde civilisé est essentiellement le résultat des efforts des hommes pour rendre la nature plus confortable. La cité est la somme de ces efforts accumulés par les hommes et elle est le véritable lieu de la civilisation. La cité, telle qu'elle a existé jusqu'à présent, nous procure cependant des indices pour diriger notre recherche vers la création d'une nouvelle forme d'habitat humain.

L'air de la cité a pour effet de nous sentir libres. C'est une place confortable pour vivre. La vie articulée dans la cité procure un sens de sécurité (prévision) en même temps que des chances de toutes sortes (imprévu). La cité est un milieu où se tissent de nouveaux contacts entre des hommes qui s'ignoraient et elle est recouverte d'un mince réseau invisible de chances. Elle fournit enfin de nombreux canaux, pourvoyant aux désirs les plus divers des hommes qui y vivent.

La cité est donc un véritable environnement humain.

Mais aujourd'hui la cité souffre. Ses mérites se sont avérés être des démérites. La liberté qu'elle personnifie est une liberté de quelque chose et non plus une liberté vers quelque chose et le confort qu'elle représente existe pour ceux qui "possèdent" et pas pour ceux qui n'ont rien. L'articulation fonctionnelle particulière à la cité n'est rien d'autre que désordre; la sécurité et la variété de vie que l'on y retrouve s'est avérée être monotonie et imprévisibilité, respectivement.

## SESSION 1. 環境 environment

環境にかかわる2つの主な要素として、都市のシステムに代表される人工の秩序と、人間に風土条件として与えられた自然の秩序がある。今日、われわれは自然環境を理想化して考えがちである。しかし人類にとり人間的环境とは自然環境を多少ともつくりかえた結果であり、さまざまな意味で自然の秩序を人為の秩序をもっておきかえた所産である。自然環境ほど人間にとって厳しく残酷で耐えがたい環境はない。このような自然の条件を克服してゆくことが文明化への努力にほかならない。都市はこのような努力の集大成ともいうべきものであり、まさに文明そのものといえる。

都市の空気は人間を自由にする。都市は住むに便利で快適であり、住む人に安心感を与えるとともに、人の心を常にひきたてる意外性をもたらす。都市は新しい人間的接触をつくり出すメディアの空間であり、あらゆる種類の出会いを可能とする。そこには諸個人の多様な欲求の実現にこたえる無数の選択可能なチャンネルが用意されている。都市は優れて人間的な環境である。

しかし現実の都市は病んでいる。その都市が特徴とする機能は裏目へと転化してきた。自由は行くあてのない現実逃避としての自由であり、快適さは富める者のみ得られ、安心は単調さに、そしてバラエティーは安全を脅す危険なもの、混乱したものになった。

今日の都市問題は、物理的側面、都市工学上の問題、人びとの社会生活の形態又は社会組織の都市社会学上の問題などで語り尽くすことができるであろうか。

現代都市の特徴は、アーバンスプロールといった言葉で代表されるような流動的環境、流動のプロセスにある。われわれの関心は、新しい環境、新しい住生活様式の創造にある。現在の都市は人間にとって教材であり、思考の糸口を発見することができる。

都市の人工的なシステムは、自然環境のダイナミックな自己再生力のような調和をもち得るであろうか。自然に比べて、都市環境のシステムは、あらゆる意味において極めて不完全なものである。では、人工環境としての都市のシステム上の欠陥を補うために、その環境の中に自然

can no longer have a definite spatial boundary and are being put into the whole process of environmental metamorphosis unprecedented before. The phenomena like urban sprawl or suburbanization are the cases in point.

Can cities have order or harmony of a dynamic sort found in natural environment at all? The system of city environment is insufficient in all senses of the terms as compared with that of natural environment. Is it conceivable to introduce the elements of nature more positively than ever before just to make up for the inadequacy of the system? This new alliance between man-made system and nature might lead to the change of city image as we have today and be suggestive of a new habitation of ours in the future. The liaison between the two concern itself, not only with ecological problems, but also with the culture we hope to create.

Mais, faut-il attribuer ces symptômes à l'inadéquation de la cité comme entité physique dont le système est devenu trop raffiné et fragile? Peut-on y apporter une solution comme à des problèmes de technique? Ou bien, le système social de la vie citadine a-t-il une valeur à tout prix? Les problèmes que l'on appelle urbains sont-ils des représentations concentrées des problèmes de la société en général? Les réponses à ces points d'interrogation peuvent être positifs, aussi longtemps que la cité est considérée comme un espace représentant l'ensemble de l'entreprise humaine d'une façon concentrée.

Mais nous ne devons pas réifier la cité comme une catégorie environnementale interchangeable. Il se peut qu'il y ait une autre forme d'habitat humain. Nos grandes métropoles, entre autres, ne peuvent plus avoir désormais de frontière spatiale bien définie et elles commencent à être prises dans un immense processus de métamorphose de l'environnement, inconnu jusqu'à présent. Les phénomènes tels que l'étalement tentaculaire urbain ou la suburbanisation sont des cas en question ici.

En définitive, les cités peuvent-elles trouver dans l'environnement naturel leur ordre et leur harmonie d'aspect dynamique? Le système de l'environnement citadin est insuffisant, dans tous les sens du mot, si on le compare avec celui de l'environnement naturel. Est-il concevable d'introduire les éléments de la nature d'une façon plus positive que ce ne fut fait jusqu'à présent, simplement pour compenser l'inadéquation du système?

Cette nouvelle alliance entre un système fait par l'homme et la nature pourra conduire à changer l'image de la cité que nous avons actuellement et pourra nous suggérer une nouveau genre d'habitation dans le futur. La liaison de ces deux éléments concerne, non seulement les problèmes écologiques, mais aussi la culture que nous espérons créer.

をとり込む必要があるであろうか。都市は1つの定住様式として、その中にはさまざまな自然との協定を結ぶとしたらどのようなものであるべきか。都市環境と自然環境の新たな関係は、生態学的な問題ばかりではなく、文化の問題でもある。

**SESSION 2. 生体 living organism**  
人間はまず1個の生物体として存在する。それは、われわれ人間にとり内なる自然、もっとも身近かな自然である。人間的生体は、1個の自然として、内在的な個有の秩序をもつ。その能力は十分に開放される必要があり、そこに生体としての人間の喜びの源がある。

人間は百獣のうちでは、欠陥も多く能力も不十分な生きものとして生まれた。諸技術はこのひ弱な生体の保護と能力の拡大のためにある。したがって人間は有史以来、単なる生体として生活を営んだことはなく、その生活は生体とそれを助ける技術との複合体であったといてよい。現在もそしてこれからもこの点では変わることはない。

では問題は何か。問題はこの複合体を構成する生体と技術の間に乖離が生じ、今日の生活の中で大きくなりつつあることである。技術の発展は人類を百獣の王にした。しかし、現在、技術が生体に不快をもたらしている例が多く、その能力の開放と幸福に十分に貢献していないばかりか、その存立そのものを脅かし始めている。生体と技術の間の乖離はおそらく科学技術の独走というふうにもいいあらわされよう。その結果は、たとえば、自動車の無計画な氾濫、医薬の濫用など、多くの人々を危機に追い込むような事態を生んでいる。

ではこのような事態を克服する方法は何か。まず第1にわれわれは、人間的自然ともいべき生体に対する見方(生体観)の再定義をする必要がある。では、その再定義にどのような方向をとるべきなのであろうか。この再定義から、これからの技術観の在り方が導き出されるに相違ない。なおかつ、新しい生体の哲学を足場として生まれる技術は、生体と感性がもつ学習や順応といった不確定要素をもその体系の中にくみ込むものでなくてはならないかもしれない。このようなことは、結局これからの道具を含めた環境システムの在り方を決めてゆくことにな

## **SESSION 2. living organism**

Man is a living organism in the first place. It is nature closest to man, existing within himself. Man as living organism, a form of nature, has a unique order inherent to it, which should be made free so that it can be a primary source of human happiness.

Man is given birth with the most insufficient and immature capability as compared with his fellow animals. Various techniques for living were contrived to make up for these disadvantages and to protect his organism and to extend his potential capabilities. Since this is true, man has never been a living organism in the strict sense of the term and his life has been a sort of bio-technical complex, which will remain unchanged.

The problem with respect to this point is that the supposed incongruence between man as living organism and its supporting technology is widening in our life today. It appears that technology now is bringing out discomfort and even danger threatening our life, not to mention its insufficient contribution to our welfare. We face problems such as congestion caused by cars, inadequate medicine for the ill, and industrial pollution of our air and water and so on.

Then what can we do with these problem? First of all, we have to correct our view of man as living organism which is expected to lead to the revised view of technology as it really should be. The technology thus brought about, based on the renewed philosophy of man as living organism, must incorporate into the system the dynamic and uncertain factors like learning and adaptive functions on the part of organism. Things such as these are expected to determine the desirable state of environmental systems and tools within, thus promising the well-being and unrestricted development of human organism, on which, would depend to a great extent our spiritual satisfaction and creativity.

The development and the right application of technology that cater to man as living organism adequately must be pursued from the micro-level of man to tool system like cyborg through man's lying, sitting and walking behavior up to the macro-level of environmental fitness as in our urban setting. It seems that this

## **SESSION 2. organisme vivant**

En tout premier lieu, l'homme est un organisme vivant et la nature la plus proche de lui existe en lui-même. L'homme en tant qu'organisme vivant, une forme de la nature possède un ordre unique inhérent qui doit être libéré de sorte qu'il puisse devenir une source primordiale de bonheur humain.

Comparé aux animaux, l'homme est projeté dans le monde à sa naissance avec les aptitudes les moins appropriées et les moins développées. Diverses techniques furent inventées pour surmonter ces désavantages, pour protéger son organisme et pour étendre ses capacités potentielles. Etant donné cette réalité, l'homme n'a jamais été un organisme vivant au sens strict du mot et sa vie a été une sorte de complexe bio-technique, qui restera d'ailleurs inchangé.

Le problème à ce sujet est que le désaccord supposé entre l'homme en tant qu'organisme vivant et la technologie qui le supporte s'élargit de nos jours. Il appert que la technologie nous apporte maintenant de l'inconfort et même des dangers menaçant notre vie pour ne pas parler de la contribution insuffisante à notre bien-être. Nous avons maintenant à faire face à des problèmes tels que la congestion causée par les voitures, des médicaments inadéquats pour combattre la maladie, la pollution industrielle de l'air et de l'eau, etc.

Alors, comment pouvons nous faire face à ces problèmes? Tout d'abord, il nous faut changer notre vue de l'homme en tant qu'organisme vivant, correction qui nous amènera à revoir notre vue de la technologie telle qu'elle doit être. La technologie ainsi déterminée, basée sur une philosophie renouvelée de l'homme comme organisme vivant, doit incorporer dans son système les facteurs dynamiques et incertains tels que l'apprentissage et les fonctions d'adaptation de la part de l'organisme. Des choses de ce genre détermineront l'état désirable des systèmes d'environnement et des instruments à l'intérieur de ceux-ci, promettant ainsi le bien-être et le développement sans limite de l'organisme humain, d'où dépendront aussi, pour une grande part, notre satisfaction spirituelle et notre créativité.

る。それは生体としての人間の能力の伸長と幸福を約束するものでなくてはならない。主体の幸福は、適切な環境の最低基準(エンバイロメンタルシステム)を測る尺度となるばかりか、われわれの心の幸福や創造性とも結びつき、それを左右するものである。生体と適切なかたちで対応した技術の発展とその正しい適用を求めることは、サイボーグといったマイクロなレベルから、往住坐臥を経て都市生活というマクロなレベルにいたるまで考えられなければならない。それはまさにデザイン営為の原点を問うことにひとしい。

### SESSION 3. 素材 material

今日、われわれは2つの点で自然に対する見方を決定的なかたちで変えてしまったように思われる。第1に資源は有限であるという自覚であり、第2は地球上の物理的実体は形を変えながらも輪廻しているという認識である。

第1に関しては、今日までわれわれは自然が有する資源は無限であり、われわれはそれを人間的な秩序のパターンに組みかえていけばよいということを暗黙の前提としていた。この前提は、今日くつがえされようとしている。もしこのことが事実であれば、物を人間的秩序のパターンに組み変えること、すなわち、今日までのデザイン活動の目標となってきた。人間性と資源の涸渇という人類の生存にかかわる問題の再定式化とデザインプロセスの再定義がますます緊急なものとなりつつあると思われる。しかし、その方向へのわれわれの努力はまだ緒についていない。資源涸渇の問題は、デザイン活動を取りまく環境の変化、デザイン活動の与件の変化を引きおこし、それに対応するデザイン活動内部での思想及び方法の変化を促す。

この資源の問題と密接に関係しているのが物理的実体の輪廻の問題である。秩序の感覚を導きの糸としてデザインされた物が、結果的に創作者の意図に反して混乱を生んでいることをわれわれは見てきた。今日までのデザイン行為は、物が誕生するまでのプロセスの1部のみに関与し、物の誕生から消滅にいたるもう一方の過程に配慮を払うことは稀だった。今日までのデザインが、物のライフサイクルの全貌をその視野に収め得なかった以上、廃棄物処理やリサイクルなど生態学的窮状を眼前にして、今日

exploration is the kernel of design enterprise.

### SESSION 3. material

It appears that we have already changed our view of nature in a rather drastic way. That is, we are now quite aware of the fact that natural resources are limited and, secondly, physical entity on this planet circulates while changing its form.

As for the first, we have created things based on implicit assumption that nature has a limitless amount of resources and all we have to do is just to remake them for our benefit. But now the assumption is becoming decisively dubious. Then, how should we think of design activity as humanizing this world, that is, putting material things into the patterns of human order, in relation to this acute problem of the drain of resources which threaten human survival? The things we have to do is to reconsider our premises and methodology of design, in accordance with the changing conditions underlying our activities.

What is closely connected with this problem of resource shortage is the emerging awareness that everything we do have unintended adverse effects. We have observed around us many objects designed and guided by the sense of order, but, finally created confusion. The design activity so far has only to do with giving birth to products, but never have been concerned with the entire process, from birth to death. Put another way, we have not taken sufficiently into account the whole life-cycle of the products being made. This may be the reason why we have no answer when facing the problem of waste.

With these problem added to the difficulties concerning the raw materials to work with, we will be dealing with novel variables unseen before. This appears to be another restraint upon our creative process. But it is only within this limitation that the freedom of creation works. The limitation is the source of creativity, which is particularly true of design as a problem-solving activity. Things have not changed in this respect ever since the birth of modern design. What has to be changed is our view and method in planning man-made physical

Le développement et l'application correcte de la technologie qui s'applique adéquatement à l'homme comme organisme vivant doivent être recherchés à partir du micro-niveau de l'homme au système d'instruments, à travers les activités humaines consistant à s'asseoir, se coucher et marcher, jusqu'au macroniveau de l'adaptation à l'environnement. Il semble que l'exploration de ceci soit l'essentiel de l'entreprise du dessin.

### SESSION 3. matériaux

Il semble que nous ayons déjà changé notre vue de la nature de façon draconienne. En effet, nous sommes maintenant pleinement conscients du fait que les ressources naturelles sont limitées et en second lieu, les entités physiques sur cette planète circulent tout en changeant leur forme.

Au début, nous avons créé des choses en nous basant sur l'hypothèse implicite que la nature dispose d'une quantité illimitée de ressources et que tout ce que nous avons à faire est simplement de les utiliser pour notre bénéfice. Mais de nos jours, cette supposition est devenue tout à fait douteuse. Alors, comment devons nous penser l'activité du dessin comme humanisant ce monde, c'est-à-dire mettre les choses matérielles dans des cadres d'ordre humain, en relation avec ce problème aigu qu'est le drainage des ressources qui menace la survie de l'homme? Ce que nous devons faire, c'est de reconsidérer nos prémisses et notre méthodologie du dessin, en accord avec les conditions changeantes qui sous-tendent nos activités.

Un problème étroitement connexe à celui du manque de ressources est la prise de conscience grandissante que tout ce que nous faisons contient des effets adverses et inattendus. Nous pouvons constater que beaucoup de choses autour de nous créées et dessinées par le sens de l'ordre ont finalement engendré la confusion. Jusque récemment, l'activité de dessin n'avait qu'à s'occuper de donner naissance à des produits et elle n'avait jamais été concernée par le processus total, de la naissance à la mort. En d'autres mots, nous n'avons jamais pris suffisamment en considération le cycle total de vie des produits que nous fabriquons. C'est



のデザインが何らなすことを知らないのは当然のことといえよう。

デザインにおける処理すべき変数の数は、このことにより更にふえた。創作にとっての制約はますます強くなり、創作の自由を疎外するかに思える。しかし創作の自由は、制約の中の自由であり、制約をいわば創造の糧とする。このことに関しては近代デザインの誕生以来変りない。変らなければならないのは、人間生活を支える物的機構を計画してゆく際のわれわれの視点であり、方法である。

environment and tools. And the first step toward it is to redefine the design problems correctly, based on unbiased awareness of things in general around us.

peut-être là une des raisons pour laquelle nous nous trouvons sans réponse devant le problème des rebus et des déchets.

Ces problèmes s'ajoutant aux difficultés concernant les matières premières à travailler, nous allons nous trouver confronter avec des nouveautés imprévues auparavant. Ceci semble être une autre entrave mise sur notre processus créatif. Mais ce n'est qu'à l'intérieur de cette limitation que la liberté de création travaille. La limitation est la source de créativité et c'est particulièrement vrai du dessin comme activité apportant des solutions. Les choses n'ont pas changé sous cet aspect, même depuis la naissance du dessin moderne. Ce qui doit être changé est notre vue et notre méthode dans la planification d'environnement physique et d'instruments faits par l'homme. Le premier pas dans cette direction n'est autre que de redéfinir correctement les problèmes du dessin, en se basant sur une prise de conscience sans détour des choses en général autour de nous.

# INDIVIDUALS

**INDIVIDUALS** – 'Man the designer in search for himself.'

Aesthetics – 'the search for the essence of beauty.'

Identity – 'to see himself in the worlds of micro and the macro.'

Individuality – 'to see tools and environment as reflections of his efforts.'

**LES INDIVIDUS** – "L'Homme, architecte à la recherche de lui-même"

L'esthétique – "recherche pour une essence de la beauté"

L'identité – "se voir dans les mondes du macro et du micro"

L'individualité – "voir les outils et l'environnement comme réflexion de ses efforts"

## II – INDIVIDUALS

Here we are concerned with man as individual, a locus of experiences. The design mind and decisions incorporated into physical environment exert an enormous influence upon the nature of one's experiences, fostering his mind in one way or the other. His encounters contacts, joys as well as struggles with material things are truly part and parcel of his life. Man acts upon things and vice versa. We will be approaching the problem of our material culture as experienced by individuals. Put another way, our aim here is to express the human meanings of design enterprise which is to be pursued in the following sessions.

### SESSION 4.

#### aesthetics

The pursuit of beauty is inherent to human nature. The aesthetic contribution to products is supposed to be the major role of design activity. But the concept of beauty is subject to change so is its position in the whole context of material culture. Here we shall be primarily interested in the changing aspects of beauty as a quality of things.

The axiom of modern design, for example, is that system coincide with beauty. Beauty is a system and vice versa. But this axiom is not necessarily convincing any longer and some people think that both can be incongruent with each other. In the case of so-called system design, creating beauty is not the primary object and the concept of system cannot be a guiding principle in creating aesthetic quality. The topics such as these are supposed to be discussed in terms of materials and forms of material things.

Firstly, we are concerned with the sense of materials, which has undergone a drastic change with the replacement of natural materials by artificial ones. The sense of materials shared by people in former days, which was cultivated by the consistency of the technique employed and the regional culture embodied within it, used to be truly articulate. In experiencing materials, visual, tactile as well as olfactory sensations used to be employed. The fact that people could enjoy the materials on the part of producers and users alike, seems to be the evidence that a genuine culture did exist.

## II. INDIVIDUS

Ici nous nous trouvons concerné par l'homme en tant qu'individu, le lieu d'expériences. L'esprit de dessin et les décisions incorporées dans l'environnement physique exercent une influence énorme sur la nature de nos expériences, favorisant notre esprit d'une façon ou d'une autre. Les rencontres de l'homme, ses contacts, ses joies aussi bien que ses luttes avec les choses matérielles sont vraiment une partie de sa vie. L'homme agit sur les choses et vice-versa. Nous approcherons donc le problème de notre culture matérielle telle qu'expérimentée par les individus. En d'autres mots, notre but ici est d'exprimer les significations humaines de l'entreprise du dessin, qui doivent être poursuivies dans les sessions suivantes.

### SESSION 4.

#### esthétique

La poursuite de la beauté est inhérente à la nature humaine. La contribution esthétique aux produits est supposée être le rôle majeur de l'activité de dessin. Mais le concept de beauté est sujet à des changements, tout autant que sa position dans le contexte total de la culture matérielle. Ici nous nous intéresserons principalement aux aspects changeants de la beauté comme qualité des choses.

L'axiome du dessin moderne, par exemple, est que système coincide avec beauté. La beauté est un système et vice-versa. Mais cet axiome ne nous concainait plus et certaines personnes pensent même que les deux peuvent être en désaccord l'un par rapport à l'autre. Dans le cas de ce que l'on appelle dessin de système, la création de beauté n'est pas l'objet primordial et le concept de système ne peut pas être un principe nous guidant dans la création de qualité esthétique. Les sujets de ce genre sont supposés être discutés en termes de matériaux et de formes de choses matérielles.

Tout d'abord, nous devons être concernés par le sens des matériaux qui ont subi un changement profond à cause du remplacement de matériaux naturels par des artificiels. Le sens des matériaux que l'on retrouve chez les gens d'autrefois, sens qui était cultivé par l'uniformité des techniques employées et la culture régionale qui y prenait forme, ce sens des matériaux était parfaitement net. En

2. 人間……………経験の座としての個人  
形態……………形の意味と機能  
生態……………生甲斐の創造  
個性……………ものによる人格形成

## II. 人間 INDIVIDUALS

ここでのわれわれの関心は人間にある。物的環境は、そこに組み込まれているデザイン・マインドや、デザイン・ディジションによって、個人としての人間の経験の質を変化させる。そして心と精神を一定の方向で育み、その幸福に何らかの影響を与える。人はいかに“物”との葛藤、出会い、接触到その情念と思惟の多くの部分を費しているのだろうか。人は物に働きかけ、物に働きかけられる。われわれは、この人と物との接点、物にかかわる人の経験やその変化に目を向けて、現代の物質文化に迫っていきたいと思う。人間が自己を救済し、生甲斐を与えていこうとする全体的な営為としてのデザインの課題を考察しその人間的意味を探求することが、ここでの狙いである。「形態」、「個性」、「生態」の3つのテーマに沿って進行する。

### SESSION 4. 形体 aesthetics

人類はかつて自然の中に有用性を探しながら、その有用性ないし非有用性の証しとして、形の意味を把んできた。形態は機能に従うという近代デザインの原則はこの関係を再確認するための理論的なステートメントだったといえよう。しかし今、形は機能の限定を必ずしも受けることはなく、さまざまに展開し、変貌し、独立の王国をつくりつつあるかに見える。このような事態に、形の創造に関する理論を何らかのかたちで定式化する必要に迫られている。そこに至る道としてどのような方法をとれば良いだろうか。美は人間の本来的な欲求の対象である。そして、さまざまの美の概念の変遷にもかかわらず、美的価値を物につけ加えることがデザインの主要な仕事であることに今も変りはないであろう。ここでは、美とよばれる質の意味、変化とともに、物質文化の創造という全体的な脈絡における現在までのその位置の変化をも含ませて討議されることになるだろう。即ち、美はシステムであり、システムは美であるという近代デザインのテーゼは、今日必ずしも説得力があるとはいえないということである。いわゆる、システムのデザインにおいて美は第1義的ではないが、美しきもののデザインにおいてシステムは必ずしも第1義的ではないのではなかろうか。非合理的な質としての美が語られることもしばしばである。このような問題をも含めて、現代における「美」の運命が話し合われることになるであろう。

素材と美の関係に関しては、素材感として捉えられる。それは、本来自然材料によって培われてきた素材感覚の、人工材料への置換によって

With the avalanche of artificial materials nowadays, our sense of materials has gotten frayed acceleratedly. Because of the fact that the artificial materials such as plastics can be used for almost any purpose, the rather strict relation between the materials and the thing made out of it became blurred in many cases. It seems that we have to keep asking this problem of incongruence between our sense and artificial material so that we can use the latter not as imitation but as an original one. Then, what is the philosophy and method to do so?

