

ICSID '73 KYOTO

世界インダストリアルデザイン会議

報告書



ICSID '73 KYOTO

世界インダストリアルデザイン会議

報告書

東京総会:1973年10月8日-9日

京都会議:1973年10月11日-13日

目次

はしがき	3
会議のめざしたもの	4
ICSIDとは	5
世界インダストリアルデザイン会議の経過	6
第8回ICSID総会〔東京総会〕	8
世界インダストリアルデザイン会議〔京都会議〕	12
あいさつ—永野重雄／野見山勉	14
会議プログラム	15
発言者	16
参加者	18
メインテーマ	19
基調講演—梅棹忠夫	20
記念講演—コーリン・ブキャナン	28
特別講演—千宗室／F・ヴェスター	33
B・ミュラータイム／J・ボードリアル	34
本会議—自然〔環境・生体・素材〕	35
人間〔形態・生態・個性〕	39
社会〔参加・移動・進化〕	43
文化〔想像・価値・伝達〕	46
デザイン教育〔理念・地域性・学生〕	50
特別分科会〔福祉・災害・開発途上国〕	54
デザイン振興と啓蒙	57
デザイン政策と行政〔理念・課題・方法〕	58
デザインと企業〔新しい目標・デザインの役割〕	62
分科会報告	64
コンGRESS・プラザ コンGRESS・シティ	67
ジャーナリズムの反響	70
世界インダストリアルデザイン会議運営組織	76
資料—ICSID加盟団体	78

1973年10月、「世界インダストリアルデザイン会議=ICSID '73 KYOTO」は開催された。

第8回ICSID総会は、10月8、9両日にわたって東京・新宿の京王プラザホテルにおいて開催され、会議は、引きつづいて10月11日から13日までの3日間、京都・宝池の国立京都国際会館で開催された。

現在、機械文明の高度な段階にたちいたった日本にとって、また世界にとって、「精神」の世界と「物」の世界の正しいかかわり合いの問題は、非常に重要なこととなっている。人の心と物の世界をつなぐかけはしとなるのがデザインであり、今こそデザインは、その本来の使命を果すことが求められている。

世界インダストリアルデザイン会議は、このような背景のもとに、「人の心と物の世界=Soul and Material Things」をメインテーマとして開催され、人々の生活を真の意味で豊かにしていく方向を討議の中に見出し、そしてデザインを通して世界を一つの大きな輪に結ぶことを目的としている。

この会議は、デザインに対する理解と関心を深めるために、国民的な運動として展開されている「'73 デザインイヤー」の一翼をなす行事として大きい注目を集めるとともに、アジアではじめて開かれる会議として、国際的にも大きい期待がよせられていた。会議への参加者は500名に近い海外からの参加を含めて2200名を上まわり、デザインの分野における国際会議としては最大の規模のものとなり、また125名の発言者によって行われた30をこえる分科会や講演は、延べ65時間以上にもおよび、各会場ともあふれるばかりの熱心な参加者とともに、熱のこもった討論がくりひろげられた。

その運営・実行は、デザインイヤー運営会、世界インダストリアルデザイン会議運営委員会、同実行委員会ならびに関係各機関、各界あがての協力によって行われ、その円滑かつ見事な計画と運営については、ICSID理事会はもとより、出席したパネリスト、参加者より数々の賛辞がよせられている。

このように世界インダストリアルデザイン会議は、日本のデザイン界はもとより世界のデザイン界、また社会全般に対しても、大きい刺激を与え、多大の反響を呼んだが、今後、ここに点された火が、全世界に大きく燃えひろがり、あかあかと燃えさかっていくことが、心から望まれるのである。

世界インダストリアルデザイン会議のめざしたもの

高度に工業化された現代社会は、精神文化と物質文明とのかかわりあいの中に、新しい意味を求めており、そして当然のこととして、デザインに対して大きな役割と責務を求めている。

世界インダストリアルデザイン会議は、そのような社会の背景の中で開催された。この会議は、現代の日本と世界に課せられている人間の精神領域と物質領域および生活と産業の正しいかかわりあいという大きい問題を、日本に場を設け、世界中の人々が集い、考え直す貴重な機会となった。

機械文明の高度な段階にたちいたった現代は、エネルギー問題、資源問題、あるいは環境破壊といったさまざまな問題に直面し、大きく変身をすることが求められている。この時にのぞんで開かれた世界インダストリアルデザイン会議は、ひとつの時代の締めくくりとなり、次の時代の方向を模索している日本にとって、新しい時代に向けた出発点として、大きい意味をもつこととなる。

今やデザインは、生活を構成する個々の「物」と対しているだけでは、生活者の願いを具現する使命を果たすことは難しくなっている。広く社会の諸問題を総合的に把握することから、混乱した社会に秩序をみだし、そこから個々の「物」の新たな姿を発見していくという新しいデザインのあり方が求められている。個々の製品を創り出すばかりでなく、生活者としてのトータルな像がうちたてられていなければ、何の意味ももたない。

現在、個々の「物」の美しさも、その働きも、すぐに環境、社会といった大きい問題にいきあたり、これらの問題は、さらに高い次元からの取り組みによって決定していかななくてはならない。「物」の世界は、「精神」の世界との関連においてとらえられねばならない。そして「物」相互の関係の規律、新しい美の文法、物づくりの新しい秩序をつくりだすことによって治められいくのである。そこにはじめて、「物」自体の存在を一層意味あるものとするのできるのである。

人間を豊かにするはずの物質文明は、そのあまりにも急激な発展のために、さまざまな問題を誘発し、その行く手にある種の危機感すら生まれている。人々は物質文明の恩恵に浴しつつも、その心のなかに満され

ないものを感じている。精神と物質の2つに密接につながり、それらを結びつけ、人々の心を豊かにする役割をもつのがデザインである。人と物との対話、精神と物質の新たな交流のなかから、明日の生活の姿を生み出すことを、この会議はめざした。

ICSIDは1957年に設立され、現在34ヵ国、54団体が加盟している国際的なデザイン運動の組織である。1959年より、隔年ごとに、世界の各都市で総会と会議を開催し、世界中のデザイナーやデザイン関係者が集って、共通の課題の発見とその討議を重ねてきた。これまで、スウェーデン、イタリア、フランス、オーストリア、カナダ、イギリス、スペインの各国で開かれてきた。