Man used to grasp the meaning of various forms in his tireless pursuit of utility of things found in nature. Utility was the basis of form. Some forms are suggestive of utility and some are not. It may be that man's world has been brought about by his spiritual actions and reactions vis-a-vis material world. This had been true before modern design was established. The principle of modern design that form follows function was a repercussion against an era of decadence when the relationship between form and utility had become blurred. People spoke out this principle for the sole purpose of the reconfirmation of this relation. But now, again we are not quite sure of it. It seems that the various forms emerge independently, undefined by function, thus leading to the kingdom of their own. Forms reproduce themselves. We have to formulate a new function and meaning of form in our design practice, but, how can we do it?

One of the conceivable ways to do so is to know the ecology of forms in people's daily life. That is, defining many factors involved in forms including those factors which are psychological, cultural and social and their interrelations, seems to be a necessary step toward our goal which is to formulate the theory of form today.

expérimentant les matériaux, ces gens utilisaient leurs sens visuel, tactile tout autant qu'olfactif. Le fait que ces gens pouvaient jouir des matériaux comme producteur aussi bien que comme consommateur semble indiquer qu'il y avait là une véritable culture.

De nos jours, au milieu de l'avalanche des matériaux artificiels, notre sens des matériaux s'est éffrité de façon accélérée. Comme les matériaux artificiels tels que les plastics peuvent être utilisés dans n'importe quel but, la relation stricte entre les matériaux et la chose que l'on produit à partir d'eux est bien souvent voilée.

Il semble que nous devons continuer à réfléchir sur ce problème de désaccord entre notre sens et le matériau artificiel, de telle sorte que nous puissions utiliser ce dernier, non pas comme imitation, mais comme original. Mais quelle est alors la philosophie et la méthode pour y arriver ?

Dans sa poursuite incessante de l'utilité des choses découvertes dans la nature, l'homme a appris à saisir la signification de formes diverses.

L'utilité était la base de la forme. Certaines formes suggèrent l'utilité et certaines pas. Il se peut que le monde de l'homme ait été déterminé par ses actions et réactions spirituelles vis-à-vis du monde matériel. Ceci a été vrai avant que le dessin moderne ne soit établi. Le principe du dessin moderne selon lequel la forme suit la fonction était une répercussion contre une ère de décadence, au moment la relation entre la forme et l'utilité est devenue voilée. Les gens ont exprimé ce principe dans le seul but de réaffirmer cette relation. Mais à présent, de nouveau, nous n'en sommes plus tout à fait sûrs. Il semble que les différentes formes émergent indépendamment, indéfinies dans leur fonction, et partant, conduisant à leur propre royaume. Les formes se reproduisent elles-mêmes. Nous devons formuler une nouvelle fonction et une nouvelle signification de la forme dans la pratique de notre dessin. Mais comment pouvons nous y arriver.?

Une des façons concevables est de connaître l'écologie des formes dans la vie quotidienne des gens. Définir de nombreux facteurs enveloppés dans des formes et comprenant les facteurs

生じた混乱と麻痺によって代表される。人々の素材への感覚は、材料固有の性質と工法の調和、季節性、地方性といったさまざまなニュアンスによって代表される。人々の素材への感覚は、材料固有の性質と工法の調和、季節性、地方性といったさまざまなニュアンスによって織りあげられ、ひとつの文化体系を成していた。ここには視覚ばかりではなく、嗅覚、触覚も素材を経験する生体の機能であり、その人間的意味を楽しむことができた。物との交流において、人間の諸感覚が楽しみながら、かつ明晰であったことは、そこに文化があったことの証しに他ならない。

この物質と感覚の精緻な対応が喪失したのは今に始ったことではないが、近來とくにその加速度を増しつつある。人工材料は応用力が広く、多目的に活用し得るものが多い。それだけに、従来つくりあげられていた素材と物との対応関係が崩れ、物質世界との対話の貧困化、材質感覚の単調化を招いている。新材料、人工材料を駆使する現代産業がデザインの対象となっている今日、人工材料と素材感との葛藤をどう捉えるかを、あらためて問い直さねばならない。人工材料を、オリジナリティをもって用いるための哲学、方法は、何であろうか。

その1つの方向として、さまざまに分類されるであろう形の意味機能を、人々の現実生活の中で定義するという作業があるであろう。材料、用途、技術、そして社会的要素、心理的、文化的な要素をも、形の決定要素に加えていく。こうした形の形成に関与する雑多な要素の相互連関を、あるべき造形の指導原理を模索するなかで、明らかにしていくことがこのセッションの課題になるであろう。

#### SESSION 5. 生態 identity

生産志向型社会から消費志向型社会へと1つの社会が移行すると、それとともに、人々の生活のパターンは変貌する。同時に、人々の人生における中心的関心事にも変化がおきる。禁欲的な生産型モラルから消費中心のモラルに、そして、より良い環境の創造という問題に決定的に移行していく、それだけではない。その精神的風土、社会思潮も変化の兆しを見せ始めている。生物としての生存の問題から一応解放された今日の都市社会ほど、精神上の拠りどころの必要性が、切実な問題になったことはかつてなかったのである。どこに生活を組織づけるべき原点を見い出してよいのか。今日叫ばれているアイデンティティの問題が、権力への接近や、権力の再配分といった極めて政治的な要求と

#### SESSION 5. identity

Most people so far have had a sort of collective fervor for the acquisition of consumer goods, which has been their central life interest in this consumption-centered society. But an indication is that they are no longer satisfied with meeting their needs piecemeal but aspire for a more comprehensive solution of things around them. Yet they have not been able to find a clue to it. They need a focal point to organize their life. Then, the question is whether design can help find the focal point for them in some way or another with its resources and creativity.

Underlying the outcry for identity is rather radical search for the whole man that cannot be segmented in any sense. Their struggles may take many forms. Their interest in organizing and guaranteeing their life with the comprehensive concept of environment as a guide is one of the cases in point. The fact that the concern with better environment has come decisively to the fore as their central life interest is quite obvious.

The identity problem as we have it today in a highly organized and technological society is social as well as political in its nature. Individuals are no longer anonymous but emerge as outspoken social beings. It seems that they are asking for a redistribution of and an access to power which is at once social and political. But we believe that the identity problem is closely connected with the kind of physical environment they hope to live in.

Designers can no longer assume people as consumers who get design service as it comes to them. Therefore, the goal and methods of design activity must change accordingly. The question is, what the goal will be and what kind of methods is to be employed.

psychologiques, culturels et sociaux aussi bien que leurs interrelations semble donc une démarche nécessaire vers notre but qui consiste à formuler la théorie des formes aujourd'hui.

#### SESSION 5. identité.

Jusqu'il y a peu, la plupart des gens semble avoir éprouvé une sorte de ferveur collective pour l'acquisition des biens de consommation et ceci a été l'intérêt central de leur vie dans cette société contrée sur la consommation. Mais on découvre des indications du fait qu'ils ne sont plus désormais satisfaits en répondant à leurs besoins, mais qu'ils aspirent à une solution plus totale des choses qui les entourent. Cependant, les hommes n'ont pas encore trouvé d'indice leur permettant d'arriver à cette solution. Ils ont besoin d'un point focal pour organiser leur vie. C'est pourquoi la question est de savoir si le dessin pourra les aider à trouver ce point focal d'une façon ou d'une autre, en se servant de ses ressources et de sa créativité.

En dessous de la recherche d'identité, il y a plutôt une recherche radicale pour l'homme total qui ne peut en aucune façon être segmenté. Les combats de l'homme peuvent prendre toutes sortes de formes. Les intérêts de ces hommes pour organiser et garantir leur vie avec un concept d'ensemble de l'environnement comme guide est un des points qui nous intéresse. Le fait que les hommes sont préoccupés par un meilleur environnement au point que ceci est devenu le centre vital de leurs intérêts est plus qu'évident.

Le problème de l'identité dans une société hautement organisée et technologique telle que nous la voyons aujourd'hui est social tout autant que politique dans sa nature. Les individus ne sont plus des anonymes désormais, mais ils émergent carrément comme des êtres sociaux. Il semble qu'ils demandent une redistribution et un accès au pouvoir, qui est en même temps social et politique. Mais nous croyons que le problème d'identité est étroitement uni au genre d'environnement physique dans lequel ils espèrent vivre.

Les dessinateurs ne peuvent plus considérer les gens comme des consommateurs qui prennent le service de dessin comme

して現象していることは確かであるが、その根底に、whole manとしての個人々人を実現していくという社会的で強い期待、要求がある。ここで個人々人とは、物をいう人間であり、抽象的な個人ではなく、社会的存在としての個人の相貌を強めている。そして、もはや、断片的な欲求を満たすだけでは満足できず、より包括的な解決を志向しているかにみえる。こうしたことが、未だ、明確ではないにしろ、物的環境の場にも、その相対物をもっていることはいうまでもない。

では一体、デザインの側で、このような個人々の事態の変化に対して、どんな用意がなされているか。デザインのターゲットにも変化が起きるだろう。どのような、ターゲットが望ましく、可能なのだろうか。デザインの方法論に関してはどうか。人々の生活の中心的関心における変化は、デザインの哲学および、それに続くデザイン活動の構造的変化を促さずにはおかないだろうか、ではどのような方向をとるべきなのだろうか。

#### SESSION 6. 個性 individuality

「もの」による体験の集積によって人格の多くの部分が形成される。ここでは「もの」による体験の方向と質がどう人格形成に反映され、人間活動を実体化してゆくかを個人々のレベルにおいてみてゆこうとするものである。工業化社会のもたらした「もの」の世界の変貌は、道具を使い込むという接し方から道具を使い捨てる姿勢への転換、そして、道具をいたわらない傾向を生んだ。時間をかけた道具との対話を通じて、道具とその特異な関係をとり結ぶことが難しくなった現在その結果が、どう人格形成に影響するのだろうか。また量性の画一性は、物を通じての自己表現の契機をつみとり、一方では、地域文化の特色性をも喪失させたのではないのか。こうしたことの結果は、生き甲斐の本質的な問題に関わる影響を与えているようにみえるが、それは思いすごしだろうか。個人は「もの」のレベルにだけ対応するのではない。環境もまた、個人のレベルにおいて体験される。いわば内的環境の問題である。環境認知、エンバイロンメンタル・ストレスなど“経験としての環境”は、それからの考察と研究の対象として意義を増すに相違ないであろう。個性と「もの」との交渉はいかにあるべきか。そして個人、人格の発展を創造的に助長する環境をいかにしてつくるべきか。こうしたことが、この分科会での現代デザインの基本問題として語られるだろう。

#### SESSION 6. individuality

Man's personality is formed, to a great extent, by his accumulated experiences concerning material things. We have to probe into this dynamic process and to try to determine how it effects the nature and direction of his mental life. We no longer feel an attachment to a particular object amid this world flooded with consumer goods. It is rather difficult for anybody to have a unique liaison or history with the object he happens to encounter. This change of attitudes toward material things on the part of individual seems to have gradual yet tremendous effect upon his personality and identity as well. If so, what can designers do about it? Or we don't have to worry about it because individuality as we call it is simply a vestige of modern humanistic tradition and is not a problem to work on?

But, at least, we are convinced that understanding the nature of one's experiences with respect to material things is important indeed and provide a datum plane not only for design education but also for education in general. An individual experiences environment. What matters here is environment as experienced by him such as environmental perception, environmental stress and the like. What is true of material things is also true with regard to environment. One's inner environment as we call it may be getting important increasingly as a frame of reference in planning our physical environment.

We are asking here how man's interactions with material things are and the way in which we can create the environment and better serve his spiritual satisfaction.

on veut bien le leur donner. C'est pourquoi, l'objectif et les méthodes de l'activité du dessin doit changer en conséquence. Mais la question est de savoir quel sera cet objectif et quelles sortes de méthodes seront employées.

#### SESSION 6. individualité.

Pour une grande part, la personnalité de l'homme est formée par l'accumulation de ses expériences à l'égard des choses matérielles. Nous devons souder ce processus dynamique et essayer de déterminer comment il agit sur la nature et la direction de sa vie mentale. Dans ce monde inondé de biens de consommation, nous ne sentons plus d'attachement pour un objet Particulier. Pour chacun de nous, il est très difficile sinon impossible d'avoir une relation ou une histoire avec un objet donné que l'on rencontre par hasard. Ce changement d'attitude à l'égard des objets matériels de la part des individus semble avoir un effet progressif et profond sur la personnalité et même l'identité de l'homme. Si les choses en sont ainsi, que peuvent faire les dessinateurs? Ou bien, n'avons nous pas à nous préoccuper de ce problème, puisque l'individualité, comme nous l'appelons, est tout simplement un vestige de la tradition humaniste moderne et qu'elle ne mérite pas notre attention?

Néanmoins, nous sommes convaincus que l'intelligence de la nature de nos expériences à l'égard des choses matérielles est importante quand même et qu'elle fournit des données, non seulement pour l'éducation du dessin mais aussi pour l'éducation en général. Un individu expérimente l'environnement. Ce qui importe ici c'est l'environnement comme expérimenté par lui, telle que la perception de l'environnement, le stress de l'environnement et des choses du même genre. Ce qui est vrai des choses matérielles l'est aussi en ce qui regarde l'environnement. L'environnement intérieur de l'homme, comme nous l'appelons peut devenir de plus en plus important comme cadre de références dans la planification de notre environnement physique.

Ce que nous nous demandons ici c'est: comment sont les interactions de l'homme avec les choses matérielles et comment nous pouvons créer l'environnement et mieux servir sa satisfaction spirituelle.

**COMMUNITY** – ‘Man the designer of his community.’

Participation – ‘the necessary element of the creation of communities.’

Mobility – ‘mobility as it affects communities.’

Evolution – ‘technological progress as it relates to the quality of community life.’

### III – COMMUNITY

Community is a basic organizational unit which is very useful in thinking about the physical environment and the tools within. Unlike society, which is abstract, community with a spatial boundary can be, more or less, visualized.

It has also enough variables to work with when we try to have a comprehensive picture of environment as a whole. Besides, community as assumed by us, is a unified world with social, cultural, psychological as well as physical aspects of environment put together in a consistent manner. This is why we tend to take community as a conceptual guide in planning the environment. Our design problems begin when community, such as this, is put into the dynamic process of change. **COMMUNITY** will be discussed in the following sub-themes; participation, mobility and evolution.

#### SESSION 7.

#### participation

It is the designers' task to make physical environment beautiful, particularly man-made environment. But, in actuality, it is the forces outside design activity that determine its basic character. We are increasingly aware that the so-called design decisions are nothing but a part of whole process concerning environmental construction. Thus, the goal of design as humanizing physical environment looks too ambitious and even illusionary.

The first things we have to do in this regard is to pinpoint the very entity that makes environmental decisions. The members of the community come first. Even if they do not participate in actual planning, the mere fact that they live there every day determines the environment as it is. They may not know what they like, but, they do know what they do not like. Put in a different way, even a deserted environment can be made resurgent by being acted upon and lived in by these people. Now it does not make a lot of sense if designers continue to play a missionary role to these people. Designers' orientation such as this might even postpone the effective solution of the most problematic aspect of our environment.

**LA COMMUNAUTE** – “L'Homme, architecte de sa communauté”

La participation – “L'élément nécessaire pour la création de communautés.”

La mobilité – “la mobilité comme facteur affectant les communautés.”

L'évolution – “le progrès technologique sous l'angle de ses rapports avec la qualité de la vie communautaire.”

### III, COMMUNAUTE.

La communauté est une unité de base, organisée et elle est très utile lorsqu'il s'agit de penser à l'environnement physique et aux instruments à l'intérieur. A la différence de la société, qui est abstraite, la communauté, ayant une frontière spatiale, peut être plus ou moins visualisée.

Elle possède suffisamment de variables sur lesquels on peut travailler lorsque l'on cherche à avoir une image complète de l'environnement dans son ensemble. En outre, la communauté comme nous l'assumons, est un monde unifié comprenant des aspects sociaux, culturels, psychologiques et physiques, rassemblés d'une façon consistante. C'est la raison pour laquelle nous avons tendance à prendre la communauté comme un guide conceptuel dans notre planification de l'environnement. Nos problèmes de dessin commencent lorsque la communauté est prise par le processus dynamique du changement. La **COMMUNAUTE** sera discutée dans les sous-thèmes suivants: participation, mobilité et évolution.

#### SESSION 7.

#### participation.

C'est la tâche des dessinateurs d'embellir l'environnement physique et en particulier l'environnement fait par l'homme. Mais, en réalité, ce sont les forces extérieures à l'activité du dessin qui déterminent son caractère de base. Nous nous rendons de plus en plus compte que les soit-disant décisions du dessin ne sont rien d'autre qu'une partie d'un processus d'ensemble concernant la construction de l'environnement. Ainsi, l'objectif du dessin qui serait d'humaniser l'environnement physique peut sembler trop ambitieux et même illusoire.

La première chose que nous avons à faire à ce sujet est de mettre en veilleuse l'entité même qui fait les décisions de l'environnement. Les membres de la communauté passent avant tout. Même s'ils ne participent pas effectivement dans la planification, le simple fait qu'ils y vivent chaque jour détermine l'environnement tel qu'il est.

Il se peut qu'ils ne sachent pas ce qu'ils

# COMMUNITY

### 3. 社会……………変化する実体としての社会

参加……………環境形成の主体、生活者の役割

移動……………移動と環境の生理学

進化……………物的近代化と精神的側面との調和

### III. 社会 COMMUNITY

コミュニティは、環境について考える場合、もっとも基本的かつ有効な社会組織上の単位である。それは抽象的な“社会”と違って目に見えかつ実感として描きつかまえることのできるユニットである。と同時に、われわれが環境について包括的像をもとうとする際に、諸種の変数を必要かつ、充分にもっている。コミュニティというコンセプトには、社会的、文化的、心理的かつ物的環境の統一性が前提とされている。そして、われわれの課題は、このようなコミュニティが動的なプロセスに組み込まれてゆくと同時に提出され始めるのである。参加、移動、進化は、生態学的なユニットとしてのコミュニティのダイナミックスを構成する3つの主要な要素である。

#### SESSION 7. 参加 participation

デザインは、物的環境とくに人工環境を、美しくかつ住みよいものにすることがその仕事である。しかし現実には、物的環境の形成は、いわゆるデザイン・ディージョンの外側にある諸力によって行われている。デザイン的決定は、環境にかかわる無数の決定の中の極めて一部でしかない。つまり、物的環境の“人間化”というデザインの目標は、幻想にみちたものになろう。そこで作業としては、日々の決定行為の主体を明らかにすることであるが、第一にあげられるのがコミュニティの住民自身である。コミュニティの住民計画に参加しなくてもそこに毎日住んでいることそのことだけで環境の性格を決定しているのである。たとえば、物的環境はデザイン行為がなされなかったとしてもその環境に愛着を持ち、住まうことがその物的環境を生きたものにするだろう。

このように考えると、われわれデザイナーが、生活者に対して、啓蒙的姿勢をとり続けることは、有効な解決を遅らせると同時にデザイン活動そのものを空洞化させる危険がある。

では、プランナーと、彼が差し出すプランに力を揮う組織されていない力との関係はどのように把握されるのであろうか。両者の決定を有効な形で結びつけるチャンネルの性質は何なのか。プランナーに何ができるのか。彼の仕事は、

If the above-mentioned happens to be true, how can we understand the relationship between the plans the designers propose and the overwhelming forces which are seemingly unorganized? Is there any effective channel that may be able to connect the two? What can designers do in this regard? Is it their role to provide several alternatives for people to choose from? Or is it their task as an expert to organize the environmental decision of people in an effective way? Or, is it their role to just provide information concerning environment? It seems that the environment for the whole man would be made possible when the new way of participation will be found. The question is, 'how can we accomplish this?'

At this session, the members of the community and their decisions which have been regarded irrelevant to design will be taken into consideration as a powerful factor in determining environment. Their relation to the planning decisions will be discussed also.

aiment, mais ils savent bien cependant ce qu'ils n'aiment pas. En d'autres termes, même un environnement désert peut revenir à la vie si on y agit et si des gens y vivent. Actuellement, cela n'aura pas beaucoup de sens si les dessinateurs continuent à jouer un rôle de missionnaire à l'égard de ces gens. Une orientation de ce genre de la part des dessinateurs pourra même postposer la solution effective de l'aspect le plus problématique de notre environnement.

Si ce que nous venons de dire est vrai, comment peut-on comprendre la relation entre les plans que les dessinateurs proposent et les forces irrésistibles qui semblent non-organisées? Existe-t-il un canal efficace qui pourra réunir et connecter les deux? Que peuvent faire les dessinateurs à cet égard? Est-ce leur rôle de fournir plusieurs alternatives parmi lesquelles les gens pourront choisir? Est-il de leur devoir, comme expert, d'organiser les décisions des gens sur l'environnement d'une façon efficace? Ou bien encore, est-ce leur rôle de fournir simplement des informations au sujet de l'environnement? Il semble qu'un environnement pour l'homme total sera rendu possible lorsqu'une nouvelle façon de participation sera trouvée. La question est maintenant: "Comment pouvons-nous accomplir ceci?".

A cette session, les membres de la communauté et leurs décisions, qui ont été considérées comme sans valeur pour le dessin, seront prises en considération comme un facteur puissant pour déterminer l'environnement. On discutera également leur relation aux décisions de planification.

物的環境に関する人びとの無数の決定を、エキスパートとして組織づけることが、あるいは、選択の為の余地を提供することなのか、それとも、単に有効と思われるインフォメーションを提供することなのか。プランナーと一般生活者との双方のあいまいな推測によってつくられてきた今日までの物的環境は、新しい「参加」の方法をみ出すことによって、“全人のための環境”の可能性をもつと思われるが、ではその方法は、どのような形が望ましく、かつ可能なのであろうか。この分科会では今日まで、デザインとは直接関係がないとされながら、実際には、物的環境形成にあずかってきたコミュニティの成員というファクター、及び、それとプランニング・ディシジョンとの関係について語られることになるだろう。

#### SESSION 8. 移動 mobility

人々は、農村から都市へ、都市から都市へまた都市内において移動する。通勤、通学という日々のパルスもある。また、トレーラーハウスに乗って、かつての遊牧民のように流浪する人々もいる。かつまた、自動車の増加によってシンボライズされるように、現代人に特有な、移動すること、それ自体への情熱がある。

こうしたわれわれ現代人の空間行動は、コミュニティ・オーガニゼーションはもとより、それを通じての物的環境のシステムと密接にかかわり合う。ここに、環境の生態学にかわる環境生理学の必要が生まれる理由がある。

こうして、移動する人々とコミュニティ・オーガニゼーション・環境、そして環境の広い意味でのコンポーネントとも言える道具との関係は、絶えず変化していく。この変化の原因はなにか。それは、物的環境のシステムの欠陥に由来するのだろうか。あるいは、さまざまな種類のチャンスを探して動く人々によりひきおこされ、環境の緩慢な変貌を、そのあらゆるレベルでひきおこすプロセスなのだろうか。ともあれ、開放社会におけるこうした現象は、物的環境の人間の意味に関心あるすべての人々にとって見逃すことはできないであろう。現代人にとって、移動は、非日常的ではなく、日常的な生活である。ではその生活を有意義で、快適にするために、デザインの立場から何を、寄与できるだろうか。

#### SESSION 8. mobility

Why do people or families move? They move from rural to urban, from one city to another, and even within the same city. There is also the daily pulse of commuting. Besides, some people move around on the surface of land by driving trailer-houses just like the nomads of bygone age. Flood of cars may stand for the fervor of our contemporaries for moving around itself. The spatial behavior of modern man as indicated in these instances has a great direct relevance to community organization like neighborhood and the system of man-made physical environment through the organization. Hence the need for environmental physiology in place of environmental morphology. Thus, the interrelation among nomadic people of our age, community organization, physical environment and tools as components of environment are subject to constant change on a physical as well as a spiritual level.