このように、世界各国で会議が開かれてきたのは、この現実の姿を、世界中の人々がじかに見つめることによって、共通の課題を発見し、その討議が行われると同時に、その開催地において広く、デザインについての理解と関心が高められることを願っているからである。その点から見て、今回の会議が'73デザインイヤーという国民的規模で展開されたデザイン振興運動のさまざまなイベントの一翼として開催されたことは、特記されることであり、これからのデザイン会議や振興運動のあり方に、一石を投じたものといえよう。

こうして、世界インダストリアルデザイン会議に期待されたものは、単にデザインの分野にとどまらず、広く社会全般に及ぶものであり、そのため討議に参加した人々もデザイン関係者ばかりでなく、行政、経済、芸術、技術など幅広い分野にわたって構成され、30にのぼる講演や分科会もそれにふさわしく、メインテーマを軸に総括的に計画された。

そして、この会議をデザイン運動として考え、1965年の招致発表以来、国内会議を積み重ね、また全国12都市において地方会議を開くなど、地道な努力を払ってきたが、さらに会議終了後もここに生まれた核を中心に発展させていくことが、強く期待されるのである。

ICSID (International Council of Societies of Industrial Design=国際インダストリアルデザイン団体協議会)は、インダストリアルデザインの研究、振興、展開を推進するためにつくられた世界的な組織で、1957年に設立され、現在34ヵ国(地域)、54団体が加盟している。日本からは(社)日本インダストリアルデザイナー協会、通商産業省工業技術院製品科学研究所、(財)日本産業デザイン振興会が加盟している。

ICSIDは、インダストリアルデザインの役割を進歩させ、拡大させ、究極的には人類の精神と物質に影響を与えるさまざまな問題の解決をはかっていくために、国連、ユネスコ、UNIDO、国際赤十字などと協力して、数多くの事業を行っている。

インダストリアルデザインの国際的な職業実務規定、契約規準、コンペティション基準、デザイン用語の定義、図書や視聴覚教材リスト、各種デザイン関係の調査研究、事業を行ない、報告書を発表している。

デザイン教育の分野においても、国際的な学生交換や活躍しているデザイナーに対する教育(インターデザインセミナー)、世界中の教育者が集まる教育セミナー、各分野の権威を集めてデザインの将来を探るICSID大学など、デザイナーやデザイン教育者に、より大きな問題と新しい知識を与えている。

また、インダストリアルデザインの振興とその展開を促進している各国の諸機関や国際機構と密接な連携をとり、振興活動やセミナー、会議、コンペティションの企画、実施について後援や協力をしている。

これらの事業は、各国の加盟団体と事務局、専門委員会の協力によって展開されているが、現在、職業実務、情報、教育、開発途上国、災害救助、振興などの12の専門委員会が設けられている。また特別なプロジェクトのために小委員会が設けられることがある。

1959年に第1回をスウェーデンのストックホルムで開催して以来、2年ごとに総会と国際会議をその加盟団体の国において開いてきており、理事会の改選などICSID自身の運営上重要であるばかりでなく、会議ではデザイナーやこの分野に関係する多くの人々とともに、インダストリアルデザインやそれを取りまく社会のこれからの方向や現代の課題を討議し、社会的にも大きい意味を持ってきている。

これまで開かれた会議のテーマは次のように、それぞれ現代的な視点を持ち、またその解決への願いがこめられたものであった。

第1回 1959年 スtockホルム

「インダストリアルデザインの国際的定義」

第2回 1961年 ヴェニス

「社会におけるインダストリアルデザインの役割」

第3回 1963年 パリ

「インダストリアルデザインの統一要素について」

第4回 1965年 ウィーン

「デザインと公共」

第5回 1967年 モントリオール

「人間から人間そのものへ」

第6回 1969年 ロンドン

「デザインと社会、その未来」

第7回 1971年 イベサ(スペイン)

「流動する社会とデザイン」

第8回 1973年 京都

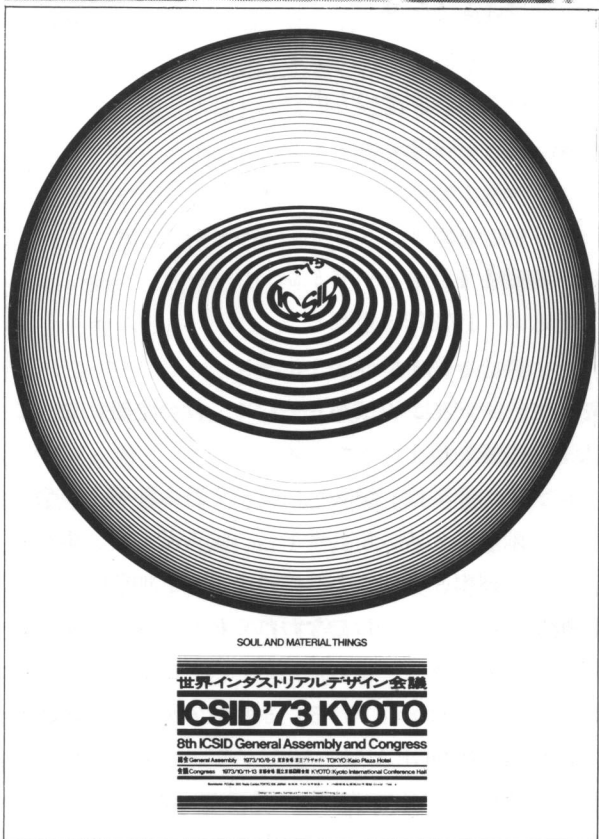
「人の心と物の世界」

そして、デザイン界ばかりでなく、社会全般に対して大きい影響を与えてきている。

ICSIDの運営は、総会毎に改選される理事会(会長1名、副会長3名、前会長1名、監査役1名、事務総長1名、理事3名)や専門委員会などと加盟団体との密接な連携のもとにおこなわれており、現在事務局はベルギーのブラッセル(45, Avenue Legrand, 1050 Brussels)におかれている。また他のデザイン関係の国際組織、ICOGRADA(国際グラフィックデザイン団体協議会)、UIA(国際建築連盟)WCC(国際クラフト協議会)などとも協力事業を行っている。

インダストリアルデザインに対する責務と要求は、世界的にもますます高まっており、その解決も、単に1国ばかりでなく、国際的な視点と協力により行うことが必要となってきている。ICSIDは、それにこたえていくために、さらに陣容をととのえ、組織の強化をはかって、ますます活発な活動を展開していこうとしており、その動きと成果が大いに期待される場所である。

世界インダストリアルデザイン会議の経過



上から ロンドン総会/第2次ポスター/バロセロナ総会での日本開催決定の投票

世界インダストリアルデザイン会議が、日本で開催にいたるまで、1965年にはじめて招致計画を発表してから、8年間にわたってその準備がすすめられてきた。

1965年9月 ウィーン総会において、日本で会議開催招致の意志を表明した。

1967年9月 オタワ総会で、日本開催の具体的提案を行った。

1969年9月 ロンドン総会で、1973年に日本で開催することを提案し、満場一致でその内定をみた。

1969年12月 (社)日本インダストリアルデザイナー協会(JIDA)は ICSID 準備委員会を設け、以来、数次にわたって委員会組織の強化拡大を行った。

1970年8月 クレソニエール事務総長が来日、通産省、JIDA、製品科学研究所(IPRI)、日本産業デザイン振興会(JIDPO)とともに、日本開催について協議した。

1970年11月 JIDA、IPRI、JIDPOの3者によって、ICSID日本協議会を設立、以後、定例連絡会を開いて、世界インダストリアルデザイン会議についての討議を開始した。

1971年7月 通産省、JIDA、IPRI、JIDPOにより、世界インダストリアルデザイン会議開催についての、第1次基本原案を検討した。

1971年10月 バロセロナ総会で、正式開催提案と歓迎メッセージを発表、1973年に日本開催が正式に決定。日本産業デザイン振興会(JIDPO)がICSIDに正式加盟した。第1次ポスター(デザイン:永井一正氏)ができあがった。

ICSID理事会に栄久庵JIDA理事長が加わる。

1971年12月 第6回JIDA'71デザイン会議において、バロセロナ総会の報告を行い、日本開催を公表した。JIDA、IPRI、JIDPOの3者の代表によって、ICSID日本準備委員会(委員長:栄久庵憲司氏)および同計画委員会(委員長:木村一男氏)が発足し、準備の展開にあたった。

1972年1月 エディンバラにおけるICSID理事会において、会期などの基本原案を提案、決定した。

1972年4月 通産省およびICSID日本準備委員会で第2次基本原案を検討した。

亀倉雄策氏のデザインによるシンボル・マークができあがった。



1972年6月 JIDA 事務局内に、世界インダストリアルデザイン会議事務局が設けられた。

1972年7月 工芸ニュース“世界インダストリアルデザイン会議”特集号が発行された。

1972年8月 世界インダストリアルデザイン会議実行委員会が発足し、具体的準備活動の展開に入った。基本構想について、記者発表を行った。

1972年10月 ICSID理事会一行8名が来日、第2回日本インダストリアルデザイン会議に参加するとともに、会場予定地である国立京都国際会館において理事会を開催、会議の大綱を検討、決定した。第2次ポスター（デザイン：亀倉雄策氏）ができあがった。

海外アピールを開始し、パネリストなどの交渉を開始した。

1972年12月 デザインイヤー運営会（会長：永野重雄氏）、世界インダストリアルデザイン会議運営委員会（委員長：野見山勉氏）が発足した。

1973年2月 第1次サーキュラー（デザイン：永井一正氏）ができあがり、発送。参加登録の受付をはじめた。

1973年3月 ブラッセルにおけるICSID理事会で最終計画を提案、決定をみた。

1973年4月 '73デザインイヤーがスタートした。第1回世界インダストリアルデザイン会議運営委員会を開催した。

1973年5月 第2次サーキュラー（デザイン：浅葉克巳氏ほか）ができあがり、参加登録が本格化した。実行計画の詳細について、記者発表を行った。

1973年6月 業務が拡大してきたので、事務局を世界貿易センター別館1階へ移転した。東京・国際文化会館で、「世界インダストリアルデザインに期待するもの」と題してJIDA 研究会が開催され、会議参加意識を高めた。つづいて大阪でも開催。

1973年7月 デザイン関係学生と会議参加について懇談会を開催した。以後毎週自主的に集会がもたれた。札幌・STVホールで、実行委員会と地元組織エンバイラメント'73と協力して、「世界インダストリアルデザイン会議に向けて」と題する講演と映画の夕べを開催、600名以上が参加した。その後9月まで、富山、仙台、福岡、名古屋、広島、静岡、長野、沖縄、高松、大阪の各都市で研究セミナーや講演会を開いて、会議への盛り上がりをつくるとともに、その意義の拡大へと努力した。

デザイン関係団体の事務局長との懇談会を開催し、会議参加への協力を依頼した。

1973年8月 第2回デザインイヤー運営会が開催された。

日本側発言者との打合せ会を開催した。

第3次ポスター（デザイン：勝井三雄氏）ができあがった。

1973年9月 米国より、学生参加者11名が早くも到着。第2回世界インダストリアルデザイン会議運営委員会を開催した。

会議開催を1ヵ月後に控え、永野デザインイヤー運営会長ら関係者多数出席のもとに、その成功を期したパーティを開催した。

会場側、通訳側などと、運営についての最終検討を行った。

1973年10月 第8回ICSID総会（東京総会）および世界インダストリアルデザイン会議（京都會議）を開催、38ヵ国（地域）から2200名以上が参加し、これまでのICSID会議中、最大の規模のものとなった。