Then, again, why do people move? Is it because of the defects of the physical environment as a system? Or, is the move triggered by the people in search for better chances of all sorts all over the land? At any rate, phenomena such as these in an open society should be taken into account by those who are concerned with the human meaning of man-made physical environment, because they mirror the joys and pains of people. For our contemporaries, spatial behavior is one of the most important aspects of 'change' in our society.

#### SESSION 8. mobilité.

Pourquoi les hommes ou les familles se meuvent-ils? Ils bougent des régions rurales vers les régions citadines, d'une cité à une autre et même à l'intérieur d'une ville donnée. Il y a également le mouvement quotidien pour aller à son travail. De plus, certaines personnes circulent par-ci par-là en tirant des caravanes derrière leurs voitures, un peu comme le faisaient les nomades du temps passé. Le flot des voitures est là pour indiquer la ferveur de nos contemporains en ce qui concerne le mouvement. Ce comportement spatial de l'homme moderne, comme l'indique ce que nous venons de dire, possède un rapport important et direct avec l'organisation de la communauté, tel que le voisinage et le système d'environnement physique construit par l'homme grâce à l'organisation.

De là le besoin pour une physiologie de l'environnement plutôt que d'une morphologie de l'environnement. Ainsi, l'interrelation parmi les nomades de notre époque, l'organisation de la communauté, l'environnement physique et les instruments en tant que composants de l'environnement sont sujets à des changements constants à un niveau physique tout autant que spirituel.

Mais posons nous à nouveau la question: "Pourquoi les gens se meuvent-ils"? Est-ce en raison des défauts de l'environnement physique comme système? ou bien ces mouvements sont-ils déclenchés par des hommes en quête de meilleures chances de toutes sortes, où que ce soit? En tous cas, des phénomènes de ce genre dans une société ouverte doivent être pris en considération par ceux qui sont préoccupés par la signification humaine de l'environnement physique construit par l'homme, car ils reflètent les joies et les peines des hommes. Pour nos contemporains, le comportement spatial est un des aspects les plus importants de "changement" dans notre société.



移動は、現代社会における“変化”の重要な一側面を形成している。

## SESSION 9. 進化 evolution

コミュニティの形成は、いわば、住民の願いの合力として現われるものでなくてはならない。しかし、現実には、もうひとつの力が社会進化をおしすすめ、いわば、コミュニティに対する外力となり、その外的環境条件となっている。これが、近代化を推し進める力であり、個人を構成単位とするコミュニティとの葛藤の起点となっている。この社会進化の内力と外力との葛藤を把握することが、デザイナーを含めて、現代の知恵者の中心課題となる。

近代化とは、急速な生産力の増大ないし、技術進歩にともなう社会変化の総体である。それは、人々の生活様式に、また時間空間意識に作用してきたが、人々の幸福と必ずしも結びつかないばかりか、苦渋に満ちたプロセスを伴ってきている。たとえば、物質的な豊かさや精神的な虚無感の同居、あるいは、物質の多様化による生活行動の混乱といった形であらわれた。テクノロジーと、コミュニティの社会制度、及び、その住民のモラルの同時的な発展を意味しなかったのである。

この分科会では、こうした意味での近代化の捉え直しと、モダンデザインの意義を新たに問い直す必要がある。そして、それは、モダンデザインと広く社会的諸力との誤差の検討から始まるものであろう。このような考慮の上では、このモダンデザインの哲学は、どのような形、方向において可能なのであろうか、そして、近代化の実質的な推進本体であるコミュニティ外の諸力、その代表である企業や、国家の役割について考えなければならない。

## SESSION 9. evolution

The community should be formed in such a way so as to realize the will and desire of all its members. But, in actuality, the so-called modernization that is external to the community exerts an enormous influence upon it and the way it is. It is the task for intellectuals, including designers, to understand and to do something about the conflicts brought about by the friction between the two forces, one of which is internal and the other external. Modernization as we define it here refers to the total change of a society due to the rapid increase of productivity and technological developments. It has brought about change in the life style of people and their time-space consciousness as well. It has often been accompanied by the painful adaptation on the part of community members like the sense of uneasiness or void amid material prosperity. Modernization did not mean the simultaneous development of technology, the social institutions of community and the moral of people within the community.

The so-called modern design seems to have been a heroic statement of spiritual aspect of modernization idealized as social progress. If so, the departure of design from lives of common people today may be built in the philosophy of modern design itself. It may be that modern design is a high culture, a form of subculture. It seems necessary to redefine it and to reformulate its significance with respect to the lives of the common people. To begin with, we may have to reevaluate and measure exactly the departure of design from the social and cultural forces operating in a community.

## SESSION 9. évolution

La communauté devrait être formée d'une telle façon qu'elle permet la réalisation de la volonté et des désirs de tous ses membres. Mais en réalité, le soit-disant modernisation, qui reste extérieure à la communauté, exerce une influence énorme sur elle et sur la façon dont elle existe. C'est la tâche des intellectuels, y compris des dessinateurs, de comprendre et de faire quelque chose au sujet des conflits engendrés par la friction de deux forces, dont l'une est intérieure et l'autre extérieure. La modernisation, comme nous le définissons ici, s'applique au changement total de la société, en raison de la croissance rapide de la productivité et des développements technologiques. Elle a amené des changements dans le style de vie des gens, tout autant que dans leur prise de conscience du temps et de l'espace. Elle a souvent été accompagnée par une adaptation pénible, devant être réalisée par les membres de la communauté, entraînant une impression de malaise et de vide au milieu de la prospérité matérielle. La modernisation n'a pas montré un développement simultané de la technologie, des institutions sociales de la communauté et du moral des habitants à l'intérieur de la communauté.

Le soit-disant dessin moderne semble avoir été une déclaration héroïque de l'aspect spirituel de la modernisation idéalisée comme progrès social. S'il en est ainsi, la séparation du dessin à partir de la vie des gens ordinaires peut se retrouver dans la philosophie du dessin moderne lui-même. Il se peut que le dessin moderne soit une haute culture, une forme de subculture. Il semble nécessaire de la redéfinir et de reformuler sa signification à l'égard de la vie des gens ordinaires. Pour commencer, nous devrions réévaluer et mesurer exactement quelle distance sépare le dessin des forces sociales et culturelles qui agissent dans la communauté.

# CULTURE

## IV. 文化 CULTURE

今日、われわれは“文化”をもっているだろうか。おそらくこの問いに対する答は、否であろう。その理由の1つは、あらゆる意味の環境が異常に、かつ急速に拡大したことがある。さらに社会移動の激しさも、文化をもちにくいことの理由であろう。地理的、社会的、あるいは情報的環境が、今日開放的になったことで、首尾一貫した様式をもつ文化の形成を難かしくしている。そして急速な経済成長にともなう社会の構造的変化も、その一因であるかもしれない。このような状況において、人々はどのように物事に取組んでよいか分からない。文化は、心のやすらぎなくしては成長せず、逆にある文化は心の平和をそこに住む人々にもた

**CULTURE** — ‘Man the designer of his culture.’

Image — ‘as the essence of Man’s action — more real than reality.’

Value — ‘the universal measure of Man’s world.’

Communication — ‘Transmission and transformation of culture.’

## IV — CULTURE

Do we have culture today? Perhaps the answer will be no. Then, why not? One of the reasons is that our environment, in all its aspects, has expanded to a drastic and unusual degree. Any place far away from us can be our environment because of the fact that any small event up there could affect our daily life. The drastic social mobility also may make it hard to have a stable culture. It is rather difficult to have culture with consistent style, because our geographical and informational environments are too open.

The structural change of society due to the rapid economic growth is also responsible for it. In a situation undergoing accelerated change like this, people do not know what to do and how to do it. There should be no culture when people cannot share the common assumptions about things around them and therefore are not sure of their behavior. Culture brings into people in its sphere the peace of mind without which culture could not exist in the first place. Culture provides people with identity and clear definition of themselves.

We ask if we have culture with respect to the environment and tools within. In other words, do we have style at all? Again the answer will be no. While a lot of materials are being added to the physical scene continuously, we have not been able to give any clear configuration or style to them. Put another way, our environment today cannot either afford peace of mind to people or elicit creative responses from them.

Then the question is what can design do about it. The following three sessions, that is IMAGE, VALUE, COMMUNICATION are intended to pose effective questions and to find out possible clue to the answers.

**LA CULTURE** — “L’Homme, architecte de sa culture.”

L’image — “en tant qu’essence de l’action de l’Homme — plus réelle que la réalité.”

La valeur — “la mesure universelle du monde de l’Homme.”

La communication — “transmission et transformation de la culture.”

## IV. CULTURE.

Existe-t-il une culture de nos jours? Peut-être la réponse doit être négative. Mais pourquoi? un des raisons c’est que notre environnement, sous tous ses aspects, s’est étendu à un degré énorme et inhabituel. N’importe quel endroit, loin de nous, peut être notre environnement en raison du fait que n’importe quel petit événement qui s’y passe peut affecter notre vie quotidienne. La mobilité sociale formidable également peut rendre difficile l’acquisition d’une culture stable. Il est assez difficile d’avoir une culture avec un style uniforme car nos environnements géographique et informationnel sont trop ouverts.

Mais le changement structurel de notre société, en raison de la croissance économique rapide est également responsable. Dans une situation subissant des changements accélérés comme c’est le cas, le gens ne savent plus que faire et comment agir. Il ne devrait pas y avoir de culture lorsque le gens ne peuvent pas partager les postulats communs au sujet des choses autour d’eux et lorsqu’ils ne sont pas sûrs de leur comportement. La culture apporte aux gens qui sont dans sa sphère la paix de l’esprit sans laquelle la culture n’existerait pas du tout. La culture procure aux hommes une identité et une définition claire d’eux-mêmes.

Nous nous demandons si nous avons une culture à l’égard de l’environnement et des instruments à l’intérieur. En d’autres mots, en définitive, avons-nous un style? Une fois encore, la réponse doit être négative. Alors qu’une foule de matériaux s’ajoutent continuellement à la scène physique, nous n’avons pas été capables de leur donner une configuration claire ou un style. Disons cela en d’autres termes, notre environnement d’aujourd’hui ne peut ni assurer la paix de l’esprit aux hommes, ni faire faillir en eux des réponses créatives.

Alors la question se pose: que peut faire le dessin à ce sujet.? Les trois sessions suivantes, à savoir l’IMAGE, la VALEUR et la COMMUNICATION cherchent à poser des questions et à découvrir des indices menant à des réponses.

4. 文化……………設計母体としての文化  
想像……………内的環境と外的環境  
価値……………サブカルチャーとその影響  
伝達……………コミュニケーションとしての文化

らす。文化は諸個人にアイデンティティを、生  
甲斐を、自己についての明瞭な定義を供給する  
ものである。

文化が、物的環境とそれを構成する道具につ  
て言われるとき、それらが様式をもっているか  
どうかという問いにおきかえられはしないだろ  
うか。では、この点でわれわれの道具と環境は  
どうであろうか。答えは再び否である。世界は  
その物的情景に多くの“素材”を間断なく提供  
しつつある一方で、われわれはそれらに何の形  
(configuration)も様式と与えることができない  
ている。言いかえれば現在の環境は、人々の心  
にやすらぎを与えず、人々から新鮮な反応をも  
ひき出すことができないている。

このような状況に対して、デザインに何ができ  
るのだろうか。イメージ、価値、コミュニケー  
ションの3つの分科会は、そのような問いを一  
層深めるための、そして、回答への何らかの糸  
口をさがすための場として設定された。

#### SESSION 10. 想像 image

あらゆる人間的営為の発端にイメージがある。  
イメージは、創造の、計画行為の一番最初の段  
階である。計画行為にかぎらず、人々は、1つ  
の行為を起す前に、待ちうけている状況に関す  
るイメージをもち、それをガイドとしてもって  
いる。イメージの状況の、あるいは、自己とそ  
の状況の相互作用を予めシミュレートしたもの  
である。イメージは、外的環境に対して、内的  
環境と呼べるかもしれない。実際に経験される  
環境は、これら2つの環境の相互作用の上に成  
立している。

開放社会、流動化社会の1つの特長は、複数の  
イメージが生産され、とびかい、交換され、あ  
るいは消費されているということである。イメ  
ージの市場、これが現代の都市社会であり、そ  
こでは、イメージは現実をうわまわる形で現実的  
である。現代のイメージの生態学の1つの特長は  
そのナルシス的な性格である。人はあるイメ  
ージの中にとじこもり、あえてその外に出るこ  
とを好まない。アマゾンのうつそうとした森林、シ  
ベリアの広大な荒野は、われわれのイメージの  
辞書にはない。イメージは、その定義から自由  
ではあるが、その範囲と方向は大きく、個々人  
が所属する階級とともに文化によって規定され

#### SESSION 10. image

Image exists at the beginning of every  
human enterprise. To imagine is the first  
phase of all creative and planning action.  
Man is the animal that imagines. He also  
has an image of the situation to come,  
before initiating any action. It is a state  
of mind simulating the things to come.  
Image may be called an inner environ-  
ment as opposed to outer environment.  
Environment as experienced by man in  
actuality is an outcome of these two  
environments interacting with each  
other. Since this is true, individuals are  
supposed to have unique environments of  
their own. One of the characteristics of  
our open and dynamic societies is that  
numerous images are being produced,  
transmitted and consumed. In this sense,  
our urban society may be called the  
market of images. Often people act, based  
on the image of reality rather than the  
reality itself. Image is more real than  
reality. The images are narcissistic by  
nature, which is true of us despite the  
claimed mental openness of modern man.  
People simply cannot afford to think of  
the broad luna of Siberia and the gloomy  
forest of Amazon. They are not found in  
our dictionary of images. Social factor is  
also relevant. Thus, the scope and direc-  
tion of images in general may be deter-  
mined by the social class and the culture  
which one belongs to.

Then what is the pattern of ecology of  
our images? How can we conceptualize  
the relationship between image on one  
hand, and tools, and physical environ-  
ment on the other? Here we are dis-  
cussing the function of image and its  
relevance to man-made environment.

#### SESSION 10. image.

L'image existe au début de toute en-  
treprise humaine. Imaginer est la première  
phase de toute action créative et de  
planification. L'homme est un animal qui  
imagine. Il a aussi une image de la  
situation à venir, avant de commencer  
n'importe quelle action. Il existe un état  
de l'esprit qui simule les choses à venir.  
L'image peut être appelée un environne-  
ment intérieur par opposition à l'environne-  
ment intérieur par opposition à  
l'environnement extérieur. L'environne-  
ment, tel qu'il est expérimenté par  
l'homme en réalité, est le résultat de ces  
deux environnements agissant mutuelle-  
ment l'un sur l'autre. Étant donné ceci,  
on peut supposer que les individus ont  
leur environnement propre et unique.

Une des caractéristiques de nos sociétés  
ouvertes et dynamiques c'est que des  
images innombrables sont produites,  
transmises et qu'elles s'évanouissent. Dans  
ce sens, notre société peut être appelée un  
marché d'images. Bien souvent les gens  
agissent en se basant sur l'image de la  
réalité plutôt que sur la réalité elle-même.  
Mais les images, par nature, sont narcissi-  
ques et ceci est vrai de nous, malgré la  
prétendue ouverture mentale de l'homme  
moderne. Tout simplement, les gens ne  
peuvent pas arriver à penser à la grande  
lune de Sibérie ou à la forêt ténébreuse de  
l'Amazonie. Ils n'aiment pas nos diction-  
naires d'images. Le facteur social aussi  
doit être pris en considération. Donc,  
l'étendue et la direction des images en  
général peut être déterminé par la classe  
sociale et la culture à laquelle on appar-  
tient.

Ensuite, quel est le type d'écologie de nos  
images? Comment pouvons-nous concep-  
tualiser la relation entre l'image d'une  
part, et les instruments et l'environne-  
ment physique d'autre part? Ici, nous  
devons discuter la fonction de l'image et  
de sa pertinence à l'environnement con-  
struit par l'homme.

ているとは言えないだろうか。

では一体、現代都市人のイメージの生態学、そのパターンは何か、諸種のイメージが人口の環境形成行動に果たす役割は何か。イメージと物的環境の関係はどのように概念化(conceptualize)されるものだろうか。そして、そこから有効なデザインの方法論が果して導きだせるものだろうか。

#### SESSION 11. 価値 value

現代を特徴づけているもののひとつに、価値の多様化がある。いままで正統と目された価値がほころび、それとともに、あるいは正統な価値に対抗する形で、さまざまな価値圏が顕在化してきた。われわれの時代は、こうした多様な価値を基盤にした多様なサブ・カルチャーの時代である。これらのサブ・カルチャーは、歴史上のすべての文化がそうであるように、内部的にホモジュニアスな人口上の1ユニットをその担い手として持っている。ただ、現代に特殊な状況は、その人口ユニットがかつてないほどに細分化されているということである。サブ・カルチャーは、階級、地域、性別のみならず、職業的、年令的集団、あるいはある特定の状況を中心に結ばれた人々を基盤にして開花する。それらは、開放社会において踵を接し、互に見、かつ見られる形で併存している。ここに一見してコントロール不能な全体として、1種のディスプレイ的な状況を生んでいる。

価値の多様化、サブ・カルチャーの混在は、開放社会における個人のアイデンティティの表明の新しいスタイルであろう。その意味で、論理的には、現代文化は一層の細分化、サブ・カルチャーと“全人的なデザイン”を求めるわれわれの努力との連関が見出されるのだが、このような状況においてわれわれの努力をどのように導いていけば良いのだろうか。ただ一つ確かであると思われることは、普遍主義など近化デザインの価値上の諸前提を再検討しなければならぬということである。

#### SESSION 12. 伝達 communication

テクノロジーの発達、コンピュータによる情報処理能力の増大、電話による声の延長、飛行機による距離の解決など、時間空間の構造をか

#### SESSION 11. value

Ours is the age of diversified values. With the fraying of dominant value, or as over and against it, the spheres of various value have been made manifest. We live in the age of sub-cultures based on these values. The sub-cultures stem from units of homogeneous population such as classes, regions, sexes, occupational as well as age groups and a certain situation shared by some people. They exist closely side by side in our open societies. Here we have a sort of chaotic situation as a whole difficult to be controlled.

The diversification of values and the emergence of numerous sub-cultures have a good deal to do with the identity problem of individuals. Because of this, our culture is expected to undergo further subdivision. Here we find these phenomena essentially related to our aim which is 'Designing for the whole man'.

The problem is how can we direct our design activity in the situation like this.

#### SESSION 11. valeur

Notre âge est un âge de valeurs diversifiées. Avec la dégradation des valeurs dominantes, les sphères de diverses valeurs sont devenues manifestes. Nous vivons dans un âge de sub-cultures, basées sur ces valeurs. Les sub-cultures prennent leur origine à partir d'unités de population homogènes, telles que les classes, les régions, les sexes, les occupations, ainsi que les groupes d'âge et une certaine situation partagée par plusieurs personnes. Ils existent étroitement, les une à coté des autres dans nos sociétés ouvertes. Ici nous avons donc une sorte de situation chaotique dans son ensemble, difficile à contrôler.

La diversification des valeurs et l'émergence de nombreuses sub-cultures ont beaucoup à voir avec le problème d'identité des individus. En raison de ceci, on peut s'attendre à ce que notre culture subisse des subdivisions ultérieures. Et ici nous trouvons que ces phénomènes sont essentiellement en relation avec notre objectif qui est: "le Dessin pour l'homme total".

Le problème est de savoir comment nous pouvons diriger notre activité de dessin dans une telle situation.

#### SESSION 12. communication.

A notre époque, dont on parle souvent comme étant "l'âge de l'information" et où la communication est extrêmement importante pour survivre, nous découvrons un grand manque de communication dans notre société.

Notre prise de conscience de l'espace et du temps a été transformée de façon très profonde par les nouveaux systèmes de communications tels que les systèmes de traitement de l'information et les satellites de communication. La question importante est de savoir exactement jusqu'à quelle profondeur notre société et la qualité de notre culture ont été affectées par ces changements.

En second lieu, l'information transmise par les nouveaux moyens a été diffusée à travers le monde, engendrant les subcultures d'une part, et homogénéisant rapidement les cultures régionales d'autre

え、文化それ自体の相を変革させた。  
世界規模でのサブ・カルチャーの抬頭は、こうした情報伝達手段の発展にともなう大量情報の自由な大量伝達にその一端を負っている。サブ・カルチャーが価値の多様化による分離の契機とすれば、コミュニケーションは、多様化を果しなくおしすすめることを通じて逆に世界をひとつにするかもしれないという期待をもたせる。このようにマス・コミは文化における“国家”を小さくすることにより、“世界”文化の出現をうながすように思われるが、本当だろうか。たそえそうだととしても、それはさまざまな混乱をともなう過程であろう。

文化性を体現させられている道具は、情報伝達媒体であり、工業生産方法によって生み出される品々は、「もの」を媒体とするマス・コミの世界を地球的な規模で築きつつある。音声と記号によるメディアのもたらした効果と弊害は、形態と機能を媒体とする「もの」メディアにも、酷似した局面を展開するであろう。

われわれはまた、1個の伝達メディアとしての空間、たとえば広場の役割や敷地計画などの場合の距離の効果についても考えてゆかねばならない。

ここでは、コミュニケーション・メディアの発達による文化の変容過程の現状と、「もの」メディア、「空間」メディアが一体どのような役割を全体的なコミュニケーション・プロセスの中で果しているかについて話し合われるであろう。伝達技術の発達と製品の大量生産、大量流通は、コミュニケーションの可能性を空間的に拡大した。一方では、家族とコミュニティーという小さな生活圏においてわれわれはコミュニケーションの欠如に悩んでいる。世代間ディスコミ、社会組織の1形態としてのコミュニティーの空間的境界のあいまい化に伴い、その成員に共通な目標がなくなりつつあることからくる、意志疎通の難しさがある。そして両者において、文化伝承の脈絡の欠如という問題がある。

文化が伝達であり、伝承であるとなれば、われわれは、文化からほど遠い状況にあるといえよう。かつて、活花における一輪の花は、優れた伝達と伝承の媒体であった。われわれは今、そのような文化の装置を強く必要としているのではないだろうか。

## SESSION 12. communication

In this day, which is commonly referred to as, 'the information age', where communication is highly important for survival, we find a great lack of communication in our society.

Our consciousness of space and time has been altered drastically by the new communication systems such as the information processing system and the communication satellites. Just how have our society and its quality of culture been affected by this new change, is the important question.

Second, information transmitted through the new means has been diffused throughout the world bringing about the subcultures on one hand and rapidly homogenizing the regional cultures on the other. The questions with respect to these phenomena should be made clear.

Third, in our society where the mass media has given a new message to the medium, we should like to discuss the new role of this medium.

Fourth, the role of communication in the industrial organization and how it affects the action of decisions and the role of designer in this relationship should be discussed. The development of communication technology and the mass production and distribution of products have extended the possibility of communication spacewise. On the other hand, however, we are suffering from the lack of communication in rather small spheres such as family and community. As for the former, intergenerational discommunication is the case in point. We do not have effective communication with our neighbors because we no longer have common goals to share and to strive together.

Culture is at once communication and transmission. A flower arranged in a vase used to be an excellent medium of communication and cultural transmission. Likewise, a community festival used to play the same role. We need a cultural apparatus of this sort, very badly.

part. Les questions se rapportant à ces phénomènes doivent être clarifiées.

En troisième lieu, dans notre société où les mass média ont donné un nouveau message au moyen, nous devrions discuter le nouveau rôle de ce moyen

Quatrièmement, nous devrions discuter le rôle de la communication dans l'organisation industrielle et comment elle affecte l'action des décisions, ainsi que le rôle du dessinateur dans cette relation.

Le développement de la technologie de communication, la production de masse et la distribution des produits ont élargi dans l'espace les possibilités de communication. Cependant, d'autre part, nous souffrons du manque de communication dans des sphères plutôt petites telles que la famille ou la communauté. Dans le cas de la première, le manque de communication entre les générations est le point qui doit nous occuper. Nous n'avons plus de communication efficace non plus avec nos voisins parce que nous n'avons plus de buts communs à partager et pour lesquels lutter.

La culture est à la fois communication et transmission. Une fleur arrangée dans un vase pouvait servir autrefois d'excellent moyen de communication et de transmission culturelle. De la même façon, un festival de la communauté avait l'habitude de jouer le même rôle. Ce dont nous avons besoin de façon très intense, c'est d'un appareil culturel de ce genre.