1973年11月 要約資料などを各国のプレス関係者へ発送した。

1973年12月 第3回世界インダストリアルデザイン会議運営委員会を開催した。

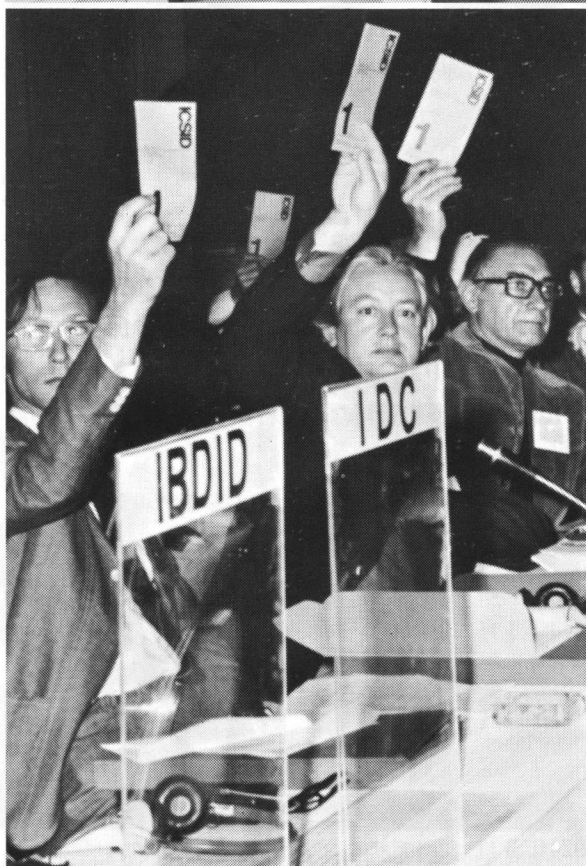
記録映画「人の心と物の世界」ができあがった。

1974年1月 世界インダストリアルデザイン会議開催の功績に対して、毎日新聞社より毎日産業デザイン賞特別賞が与えられた。

1974年2月 議事録の作成について、その原案および編集委員会の編成を決定した。

1974年3月 '73デザインイヤーが閉幕した。

第8回 ICSID 総会〔東京総会〕



第8回 ICSID（国際インダストリアルデザイン団体協議会）総会〔東京総会〕は、京都会議にさきがけて、1973年10月8日から9日の2日間、東京新宿の京王プラザホテル5階、コンコード・ボールルームに32カ国（地域）、48団体、118名の正式代表と UNIDO などからの27名のオブザーバーの出席のもとに開催された。

総会は、鼓、太鼓、笛という日本の古典的な調べが流れる中で、その幕が開かれた。まず、日本商工会議所会頭永野重雄氏が、デザインイヤー運営会会長として、歓迎のあいさつをのべられ、そのあとユネスコなどからのお祝いのメッセージが紹介されて、正式の議事に入った。

第1日の議題

第1セッション

1. 正式代表の紹介と定数の確認
オブザーバーの紹介
2. 投票立会人の選定
3. 議事次第の承認
4. 前総会議事録の承認
5. 新入会員の批准
6. 暫定会員の批准
7. 賛助会員の紹介
8. 京都会議の紹介

第2セッション

9. 1971 / 73年度活動報告〈1〉
 - 一般報告
 - ICSID エディンバラ セミナー
 - メキシコ「汎アメリカ」デザイン会議
 - 「開発途上国」専門委員会
 - 「災害救助」専門委員会
 - 「振興」専門委員会
 - キルケニー インターデザイン・セミナー
 - 次回 インターデザイン・セミナー
 - 国際機構との関係

第3セッション

10. 「開発途上国」「災害救助」「振興」各専門委員会の活動および問題点についての討議

まずクレソニエール事務総長（ベルギー）が、正式代表の紹介とともに、各会員団体のこの2年間におけ

る活動状況について、「今やデザイン活動が単なる造形活動から脱して、計画の段階にまでおよび、その分野もグラフィックデザイン、建築、都市計画までも含めた環境的なものにまで至っているなど多角化していること、産業界はもとより行政や教育界とも、より密接な関係を取り効果をあげていること、11の団体ではその会員数が20～50%増加していること」など各会員団体の活動がより拡大の方向にむかっていることを報告した。

会員団体の異動では、デンマーク・クラフト・美術協会〔BI D〕とデンマーク・インダストリアルデザイン協会〔SI F〕が合併して、デンマーク・クラフト・美術・インダストリアルデザイン協会〔BI D〕となったほか、英国のCOIDがDCになったなど、4団体が名称を変更し、メキシコ・デザイナー協会が〔AMD〕が復帰した。オーストリア・インダストリアルデザイン協議会〔OEI F〕がプロモーション団体からプロフェッショナル団体に変更した。

新加盟団体の審議では、韓国デザイン・包装センター〔KDPC〕の入会が正式に承認されて、アジア地域に新たなメンバーを加えることとなり、これによってICSIDの加盟団体は34ヵ国（地域）、54団体となった。

ついでICSIDパトロンである英ウォール・ペーパー社のキング社長へヴィエノ会長（フランス）からディプロマが授与された。IBM、フリップス、フィアット、オリベッティなどの賛助会員へも、同様ディプロマが渡された。

栄久庵理事からの京都会議の計画の概要が発表されて、第1セッションの討議を終えた。

第2セッションは、1971/73年度の活動報告〈第1部〉でヴィエノ会長の一般報告からはじめられた。ヴィエノ会長は、この中で「ICSIDは、いま変革期にさしかかっており、これまで継続されてきた事業に加えて、財政を強化し、活動を拡大し、その次元を変えていこうとするいくつもの局面に面している。理事会、専門委員会、あるいは加盟団体はかつてないほど活発な活動をこの2年間になしとげており、国際機構やジャーナリストなどの協力によって、さらに拡大の方向へむかっている。ICSIDはこの変革期ののちに、大き

い飛躍をなしとげることを確信している。」とのべた。

その後、各活動についての報告に入り、ブラック卿とエヴァンス博士(ともにイギリス)から1973年5月英国エディンバラで10ヵ国、30名の参加のもとに開かれたICSIDセミナーについて「自分たちの役割について改めて問い直すことは、それが完熟の機にあることを示すものであり、このセミナーはこれからの長い目標にむかっのスタートである。」と報告された。

ついでフルトン氏(アメリカ)が1972年10月メキシコ・シティにおいて南北アメリカ大陸から417名が参加して、「地球の資源の保護と活用」というテーマで開催された第1回汎アメリカ・デザイン会議について報告、つづいて「開発途上国」専門委員会(ワーキング・グループ(以下WGと略す)4)のホーガン氏(アイルランド)から、現在UNIDOの協力と後援によってすすめられている「デザインによる開発」と題するレポートの作成について、その進行状況がのべられた。

これは開発途上国におけるデザインを通じての開発について、雇用の増大、輸出市場の開拓、国内市場の改善、工業産品の変革などの点から詳述されているもので、これについてオブザーバーとして出席していたUNIDOのアンダーソン氏(ウルグァイ)は、この委員会の果たしている役割と、開発途上国に対して有効なガイドラインとなるこのレポートの重要性を強調した。

ウォルシュ氏(アイルランド)とゴールドライヒ氏(イスラエル)からは1972年5月、アイルランドのキルケニにて開かれたインターデザイン・セミナー(第2回)の報告が行われた。これは「観光のためのデザイン」というテーマのもとに、宿泊、輸送、施設、色彩と素材の4つのグループで、12ヵ国20名が参加して2週間にわたって行われたもので、その成果は観光政策への有効な助言として全世界の観光振興機関に送られることになっている。

このインターデザイン・セミナーの第3回は、1974年8月17日～31日まで、カナダ・オンタリオ州政府の後援によって「インダストリアルデザインと小コミュニティ」というテーマでカナダ・トロント市近郊で開かれることになり、その計画の概要がホーランド氏(カナダ)から発表された。都市の急激な発展にとま



て、大きく影響をうけつつあるその近郊の小地域社会に対して、その発展にインダストリアルデザインが果たす重要な役割を強調することを提案し、その地域の今後進むべき方向を提示しようとするものである。

「災害救助」専門委員会（WG 5）の活動については、ルシャ博士（ベルギー）から、ICSIDと国際赤十字などと協同して進められている研究について報告された。現在、救急薬品キット、携帯用シェルター、救援物資の包装の3つについて、開発がすすめられている。さまざまな地域に急送されることを考慮して、文字を介さないで、情報を伝えることが必要であり、難しい問題であり、デザインにとって大きな課題である。

「振興」専門委員会（WG 6）の活動については、ウォルシュ氏（アイルランド）から「インダストリアルデザインに対する政府の役割」というステートメントが発表され、これは「インダストリアルデザインが国家施策を遂行していく上で重要な役割をもっており、かつ国家の影響力は非常に大きく、それがデザインを重視して行われることが、よりよい環境、社会を作り出す方法のひとつである。また国家のデザイン施策は教育、消費者への情報、組織の援助、施策へのデザイナーの起用などの点におよばねばならない」とのべたもので、これは京都会議でもさらに討議がつつけられた。

活動報告の最後は、ICSIDと国連、ユネスコ、ガット、ILO、UNIDO など国際機構との協力についてヴェイノ会長が報告し、現在ICSIDとユネスコが協力し

てデザイン教育についての新しいドキュメントの作成がいそがれており、今後もこのような協力関係はさらに拡大されていくだろうとのべて、総会の同意を得た。

このあと〈第3セッション〉では、「開発途上国」「災害救助」「振興」の各専門委員会の活動とその問題点について、委員長を中心に小グループに分かれて、熱心な討議が行われ、第1日目の議事を終了した。

第2日の議題

第4セッション

11. 財務報告
12. 1971 / 73年度活動報告〈2〉
 - 「職業実務」専門委員会
 - 「情報」専門委員会
 - 「教育」専門委員会
 - 「コンペティション管理」専門委員会
 - 「文書・報告」専門委員会

13. 問題点討議

第5セッション

14. 事業計画提案および討議
15. 予算案および新会費案提案
16. 1973 / 75年度役員選挙
17. 1975および77年総会・会議開催地選出
18. 投票結果発表
19. 閉会

第2日目の議事は、ハイマー監査役（西ドイツ）の財務報告からはじめられた。ICSIDの活動にあわせて拡大しつつある財政状況についてスライドにより説明があり、1971 / 73年度の収支報告については総会の承認を得た。

つづいて、活動報告の第2部に入り、「職業実務」専門委員会（WG 1）についてゴールドライヒ氏（イスラエル）、「情報」専門委員会（WG 2）についてエリオット氏（カナダ）、「教育」専門委員会（WG 3）についてスティフェンホファー氏（ベルギー）「コンペティション調整」専門委員会（WG 7）についてはファン・デル・サンデ氏（オランダ）の各氏からおのこの報告された。

職業実務委では、インダストリアルデザインとは何

か、何を行うのか、どう行うのかというインダストリアルデザインの全容について、とりまとめをいそいでおり、9項目にわたる調査が始められている。これはインダストリアルデザインの展開にとってよい指針となることが期待され、次の年度も継続して行われる。

情報委は、ICSID（理事会および事務局）と各会員団体との関係をより密接にすることに、努力を注いでおり、ニュース・ブリテンの発行計画、ICSID情報のカラー・コード化、各会員団体間の刊行物の交換などが具体化されている。グラフィックデザインの国際組織である ICOGRADA とは、さらに協力関係を密接にし、共同で行う最初の事業として、世界的なデザインのスライド・コレクションが始められることとなった。

教育委は、世界各国のデザイン教育機関の実態を詳しく調査し、その集成をいそいでおり、ほかに「基礎デザイン」に関する資料とユネスコとの協力事業である「デザインの新しい方向と方法」がすすめられている。同委員会はこのような調査事業は、これからも継続して行われていくことを要望している。

コンペティション管理委は、これまで行われてきた国際コンペティションがもっている問題点を指摘し、それを改善していくために、コンペティション規定のガイドブックの準備を行っている。1971/73年度に実施され、ICSIDへ登録された国際コンペティションは5件で、この中には日本の世界サイクル・デザイン・コンペティションも含まれている。

この専門委員会報告のあと、ソロビエフ副会長（ソ連）はこのような大きい成果をあげ、ICSIDの活動を拡大させた各専門委員会のメンバーの努力に対して感謝の言葉をのべた。

〈第5セッション〉では「職業実務」「情報」「教育」などの各専門委員会の活動、問題点について、小グループによる討論が行われた。

つづいて最後の〈第6セッション〉に入り、ヴィエノ会長から今後のICSIDの活動方針が提案され、活発な討議が行われた。その提案には、学際化、多様化、社会的連関の強化という方向、開発途上国や貧困層との関係の拡大、国際機構や公共機関との新しい関係がのべられている。これに対し、会員代表からは次のような具体的提案が出された。

- ICSID データバンクの新設（フィンランド）
- インダストリアルデザイナーへのコンピューターの基礎技術のコース作成（イギリス）
- 開発途上国へのインダストリアルデザインに関する小図書館の設立（香港）
- モデル契約書類の作成（オランダ）
- 2年間の総会の中に、中間総会や会員団体の事務局とICSID事務局との連絡会議の開催など

このようなICSIDの事業と事務局の機能を拡大していくために、ヘイマー監査役は会費改定を前提とした財政計画案を提出した。この会費改定案は、各国の人口数、国民個人所得額、国民総生産額（GNP）、ユネスコへの負担金額などを基礎に算出されたものである。この提案は討議のあと投票により承認された。しかし、理事会はこの案の実施にあたって、問題を有する会員団体とは個別に折衝を行うこととなった。

つづいて、次期および次々期の総会・会議開催地について提案と採決が行われ、次期1975年はモスクワ（ソ連）が決定したが、次々期1977年はアイルランドとイスラエルからの立候補があったものの、最終決定は次期総会まで持ちこされることとなった。