# EDUCATION DESIGN

## DESIGN EDUCATION

Learning — 'new concept of design education and creativity.'

Regionality — 'interaction of regional culture and design education.'

Student — 'Design school and its future.'

## EDUCATION DU DESIGN

L'instruction — "nouveau concept de la créativité et de l'éducation du design."

La régionalité — "interaction de la culture régionale et de l'éducation du design."

L'étudiant — "L'école de design et son futur."

## V - DESIGN EDUCATION

The educational system and its underlying philosophy must be reconstructed in some way or another, so that we could create better relationships of soul and material things over generations.

### SESSION 1.

### learning

Today it is very difficult to envision an ideal image of design education because we ourselves do not know what to do in orientating our efforts. But, at least, we think we can pick up a couple of components that constitute design education.

The first thing is that teachers and students alike have to construct a philosophy of design appropriate to our age of change and interrelations. An era is over in the history of modern design when we had a clear image of design philosophy. Today, however, we do not have anything to depend on in directing our efforts confidently. But at least we are aware that the philosophy we should have is taking into account the complex picture of our world on a cognitive level and, besides, will be directed by our pursuit of harmonious development of soul and material things.

The second is concerned with the curriculum of design education, its content and construction. The body of skills and knowledge to be taught is supposed to be interdisciplinary. It should be deduced from our philosophy of design.

## V. EDUCATION DU DESSIN.

Le système d'éducation et la philosophie qui le sou-tend doivent être reconstruit d'une façon ou d'une autre, en sorte que nous puissions créer de meilleures relations de l'âme et des choses matérielles pour les générations à venir.

### SESSION 1.

### etude

Il est très difficile aujourd'hui d'envisager l'image idéale de l'éducation du dessin, étant donné que nous mêmes ne savons pas comment faire pour orienter nos efforts. Néanmoins, nous pensons que nous pouvons rassembler quelques composantes qui constituent l'éducation du dessin.

La première chose, c'est que les professeurs et les étudiants en même temps doivent se construire une philosophie du dessin, appropriée à notre époque de changements et d'interrelations. Dans l'histoire du dessin moderne, elle est terminée cette époque où nous avons une image claire de ce qu'est la philosophie du dessin. Aujourd'hui, nous n'avons plus rien sur quoi nous appuyer avec confiance pour diriger nos efforts. Mais au moins, nous sommes conscients du fait que la philosophie que nous devons avoir doit prendre en considération l'image complexe de notre monde à un niveau cognitif et en outre, qu'elle sera dirigée par notre poursuite d'un développement harmonieux entre l'âme et les choses matérielles.

## 5. 教育…デザイン教育による人間形成とその世界の創造

理念……………現代における教育哲学とその再編成  
地域性……………地域文化とデザイン教育  
学生……………デザイン学校とその未来

### V. デザイン教育 DESIGN EDUCATION

教育は、文化を伝承し、新しい時代を創造する人間営為のひとつの大きな側面である。近代以後現在に至るまで、教育は苛酷ともいえる知識の増大と闘ってきた。その結果、物質の側面での知識伝授、技術教育への偏りが常に指摘されてきた。

今日、デザイン教育の仕組みとその根底をなす哲学は、新たなかたちで構成し直す必要がある。それは精神と物質とのより良い関係を遠い将来にわたって創り出すための基礎的な作業である。

デザイン教育は、人の心と物の世界をトータルする方法論、この問いが中心的課題となるであろう。「変化と相互連関の世界」の認識が具体的なデザインの方法論として討議されることが期待される。

#### SESSION 1. 理念 learning

今日、われわれがデザイン教育の理念像を描くことは容易ではない、なぜなら、われわれ自身がこれから将来にかけてのデザイン活動を導くべき明確な指針をもち合せていないからである。本会議全体がそのような指針を模索してゆくプロセスの1つにほかならない。しかし、少なくとも、今後望ましいデザイン教育の像を築いてゆくにあたり、考慮しなければならない幾つかの規準といったものを示すことができるのではないだろうか。

第1は、教師・学生ともども、今日の“変化と相互連関”の世界にふさわしいデザインの哲学を新たに構築してゆかねばならないということである。近代デザインの歴史において多少とも確信的なデザインの哲学をもちえた時期は過ぎてしまった。現在はデザイン活動を導くにあたり、よりどころとする理念を一切もち合せていない。ただおぼろげながらも分かっていることは、その哲学は今日の世界の“変化と相互連関”、デザインに収約しデザインから波及してゆく諸現象の相関を認識としてとらえ、“精神と物質”の調和ある発展への願いによって導かれなければならないということである。

第2は、デザイン教育のカリキュラム、その内容および構成である。教授される知識と技術は、

The third is that we have to think creatively, in the field of education, the kind of objects we can and should design. Are they products or system or both? Do they include non-commercial items but of social significance? Can designing the invisible things such as production-system be a part and an extension of industrial design activity? Again, the answers to these questions will be deducted from our philosophy of design, at the same time that it would be limited to a certain degree by the methodological resources we have. But we do not hesitate to cope with the problems, solutions for which are urgently needed socially. This would lead to development of our methods. In this session, we will be discussing the intellectual structure of design education.

Notre second point s'occupe du curriculum de notre éducation du dessin, de son contenu et de sa construction. L'ensemble des techniques et des connaissances qui doivent être enseignées doit être, croyons-nous, inter-disciplinaire. Il devrait être déduit de notre philosophie du dessin.

Le troisième point, c'est que nous devrions penser de façon créative, dans le domaine de l'éducation, au sujet des sortes de objets que nous pouvons et devons dessiner. Sont-ils des produits ou un système, ou bien les deux ensemble? Doivent-ils inclure des articles Doivent-ils inclure des articles non commerciaux, mais ayant une signification sociale? Est-ce que le dessin des choses invisibles, tel que le système de production, peut être une part et une extension de l'activité du dessin industriel? Ici à nouveau, les réponses à ces questions seront déduites à partir de notre philosophie du dessin, en même temps qu'elle sera limitée, jusqu'à un certain degré, par les ressources méthodologiques que nous possédons. Mais nous ne pouvons pas hésiter à nous affronter à ces problèmes dont les solutions sont attendues de façon urgente socialement. Ceci amènera le développement de nos méthodes. Dans cette session, nous discuterons la structure intellectuelle de l'éducation du dessin.

おそらく学際的なものであろうが、それを構成するアイテムと、その相互の連関はどうあるべきなのか。それらの問いに対する回答は、われわれのデザイン哲学から導き出される筈だし、また、そうでなければならぬのではないだろうか。

第3は、デザインされるべき対象の選択がデザイン教育の場で創造的に考えられなければならないことである。インダストリアルデザインの対象は、プロダクトかシステムか、あるいはその両者なのか。ノン・コマーシャルなものもその社会的意義に照らしてデザイン対象として含むべきか。さらに、生産体制への提案などノン・ヴィジュアルなものもデザイン活動の一環または、延長として含むものなのだろうか、こうした問いに対する回答は、再びデザインの哲学からひき出されると同時に、われわれが手にしているデザイン方法論のリソースによっても収約されている。だが、もしも、ある課題が突如として社会的に緊急な要求として提出された時、われわれはそれに素直に取り組むことをためらわないだろう。それは方法の発展を促し、デザイン哲学の地平を広げることに繋がるからであろう。このようにデザイン教育の理念とその知的構造について話し合い、模索することがこの分科会の目的である。

## SESSION 2. 地域性 regionality

インダストリアル・デザインの分野において、今日まで、地域主義なるコンセプトは明瞭な形で示されたことはなかった。その主流は、国際主義による“地域(方)”の啓蒙という片道であったといえる。

しかし今日、“地域”は単に世界を構成する1部分ではなく、ユニークで現実的な空間、社会、文化とのユニットであるという認識が芽生えつつある。“地域”がそれ自身のコミュニティー組織を基盤とし、ある一定の目的と文化のユニークな複合体であることは明らかである。こうして産業が地域性を現実的な評価の上に立たせ、デザイン活動の中に何らかの形で導入すべきだとしても、われわれは、実際にそれをどうすべきかが分かっていない。

地域性にかかわるデザイン教育の主眼は、おそらく地域性に含まれるデザインの関連変数をと

## SESSION 2. regionality

The concept of regionality has never been presented and made clear in the field of industrial design. The basic idea has been that of enlightening 'local' areas by internationality. But today, we are increasingly aware that a 'region' is no longer mere part of the world but a unique spatial, social and cultural unit. We, however, do not know yet how to incorporate the regional factors, although it seems evident that a 'region' is a unique complex of a nature and a culture thus providing realistic basis for industrial design activity.

The thing we have to do in design education with respect to regionality may be to pick up regional factors considered to be relevant to industrial design and formulate them in a curriculum. Consequently, it is likely that design activity will be closely related to the economic structure and traditional culture of a region. It might be that internationalism in the true sense of the term will be realized by our deeper understanding of regional factors.

## SESSION 2. regionalite

Le concept de régionalité n'a jamais été présenté et clarifié dans le champ du dessin industriel. L'idée de base a été de mettre en lumière les régions locales par l'internationalité.

Mais de nos jours, nous sommes de plus en plus conscients du fait qu'une "région" n'est plus seulement une simple partie du monde, mais qu'elle est une unité spatiale, sociale et culturelle unique. Cependant, nous ne savons pas encore comment incorporer les facteurs régionaux, bien qu'il semble évident qu'une "région" soit un complexe unique de nature et de culture, fournissant ainsi une base réaliste pour l'activité du dessin industriel.

Ce que nous avons à faire dans l'éducation du dessin en ce qui concerne la régionalité pourra être de rassembler les facteurs régionaux considérés comme ayant un rapport avec le dessin industriel et de les formuler dans un curriculum. En conséquence, il est bien probable que l'activité de dessin sera en étroite relation avec la structure économique et la culture traditionnelle d'une région donnée. Il se pourrait que l'internationalisme dans le vrai sens du terme soit réalisé par notre compréhension plus profonde des facteurs régionaux.



り出し、それを地域におけるデザイン活動とのかかわりにおいて定式化することにあるのではないだろうか。その結果デザイン活動は、地域に特殊な伝統文化と経済構造に密接に結びつく可能性が考えられるだろう。そしてそれ以前に、デザインには地域文化の創造に関する哲学をもつ必要があることは言うまでもない。真の国際主義は、実は地域性の深まりとその延長線上に存在するものであろうか。

### SESSION 3. 学生 student

今日の教育の状況を一言でいえば、教師がアイデアと技術を伝達し学生がそれを享受するという教育の定式化されたパターンが必ずしも当然のことではなくなったということである。技術はともかくアイデアに関しては両者の間には、深い断絶がある。世代間のディスコミュニケーションが教師と学生との間の場合ほど急激な状態を顕わしている例は他にないであろう。それは、時代の推移とともに生じた経験の質の違いとそのコンフィギュレーションの違いに言及できよう。ともかくその葛藤は、価値をめぐる神との闘いに似ている。

学生にとって、現代世界のすべてのことは“変化しつつある”のではなく“変化してしまった”のだし、精神と物質の調和はすでに成就されているのかも知れない。様々な事物に対する清教徒的な追求は、新しい精神主義を思わせるが、学生とそうでない人々との間での理解は難かしい。今日必要なことは、おそらく制度的ないきごかりを捨てて、坐して対話すること以外にないのではないのか。そして、このことがデザイン教育ばかりではなく、教育一般にあてはまることであるに違いない。

### SESSION 3. students

We can no longer take it for granted that the unilateral flow of skills and knowledge from teachers to students in a formulated manner is the whole story of design education. There is a tremendous gap between teachers and students as to the way things should be. The so-called intergenerational discommunication in the field of education is such that nobody has yet been able to give a clue to its solution. It is attributable to the different experiences and the concomitant difference between their configurations. Their struggles look like those of Gods. No compromises are yet to be seen.

It may be that everything in this world has changed already to the students and the harmony of soul and material things has been attained by them. The puritanical pursuit of their ideal is suggestive of a spiritualism of a new sort, but it is hard to understand it for other people. We believe that what is needed for us now is to sit down to talk and do something together.

### SESSION 3. étudiants.

Nous ne pouvons plus admettre comme évident que le déversement à sens unique de techniques et de connaissances à partir du professeur vers l'étudiant soit le dernier mot en matière d'éducation du dessin. Il existe en effet un fossé très profond entre les enseignants et les étudiants. Le manque de communication entre les générations dans le domaine de l'éducation est tel que jusqu'à présent personne n'a été capable de donner des moyens d'y apporter une solution. Il est attribuable aux expériences différentes et à la différence concomitante entre leurs configurations. Leurs luttes ressemblent à celles des dieux, et on ne peut pas encore trouver aucun compromis.

Il se peut que tout dans ce monde soit déjà changé pour les étudiants et qu'ils aient atteint à l'harmonie entre l'âme et les choses matérielles. La poursuite puritaine de leur idéal suggère un spiritualisme d'un nouveau genre, mais pour les autres gens, il est difficile de le comprendre. Nous croyons que ce dont nous avons besoin maintenant c'est de nous asseoir pour parler et faire quelque chose ensemble.

# SESSION

# SPECIAL

**SPECIAL SESSION** — 'the role of industrial design for special problems.'

Welfare — 'the role of industrial design for handicapped.'

Disaster — 'the role of industrial design in disaster.'

Developing Countries — 'the role of industrial design in developing countries.'

**COMMISSION SPECIALE** — "le rôle du design industriel pour les problèmes spéciaux."

Bien-être — "rôle du dessin industriel pour les handicapés."

Catastrophes — "rôle du design industriel dans les catastrophes."

Pays en voie de développement — "rôle du design industriel dans les pays en voie de développement."

## SESSION 1.

### welfare

What is the best way for the aged and the handicapped to find happiness? We believe that it will be attained by them by finding the right place within the community by playing a proper role in it. That they help themselves is the best way to find identity, which is essential, but it is the responsibility of the community to provide the chance for them to do so. What designers have to do in this regard is to make it easier for them to help themselves, by designing tools and environment useful to them. To do the job properly, we will have to have informations of new sorts and a new procedure of designing would have to be devised. We may have to say something to government and industry alike, which, we believe is an important part of honest design practice.

## SESSION 1.

### bien-être

Quelle est la meilleure façon de trouver le bonheur pour les personnes âgées ou les handicapés? Nous pensons que cela sera atteint en découvrant la place qui leur convient à l'intérieur de la communauté, celle où ils peuvent y jouer leur rôle propre. S'aider eux-mêmes: telle est la meilleure façon pour eux de trouver leur identité chose essentielle — mais il y va aussi de la responsabilité de la communauté de leur procurer une chance d'y arriver. Ce que les dessinateurs ont à faire ici, c'est de leur faciliter la tâche en leur dessinant des instruments et un environnement qui leur conviennent. Pour accomplir convenablement ce travail, nous aurons besoins d'informations d'un nouveau genre et on devra concevoir une nouvelle procédure de dessin. Il se peut que nous ayons à déclarer aux gouvernements et aux industries également, ce que nous pensons être une partie importante d'une pratique honnête du dessin.

## 6. 特別分科会…新しいインダストリアルデザインの役割

福祉…身心障害者に対するインダストリアルデザインの役割

災害…災害におけるインダストリアルデザインの役割

開発途上国…開発途上国におけるインダストリアルデザインの役割

### SESSION 1. 福祉 welfare

老人と身心障害者が幸福を見出せる道は何であろうか。それはおそらく、正常者の場合と同じく、コミュニティの中で一定の役割を果たすことを通して、適所を得ることだろう。自力で更生を計ることがそうした人々とのアイデンティティと生甲斐の確立にとり最良の道であると思われるが、そのためのチャンスを用意することは、コミュニティの責務であろう。そしてそれは1職業人としてのデザイナーとは直接には関係ないものの、デザイナーがやらなくてはならないことである。自力更生を助けるべく、そうした人々に適した道具と環境をデザインすることだ。そしてこの仕事を適切に実行するためには、新しい情報の蓄えが必要になるし、新しいデザイン上の仕事の手順が考えられなければならないだろう。では、どのような知識が必要になり、どのようなデザイン・メソッド上の変更や追加が必要になるだろうか。そして新しいデザイン・プログラムを実行に移す場合、デザイナーは、政府と企業に対して強い提案をすることが当然おこりうるであろう。言うまでもなくそれは、誠実なデザイン活動の一環であり延長だからである。

### SESSION 2. 災害 disaster

今日、人工環境はいわば第2の自然となりわれわれの日常生活はほとんどそのシステムの中で営まれている。しかし、そのシステムはよりその精緻さを増している一方では、また“もろさ”をも増大させている。システムの末端の小さなアクシデントは、いちやく全体システムに及びその均衡をおびやかすものだ。また人工環境のシステムと自然環境のシステムの均衡も、常に不安定な状態におかれている。われわれは、

### SESSION 2. disaster

Today, man-made environment seems to have turned out to be the second nature for us and we live most of our daily lives in this system. But, the more elaborated the system is being made, the more fragile it is becoming. Any minor accident likely to occur in the system could threaten the whole system and its equilibrium. The equilibrium between the systems of both environments, that is, man-made environment and natural environment is unstable all the time. We simply live our daily lives hoping that nothing would happen.

Disaster sub-culture refers to the way of life in which physical environment, community organization and people's morals are formed in such a way that they should be adaptive to the possible disaster of the future. The lack of this culture in our big cities may add up to the fantasy of city life. Creating a disaster culture is supposed to be one of the important strategies for survival. And, we believe that it is an important task for Industrial Designers, who professionally have designed this man-made environment.

### SESSION 2. désastre

De nos jours, l'environnement fait de main de l'homme est devenu pour nous comme une seconde nature et c'est dans ce système que nous vivons la plus grande partie de notre vie. Mais plus élaboré devient le système, plus fragile devient-il aussi. Le plus petit accident qui puisse se produire dans le système semble pouvoir menacer le système tout entier et son équilibre. L'équilibre entre les systèmes des deux environnements, c'est-à-dire celui fait la main de l'homme et l'environnement naturel est dans un état continu d'instabilité. Nous vivons notre vie quotidienne en espérant simplement que rien de fâcheux n'arrivera.

Par subculture du désastre nous entendons la forme de vie dans laquelle l'environnement physique, l'organisation de la communauté et la morale des hommes seraient formés de telle façon qu'ils puissent s'adapter aux désastres possibles du future. Le manque de cette culture dans nos grandes villes pourrait s'ajouter à la fantaisie de la vie urbaine. La création de cette culture de désastre est supposée être une des stratégies importantes pour la survivance. Et nous pensons qu'il s'agit là d'une tâche importante pour les dessinateurs industriels, qui, par profession, ont dessiné l'environnement fait de la main de l'homme.

ただ何も起きないだろうという楽観的な見込みの中で生活しているに過ぎない。

災害文化とは、予想される災害に対して、物的環境、コミュニティー、オーガニゼーション、および人々のモラルの中に用意がなされ、1つの一環した生活様を進展させている場合をいう。今日の都市社会の問題は、こうした災害文化の欠如として要約されるだろう。人々はこうした予想される災害に対して目をつむり、いわば、その日暮しをやっているといっても過言ではない。その結果は、都市生活の幻想にまたあらたな幻想をつけ加えることになるかのよう。マン・メイド・エンバイロメントをデザインの対象にしてきたインダストリアルデザインは、その意味でよりよき災害文化を創り出す責務を負っているかも知れない。

### SESSION 3. 開発途上国 developing countries

開発途上国が現在経てきている近代化は、いわゆる先進国が経験してきた近代化と同じであるとは限らない。いや、そのコースはおそらく異なるだろう。第1にそのスピードである。先進諸国が経てきた近代化の諸段階を一気に駆けあがることにより、あるいは、そのうちのいくつかをとばすことにより行われるかもしれない。そこに生れるのは、一見して“非同時的なもの同時的存在”とも呼べる現象であろう。

たとえば、主体的条件と外的条件の不一致がある。デザインのイデーを体得し、方法は知っているでもそれを実現化する経済環境、技術環境のギャップがその例である。

先進国型近代化と異なると予想される第2は、その質的側面である。発展途上国は先進国が近代化のプロセスで犯した誤ちを知っているという利点をもっている。ここに“遅れていることは進んでいること”というパラドックスの可能性が潜在している。また、それらの国々は、先進諸国がかつて経験しなかった質の文化を示すことで、行きづまったかにみえる後者のモダニゼーションに突破口を与えるカギを提示するかもしれない。今は、お互いがお互いを理解し、問題を出し合い、共通点と相違を確認してゆく対話の時代といえるだろう。そして、それを有効な形で推進してゆくために、そのプロモーションを負って立つ世界的な機構の確立が求められている。

### SESSION 3. developing countries

In the course of modernization, the developing countries are now following what may not be the same path as experienced by the developed countries. It is likely to be different in two senses. One of the features of modernization going on in developing countries is the tremendous speed with which they are catching up with the developed countries. Hence, the phenomenon like the simultaneous existence of the nonsimultaneous. It seems that there is an inconsistency between the condition internal to design activity and those external to it. Take, for instance, the gap between the ideas the designers have in mind and the inability to realize them because of the lack of technological resources.

Another feature of modernization now going on is its qualitative aspect. The developing countries have an advantage over the developed countries in the sense that the former knows the mistakes the latter has made. Here lies a potentiality of paradox to the effect that, 'to be behind is to be ahead'. Besides, the developing countries may provide a clue for the developed countries to break up the dead end the latter is facing today, by presenting the quality of culture unknown to it. We believe that this is the age of dialogue when both sides are identifying the sameness and differences so that they could find a better way to cooperate with each other. An international organization to promote this cooperation is needed.

### SESSION 3. pays en voie de développement

Dans le processus de modernisation, les pays en voie de développement suivent maintenant un chemin qui n'est pas le même que celui expérimenté par les pays développés. Il sera vraisemblablement différent en deux sens. L'une des caractéristiques de la modernisation qui s'opère dans les pays en voie de développement est la vitesse extraordinaire avec laquelle ils rattrappent les pays développés. De là provient le phénomène tel que l'existence simultanée du non-simultané. Il semble qu'il existe une inconsistance entre les conditions internes à l'activité du dessin et celles extérieures à elle. Prenons par exemple le fossé qui existe entre les idées que possèdent les dessinateurs et leur impossibilité de les réaliser à cause du manque de ressources technologiques.

Une autre caractéristique de la modernisation qui s'opère de nos jours est son aspect qualitatif. Les pays en voie de développement possèdent un avantage sur les pays déjà développés, en ce sens qu'ils peuvent connaître les erreurs que les seconds ont faites. Ici donc se retrouve la véracité du paradoxe qui dit: "être derrière, c'est être devant".

En outre, les pays en voie de développement pourront peut-être fournir un fil conducteur aux pays développés pour les aider à briser l'impasse dans laquelle ils se trouvent aujourd'hui, et ceci en leur présentant la qualité d'une culture qui leur était inconnue. Nous pensons que nous arrivons à l'âge du dialogue véritable lorsque les deux parties identifient leurs égalités et leurs différences, de sorte qu'ils trouvent un meilleur moyen de coopérer l'un avec l'autre. Nous avons besoin d'une organisation internationale pour promouvoir cette coopération.

# STATE POLICY OF INDUSTRIAL DESIGN

STATE POLICY OF INDUSTRIAL DESIGN — 'the interaction of state policy, industrial design and daily life.'

POLITIQUE ETATIQUE DANS LE DESIGN INDUSTRIEL — "interaction de la politique étatique, du dessin industriel et de la vie quotidienne."

The concept — 'the aim and efficacy of state policy and administration of Industrial Design.'

The problem — 'emerging problems of state policy and administration of Industrial Design.'

The program — 'organizational design for state policy and administration of Industrial Design.' -users, designers, industrialists and policy makers.'

## STATE POLICY OF INDUSTRIAL DESIGN

The state and the various organizations belonging to it make plans and execute them. The state policy and administration of Industrial Design is needed, simply because design enterprise is a need and a universal form of human activity for all. Then, what are and should be the purposes, roles and real effects of administrative leadership of design by the state? Now that everything is changing rapidly, the nature of problems the public organizations are supposed to cope with are changing also. It is no longer the same as it used to be. Since this is true, the new ways and means to cope with the problems must best be found.

It is our aim in this session to realize the need for the state policy and administration of Industrial Design and to make clear the problems they would deal with.

### SESSION 1. The Concept — the aim and efficacy of state policy and administration of Industrial Design.

Designing is a universal form of human activity, at the same time design needs are also all pervasive. This awareness of the need for design leads to the need for a state policy of Industrial Design.

Then, what are and should be the purpose and function of the state policy of Industrial Design? It is clear that the design decisions made on administrative levels are but one of the numerous decisions including those of enterprises, designers and users. Since this is true, we have to decide in advance the locus of design administration among other agents of design, before thinking about its proper role. For example to what extent should the state make decisions in terms of the whole context of various design decisions? There are two conceivable approaches. One takes a positive role, that is to promote a unified policy over all the design activities in a society while initiating a design movement, propagating de-

Le concept — "le but et l'efficacité de la politique étatique et l'administration du design industriel."

Le problème — "problèmes de politique étatique soulevés et administration du design industriel."

Le programme — "conception d'organisation pour la politique étatique et l'administration du design industriel."

Utilisateurs, dessinateurs, industriels et quaterus de politiques."

## POLITIQUE ETATIQUE DU DESIGN INDUSTRIEL.

L'Etat et les diverses organisations qui lui appartiennent élaborent des projets et les exécutent. Une politique et une administration étatiques du design industriel est nécessaire pour la simple raison que l'entreprise de design est une nécessité et une forme universelle de l'activité humaine pour tous. Quels sont alors et quels devraient être les buts, les rôles et les effets réels de la conduite administrative du design par l'Etat?

Maintenant que tout change rapidement, la nature des problèmes que les organismes publics doivent traiter est également modifiée. Ce n'est plus comme par le passé. Ceci étant réel, de nouvelles manières et de nouveaux moyens doivent être trouvés pour traiter les problèmes.

Notre but dans cette session est de réaliser le besoin d'une politique et d'une administration étatiques du design industriel et d'éclaircir les problèmes qu'ils devraient traiter.

### SESSION 1 LE Concept -le but et l'efficacité d'une politique et d'une administration étatiques du design industriel.

Le design est une forme universelle de l'activité humaine et en même temps les besoins de design sont également universels. Cette conscience de la nécessité du design conduit au besoin d'une politique étatique de design industriel.

Quels sont alors et quels devraient être le but et la fonction de la politique étatique de design industriel? Il est clair que les décisions de design prises au niveau administratif ne forment qu'une partie des nombreuses décisions comprenant celles des entreprises, des dessinateurs et des utilisateurs. Ceci étant réel, nous devons décider à l'avance de la place de l'administration du design par rapport aux autres

7. デザイン政策と行政…日常生活とデザイン政策  
 理念……………その位置づけと役割  
 課題……………変化する社会  
 方法…使用者、デザイナー、生産者そして為政者

## デザイン政策と行政

国家とそれに付属するさまざまなレベルの行政機関は、国民の意志によって自らの政策を計画し、実行していく行政機関を有する。デザインという人間営為が、すべての人々にとっての普遍的な重要性を有しているとするならば、デザインに関する政策と行政が必要なのではなからうか。もし必要とするならば、その理念、目的、機能はいかにあり、その効果はどのようなものであろうか。

また、変化の激しい今日の社会においてはデザイン行政がとり組む課題の性質も、かつてのものとは違ったものになってきている。ではその新しい課題とはなにか。そして、課題が変化すれば、それにとり組む方法、なかでもデザイン行政を推進する組織のあり方も変わってこざるをえない。ではその仕組みはどうあるべきであらうか。

本会議は、デザイン政策と行政の必要性を認識し、その課題と行政機関のあるべき姿を明らかにすることを目的とする。

### SESSION 1. その理念

デザインは、すべての人の普遍的な活動であると同時に、その必要も普遍的である。デザイン行政への必要はこの基本的な事実から導き出される。では、デザイン政策及び行政の目的、機能は、いかにあり、その効果は何であり、どのようであるべきか。行政レベルでのデザイン的決定は、企業、デザイナー、使用者を含む包括的なデザイン・ディシジョンの一環であることはいまでもない。であるからには、デザイン行政に関するあらゆる考察に先立って、このような決定行為過程におけるデザイン行政そのものの位置づけが必要になってくる、たとえば、このような決定機構の文脈の中において、行政は、何をどの程度まで決定すべきなのであろうか。その方向には二つが考えられるだろう。ひとつは、企業にできるデザイン、できないデザインを含めて、デザイン運動、啓蒙や統一的なデザイン施策を推進する積極的な役割、もうひとつは民間のデザイン的決定ないしはその主体を調整したり、規格の設定、意匠法を立法化したりといった、いわば消極的な役割の二つの方向が考えられる。

この二つの方向のうち、どちらが可能でありか

sign ideas and guiding the agencies which concern themselves with design. The other is a sort of negative role, like coordinating the activities of many design agents, establishing industrial standards, etc.

The question as to which way is possible and should be taken may be answered differently, depending on the nature of change a particular country is undergoing. At any rate, it seems urgent to define clearly the purpose of the state policy of Industrial Design and its effect. And the organization which executes the policy must be so organized as to perform the role successfully.

### SESSION 2. The Problem — emerging problems of state policy and administration of Industrial Design.

One of the central problems the design administration faces today is the switch of targets, from a trade-centered to a life-centered policy. This must be true of the developed countries as well as developing countries now undergoing modernization. The basic orientation of design policy must be made clear so that we can identify the concrete problems in a more consistent manner.

One of the ways for design administration to take is to pick up the products and systems that have been neglected so far and yet are of tremendous importance to all of us. Things like these may be more invisible than visible. The changing aspects of problems clearly reflect the fact that central life interest on the part of people themselves is undergoing change from quantitative satisfaction to qualitative satisfaction. We will have to take into account more factors than ever before as well as those that are different qualitatively than they have been. Therefore, the organizational structure of design administration and the human resources within are expected to change also.

agents avant de penser à son rôle propre. Par exemple dans quelle mesure l'Etat devrait-il prendre des décisions en fonction du contexte global des diverses décisions de design? Il y a deux approches possibles. La première donne un rôle positif qui est de promouvoir une politique unifiée, au-dessus de toutes les activités de design d'une société, jettant les bases d'un mouvement de design, propageant des idées de design et guidant les agences concernées par le design. La seconde a en quelque sorte un rôle négatif, tel que la coordination des activités de nombreux agents de design, l'établissement des normes industrielles etc.....

La réponse à la question de savoir ce qui est possible et ce qui doit être entrepris peut être différente, suivant la nature du changement subi par un pays.

De toutes façons, il apparaît urgent de définir clairement le but de la politique étatique de design et son effect. Et l'organisme qui exécute la politique doit être organisé de telle manière à réaliser son rôle avec succès.

### SESSION 2 LE Problème — problèmes de politique étatique soulevés et administration du design Industriel.

Un des problèmes principaux que l'administration de design rencontre aujourd'hui est un changement des objectifs, d'une politique centrée sur le commerce vers une politique centrée sur la vie. Ceci doit être vrai des pays développés comme des pays en voie de développement accomplissant actuellement leur modernisation. L'orientation fondamentale de la politique de design doit être rendue claire de manière à ce que l'on puisse identifier les problèmes concrets d'une façon plus consistante.

Une des voies à prendre par l'administration du design est de relever les produits et systèmes négligés jusqu'à présent et qui cependant sont d'une immense importance pour chacun de nous. De telles choses peuvent être plus invisibles que visibles. Les aspects changeants des problèmes reflètent de manière précise le fait que l'intérêt centré sur la vie de la part des individus eux-mêmes est en train de subir un changement, de la satisfaction quantitative vers la satisfaction qualita-

つ望ましいかは国により、あるいは、大きく先進国と発展途上国によって異なるかもしれない。どちらにせよ、デザイン行政を決定プロセス全体の中に位置づけるとともに、次に目的を見定め、その効果を明快に予想することは急務であると思われる。

そして、デザイン行政の主体及びその組織は、その課題を首尾よく遂行しえるものでなくてはならない。

## SESSION 2. その課題

これからのデザイン行政の中心的課題の一つは、おそらく、これまでの貿易振興・産業育成を主眼とした産業主導型のデザイン行政から、生活主導型のデザイン行政へと、発想の転換をはかることであろう。この問題は、先進諸国だけの問題ではなく、これから近代化を目指す開発途上国の問題でもある。そのためには、どのようにデザイン行政の目的を把握し、課題を形成していったらよいのであろうか。

ひとつには、デザイン行政は今日まで企業などによって無視されてきながら、実際には人々の生活にとって大切な物やシステムを積極的にとりあげてゆくことがあるであろう。そうしたものは、目に見えるものだけとは限らない。というより、目に見えない場合の方が多いだろう。こうした、予想されるデザイン行政の課題の推移は、生活の量的側面から質的側面の重視という、人びとの関心対象の推移、変動する社会と併行している。とり扱うべきファクターは、量的に拡大するとともに、かつてとり扱われた要素とは質的に異なるものまで考慮しなければならない。このように状況が変化すれば、デザイン行政にたずさわる主体とその組織体制は状況に従って変わっていかねばならなくなる。

そればかりでなく、デザイン政策と行政組織とデザインの決定を行う一方の主体、生産者、デザイナー、使用者との関係も大いに変ってこざるを得ないだろう。では、それはどのように変らなければならないのか。かつまた、デザイン行政にとり新しい課題を遂行するのにもっともふさわしい体制と方法は何かであろうか。新たなレベルのデザイン啓蒙運動をオーガナイズすることが地方公共団体から国のレベルにいたる行政主体の取る道なのか。それとも、その役割は、生産者、デザイナー、使用者の動きをフォロー

The relationship of public organizations in charge of making design policies and other agents of design such as enterprises, users and designers will have to change, accordingly. Furthermore, what is the best way and method for design administration to take when trying to solve the problems successfully? Propagating ideas and organizing a design movement on a dimension different than ever before are the best ways to take for public organizations from township up to the state? Or, should the role be more negative than positive? The alternative may be just organizing research activities, establishing design institutes and the like. At any rate, the other problems the design administration is facing today must be so posed as to mirror the real concern on the part of people in general. In order to do so, however, a research will have to be conducted probing the concern and identifying the right problems to work on. The problems thus discovered must be integrated into a coherent body of design policy and be executed administratively, afterwards. New regulations will be needed in this case.

The problems of design policy may differ from one country to another. It is expected in this session to find a clue to cooperation, identifying the common and the uncommon to many countries.

On devra prendre en considération des facteurs plus nombreux que par le passé ainsi que des facteurs différents de ce qu'ils étaient auparavant. Par conséquent on s'attend à ce que la structure de l'organisation de l'administration du design et les ressources humaines en faisant partie changent également.

Les relations des organismes publics chargés d'élaborer des politiques de design et des autres agents tels que les entreprises, utilisateurs et dessinateurs devront être modifiées en conséquence. En outre quelle est la meilleure voie et méthode à prendre par l'administration du design lorsque l'on essaie de résoudre les problèmes avec succès? La propagation des idées et l'organisation d'un mouvement de design sur une échelle différente de celle du passé représentent-elles la meilleure voie à prendre par les organismes publics, depuis les communes jusqu'à l'Etat? Ou le rôle ne devrait-il pas être plus négatif que positif? L'autre alternative pourrait être de se contenter d'organiser des activités de recherche, de créer des instituts de design etc.

De toutes façons les problèmes que l'administration du design rencontre aujourd'hui doivent être posés de telle manière à refléter la préoccupation réelle des individus en général. Cependant, afin d'y arriver, une recherche devra être menée pour sonder la préoccupation et identifier les véritables problèmes sur lesquels on doit travailler.

Les problèmes ainsi découverts doivent être intégrés dans un ensemble cohérent d'une politique de design et exécutés administrativement ensuite. De nouvelles règles seront nécessaires dans ce cas.

Les problèmes de la politique de design peuvent varier d'un pays à l'autre. On prévoit, dans cette session de trouver un indice vers une coopération, identifiant ce qui est commun et différent pour de nombreux pays.

するような消極的なものにとどまるべきか。あるいはまた、その役割は、デザインの基礎研究のための諸条件を用意し、研究成果を広く世に伝えることに求められるべきなのであろうか。そして、そこで発見された幾つかの課題は、デザインポリシーとして統合され、具体的に回答を与えられるべく行政的に施行されなければならない。あるいはそのために立法措置も必要になってくるかもしれない。

### SESSION 3. その方法—使用者・デザイナー・生産者そして施政者

今日まで、さまざまな組織を担い手としたデザイン政策は、国家利益を背景とした国家目標によって性格を与えられてきたことには疑いはない。輸出振興のためのデザイン政策などはその例である。しかし、今日の社会において特徴的なことは、国家利益を目標とした政策、そしてその枠内での企業利益を目標とした企業の経営方針が依然として多くの国において支配的である一方で、使用者、地域住民、あるいはデザイナーがそれぞれ独自の主体性をもって登場しつつあるということである。そこでは、デザインポリシー決定の主体が乱立し、その相互間に一貫した関係が浮び上がってきていないのが実情である。われわれがここで考えたいことは、地方公共団体から中央政府にいたる行政機構と、民間におけるデザイン実践機関との関係をどのように把握するかである。民間のデザイン機関は、行政機構内のデザイン部門の諮問機関となるべきなのか、あるいは政策の実行機関としてのデザイン行政が不要であるのか。必要であるならば、デザイン省ともいうべきものにデザイン政策決定、及び行政機能を集中化するのがよいのか。それとも、その機能をデザイン上の問題の性質に応じて各分野の行政機関に分散させた方がよいのか。あるいは、中央政府によるデザイン政策及び行政は、全国市町村、地方自治体のレベルにその機能を委譲し、使用者、デザイナー、生産者等のデザイン決定主体者間における調整に努力させるべきなのか。以上にのべてきたようなデザイン政策及び行政のための組織づくりは、われわれが今日におけるデザイン上の国家的課題をどのように認識し、解答を与えていかねばならないかの見通しにかかっている。

### SESSION 3. The Program — organizational design for state policy and administration of Industrial Design — users, designers, industrialists and policy makers.

There is no doubt that the design policies carried so far by the various organizations have been given the datum plane by the national goal of a country in pursuit of its national interest. The design policy for trade is the case in point. What is phenomenal to this day, however, is the fact that the various agents of design such as users, the members of a community and designers are showing up with design programs of their own, thus bringing about a sort of anarchical picture.

The problem for us here is how to grasp the relationship of the administrative organizations from local governments up to the national government on the one hand and the private design agencies on the other hand. Should the private design agencies play a role of consultation for the design department of the governmental organization? Or, should the role of the administration be concentrated in the organization which may be called the Ministry of Design? Or, should the role be decentralized among the administrative organizations of different sorts depending upon the nature of the problems to be dealt with? The role the local governments are expected to play in this case might be just to coordinate and to organize the decisions and activities of users, designers and industrialists of local area, regardless of national government. And this might be all that matters. Or, should the local government completely take over the function of design administration from the national government?

The above-mentioned is a sort of macro view concerning the organizational design for the state policy and administration. Besides this, there should be discussions about the position of design departments within the organizational structure of governments as a whole. How should the position change in terms of the problems the administration for design is facing today? What kind of professional background is required of the staff and personnel in charge of design administration? Should they be given more power? Questions such as these are also expected to be discussed in this session.

The answers to these questions depend on how we understand the design problems on a national level.

### SESSION 3 LE Programme—Concept de l'organisation pour la politique et l'administration étatiques du design industriel - utilisateurs, dessinateurs, industriels et auteurs de politiques.

Il est certain que le plan des données des politiques de design menées par les divers organismes provient de l'objectif national du pays à la poursuite de son intérêt national. C'est le cas de la politique de design commerciale. Cependant, ce qui est frappant jusqu'à ce jour, c'est que les divers agents du design tels que les utilisateurs, les membres d'une communauté et les dessinateurs présentent leurs propres programmes, donnant ainsi une sorte d'image anarchique.

Notre problème ici est de savoir comment saisir les relations des organismes administratifs, des autorités locales jusqu'au gouvernement national d'une part, et d'autre part des agences de design privées. Les agences de design privées doivent-elles jouer un rôle de consultation pour le département de design de l'organisme gouvernemental? Ou le rôle de l'administration doit-il être concentré dans l'organisme qui pourrait être appelé ministère de design. Ou encore, son rôle devrait-il être décentralisé vers des organismes administratifs de diverses sortes d'après la nature des problèmes à traiter? Le rôle que les autorités locales joueraient dans ce cas pourrait se borner à coordonner et organiser les décisions et activités des utilisateurs, dessinateurs et industriels de la localité, sans considération du gouvernement national. Et cela pourrait être tout. Ou bien l'autorité locale devrait-elle prendre entièrement la fonction de l'administration du design des mains du gouvernement national?

Ce qui est mentionné ci-dessus est une sorte de vue "macro" concernant la conception de la politique et l'administration du design. A part cela il faudrait discuter de la place des départements de design dans la structure de l'organisation globale du gouvernement. Comment cette place devrait-elle changer en fonction des problèmes que l'administration du design rencontre actuellement? Quelle formation professionnelle demander au personnel en charge de l'administration du design? Doit-on leur donner un pouvoir plus important? De telles questions seront débattues dans cette session.

Les réponses à ces questions dépendent de notre compréhension des problèmes du design à l'échelon national.



# PROMOTION

## 8. デザイン振興と啓蒙

デザインセンター……デザイン運動の媒体として

### デザイン振興と啓蒙

デザイン振興と啓蒙への努力はデザインの歴史とともにあり、近代デザインの歴史はデザイン運動の歴史であるといっても過言ではない。それぞれの運動はその時代の雰囲気と課題を適確に捉え、宣言を声高にうたい上げながら新しい時代の到来を告げた。では、今日のデザイン運動の目標は何か。それが過去のものとは異なることは勿論、デザイン運動を推進する環境も大きくその様相を異にしているように思われる。

たとえば一例として、今日、デザイナーと生産者がデザイン・サービスを送り、それを生活者が単に享受するという一方的な関係に疑問が生まれている。使用者の意見はデザインの創造にとって重要な要素であり、生活道具と環境の質的向上に関して現実の生活からの生きたフィードバックとして無視することはできない。そのような意見がデザイン決定機構にどのように組織込まれているのであろうか。

デザインの決定にかかわるコミュニケーションが有効な形で組織されれば、生活道具と生活環境改善へのもっとも有効な手段となるであろう。それは国をあげてのデザイン運動として、国民1人1人の生活環境の質的水準を向上させる原動力となり得るし、それは日常生活レベルでの文化運動でもある。

### デザイン・センター—デザイン運動の媒体として

本分科会においては、使用者、デザイナー、生産者などの間に生まれるさまざまなアクティビティについて検討し、デザイン・センターが国民の生活を質的に向上させるデザイン運動の媒体者として機能するべく積極的な提言が期待されている。

デザイン・プロモーションにたざざるさまざまな振興団体、デザイン団体、協会は、自己の組織を充実させる内部のコミュニケーションとともに、対外的な使用者、生産者、他の専門分野、教育、行政、他国等との間に一貫したコミュニケーション・システムを持たねばならない。デザイン・センターをはじめとするプロモーション各種団体は、正にデザインに関するコミュニケーションのセンター、デザイン運動・文化運動のセンターとして機能することが求められている。

## DESIGN PROMOTION — 'Design centers — the catalyst for a new design movement'

The history of design promotion is as old as design history itself. It is exaggeration to say that the history of modern design is synonymous with the movement. Each movement has spoken about the advent of the new age, selecting the problem to work on and formalizing it ideas into a manifesto. Then, what is the target of our efforts today? We are becoming increasingly aware of the users as a positive factor in creative design. Then, the question is what are the users doing and what can they do with respect to the improvement of tools and environment? How must we understand the relationship between the design decision and the decision-making processes on the part of the users? Communication between the two is desirable, but, we do not yet know its content and its method. Therefore, the most useful way in coping with the various problems we are facing today, we must first clear the obstruction in the existing communication channel.

### DESIGN CENTERS — 'the catalyst for a new design movement'

In this session, we are discussing the various interactions between users, designers and industrialists. It is in this context that we are considering the function of design center whose aim is to play the role of catalyst for design movement, encouraging and making possible the better life for people.

The groups that are engaged in design promotion should have staffs and personnel with appropriate professional background and the organization best fitted to their purpose. They should also have effective communication system with respect to other organizations such as enterprise, users, government, local and central and the like. These groups and design center in particular should play a central role as communication center in initiating and enhancing cultural movement.

## PROMOTION DU DESIGN — "Centres de design — Catalyseur pour un nouveau mouvement de design."

L'histoire de la promotion, du design est aussi ancienne que celle du design lui-même.

Il n'est pas exagéré de dire que l'histoire du design moderne et synonyme du mouvement. Chaque mouvement a parlé de l'avènement du nouvel âge, choisissant le problème à traiter et formalisant ses idées dans un manifeste. Qu'elle est alors actuellement la cible de nos efforts? On devient de plus en plus conscient de l'utilisateur en tant que facteur positif dans le design créatif. La question se pose alors de savoir ce que font les utilisateurs et ce qu'ils peuvent faire en ce qui concerne l'amélioration des outils et de l'environnement. Comment doit-on comprendre la relation entre la décision de design et les processus de formation des décisions de la part des utilisateurs? La communication entre les deux est souhaitable mais nous ne connaissons encore ni son contenu ni sa méthode. Ainsi la manière la plus utile pour faire face aux divers problèmes que nous rencontrons aujourd'hui est de débayer l'obstruction de la voie de communication existante.

### CENTRES DE DESIGN — "le catalyseur pour un nouveau mouvement de design"

Dans cette session, nous discutons des diverses interactions entre les utilisateurs, les dessinateurs et les industriels. C'est dans ce contexte que nous considérons la fonction de centre de design dont le but est de jouer le rôle de catalyseur pour un mouvement de design, encourageant et rendant possible une meilleure vie des individus.

Les groupes qui sont engagés dans la promotion du design devraient comporter un personnel ayant une formation professionnelle adéquate et l'organisation la mieux adaptée à leur objet. Ils devraient également posséder un système de communication efficace en ce qui concerne les autres organismes tels que les entreprises, utilisateurs, autorités, locales et centrales et leurs pareils. Ces groupes, et le centre de design en particulier, devraient jouer un rôle central comme centre de communication en jettant les bases et réhaussant le mouvement culturel.

# ENTERPRISE

## 9. デザインと企業

新しい目標………企業と文化創造  
デザインの役割…企業におけるデザインの可能性  
と変身

### デザインと企業

今日ほど、世界中が企業と社会とのかかわり方を問題にし、激しく議論がなされている時代はない。

近代から現代にかけての産業界は、社会に対し物質的貢献の面においてめざましいものがあった。しかし、物質的豊かさそのものから精神的な安定と豊かさへ、量から質へと人々の中心関心事が変化するに従って、社会における企業の位置付と企業そのものの活動が変化してきている。

この会議は、メインテーマ「人の心と物の世界」に従って、デザイナーだけでなく企業経営の立場にある方々を混え、豊かな人間世界の創造のためにいかにデザインが活用し得るか、そして企業はそのためにいかなる姿勢をもつべきか等が討議されることが期待される。

### SESSION 1. 企業の新しい目標—企業と地域文化の創造

いまで、企業の社会に対する貢献には目ざましいものがあったが、今日企業と地域社会との間には大きな問題がある。最近では、企業が地域住民や、地方公共団体、学校、労組といった組織に歓迎されざるものになってきていることが多い。ただ利潤追求のみを旨とした企業に対する風当りはますます強まっているといえよう。地域社会の利益と企業の利益が合致してはじめて両者の共存は可能になる。問題は地域社会との創造的な関係を生み出すに際して、企業は何をしなければならないかである。おそらくこの点に関しては、利潤追求の対象にならない活動が多く含まれよう。

もう一つ問題がある。それは地域の特殊性に即した、あるいはそれにふさわしい文化の創造である。この問題は今まで幾度となく話し合われてきたが、有効な解決が得られないままになっている。これは企業という媒体、地域社会の人的、物的資源の活用を通じてはじめて達成され

### DESIGN AND ENTERPRISE — 'the interaction of design and enterprise.'

The new goals of enterprise — 'enterprise and the creation of a community culture.' The role of design — 'design possibility and the metamorphosis of enterprise.'