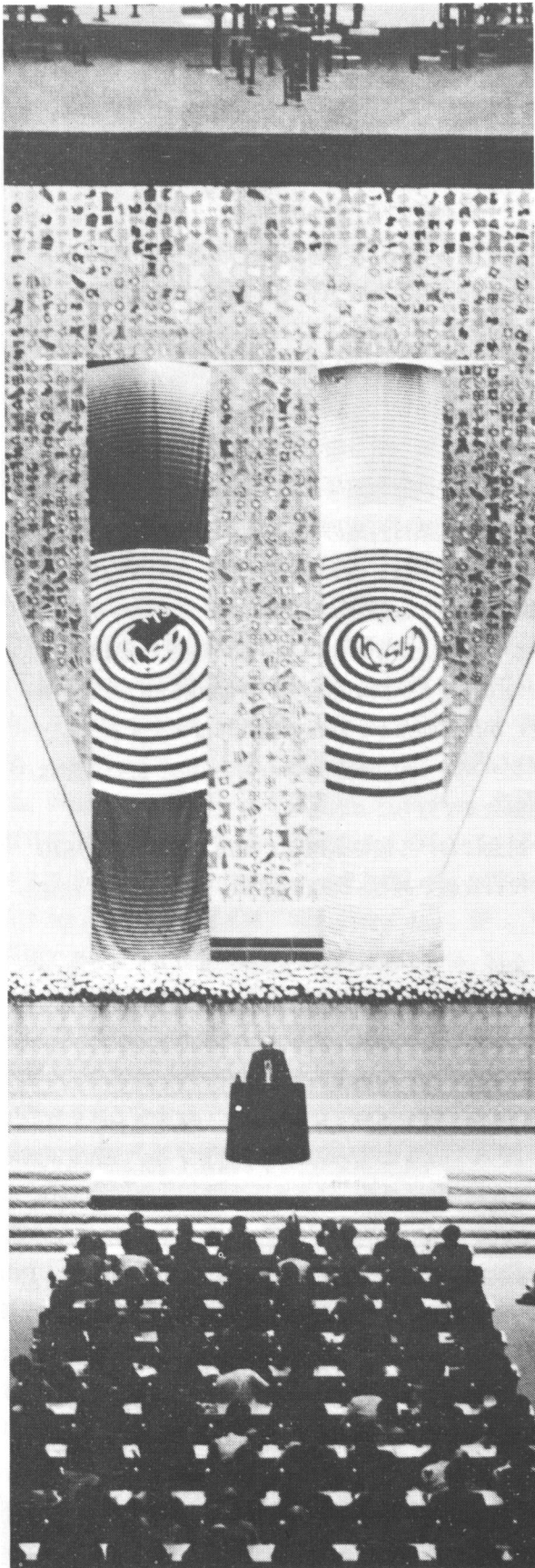
総会における最終議題は、1973/75年度のICSIDの役員改選である。開票の結果、つぎのように決定した。

- | | |
|-----|-------------------|
| 会長 | カール・オーバック（オーストリア） |
| 前会長 | アンリ・ヴィエノ（フランス） |
| 監査役 | ユーゲン・ヘイマー（西ドイツ） |
| 副会長 | 栄久庵憲司（日本） |
| | ロドルフォ・ボネット（イタリア） |
| | ガイ・ボンシーペ（西ドイツ） |

事務総長ジョシーヌ・クレソニエール（ベルギー）新しく会長に選ばれたオーバック氏は、ヴィエノ前会長がこの2年間にわたってICSIDへ払われた偉大な献身的努力に対して、ICSIDを代表して謝辞をのべた。代ってヴィエノ（前）会長は理事会、とりわけ今回辞任するメンバー、専門委員会、そして会員団体のICSIDによせられた熱烈な協力について感謝の言葉をのべた。

2日間にわたって行われた第8回ICSID総会は、これで無事その議事のすべてを終了し、閉会した。

世界インダストリアルデザイン会議(京都会議)



世界インダストリアルデザイン会議は、東京における第8回ICSID総会にひきつづいて、10月11日から13日まで、京都市左京区宝池の国立京都国際会館において開催された。海外38カ国(地域)からの448名を含めて、2,245名という多くの人々が参加し、デザイン関係の会議としては、もっとも大きい規模のものとなった。

今日の社会においてデザインが果さなくてはならない役割と責任が、ますます重要となっている時に、特にさまざまな問題を数多くもっている日本において、このような会議が開かれたことは、まさに時期を得たものであり、人々の関心も大きく寄せられたのであった。

メインテーマ「人の心と物の世界 (Soul and Material Things)」は、このような世界にあって、物質文明と精神文化のかかわり方を見つめ、新しい秩序を生み出すためのキー・ワードである。

この会議は、そのような社会的な要求を反映して、デザインのとらえ方の概念、領域の拡大を顕著に示している。討議に参加した発言者も、デザイナーやデザイン関係者ばかりでなく、建築家、心理学者、社会学者、工学者、医学者、作家、音楽家、経営者、教育家、哲学者、経済学者、都市計画家、行政関係者などあらゆる分野の人々におよんでいる。本会議はメインテーマを、変化と相互連関の世界としてとらえ、自然・人間・社会・文化の4つに分け、それぞれを3つづつの合計12の分科会によって構成し、そのほかデザイン教育、デザインと政策、デザイン振興、企業とデザイン、また福祉、災害、開発途上国というデザインの新しい課題の特別分科会など、あわせて24の分科会と基調講演特別講演など7つの講演、その参加発言者125名、討議の延べ時間は65時間におよんだ。

世界インダストリアルデザイン会議の開会式は、同会館大会議場において、あふれるばかりの参加者の熱気の中でその幕があげられた。能「高砂」が京都観世会の人々によって演じられたあと、栄久庵実行委員長の「…ことばの障害を越えて触れあいの3日間です。人の心と物の世界に新たな秩序を求める3日間です。今日の激しい変動の時代において、人間の尊厳をとりもどし、築きあげる3日間です…」という開会宣言が

行われ、永野重雄デザインイヤー運営会会長がつづいて「現代の危惧と不安をのりこえ、調和へのかけ橋となるのがデザインである」とデザインの役割を期待したお祝いのあいさつをのべた。野見山勉運営委員長は「古都京都に、世界の人々が集って、この秋という季節に心と物の世界を語ることに、格別の意味がある」と会議の意義を強調した歓迎の言葉をのべた。

ヴィエノ会長（フランス）は、愛嬌ある日本語で、人々の共感に支えられたこの会議への参加の感動をのべたあと、日本と西洋で異ったイメージでとらえられているタコの話为例にして「相手の話をよくきくには言葉とその言葉がつかかわれた背景をみなければならぬ」とコミュニケーションの難しさと重要性をのべて、会議のはたす役割をのべた。