### DESIGN AND ENTERPRISE

Today, people are discussing seriously the relationship between enterprise and society in general, which has become problematic.

It is noted that enterprise up to now has made an immense contribution to the material welfare of society. The position of enterprise, however, might have to be changed while the central life interest of people is now undergoing shift from quantitative to qualitative aspect of life or from material prosperity to spiritual stability and richness.

It is expected that the concerned people including industrialists and designers will exchange ideas as to how we can utilize enterprise and design alike so that his world will become better place to live.

### SESSION I

### DESIGN AND ENTERPRISE

### THE NEW GOALS OF ENTERPRISE — enterprise and the creation of a community culture

Despite the enormous contribution to society so far, enterprise appears to be somewhat problematic to us all. People feel, more or less, exploited by the enterprise. The conflicts brought about by enterprise is nowhere more intense than in the community. Very often, enterprises are no longer welcome by members of the community and its organizations such as local government, schools, labor unions and the like. People are speaking out more and more against enterprise whose sole purpose is profit-making. It is obvious that the interest of community and that of enterprise should be harmonized so that both can benefit from each other. The question is what can the enterprise do in creating better and more fruitful relations with the community. It is very likely that what the enterprise does in this regard will include many non-profit activities.

Another problem, which has been dis-

### LE DESIGN ET L'ENTREPRISE — "l'interaction du design et de l'entreprise."

Les nouveaux buts de l'entreprise — "l'entreprise et la création d'une culture communautaire."

Le rôle du design — "la possibilité design et la métamorphose de l'entreprise."

Actuellement, on discute sérieusement des relations entre l'entreprise et la société en général que sont devenues problématiques.

On note que l'entreprise a apporté jusqu'à maintenant une immense contribution au bien-être matériel de la société. Cependant la place de l'entreprise pourrait devoir être changée, le centre d'intérêt de la vie des individus subissant actuellement un déplacement de l'aspect quantitatif de la vie vers l'aspect qualitatif ou d'une prospérité matérielle vers une richesse et une stabilité spirituelles.

On s'attend à ce que les personnes concernées, y compris les industriels et les dessinateurs, échangent des idées sur la manière d'utiliser pareillement l'entreprise et le design afin que son monde devienne un lieu meilleur à vivre.

### DESIGN ET ENTREPRISE—SESSION 1 les nouveaux buts de l'entreprise — entreprise et création d'une culture communautaire

Malgré son énorme contribution à la société jusqu'à maintenant, l'entreprise nous apparaît à tous quelque peu problématique. Les individus se sentent plus ou moins exploités par elle. Les conflits qu'elle soulève ne sont nulle part plus intenses que dans la communauté. Très souvent les entreprises ne reçoivent plus un bon accueil de la part des membres de la communauté et de ses organismes, tels que les autorités locales, les écoles, les syndicats et leurs pareils. On s'élève de plus en plus contre l'entreprise dont le seul but est de faire des bénéfices. Il apparaît évident que l'intérêt de la communauté et celui de l'entreprise devraient être harmonisés de telle manière que chacune puisse profiter l'une de l'autre. La question se pose de savoir ce que peut faire l'entreprise pour créer de meilleures et de plus fructueuses relations avec la communauté. Il est très vraisemblable que ce que l'entreprise fera à cet égard comprendra de nombreuses activités non-lucratives.

Un autre problème, débattu très souvent mais rarement résolu est celui de la

るものであろう。企業は、もっと創造的に地域的資源を活用すべきだと思われるが、このことは必ずしも経済原則と矛盾しているとは限らない。以上に述べたこの問題は裏腹の関係にある。一方の問題を有効に解決しようと思えば、当然他方をも考慮しなければならない。第1に、企業と地域社会の関係の理想像を描いてみる必要がある。それについて、企業がとるべき行動の方向を明らかにしなければならない。ではこの点に関して何をデザイナーはすべきであり、かつすることができるのであろうか。デザイナーは企業と地域社会をつなぐ創造的な媒介者の役割を果たすべきであらうか。この場合、デザイナーの顧客は消費者、生産者ではなく、企業、地域社会の住民、地方公共団体である。こうした目標を達成するには、古くからのやり方によって新しい方法がとって代らなければならない。本分科においては、地域文化の創造にかかわる問題点を明らかにする必要がある。ただ問題点について語り合うだけでなく、何をどうしてやればよいかについての行動、方向の示唆はもとより、これから実際にやっていくべき具体的なプロジェクトの提案が切に望まれる。

## Session 2. デザインの役割—企業内におけるデザイン活動とデザイナーの役割

激しい変化をつづける現代社会において、企業活動の目標と方法を有効な形で見出すことは大変なことである。とくに、量から質へ、目に見えないものに人々の関心事が移行している今日、企業活動の目標は定量的なものから定性的なものに変化してゆくことが予想される。

本分科会においては、企業とその目標に影響するデザインの重要性と可能性について討議する。具体的な討議としては次の様なものが考えられる。

1. 企業における今日のデザインの役割について。
2. 企業においてデザイナーが果たすべき役割の提示。
3. 企業の組織機構の中におけるデザイナーのポジションはいかにあるべきか。
4. 企業の中で他の部門、例えば生産技術、生産計画、広告などといった部門とデザイン部門との関係、企業経営レベルでの目標設定に関するデザイン部門の参加の可能性などについて。

デザイナーは、企業、使用者、地域社会の広汎な利益に協力しなければならないだろう。そうすることによりデザイナーは、生産者と共に急速に変わりつつある社会状況の中で、未来の企業の役割を計画することができる。

cussed many times but seldom solved: the problem of creating a culture identifiable with the community. This can be accomplished through the medium of enterprise on the one hand and the resources of the community, human or material, on the other hand. It seems that enterprise should utilize the local resources more creatively than ever before, which is not necessarily inconsistent with economic principles.

The problems mentioned above shows both sides of the picture. In order to be successful both sides must be taken into account. First of all, we will have to visualize the relationships between enterprise and community and define the direction of action enterprise must take. Then what should and can the designer do? Should he become a creative arbiter linking the two? The customers he will serve will be enterprise, the members and organizations of the community, but not the consumers in the traditional sense of the term. Conventional ways must be put aside and new ways created in order to accomplish these goals.

In this session, we would like to clarify the problems we are facing in the creation of a community culture, when expanded will positively affect the entire region. It is not sufficient to just talk about problems. Suggestions as to the direction of action to be taken must be proposed and concrete projects agreed upon.

## DESIGN AND ENTERPRISE — -SESSION 2

### The Role of Design - 'designers' role and their activities in enterprise'

It is very difficult to find out the proper goal of enterprise and the way to attain it, in this rapidly changing world. It is expected that the goal of enterprise will tend to be more qualitative than quantitative.

In this session, we are discussing the possibility of design priority as it might affect the course of enterprise and its goal.

The concrete topics we expect to discuss are as follows:

1. The analysis of the present role of design in enterprise
2. The proposal of new roles the designer should play in enterprise
3. Where the position of designer should be in the organizational structure of an enterprise
4. The design interface with other processes within enterprise such as engineering, product planning, advertising and its possibility to participate at the goal-setting process on an executive level.

The designer must be qualified to coordinate the broad interests of enterprise, users, and community and with the industrialists be able to plan the future role of enterprise in the rapidly changing social conditions.

création d'une culture s'identifiant à la communauté. Ceci peut être résolu d'une part par l'intermédiaire de l'entreprise et d'autre part par les ressources de la communauté, humaines ou matérielles. Il semble que l'entreprise doive utiliser ses ressources locales de façon plus créative qu'auparavant, ce qui n'est pas nécessairement incompatible avec les principes économiques.

Les problèmes mentionnés ci-dessus font ressortir les deux côtés des choses. Afin de remporter un succès, ces deux côtés doivent être pris en considération. D'abord il faudra faire apparaître les relations entre l'entreprise et la communauté et définir l'orientation de l'action que doit prendre l'entreprise. Ensuite que doit et peut faire le dessinateur? Doit-il devenir un arbitre créateur faisant le lien entre les deux côtés? Les clients qu'il servira seront des entreprises, des membres d'organismes de la communauté et non des clients dans le sens traditionnel du mot. Les voies classiques doivent être écartées et de nouvelles voies créées afin de réaliser ces buts.

Dans cette session nous voudrions éclaircir les problèmes rencontrés dans la création d'une culture communautaire qui en s'étendant affectera positivement la région entière. Il ne suffit pas de se contenter de parler des problèmes. Des suggestions sur l'orientation de l'action à prendre doivent être proposées et l'on doit se mettre d'accord sur des projets concrets.

## DESIGN ET ENTREPRISE—SESSION 2 le rôle du design — "rôle des dessinateurs et leurs activités dans l'entreprise" —

Il est très difficile de trouver le but propre de l'entreprise et la manière de l'atteindre, dans ce monde qui change rapidement. On estime que l'objectif de l'entreprise tendra à devenir plus qualitatif que quantitatif.

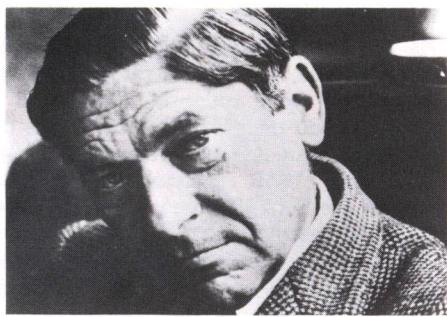
Dans cette session, nous discutons de la possibilité de la priorité du design telle qu'elle pourrait affecter le cours de l'entreprise et son but.

Les sujets concrets dont nous espérons discuter sont les suivants:

1. Analyse du rôle actuel du design dans l'entreprise.
2. Proposition des nouveaux rôles que le dessinateur devrait jouer dans l'entreprise.
3. Quelle devrait être la place du dessinateur dans la structure de l'organisation d'une entreprise.
4. Inter-relation du design avec les autres processus dans l'entreprise tels que l'engineering, le planning des produits, la publicité et sa possibilité de participation au processus de formation des objectifs au niveau de l'exécution.

Le dessinateur doit être qualifié pour la coordination des vastes intérêts de l'entreprise, des utilisateurs et de la communauté et, de pair avec les industriels, être capable de planifier le rôle futur de l'entreprise dans des conditions sociales changeant rapidement.

P R O F I L E



アーサー・ケストラー (英)

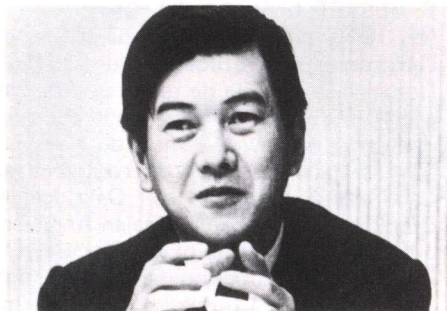
1905年ハンガリー生。ウィーン工科大学で科学と心理学を学び、後に政治に転向。1931年ゼッペリン北極探検隊にただ一人のジャーナリストとして参加。スペイン市民戦争の際、ニューズ・クロニクル紙の特派員としてスペインに出国、投獄され死刑宣告まで受けたが、のち釈放された。1930年共産党入党。38年に離党した。これらの経験は自伝的作品「スペインの遺書」「人間のくず」に収められている。モスクワ粛清を扱った「真昼の暗黒」は30カ国語に訳され、ジョージ・オーウェルとならんで、巾広く読まれている。1955年、初期の対象である科学・心理学に戻り、自然科学、人間の非合理性、創造性を深く洞察した「機械の中の幽霊」「夢遊病者」等数多くの著書がある。戦後英国籍を得、王立文学協会特別会員となり、1972年上級勲爵号を受ける。全集20巻が出版されつつある。

**A. KOESTLER Commemorative Speaker (GBR)**

Born Hungary 1905. Vienna, studied science & psychology subsequently turned to politics & at 20 became foreign correspondent. 1931: was only representative of world Press on Graf Zeppelin's Arctic expedition. During Spanish Civil War, which he covered from Republican side, was captured & imprisoned for several months by Nationalists. 1930's saw in Soviet experiment the only hope & alternative to Fascism. 1931 became member of Communist Party & left in disillusionment at height of Moscow purges in 1938. Earlier books mainly concerned with these experiences — "Spanish Testament" — "Scum of the Earth" etc. (autobiographical) or in essays "The Yogi & the Commissar" etc. & political novels. Among the latter "Darkness at Noon" translated into 30 languages made him one of most widely read political novelists. 1955: gave up political subjects & returned to earlier passion — science & psychology with "The Sleepwalkers" etc. Fellow of the Royal Society of Literature. 1968: received the Sonning Prize — Univ. of Copenhagen, for his contribution to European culture. 1972's New Year's Honours List — made Commander of the Order of the British Empire. Works being republished in collected edition 20 volumes.

**A. KOESTLER Discours Commemorative (GBR)**

Né 1905, Hongrie. Etudes — Science et Psychologie à Vienne — plus tard il se dirige vers la politique. 1925: correspondant affaires étrangères. 1931: seul représentant de la presse mondiale, expédition arctique du Graf Zeppelin. Pendant la guerre civile espagnole, reportage auprès des Republicains; capturé et emprisonné pendant quelques mois par les Nationalists. Aux années 30 il à vu dans l'expérience soviétique le seule espoir contre le Fascisme. 1931 devient membre du Parti Communiste qu'il quitte déçu à l'apogée des purges de 1938. Ses premiers ouvrages traitent principalement de ses expériences — "Testament Espagnole" et "Scum of the Earth" etc. (autobiographique) ou dans des essais "The Yogi & the Commissar" et romans politiques. Son livre "Zéro à l'Infini" traduit en 30 langues a fait de lui un des romancier politiques le plus lus. 1955: abandonne la politique et revient à sa première passion — science et psychologie. Ecrit "The Sleepwalkers" etc. Membre de la Royal Society of Literature. 1968: reçoit le Sonning Prize de l'Univ. de Copenhague pour sa contribution à la culture européenne. 1972: Nommé Commander of the Order of the British Empire. Réédition de son oeuvre en 20 volumes.



梅棹忠夫 (日本)

1970年京都生。京都大学動物学科卒業。同大学理学部にて生態学の研究に従事し、大阪市立大学理学部助教授になる。1955年京都大学カラコラム・ヒンズークシ学術探検隊に参加し、アフガニスタン、パキスタン、インド旅行をする。その踏査体験をもとに、新しい文明論としての生態史観を提唱。その後、東南アジア、アフリカ、ヨーロッパ等の学術調査の経験にもとづき、独創的な比較文明論を構想する。理学博士。現在、京都大学人文科学研究所、社会人類学教授、および国立民族学研究所博物館創設準備室長として活躍中。「モゴール族探検記」1956、「東南アジア紀行」1964、「文明の生態史観」1967など多数の著作、研究がある。

**TADAO UMESAO Keynote Speech (JPN)**

Doctor Sc. Born 1920, Kyoto. Graduated from Kyoto Univ. in Zoology. Studied Ecology in Dept. of Natural Science until 1946. Later became Associate Prof. of City Univ. Osaka. 1955: took part in the Kyoto Univ. Scientific Expedition to Karacoram-Hindu Kuch & also made trips to Afganistan, Pakistan and India. Proposed an ecological view of history as a new theory of civilization, based on his field work. He later conducted extensive Anthropological researches in South East Asia, Africa & Europe. Wanted to establish an objective Asian viewpoint and as a result of his research activities he wrote in 1967 "An Ecological View of Civilization" — proposing a very original comparison of all civilizations and the relationship between the different stages of development from one country. One of the leaders in the study of authroprogy Authorpology & probably the most important scholar in his field in JAPAN. Prof. of Social Anthropology at Institute for Humanistic Studies, Kyoto Univ. & Dir. of Ethnological Centre. Books: "An Expedition to the Moghol Tribes" 1956 — "Travels to South East Asia" 1964. Also written numerous essays and research papers.

**TADAO UMESAO Discours Thémati-que (JPN)**

Doctor Sc. Né 1920 à Kyoto. Licencié en Zoologie, Univ. de Kyoto. Etudes sur l'Ecologie, au Dépt. des Sciences Naturelles jusqu'en 1946. Designé Prof. Assoc., Univ. Municipale d'Osaka. 1955: participe à l'expédition Scientifique de l'Univ. de Kyoto au Karacoram-Hindu Kouch; voyages en Afganistan, Pakistan et en Inde. Suivant ses travaux pratiques, propose une nouvelle théorie de la civilisation basée sur une vue écologique de l'histoire. Plus tard, recherches ethnologique importantes en Asie du Sud-Est, en Afrique et en Europe. Afin d'établir un point de vue authentiquement asiatique dans la matière et suite à ses activités de recherche, il écrit en 1967 "Une vue Ecologique de la Civilisation." Il s'agit d'une comparaison des civilisations et des stades de développement atteintes par les divers pays. L'un des Ethnologues les plus importants du Japon, et sans doute la plus grande autorité dans son domaine particulier. Prof. Anthropologie Sociale, Institut des Sciences Humaines, Univ. de Kyoto; Directeur du Centre Ethnologique. Ouvrages; "Expédition aux Tribus Moghol" 1956 — "Voyage à l'Asie du Sud-Est" 1964. Nombreux arti cles et opuscles de recherche.



千宗室 Soshitsu Sen (日本)

1922年京都生。茶人、裏千家家元。

1946年同志社大学法学部卒、ハワイ大学で美学を修学の後、京都大徳寺にて禅門に入り、1949年茶道家元若宗匠となる。以後、茶道普及のため世界各地を歴訪、欧米、中南米に裏千家駐在事務所を開設。この茶道普及行脚により、茶の心を世界的なものとした。

1964年先代淡々齋宗室の亡きあと、千利休居士15世鶴雲齋宗室を襲名、家元となる。

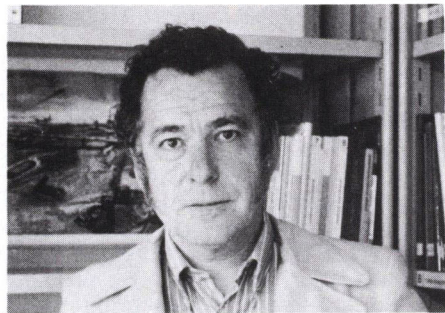
日本青年会議所、国際青年会議所副会頭をはじめとして多数の要職を持ち、茶道の道・学・実の3要素、国民皆茶、グリーンピープルの提唱者である。“茶の心”をはじめとして多数の著書がある。

### Special Speaker (JPN)

Born Kyoto. 15th generation Grand Teamaster descendent of Sen Rikyu Koji, 1946: Graduated from Dept. of Law, Doshisha Univ. Further studies at Univ. of Hawaii. 1949: took Buddhist vows under the noted priest Zuigan Goto of Daitokuji & received Zen title Hounsai Genshusoko Koji. 1950: Young Grand Teamaster. Since, has travelled abroad more than 50 times spreading the knowledge of Chado under International Goodwill and Cultural Interchange programmes. Has visited many countries in Europe, Middle & South America as well as America and has established branch offices of the Urasenke Chado. 1964 became head of Urasenke-Konnichian & assumed name of Hounsai Soshitsu. 1962: Received Cultural Medal from Brazil, as well as similar awards & medals from other countries. 1965: Lecturer for the Ministry of Foreign Affairs. 1972: President of Japanese Junior Chamber of Commerce 1972: Active member of The Japan Foundation. Written numerous books & articles & has advocated the concept of “green people”, tea for all people following the three elements of tea spiritual training, study, and practice.

### Invité Special (JPN)

Né à Kyoto, descendant de Sen Rikyu Koji — de la 15<sup>ème</sup> génération de Grand Maître de Cérémonie du Thé. 1946 : diplômé du dépt, de Droit de l'Univ de Doshisha. Etudes supplémentaires à l'Univ. de Hawaii. 1949 : pronce ses voeux de bouddisme sous l'éminent prêtre Zuigan Goto de Daitokuji et recois le Zen titre “Hounsai Genshusoko Koji. 1950: Jeune Grand Maître de Cérémonie du Thé. Depuis il a voyage plus de 50 fois à l'étranger pour repandre le savoir du “Chado” sous l'auspice de l'Amité Internationale de programme d'Echange culturel. Visite de nombreux pays en Europe ainsi que l'Amerique, l'Amerique Central, et l'Amerique du Sud et a établi des succursales de Urasenke Chado. 1964: et devint chef de l'Urasenke-Konnichian et adopte le nom Hounsai Soshitsu. 1962: recois la medaille de Culture du Brazil et d'autre pays. 1965: Conférencier pour le Ministère des Affaires Etrangères. 1972: Président de la “Japanese Junior Chamber of Commerce” et Vice-Président de la “International Junior Chamber of Commerce, Membre active du Fondation Japonaise. Auteur de nombreux livres et articles — défenseur d'un concept de “green people”, thé pour tous le monde suivant les 3 elements du thé formation spirituelle —étude et pratique.



フレデリック・ヴェスター (独)

1925年ザール生。生化学者、環境問題の権威。マインツ大学、パリ大学で化学を専攻、ハイデルブルク大学で博士号を得る。ハイデルブルク癌研究所で癌研究者として出発。1955—57年にかけて、欧米で研鑽の後、ザール大学生化学助教授になり、生化学とアイソトープ、学部を設立。マックス・プランク蛋白質研究所員を経て、1970年、生物と環境問題を扱う総合科学研究所 “studiengruppe für biologie und umwelt” を設立。自然界の調和と共存に対する破壊や、無制限な都市計画に鋭い警告を発している。ミュンヘンの環境問題の顧問をつとめ、ポピュラーサイエンス・科学誌、テレビフィルム、教育方面にも活躍。著書に「生きのびるためのプログラム」Das Ubenlebens Programm (1972) 「都市の蘇生」Unsere städt sollen leben(1972)等がある。

### F. VESTER Special Speaker (GER)

Born 1925. Biologist & Environmentalist. Studied at Mainz & Paris Univs. Cancer one of main research fields. 1955/57 — USA as post doctoral research fellow at Yale Univ., & spent several research stays at National Laboratory of Oakridge & Brookhaven, USA, & in Cambridge, England. 1958/66 Ass. Prof. Biochemistry, Univ. des Saarlandes where built up Biochemical & Isotope Depts. 1970 founded private Study Group for Biology & Environment — non profit institute for multi-disciplinary scientific research, consulting & information. Member of Munich Advisory Board on environment problems. Member of several publishing houses on new systems of education & communication. Editor of new book series — environment & health problems & textbook series on biology. Author of many books — latest “Krebs und Zelle” (in press).

### F. VESTER Invite Special (GER)

Né 1925. Biologiste — spécialiste de l'environnement. Etudes à Mainz et Paris. Domaine principale de recherche: le cancer. 1955/57; Ecats-Unis recherche post doctorale, Fellow à l'univ. de Yale, ensuite plusieurs séjours de recherche au Laboratoire National de Oakridge et Brookhaven, et à Cambridge en Angleterre 1958/66: Prof. Adjoint en Biochimie — Univ. des Saarlandes ou il établit un dépt. Biochimique et Isotopes. 1970: il forme une groupe privée — Biologie et Environnement — association sans but lucratif — pour la recherche scientifique multi-disciplinaire, la consultation et l'information. Membre du Conseil Consultatif de Munich sur les problèmes de l'environnement. Membre de plusieurs maisons d'édition s'occupant des nouveau systèmes d'éducation et de communication. Editeur d'une nouvelle série de livres sur les problèmes de l'environnement et de la santé — ainsi que d'une série de manuels sur la biologie. Auteur de nombreux ouvrages — “Krebs und Zelle” (sous presse)



**バーナード・J・ミュラータイム(米)**

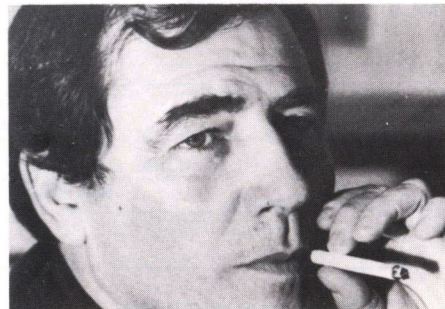
1909年生。経営コンサルタント。セントルイス大学で歴史と哲学を専攻。1938年トロント大学で博士号を得る。軍隊を経て、マッキンゼイ社に入社。各種プロジェクトを手がけ、1955年、ニューヨークで経営コンサルタントとして独立。組織と仕事の構造、ビジネス動学、ビジネスと環境、人材開発などを専門としている。I.B.M. USスチール、コカ・コーラ等、トップ企業において、広範囲のマネージメントに関与して、多くの難問題の解決に敏腕を振っている。同時に、M.I.T.、コロンビア大学等、多くの大学での高等経営教育プログラムに参加している。著書“組織の生理学”2巻のうち、1巻が邦訳されている。(1973年、ダイヤモンド社刊)

**B. MULLER-THYM Special Speaker (USA)**

Born 1909 in Missouri. PhD Medieval Philosophy. Management Consultant to major US industries, Practice and Teaching Centre – organization & structure of work, particularly as affected by electronic technology, management of technology, the relating of business to its environment, the productivity & development of managerial & professional people. “The Physiology of Organization” book 1 of 2 series is published in Japanese. Author of books & papers on logic history of philosophy, philosophy of science, & organization, automation & scanning environment. Original Founding Member of Institute of Management Consultants Inc.