このあと、英国インダストリアルデザイナー協会会長ジョンストン氏が、エディンバラ公フィリップ殿下からの「環境に対してデザイナーは大きい責任をもっている。会議の成功を祈る」というメッセージを披露し、大きい拍手のうちに開会式を終った。

つづいて、梅棹忠夫京都大学教授の基調講演にうつり、汎神論的な日本文化の精神構造、そして「無用の用」という新しい価値をみつけだすためにデザイナーへの期待をのべたが、この講演は大きい反響を呼び、あとの分科会でも多くの人々にこの講演がとりげられた。

このあと、ブキャナン卿（イギリス）による記念講演が「変化する社会とデザイン」と題して行われ、午後から、各分科会、特別講演などが5つの会場ですばらしいスタートした。

分科会、特別講演などは、2日目、3日目とも、国立京都国際会館のすべての会議場においてつづけられ、会議場内に入りきれない人々が、入口ロビーにまであふれたり、足りないレシーバーを日本人と外国人が交代で使いあうという光景もあちこちで見られるほどであった。

3日目（13日）の午後3時から、大会議場で分科会報告がはじめられた。西本芳雄渉外委員長の進行により、「自然」分科会のドウダス氏（カナダ）を皮切りに、泉真也内容委員長の全体総括まで12人のモデレーターが、各分科会の討議を要約、報告した。その中で

レイリー卿（イギリス）はその発表に先き立ち、この会議がすべてにわたって素晴らしい内容を持ち、会議自身のデザインもみごとになされたことを称賛し、感謝の言葉をのべた。

そのあとつづいて閉会式にうつり、まず参加者を代表して、エヴァンス博士（イギリス）がこの会議の感想をのべ、「会場での実験で、ロンドンにいる自分の秘書からの手紙がコンピューターの働きで即座に伝えられたけれど、このような時代であっても、このように人々が集い、語る会議の有意義は失われない。なぜなら、ここにはトータルな触れ合いがあるからである。」と会議の意義を強調した。

つぎにヴィエノ会長が、感謝とオーバックICSID新会長（オーストリア）を紹介するスピーチを行い、オーバック新会長は、栄久庵憲司副会長など、次年度の理事会のメンバーを壇上で紹介し、栄久庵氏は泉内容委員長はじめこの会議の組織運営にあたった人々を参加者全員に紹介した。

ICSIDパトロンである英ウォール・ペーパー社のキング社長は、ここで、この大会の成功を記念して、19世紀の壁紙製作用の版木を栄久庵実行委員長に贈り満場の拍手をあびた。

「この会議が、更に大きい輪となってひろがっていくことを心から願う」という栄久庵実行委員長の閉会宣言につづいて、次期開催地であるモスクワの実行代表として、ソロビエフ氏が開催への決意をのべ、閉会式をおえたところで、会場は暗転、闇の中から力強い大鼓の響きが、大会議場にとどろいた。若者のうちならず激しい大鼓と抒情的な笛の音は、参加者に静かな興奮をあたえ、高まる感動と、感激の拍手のうちに、3日間にわたった世界インダストリアルデザイン会議の幕はおろされた。

会議場における討議や講演という柱（コンGRESS・ホール）のほか、参加者の多角的な交流をめざす「コンGRESS・プラザ」、地域社会や市民と会議を結びつけようという「コンGRESS・シティ」の3本柱によって、この会議は構成されており、熱心な討議とあいまって、多面的な交流が行われて、非常に大きい成果をもたらした。

永野重雄 デザイナー運営会会長

今日、世界各国から、ご来賓のみなさま、日本のみなさま、私は日本商工会議所会頭の永野でございます。本日、デザイナー運営会の会長として世界インダストリアル会議に参加し、この席上からみなさまにごあいさつできます機会を与えられましたことはまことに光栄に存ずる次第でございます。

みなさんは世界の各地から、海を越え、山を越え、はるばる日本の古都、京都におきますこの会議に参加して下さいました。私は、みなさんの熱いご好意と熱意に心からお礼を申し上げます。日本のみなさまもまた、このように多数ご参加下さいまして、私どもは感謝にたえない所でございます。

さきにスペインにおきます第7回総会では、満場一致でこの会議をアジアで初めて開催することを決定いたしました。私は世界インダストリアルデザイン会議に対し寄せられました世界の好意に対しまして、敬意と感謝の意を表明するものでございます。

日本におきましては、本年を'73 デザイナーと名づけて、全国民を対象にしたデザイン振興運動をただ今展開いたしております。これはデザインに対する全国民の正しい理解と協力を深めるとともに、この会議の意義を一層高めて各位の厚意と友誼に答えようと思ったものでございます。私も、この振興運動の母体でありますデザイナー運営会の会長としまして、デザイン振興のために、いささかお役に立つ機会を与えられましたことを心から喜んでおります。

ご存知のように、この世界インダストリアルデザイン会議では、心と物の調和を求めて、「人の心と物の世界」というメインテーマがとり上げられております。また'73 デザイナー運動では「ことし考えたい、ほんとうの豊かさ」という標語が選ばれました。今日、世界の人々は、急速に発展しております物質文明に危惧と不安を感じております。この中において、より良い環境、より心豊かな生活を求めているのであります。この間におきまして、調和のかけ橋となるのは、まさにデザインといっても過言ではなく、デザインの果さなければならぬ社会的使命はますます拡大するのであります。

幸いなことに、国際インダストリアルデザイン団体協議会を母体とするこの会議は、みなさんの力強いご支援を得て、創立以来10数年の光栄ある歴史を持っており、その確固たる世界的な基盤を背景に、これから3日間、インダストリアルデザインを軸とし、現代のさまざまな課題を、あらゆる角度から、熱心な討議が行われようとしております。

この会議には、2つのシンボルマークを描いたポスターがかかげられております。1つは、この世界インダストリアルデザイン会議のものであり、1つは'73 デザイナーのものでございます。これらが意味するように、ここの会議の輝かしい成果が、国内に、あるいは世界に向かって、波紋のように拡っていくことを心から願うものでございます。最後とな

りましたが、この会議に対しまして、快く発言者としてご参加下さいました内外のあらゆる分野の方々に対し、みなさまと共に心から感謝を表しまして私のごあいさつと致します。

野見山勉 世界インダストリアルデザイン会議運営委員長
みなさま、おはようございます。私は、永野重雄デザイナー運営会長の指揮のもとに、世界インダストリアルデザイン会議の運営委員長をおおせつかっております野見山でございます。