**B. MULLER-THYM Invité Special (USA)**

Né au Missouri en 1909. PhD en Philosophie Médiéval. Management Consultant auprès d'importantes entreprises américaines et activités d'enseignement. Domaine: organisation et structure de l'entreprise, en particulier les aspects qui concernent la technologie électronique, l'environnement au travail, la production et la formation des cadres et des professions. “Physiologie de l'Organisation” vol. 1 de la série, a été publié en japonais. Auteur d'ouvrages et d'opuscules sur la logique, l'histoire de la philosophie, philosophie de la science, l'organisation, l'automatisation et l'environnement. Membre fondateur de Institute of Management Consultants Inc.



**ジャン・ボードリアール (仏)**

1929年フランス生。68年以後、フランスの若年オピニオンリーダーとして活躍する社会学者、ドイツ語学者、翻訳家として出発、ペーター・ヴァイスの小説・戯曲、ブレヒト、マルクスの作品を手がけた。“現代誌”(Temps Modernes)の記者を経て、1966年論文“物のシステム”を発表、社会、経済構造と物のしめる位置、物の新しい機能と意味を分析した。また“消費の社会—その謎と構造”(1972年)“標章の経済学”(1972年)等の著書があり、消費と流通に関して独自の理論を展開している。パリ・ナンテール大学で社会学の講義をする一方、1970年“コンパス・ドーロ賞”審査員、アスペン会議の仏代表、1972年ニューヨーク近代美術館に於けるシンポジウム









**J. BAUDRILLARD Special speaker (FRA)**

Born 1929, Reims. First German linguist & translator – novels & plays by Peter Weiss, works of Brecht & Marx. Reporter to “Temps Modernes”, 1966 wrote thesis on “The System of Objects” which later published. Since 1966 Chief Assistant of Sociology at Faculté de Nanterre. 1970 participated Aspen Conference – IDCA – with French delegation of environment & architecture and was member of the Jury of “Compasso de Oro”, Milan. Many of his works have been published. 1973 “Le Miroir de la Production”. Books translated in Italian Spanish Portuguese, Polish,







**J. BAUDRILLARD Invité spécial (FRA)**

Né 1929 à Reims. D'abord germaniste et traducteur, au Seuil, de romans et de pieces de théâtre de Peter Weiss, d'ouvrages de Brecht et de Marx. Chroniqueur aux “Temps Modernes”. 1966 soutient une thèse “Le Système des Objets”, ensuite publiée. Depuis 1966 Maître-Assistant de Sociologie à la Faculté de Nanterre. Auteur de nombreux livres, 1973 “Le Miroir de la Production”, Traductions diverses en italien, espagnol, portugais, polonais, allemand, anglais. En 1970 participe à la Conférence d'Aspen – IDCA – avec la délégation française sur l'environnement et l'architecture et au Jury du “Compasso de Oro” grand prix du Design italien, à Milan.

**SPEAKER**

Photo	Name	Year of Birth	Country	Profession	Address
	Dr. Tadao Umesao 梅棹忠夫	1920	JPN	Social Anthropologist	66 Iori Kitashirakawa, Sakyo-ku, KYOTO, 606 Japan 〒606 京都市左京区北白川伊織66
	Mr. Arthur Koestler	1905	GBR	Author	8 Montpelier Square, LONDON SW7, England
	Mr. Soshitsu Sen 千 宗室	1923	JPN	President of Urasenke Foundation	613 Honpoji-mae, Ogawa Teranouchi agaru, Kamikyo-ku, KYOTO, 602 Japan 〒602 京都市上京区小川通寺ノ内上ル本法寺前町613
	Dr. Frederic Vester	1926	GER	Biochemist	Studiengruppe für Biologie und Umwelt 8 MUNICH 2, Nussbaumstrasse 14, German Federal Republic
	Dr. Bernard J. Muller-Thym	1909	USA	Management Consultant	409 West 50th Street, NEW YORK, N.Y. 10019, U.S.A.
	Prof. Jean Baudrillard	1929	FRA	Sociologist	15 rue Fraiaidherbe, PARIS 11e, France
	Dr. Fritz Eichler	1911	GER	Industrial Designer	BRAUN Aktiengesellschaft, 6242 KRONBERG/TAUNUS, P.O. Box 115, German Fedral Republic
	Mr. Iulian Cretu		ROM	Aesthetic Advisor	Asociatia Romana de Marcheting, Wissenschaftliches Sekretariat, Calea Victoriei Nr. 91-93, BUCHARRST, Roumania

**Session 1. NATURE-environment**


	 Mr. Frank Dudas		CAN	Industrial Designer	146 Collier Street, TORONTO 5, Ontario, Canada
	Mrs. Jane Jacobs	1916	CAN	Author	69 Albany Avenue, TORONTO 4, Ontario, Canada
	Mr. M. Paul Friedberg		USA	Landscape Architect	M. Paul Friedberg & Associates 4 West 62nd Street, NEW YORK, N.Y. 10023, U.S.A.
	Dr. Kenzo Tange 丹下健三	1913	JPN	Architect	2-3-34-1702 Mita, Minato-ku, TOKYO, 108 Japan 〒108 東京都港区三田2-3-34-1702
	Miss Ruri Noguchi 野口瑠璃	1934	JPN	Industrial Designer	3-1113, Tsudanuma-cho, Narashino, CHIBA Pref. 275 Japan 〒275 千葉県習志野市津田沼町3-1113


**Session 2. NATURE-living organism**


	 Mr. F. Eugene Smith		USA	Industrial Designer	F. Eugene Smith Associates Inc., BATH, Ohio 44210, U.S.A.
--	---	--	-----	---------------------	---



	Dr. Michel Lechat	1927	BEL	Doctor of Medicine	United' Epidemiologie, Ecole de Sante Publique de 1' U.C.L. 4, Avenue Chapelle-aux-Champs, B.1200 BRUSSELS, Belgium
---	-------------------	------	-----	--------------------	---

	Mr. David Workman		USA	Industrial Designer	2532 Dupont Drive, IRVINE, Calif. 92664, U.S.A.
--	-------------------	--	-----	---------------------	---


	Dr. Masahiro Mori 森 政弘	1927	JPN	Prof. of Control Engineering	5-17-7, Kamimeguro, Meguro-ku, TOKYO, 153 Japan 〒153 東京都目黒区上目黒5-17-7
--	---------------------------	------	-----	------------------------------	---


	Prof. Masao Morimoto 森本真佐男	1918	JPN	Prof. of Industrial Design	62-507, Aza-Kawadaira, Aramaki, SENDAI, 980 Japan 〒980 仙台市荒巻字川平62-507
--	-------------------------------	------	-----	----------------------------	--


**Session 3. NATURE-material**

	 Prof. Carl Aubock	1924	AUT	Architect, Industrial Designer	Bernardgasse 23, VIENNA 1070, Austria
--	---	------	-----	-----------------------------------	---------------------------------------



					
--	--	--	--	--	--

	Mr. Enzo Mari	1932	ITA	Industrial Designer	P. le Baracca 10, 20123 MILAN, Italy
--	---------------	------	-----	---------------------	--------------------------------------

	Mrs. Masako Hayashi 林 雅子		JPN	Architect	502, Shinanomachi Gaien Bldg., 19, Minamimotomachi, Shinjuku-ku, TOKYO, 160 Japan 〒112 東京都新宿区南元町19 外苑ビル502
--	-----------------------------	--	-----	-----------	---


	Mr. Tokuji Watanabe 渡辺篤治	1932	JPN	Industrial Designer	3-1-81, Akatsukidai, Yokkaichi-shi, MIE Pref., 512 Japan 〒517 三重県四日市市あかつき台3丁目1-81
--	-----------------------------	------	-----	---------------------	--


**Session 4. INDIVIDUALS-aesthetics**

	 Mr. Rodolfo Bonetto		ITA	Industrial Designer	Via Vincenzo Monti 8, 20123 MILAN, Italy
--	---	--	-----	---------------------	--

	Prof. Max Bill	1908	SUI	Architect, Sculptor, Industrial Designer	Albulastrasse 39, ZH 8048, ZURICH, Switzerland
--	----------------	------	-----	---	--

	Mr. Grant Featherston		AUS	Industrial Designer	3 Glover Court-Toorak, MELBOURNE, Victoria, Australia
--	-----------------------	--	-----	---------------------	---

	Mr. Sakyō Komatsu 小松左京	1931	JPN	Author	7-8-27, Minoo, Minoo-shi, OSAKA, 562 Japan 〒562 大阪府箕面市箕面7-8-27
--	---------------------------	------	-----	--------	---

	Mr. Masahiro Mori 森 正洋	1927	JPN	Industrial Designer	Design Room, Hakusn Porcelain, Uchimi, Hasami-cho, Higashi-Sonogi-Gun, NAGASAKI Pref., 859-37 Japan 〒859-37 長崎県東波杵郡波佐見町内海 白山陶器デザイン室
--	---------------------------	------	-----	---------------------	--

Session 5. INDIVIDUALS-identity



M

Mr. Henri Vienot

FRA

Industrial Designer

TECHNES, 38, Boulevard Raspail, PARIS 7e, France



Dr. Christopher Evans

GBR

Psychologist

46 Queens Road, TEDDINGTON, MIDDLESEX, TW11 OLR., England



Mr. Chester Abend

USA

Industrial Designer

107 Munro Drive, Camillus, NEW YORK, N.Y., 13031, U.S.A.



Mr. Noboru Kawazoe  
川添 登

1926

JPN

Architectural Critic

3-19-1, Sugamo, Toshima-ku, TOKYO, 170 Japan  
〒170 東京都豊島区巣鴨3-19-1



Mr. Tsutomu Ohno  
大野 力

1918

JPN

Industrial Designer

3-48-2, Higashi-Sonoda-cho, Amagasaki-shi, HYOGO Pref., 661 Japan  
〒661 兵庫県尼崎市東園田町3-48-2

Session 6. INDIVIDUALS-individuality



M

Mr. Richard Stevens

GBR

Industrial Designer

PSIA, Society of Industrial Artists & Designers  
12 Carlton House Terrace, LONDON SW1, England



Dr. Rolf Garnich

1929

GER

Mechanical Engineer,  
Philosopher

73 ESSLINGEN Hohenbühlweg 1, German Federal Republic



Mr. Jan Kuypers

CAN

Industrial Designer

Association of Canadian Industrial Designers  
Suite 512, 55 York Street, TORONTO 1, Canada



Mr. Yusaku Kamekura  
亀倉雄策

1915

JPN

Graphic Designer

6th Floor, Maison Hirakawa, 2-2, Hirakawa-cho, Chiyoda-ku, TOKYO, 102 Japan  
〒102 東京都千代田区平河町2-2 メゾン平河6階



Prof. Itaru Kaneko  
金子 至

1929

JPN

Industrial Designer

501, Mifune Mansion, 1-5-14, Jinnan, Shibuya-ku, TOKYO, 150 Japan  
〒150 東京都渋谷区神南1-5-14 三船マンション501号

Session 7. COMMUNITY-participation



M

Mr. Jürgen Hämer

1930

GER

Management  
Consultant

Verband Deutscher Industrie-Designer e.V. - VDID  
Charlottenplatz 6 Hochhaus, 7000 STUTTGART 1, German Federal Republic



Mr. Richard Saul  
Wurman

USA

Architect

1214 Arch Street, PHILADELPHIA, Penn., 19107, U.S.A.



Mr. James Fulton

USA

Industrial Designer

717 Fifth Ave. NEW YORK, N.Y. 10022, U.S.A.



Mr. Toshi Ichiyanagi  
一柳 慧

1933

JPN

Music Composer

21, Shinsei Mansion, 1-21-10, Jingumae, Shibuya-ku, TOKYO, 150 Japan  
〒150 東京都渋谷区神宮前1-21-10 新清マンション21号室



Mr. Naokatsu Kumagai  
熊谷直勝






1934

JPN

Industrial Designer

380. 11-chome, 1-jiyo, Yamanote, Nishi-ku, SAPPORO, 063 Japan  
〒063 札幌市西区山の手1条11丁目380



Session 8. COMMUNITY-mobility

	M Mr. John Reid		GBR	Architect, Industrial Designer	5 The Green, Old Southgate, LONDON N14 7EG, England
	Sir Colin Buchanan	1908	GBR	Town Planner, Civil Engineer	19 Woodland Road BRISTOL BS8 1TE, England
	Mr. Jens Nielsen		DEN	Industrial Designer	Dansk Statsbaner (Danish State Railways) Sølugade 40 1349 COPENHAGEN K, Denmark
	Mr. Kisho N. Kurokawa 黒川紀章	1934	JPN	Architect	201 Shirogane Mansion, 4-10-8 Shiba-Shirogane, Minato-ku, TOKYO, 108 Japan 〒108 東京都港区芝白金4-10-18 白金マンション201
	Mr. Yoshimi Inokuchi 井ノ口 諠	1933	JPN	Industrial Designer	1-13-13, Jonan, Fujisawa-shi, KANAGAWA Pref., 251 Japan 〒251 神奈川県藤沢市城南1-13-13

Session 9. COMMUNITY-evolution

	M Mr. Fumihiko Maki 槇 文彦		JPN	Architect	Maki & Associates 3-6-2 Nihonbashi, Chuo-ku, TOKYO, 103 Japan 〒103 東京都中央区日本橋3-6-2 槇総合計画事務所
	Prof. Victor Papanek		GBR	Industrial Designer	Flat 2 Summersby Court, Carrwood Road, BRAMHALL, Cheshire, England
	Dr. James Roberts		USA	Landscape Architect	Sasaki-Walker-Roberts, Associates, Inc. 2200 Bridgeway Boulevard, SAUSALITO, Calif. 94965, U.S.A.
	Mr. Kiyonori Kikutake 菊竹清訓	1928	JPN	Architect	Yotsuyamitsuke Bldg., 1-1, Yotsuya, Shinjuku-ku, TOKYO, 160 Japan 〒160 東京都新宿区四谷1-1 四谷見付ビル
	Mr. Hideyo Tsuruoka 鶴岡英世	1931	JPN	Industrial Designer	2-10-5, Shin-senri, Nishi-machi, Toyonaka-shi, OSAKA, 565 Japan 〒565 大阪市豊中市新千里西町2-10-5

Session 10. CULTURE-image

	M Prof. Hidetoshi Kato 加藤秀俊	1930	JPN	Sociologist	12-1 Minamishiba-machi, Shimogamo, Sakyo-ku, KYOTO, 606 Japan 〒606 京都市左京区下鴨南芝町12-1
	Mr. Lister Sinclair		CAN	Actor, Dramatist, Producer	Canadian Broadcasting Corp., OTTAWA, Ontario, Canada
	Mr. Mario Bellini		ITA	Industrial Designer	C. so Venezia 11, 202121 MILAN, Italy
	Prof. Osamu Hirao 平尾 収	1915	JPN	Mechanical Engineer	3-4-14, Okusawa, Setagaya-ku, TOKYO, 158 Japan 〒158 東京都世田谷区奥沢3-4-14
	Mr. Yoshio Hayakawa 早川良雄		JPN	Graphic Designer	3-5-18, Omachi, Kamakura-shi, KANAGAWA Pref., 248 Japan 〒248 鎌倉市大町3-5-18


Session 11. CULTURE-value

	<b>M</b> Mr. Masaru Katsumie 勝見 勝		JPN	Art Critic	Belna Heights 8B-1, 5-4-11 Hiroo, Shibuya-ku, TOKYO, 150 Japan 〒150 東京都渋谷区広尾5-4-11 ベルナ・ハイツ8B-1
	Mr. Simon Majaro		GBR	Management Consultant	Strategic Management Learning, 15 Marlborough Hill, LONDON NW8, England
	Mrs. Bohumila Lamarova		TCH	Museum Curator	Umeleckoprumslove Museum V Praze, U1. 17 Listopadu 2, PRAGUE, Czechoslovakia
	Dr. Yujiro Hayashi 林雄二郎	1916	JPN	Economist	4-12-5, Nukui-Minami-cho, Koganei-shi, TOKYO, 184 Japan 〒184 東京都小金井市貫井南町4-12-5
	Mrs. Miyoko Urushibara 漆原美代子		JPN	Interior Designer	407 Hinoki-cho Park, 9-2-14, Akasaka, Minato-ku, 107 TOKYO 〒107 東京都港区赤坂9-2-14 桜町パーク407

Session 12. CULTURE-communication

	<b>M</b> Mr. Roger Guilfoyle		USA	Editor	Industrial Design Whitney Publications, Inc. 130 East 59th Street, NEW YORK, N.Y. 10022, U.S.A.
	Dr. Max Bense	1910	GER	Philosopher	Universität Stuttgart, Institut für Philosophie Wissenschaftstheorie, und 7 STUTTGART 1, den Friedrichstrasse 10, 8 Stock, German Federal Republic
	Mr. Wolfgang Schmittel	1930	GER	Graphic Designer	BRAUN Aktiengesellschaft-G.F.R. 6242 KRONBERG/TAUNUS, P.O. Box 115, German Federal Republic.
	Mr. Taro Okamoto 岡本太郎	1911	JPN	Sculptor	6-1-19, Minami-aoyama, Minato-ku, TOKYO, 107 Japan 〒107 東京都港区南青山6-1-19
	Mr. Masamichi Tezeni 手銭正道	1935	JPN	Industrial Designer	7-204, Myojindai-danchi, Hodogaya-ku, YOKOHAMA, 〒240 横浜市保土ヶ谷区明神台団地7-204

Session 1. DESIGN EDUCATION-learning

	<b>M</b> Sir Misha Black		GBR	Architect, Industrial Designer	Design Research Unit, 32 Aybrook Street, LONDON W1M 4BB, England
	Mr. Anthony Russell		AUS	Industrial Designer	Dept. of Art and Design, Western Australian Institute of Technology, Hayman Road, SOUTH BENTLEY 6102, Australia
	Mr. Arthur Goldreich		ISR	Architect, Industrial Designer	Goldreich-de Shalit, Architects 16 Adam Hacoheh Street, TEL AVIV, Israel
	Mr. Krzysztop Meisner		POL	Industrial Designer	PWSSP we Wroclawiu, WARSZAWA, 21, ul. Astronautow 6 m.4., Poland

	Prof. Iwataro Koike 小池岩太郎	1913	JPN	Industrial Designer	4-21-10, Shimoochiai, Shinjuku-ku, TOKYO, 161 Japan 〒161 東京都新宿区下落合4-21-10
---	------------------------------	------	-----	---------------------	--

### Session 2. DESIGN EDUCATION-regionality

	M Mr. Colin Barrie		AUS	Industrial Designer	G.P.O., Box No.2476V, MELBOURNE, Victoria 3001, Australia
--	-----------------------	--	-----	---------------------	---


	Mr. Bruno Munari	1907	ITA	Industrial Designer	Via V. Colonna 39, 20149 MILAN,Italy
--	------------------	------	-----	---------------------	--------------------------------------

	Mr. J.A. Garcia Gayou		MEX	Architect, Industrial Designer	Signum S.A. Av. San Jeronimo No. 369-A, San Angel, MEXICO 20, D.F., Mexico
--	-----------------------	--	-----	-----------------------------------	---

	Mr. Alexander Wollner	1943	IND	Industrial Designer	Associacao Brasileira de Desehno Industrial Rua Santa Isabel 160/34, 01221 SAN PAULO, Brasil
--	-----------------------	------	-----	---------------------	---

	Mr. Katsuhei Toyoguchi 豊口克平		JPN	Industrial Designer	3-681-1, Tamanawa, Kamakura-shi, KANAGAWA Pref., 247 Japan 〒247 神奈川県鎌倉市玉縄3-682-1
--	--------------------------------	--	-----	---------------------	---


### Session 3. DESIGN EDUCATION-students

	M Mr. Arthur Pulos		USA	Industrial Designer	Industrial Designers Society of America 1750 Old Meadow Road, MCLEAN, Virginia 22101, U.S.A.
--	-----------------------	--	-----	---------------------	---

	Mr. J.J. Stiefenhofer		BEL		Institute Belge pour le Developpement de l' Industriel Design, Galerie Ravenstein 72-73, 1000 BRUSSELS, Belgium
--	-----------------------	--	-----	--	--

	Prof. Neville Green		CAN		11535-73 Ave., EDMONTON, Alberta, Canada
--	---------------------	--	-----	--	--

	Mr. Siu Che-Mo		HKG	Design Lecturer	Hong Kong Polytechnic Annex 1F, Tai koo Dockyard East Gate, Hong Kong
--	----------------	--	-----	-----------------	--

	Prof. Michitaka Yoshioka 吉岡道隆	1924	JPN	Industrial Designer	508, Komagome Corporus, 1-15-1, Komagome, Toshima-ku, TOKYO, Japan 〒170 東京都豊島区駒込1-15-1 駒込コーポラス508
--	-------------------------------------	------	-----	---------------------	---






### Session 1. SPECIAL SESSION-welfare

	M Mr. Richard Hollerith		USA	Industrial Designer	P.O. Box 827, UPPER MONCLAIR, N.J., U.S.A.
--	----------------------------	--	-----	---------------------	--






	Mr. Lennart Lindkvist		SWE	Editor	The Swedish Society for Industrial Design Box 7047, S-103 82, STOCKHOLM 7, Sweden
--	-----------------------	--	-----	--------	--

	Mr. Niko Kralj		YUG	Industrial Designer	6100 LJUBLJANA, Jamova 2, Yugoslavia
	Mr. Klaus Göehling		GER	Artist	D4000 DÜSSELDORF 11, P.O. Box 235, German Federal Republic.
	Mr. Ichiro TaKai 高井一郎	1931	JPN	Industrial Designer	1-501, Morinomiya-danchi, 2-5, Morimachi, Joto-ku, OSAKA, 536 Japan 〒536 大阪市城東区森町2-5 森之宮団地1-501

## Session 2. SPECIAL SESSION-disaster

	M Mrs. Sonja Bata		CAN	Designer	National Design Council 3rd Floor, Center Building 300 Sparks St., Place de Ville, OTTAWA, Ontario, Canada
	Dr. Michel Lechat		BEL	Doctor of Medicine	Universite Catholique de Louvain 4, av. Chapelle aux Champs, 1200 BRUSSELS, Belgium
	Mr. Stan Marquis-Kyle		AUS	Architect	National Bank of Australia, The Strand, LONDON, England
	Mr. Richard Collins		SAF	Industrial Designer	Design Institute, SABS P/BAG X 191, PRETORIA, TRANSVAAL, South Africa
	Miss Atsuko Kamoshida 鴨志田厚子	1931	JPN	Industrial Designer	3-5-7-905, Kita-aoyama, Minato-ku, TOKYO, 107 Japan 〒107 東京都港区北青山3-5-7-905


## Session 3. SPECIAL SESSION-developing countries

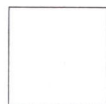
	M Mr. Paul Hogan	1934	IRL	Industrial Designer	Coras Trachtala/Irish Export Board Lansdowne House, Ballsbridge, DUBLIN 4, P.O. Box 203, Ireland
	Mr. Gui Bonsiepe		CHI	Design Educator	Casilla 667, Santiago, CHILE
	Mr. Knut Yran		HOL	Graphic Design Manager	Philips-CIDC, Dela Building, Oude Stadsgracht 1, EINDHOVEN, Netherlands
	Prof. Takamasa Yoshizaka 吉坂隆正		JPN	Architect	3-317, Hyakunin-cho, Shinjuku-ku, TOKYO, 160 Japan 〒160 東京都新宿区百人町3-317
	Mr. Kyo Toyoguchi 豊口 協	1933	JPN	Industrial Designer	3-682-1, Tamanawa, Kamakura-shi, KANAGAWA Pref., 247 Japan 〒247 神奈川県鎌倉市玉縄3-682-1


## DESIGN PROMOTION

	M Mr. William H. Walsh		IRL	Director of Kilkenny Design Workshops	Kilkenny Design Workshops KILKENNY, Ireland
--	---------------------------	--	-----	--	--

	Mrs. Susan Yuen	HKG	Director of Hong Kong Industrial Design Council	Hong Kong Industrial Design Council Eldex Industrial Bldg., 21 Ma Tau Wei Road, 12th F1., Unit A, Hunghom, KOWLOON, Hong Kong
---	-----------------	-----	---	--

	Mr. Dan Johnston	GBR	Head of Industrial Design (Dept.) Design Council	Design Council 28 Haymarket, LONDON SW1Y 4SU, England
--	------------------	-----	--	---





	Mr. Kuo-Chwan Yuan	TWN	Industrial Designer	3rd F1., 69 Nanking E. Rd., Sec. 2, TAIPEI, TAIWAN, Republic of China
--	--------------------	-----	---------------------	---


	Mr. Masa Minagawa 皆川 正	JPN	Industrial Designer	5-12-4, Kita-Asagaya, Sugunami-ku, TOKYO, 166 Japan 〒166 東京都杉並区阿佐谷北5-12-4
--	---------------------------	-----	---------------------	--

### Session 1 STATE POLICY-the concept



	 Sir Paul Reilly	GBR	Director of Design Council	Design Council 28 Haymarket, LONDON SW1Y 4SU, England
--	---	-----	----------------------------	--


	Dr. Wolfgang Schmidt	GDR	Deputy Secretary of AIF	Amt für Industrielle Formgestaltung 102 BERLIN Breite Strabe 11, German Democratic Republic
---	----------------------	-----	-------------------------	--


	Mr. Robbins Elliott	CAN	General Director, Office of Design	Office of Design, Dept. of Industry, Trade & Commerce, OTTAWA Ont., Canada
--	---------------------	-----	------------------------------------	--

	Mr. Sun Whan Chang	KOR	President of Korea Design & Packaging Center	Korea Design & Packaging Center 128 Yunkun-Dong, Chongro-ku, SEOUL, Korea
--	--------------------	-----	--	--

### Session 2 STATE POLICY-the problem


	 Mr. David Terry	AUS	National Coordinator	Industrial Desial Design Council of Australia Reserve Bank Building, 60 Collins St., MELBOURNE 3000, Australia
--	---	-----	----------------------	---





	Mr. Loek van der Sande	HOL	Adj. Director of SIV	Stichting Industriële Vormgeving (Society of Industrial Design) AMSTERDAM Beurs Damrak 62a, Netherlands
--	------------------------	-----	----------------------	--

	Mr. Sakae Aagazuma 我妻 栄	JPN	Director of Osaka Design Center	Osaka Design Center, Senba Center Bldg. No.4, 2-2 Chuo, Senba, Higashi-ku, OSAKA, 541 Japan 〒541 大阪市東区船場中央2-2大阪デザインセンター船場センタービルNo4
--	----------------------------	-----	---------------------------------	---


	Mr. Philip Guilmant	MEX	Industrial Designer Design Promotor	Actipan 45, MEXICO 19 D.F. Mexico
--	---------------------	-----	-------------------------------------	-----------------------------------

### Session 3 STATE POLICY-the program

	Mr. Ryszard Bojar	POL	Industrial Designer	Stowarzyszenie Projektantow Form Przemyslowych Skr. Pocz 14, WARSAW 12, Poland
--	-------------------	-----	---------------------	---

	Mr. Howell Leadbeater	GBR	Controller of Supplies	Department of the Environment, Southbridge House, Southwark Bridge Road, LONDON SE1 9HQ, England
	Mr. Bill Lacy	USA	Director Of AEA	Architecture + Environmental Arts, National Endowment for the Arts, 806 15th Street, N.W., WASHINGTON, D.C. 20506, U.S.A.
	Mr. Yosiro Kurusu 来栖義郎	JPN	Secretary General of JIDPO	Japan Industrial Design Promotion Organization 2-4-1, Hamamatsu-cho, Minato-ku, TOKYO, 105 Japan 〒105 東京都港区浜松町2-4-1世界貿易センタービル別館4階 日本産業デザイン振興会
	Mr. Yuri Soloviev	URS	Director of VNIITE	The All-Union Research Institute of Industrial Design, MOSCOW, 1-223, U.S.S.R.

### Session 1. DESIGN AND ENTERPRISE

	Mrs. Josine des Cressonnières	BEL	Secretary General of ICSID	ICSID Secretariat, Rue Paul Lauters 2, 1050 BRUSSELS, Belgium
	<b>M</b> OLIVETTI Dr. Renzo Zorzi	ITA	Chief of the Cultural Relations, Industrial Design and Publicity Division of the Olivetti Corp.	Olivetti & C., S.p.A. Via Clerici 4-6, 20121 MILAN, Italy
	AEG-TELEFUNKEN Dr. Eberhard Fuchs	GER	Chief Designer of AEG-Telefunken	AEG-Telefunken Bereich Forschung und Entwicklung, 6083 WALLDORF, Bachstelzenweg 7, German Federal Republic
	KYOTO SHINYO KINKO (Kyoto Community Bank) Mr. Kishio Sakakida 榑田喜四夫	JPN	Chairman of the Board	Kyoto Shinyo Kinko Higashi-Iru, Yanagi-no-banba Shijo, Shimogyo-ku, KYOTO, 600 Japan 京都信用金庫 〒600 京都市下京区四条柳馬場東入

### Session 2. DESIGN AND ENTERPRISE

	Mrs. Josine des Cressonnières	BEL	Secretary General of ICSID	ICSID Secretariat, Rue Paul Lauters 2, 1050 BRUSSELS, Belgium
	<b>M</b> BRAUN Mr. Dieter Rams	GER	Chief Designer of Braun AG	Braun Aktiengesellschaft 6242 KRONBERG/TAUNUS, P.O. Box 115, German Federal Republic
	SAMSONITE Mr. Richard W. Hanselman	USA	President and General Manager Luggage Division	Samsonite Corporation, Luggage Division Samsonite Park, 11200 East 45th Avenue, DENVER, Colo., 80217, U.S.A.
	TOPPAN PRINTING Mr. Kaichi Sawamura 澤村嘉一	JPN	President of Toppan Printing	Toppan Printing Company 1-5-1, Taito, Taito-ku, TOKYO, 110 Japan 凸版印刷 〒110 東京都台東区台東1-5-1





### CONGRESS PLAZA

CONGRESS PLAZAは、会議に参加した人々による自由で、熱気あふれる交歓の場です。ここには ICSID BOX と呼ばれるメディアボックス、その巨大化 ICSID TENT があります。このデザインプラザは、一堂に集まる世界の人々の個人的なつながりを深め、新たな交流の輪を拓いていくことを目的としています。

6つの特別展示と200個の ICSID BOX による展示は、数多くの話題を媒体として、より多くの人間同志に新しい絆をもたらすでしょう。また ICSID TENT は、その空間で催される数々のイベント、熱気あふれる自由な討議、交歓により、新しい人間ドラマを創造する場にしたいと期待しています。

### CONGRESS CITY

CONGRESS CITYは、会議の輪を社会に広げ、会議参加者と市民との対話を計る新しい会議形式の実験としてサイクリング・シティが計画されました。世界の、日本の各地からの参加者と、市民とのコミュニケーションを促すために、現代に生きる伝統の都市、京都の街自身をメディアとし、その手段に自転車が準備されています。

ICSID '73 KYOTO の一環であるこのサイクリング・シティの実験は、数多くの協力者と地元京都市民の支持を得て実現したものであり、デザイナーが地域社会、文化に対して積極的なかわり合いを求める姿勢の表現です。どうか、参加者が自らの足で京都の宝を発見し、市民とのコミュニケーション、参加者同志のコミュニケーションを深めていただきたいと願っております。

### CONGRESS PLAZA

The CONGRESS PLAZA, which shall be composed of the ICSID BOX and ICSID TENT, is a place where the participants can freely and enthusiastically promote and exchange their ideas. Here we will be able to see the gathering of the 'faces of the world', and will be the scene of the development of new friendships and maturing of old ones.

In the exhibit area, there will be 6 special exhibits and 200 ICSID BOXES, the media of conversation, which will touch off exciting discussions, interchanges, and exchanges; and many undisclosed events are also due to take place under the roof of the ICSID TENT.

### CONGRESS CITY

The CONGRESS CITY is meant to radiate the rippling effects of the ICSID '73 KYOTO congress; the Cycling City program is a new innovation in congress form and it shall become the means of a dialogue between the participants and the citizens of Kyoto.

Participants from all over the world, and all over Japan will come to Kyoto, the traditional city, where the city itself shall become the place for interaction and the large number of bicycles shall be the media.

As one of the most important events of the congress, the Cycling City program, which was realized with the strong support of the citizens of Kyoto, is a new positive expression of the attitude of the designers towards the citizens and the culture of Kyoto.

We hope that you, by taking advantage of Cycling City, will communicate with the city of Kyoto and will also discover its many hidden treasures.

### LA PLAZA DU CONGRES

La PLAZA du CONGRES, qui se composera du BOX DE L'ICSID et de la TENTE DE L'ICSID, sera un lieu où les participants pourront promouvoir et échanger leurs idées librement et de manière enthousiaste. On pourra y voir un rassemblement de "visages du monde" et ce sera la scène du développement de nouvelles amitiés et de la consolidation des anciennes.

Dans le lieu d'exposition, il y aura 6 expositions spéciales et 200 BOXES DE L'ICSID, supports de la conversation, qui feront partir des discussions passionnantes et des échanges; et de nombreux événements non révélés auront lieu sous le toit de la TENTE DE L'ICSID

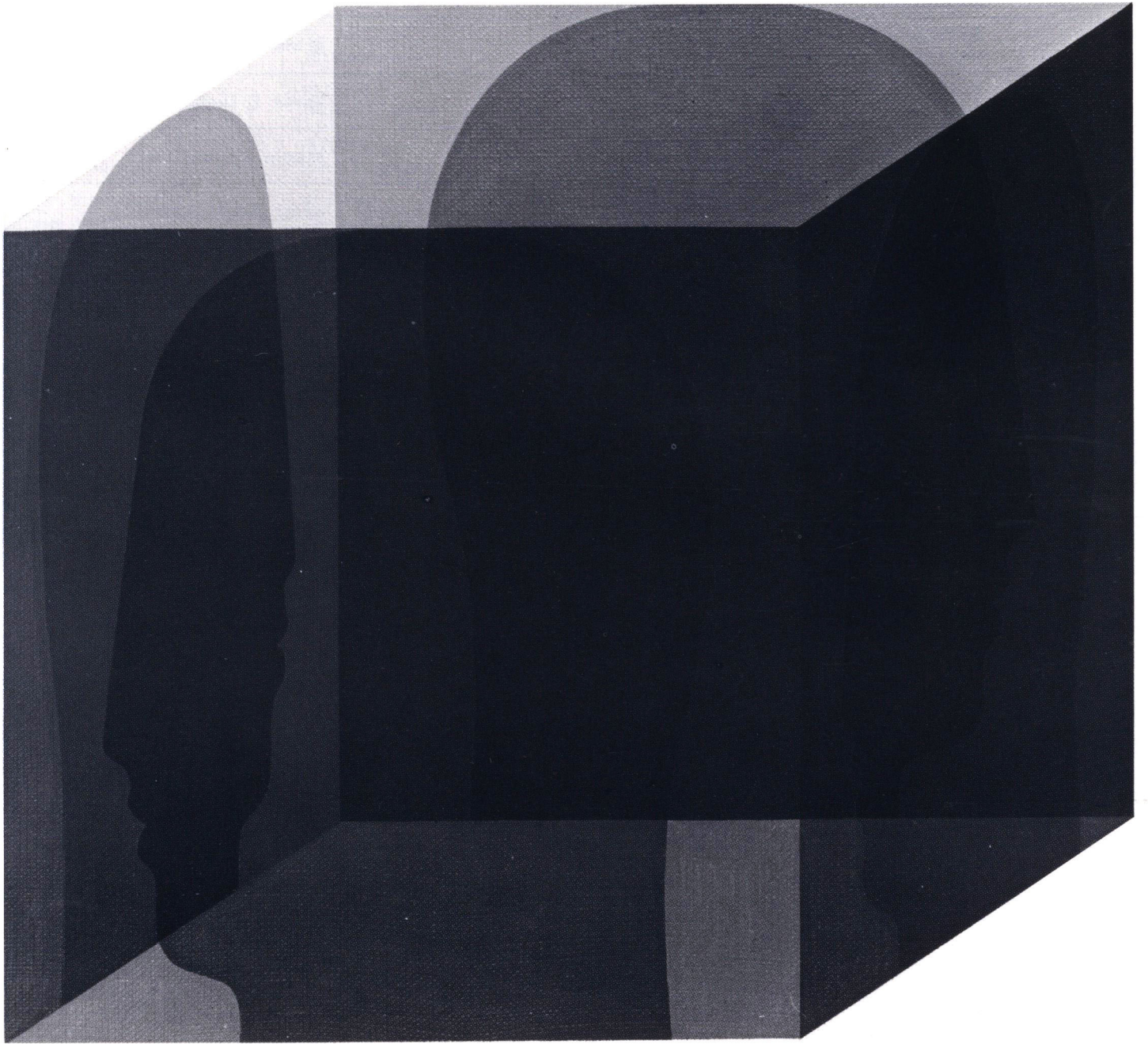
### LA VILLE DU CONGRES

La VILLE DU CONGRES a été choisie pour rayonner les effets perlés du Congrès de l'ICSID '73 KYOTO; le programme Ville bicyclette est une nouvelle innovation dans la forme de congrès et deviendra un moyen de dialogue entre les participants et les citoyens de Kyoto.

Des participants du monde entier, et de tout le Japon, viendront à Kyoto, Cité traditionnelle, où la ville elle-même deviendra le lieu d'interaction et où le grand nombre de bicyclettes en sera le support. En tant qu'un des plus importants événements du congrès, le programme Ville bicyclette, réalisé avec un appui ferme de la part des citoyens de Kyoto est la nouvelle expression positive de l'attitude des dessinateurs vers les citoyens et la culture de Kyoto.

Nous espérons qu'en profitant de la Ville bicyclette vous communiquerez avec la ville de Kyoto et en découvrirez les nombreux trésors cachés:

# CONGRESS PLAZA & CITY



# 実

## デザインイヤー運営会 BOARD OF DESIGN YEAR

永野重雄 ● 会長  
Shigeo Nagano

渡辺五  
Goroku Watanabe

## ICSID BORD MEMBER

● President Henri Vienot(France)

司 忠 ● 副会長  
Tadashi Tshukasa

村田昭治  
Akiharu Murata

● Past President John Reid  
(Great Britain)

植村甲午郎  
Kogoro Uemura

影山衛司  
Eiji Kageyama

● Hon. Tressure JugenHamer(GFR)

桜田 武  
Takeshi Sakurada

丹下健三  
Kenzo Tange

● Vice President Carl Aubock(Austria)

木川田一隆  
Kazutaka Kikawada

浅田 孝  
Takashi Asada

Edger Kaufmann(USA)

芦原義重  
Yoshishige Ashihara

勝見 勝  
Masaru Katsumie

Yuri Soloviev(USSR)

桑原幹根  
Mikine Kuwhara

小池新二  
Shinji Koike

● Member Rodolfo Bonetto(Italy)

原 吉平  
Kichihei Hara

川添 登  
Noboru Kawazoe

Frank E. Dudas(Cana a)

白石古京  
Kokyo Shiraishi

亀倉雄策  
Yusaku Kamekura

Martin Keim(GDR)

小野吉郎  
Yoshiro Ono

芳武茂介  
Mosuke Yoshitake

Kenji Ekuan(Japan)

今道潤三  
Junzo Imamichi

皆川 正  
Tadashi Minagawa

Secretary General Josine bes  
Cressonnieres(Belgium)

野田信夫  
Nobuo Noda

岡田 譲  
Yuzuru Okada

新井真一  
Shinichi Arai

河北倫明  
Tomoaki Kawakita

井上清太郎  
Seitaro Inoue

河崎邦夫  
Kunio Kawasaki

川端好雄  
Yoshio Kawabata

弘中 協  
Kyo Hironaka

世界インダストリアルデザイン会議運営委員会  
EXECUTIVE MANAGING  
COMMITTEE FOR ICSID '73 KYOTO

木村琢磨  
Takuma Kimura

三ヶ尻庄太郎  
Shotaro Mikajiri

野見山勉 ● 委員長  
Tsutomu Nomiyama

小池岩太郎  
Iwataro Koike

南部知伸  
Tomonobu Nanbu

赤川直亮  
Naosuke Akazawa

小菅一郎  
Ichiro Kosuge

栄久庵憲司  
Kenji Ekuan

浅田 孝  
Takashi Asada

佐々木信次  
Shinji Sasaki

白石勝彦  
Katsuhiko Shiraishi

石田幸一  
Koichi Ishida

豊口克平  
Katsuhei Toyoguchi

會田雄亮  
Yusuke Aida

栄久庵憲司  
Kenji Ekuan

渡辺勝彦  
Katsuhiko Watanabe

佐治敬三  
Keizo Saji

河北倫明  
Tomoaki Kawakita

中根麟之助  
Rinnosuke Nakane

斉藤重孝  
Shigetaka Saito

川添 登  
Noboru Kawazoe

野見山勉  
Tsutomu Nomiyama

橋田貫一  
Kanichi Hashida

小池新二  
Shinji Koike

花村仁八郎  
Nihachiro Hanamura

石田幸一  
Koichi Ishida

関 成一  
Seiichi Seki

古屋徳兵衛  
Tokube Furuya

来栖義郎  
Yoshiro Kurusu

徳川宗広  
Munehiro Tokugawa

藤田孝子  
Takako Fujita

松田逸郎  
Itsuro Matsuda

豊口克平  
Katsuhei Toyoguchi

松本源次郎  
Genjiro Matsumoto

長村貞一  
Teiichi Nagamura

長村貞一  
Teiichi Nagamura

村田 恒  
Hisashi Murata

豊田英二  
Eiji Toyoda

村田 恒  
Hisashi Murata

安嶋外喜雄  
Tokio Yasujima

御手洗毅  
Takeshi Mitarai

船橋求己  
Motomi Funamura

# 行

# 委

# 員

# 会

# 組

# 織

世界インダストリアルデザイン会議実行委員会  
JAPAN ORGANIZING COMMITTEE FOR ICSID '73 KYOTO

栄久庵憲司 ● 委員長 Kenji Ekuan	柳原良樹 Yoshiki Yanagihara	梅津和正 Kazumasa Umezu	八田高明 Takaaki Hatta
皆川 正 ● 総務委員長 Tadashi Minakawa	加村耕二 Koji Kamura	前田 尚 Hisashi Maeda	長 狂平 ● 会議報告委員長 Kyohei Cho
斉藤忠男 Tadao Saito	船橋靖男 Yasuo Funabashi	梶山 毅 Tsuyoshi Kajiyama	岡田徹也 Tetsuya Okada
野口瑠璃 Ruri Noguchi	山内隆平 Ryuhei Yamauchi	岩本成弘 Narihiro Iwamoto	渋谷邦雄 Kunio Shibuya
那賀清彦 Kiyohiko Naka	木村喜太郎 Kitaro Kimura	谷沢章嘉 Akiyoshi Tanizawa	会田雄亮 ● 事業委員長 Yusuke Aida
寿美田与市 ● 財務委員長 Yoichi Sumida	山下明伸 Akinobu Yamashita	沢田欣也 Kinya Sawada	池辺国彦 Kunihiko Ikebe
松丸 隆 Takashi Matsumaru	林 尚子 Hisako Hayashi	村上清彦 Kiyohiko Murakami	羽生道雄 Michio Hanyu
吉岡道隆 ● 組織委員長 Michitaka Yoshioka	中浜正夫 Masao Nakahama	大泰建一 Kenichi Oyasu	畑 正夫 Masao Hata
金子 至 Itaru Kaneko	渡辺篤治 Tokuji Watanabe	西本芳雄 ● 渉外委員長 Yoshio Nishimoto	山中玄三郎 Genzaburo Yamanaka
荒居 廣 Hiroshi Arai	佐々木修 Osamu Sasaki	井上 健 Takeshi Inoue	長岡貞夫 Sadao Nagaoka
熊谷直勝 Naokatsu Kumagai	吉沢正流 Masaru Yoshizawa	岡田朋二 Tomoji Okada	石黒正範 Masanori Ishiguro
山下三郎 Saburo Yamashita	大概一夫 Kazuo Otsuki	白石勝彦 ● 接遇委員長 Katsuhiko Shiraiishi	豊口 協 ● 設営委員長 Kyo Toyoguchi
小西安治 Yasuji Konishi	柴田献一 ● シティ委員長 Kenichi Shibata	糠沢 J.ジョセフ J. Josef Nukazawa	横山尚人 Naoto Yokoyama
前田又三郎 Matasabro Maeda	高田宗治 Soji Takada	永田 喬 Takashi Nagata	荒崎良和 Yoshikazu Arasaki
泉 真也 ● 内容委員長 Shinya Izumi	高井一郎 Ichiro Takai	梶山 毅 Tsuyoshi Kajiyama	北原 進 Susumu Kitahara
向井周太郎 Shutaro Mukai	加藤 明 Akira Kato	加藤帛子 Kinuko Kato	加藤久明 Hisaaki Kato
西沢 健 Takeshi Nishizawa	宇野文夫 Fumio Uno	坂田種男 Taneo Sakata	松本哲夫 Tetsuo Matsumoto
石渡日佐夫 Hisao Ishiwata	白井良和 Yoshikazu Shirai	島崎 信 Shin Shimazaki	杉本浩二 Koji Sugimoto
栄久庵祥二 Shoji Ekuan	中津布美子 Fumiko Nakatsu	東島昌子 Masako Higashima	
山口昌伴 Masatomo Yamaguchi	八十常充 Tsunemitsu Yaso	伊東治次 Harutsugu Ito	
鶴岡英世 ● プラザ委員長 Hideyo Tsuruoka	日野永一 Eiichi Hino	手銭正道 ● 広報委員長 Masamichi Tezeni	
熊谷和郎 Kazuo Kumagai	坂下 清 Kiyoshi Sakashita	佐野邦雄 Kunio Sano	
大野 力 Tutomu Ono	真野喜一 Yoshikazu Mano	小田洋晴 Hiroharu Oda	
吉川博教 Hironori Yoshikawa	杉村泰男 Yasuo Sugimura	深水義之 Yoshiyuki Fukozu	
四十物義春 Yoshiharu Aimono	三好宏明 Hiroaki Miyoshi	権藤徹志 Tetsushi Gondo	
大和田稔 Minoru Owada	平田自一 Jiichi Hirata	井柳南道 Nanshin Iyanagi	
坂下 清 Kiyoshi Sakashita	村上健一 Kenichi Murakami	山本武人 Taketo Yamamoto	
多田愛美 Narumi Tada	越田英喜 Hideki Koshida	藤牧元次郎 Motojiro Fujimaki	
巽 正和 Masakazu Tatsumi	大道正男 Masao Daido	千田康雄 Yasuo Senda	

ICSID '73 KYOTO

世界インダストリアルデザイン会議

東京都港区浜松町2-4-1

世界貿易センタービル別館1階

電話 432-7345

1973年10月11日発行

印刷 凸版印刷株式会社

東京都台東区1丁目5番1号 電話 833-2111

(Printed in Japan)

ICSID '73 KYOTO

Organizing Committee

P.O.BOX 200 Trade Center Annex 1F

Hamamatsu-cho, Minato-ku, Tokyo 105

JAPAN Tel. 03-432-7345

Printed by

TOPPAN Printing Co. Ltd.

1-5-1 Taito, Taito-ku, Tokyo

Tel. 03-833-2111