この世界インダストリアルデザイン会議への参加者の数が、私どもが当初予期しておりました数をはるかに超えまして、約2000名の多数に上りましたことは、私どもといたしまして、この上もない喜びと存ずるのでございます。かくも多数の参加者が得られましたということは、とりもなおさずこの会議の成功を予め予告するものであらうと思っております。と同時に、この会議に対する期待がいかに大きいかということをお話しておると思っております。

私ども、運営委員会といたしましては、この会議の場所といたしまして、この京都という街が選ばれましたことに深い喜びと誇りを感じずるものであります。ご存知のように、この京都という町は、今を去る約1200年前、すなわち紀元794年と記憶いたしておりますが、その1200年前に都として選ばれた街でございます。それ以来、長い日本の歴史におきまして、多くの政治上、また経済上の変遷はございましたけれども、その中において、この京都は、東京に日本の首府が移りまして1000年以上、日本の都となり続けてまいりまして、日本の政治上の都であったというよりか、むしろ日本の文化の中心であり続けたのであります。日本の伝統的文化を、1000年以上もの長期に渡ってもち続けまして、明治になりまして日本が近代化いたしました。近代化いたしましたその現代文化の中に、日本の個有の文化の遺産を譲り渡したという深い意味あいがあるかと思っております。

そういう京都におきましてこの会議が開かれ、心と物の世界の調和をめざすこの会議が行われることは、深い意味あいがあるかと思われるのであります。

また、今やシーズンは秋でございます。私ども、日本人は、この秋という季節を、特にものを深く考えるシーズンであると信じております。そういうシーズンに、また、この心と物の世界を考える、世界インダストリアルデザイン会議が開催されることは、きわめて示唆深いものであらうと思っております。この世界インダストリアルデザイン会議が、この京都におきまして、この秋というシーズンに行われ、大きな成功をおさめることを心から期待するものであります。

どうもありがとうございました。

会議プログラム

	10/11 main hall	room A	room B 1	room B 2	room D	plaza	city
10:00	開会式 基調講演 梅棹忠夫 “人の心と物の世界” 記念講演 コーリン・ブキャナン “変化する社会とデザイン”					ICSID BOX デザイン100 Voice of Design	オープニング 京都 市役所前
12:00						驚舞と箏曲	
13:30	特別講演 千宗室 “日常生活とお茶の心”	デザイン振興と啓蒙 デザインセンター	session 1 環境	session 7 参加	デザイン教育 1 理念		シティ ランプリング
15:30						“おいでやす”	
16:00	特別講演 フレデリック・ヴェスター “危機の時代”	デザインと政策 1 その理念	session 4 形態	session 10 想像			
18:00						壬生狂言	
10/12							
9:00	session 8 移動	デザインと企業 1 企業の新しい目標	session 2 生体		デザイン教育 2 地域性		
11:00						“おいでやす”	
11:30	特別講演 B・ミュラータイム “人と環境の調和”	デザインと政策 2 その課題	session 5 生態	session 11 価値			シティ ランプリング
13:30						学生プラザ	
15:00	session 9 進化	デザインと企業 2 デザインの役割	session 3 素材		デザイン教育 3 学生		
17:00						久世六斎	
10/13							
9:00	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”	デザインと政策 3 その方法	session 6 個性	session 12 伝達			
11:00						学生プラザ	
11:30	特別分科会 2 災害		特別分科会 1 福祉	特別講演 エベルハルド・フッシュ “デザインと企業”	特別分科会 3 開発途上国		シティ ランプリング
13:30						平安雅楽	
15:00	分科会報告						
17:00	閉会式						
18:00							

基調講演

梅棹忠夫 / 日本 / 文化人類学者

記念講演

Colin Buchanan / イギリス / 都市計画家

特別講演

千 宗室 / 日本 / 裏千家家元

Frederic Vester / 西ドイツ / 生化学者

Bernard J. Muller-Thym / アメリカ / 経営コンサルタント

Jean Baudrillard / フランス / 社会学者

Eberhard Fuchs / 西ドイツ / インダストリアルデザイナー

Session 1 自然—環境 / Nature-environment

● Frank Dudas / カナダ / インダストリアルデザイナー

Jane Jacobs / カナダ / 都市評論家

M. Paul Friedberg / アメリカ / 環境設計家

丹下健三 / 日本 / 建築家

野口瑠璃 / 日本 / インダストリアルデザイナー

Session 2 自然—生体 / Nature-living organism

● F. Eugene Smith / アメリカ / インダストリアルデザイナー

Michel Lechat / ベルギー / 公衆衛生学者

David Workman / アメリカ / インダストリアルデザイナー

森 政弘 / 日本 / 制御学者

森本真佐男 / 日本 / デザイン教育家

Session 3 自然—素材 / Nature-material

● Carl Auböck / オーストリア / 建築家・インダストリアルデザイナー

Kho Liang le / オランダ / インテリア・インダストリアルデザイナー

Enzo Mari / イタリア / インダストリアルデザイナー

林 雅子 / 日本 / 建築家

渡辺篤治 / 日本 / インダストリアルデザイナー

Session 4 人間—形態 / Individuals-aesthetics

● Rodolfo Bonetto / イタリア / インダストリアルデザイナー

Margit Staber / スイス / 美術評論家

Grant Featherston / オーストラリア / インダストリアルデザイナー

小松左京 / 日本 / 作家

森 正洋 / 日本 / インダストリアルデザイナー

Session 5 人間—生態 / Individuals-identity

● Henri Vienot / フランス / インダストリアルデザイナー

Christopher Evans / イギリス / 心理学者

Chester Abend / アメリカ / インダストリアルデザイナー

川添 登 / 日本 / 建築評論家

大野 力 / 日本 / インダストリアルデザイナー

Session 6 人間—個性 / Individuals-individuality

● Richard Stevens / イギリス / インダストリアルデザイナー

Rolf Garnich / 西ドイツ / 哲学者・工学者

Werner Siegel / 東ドイツ / インダストリアルデザイナー

亀倉雄策 / 日本 / グラフィックデザイナー

金子 至 / 日本 / インダストリアルデザイナー

Session 7 社会—参加 / Community-participation

● Jürgen Hämer / 西ドイツ / 経営コンサルタント

Richard Saul Wurman / アメリカ / 環境設計家

James Fulton / アメリカ / インダストリアルデザイナー

一柳 慧 / 日本 / 音楽家

熊谷直勝 / 日本 / インダストリアルデザイナー

Session 8 社会—移動 / Community-mobility

● Robert Gutman / 西ドイツ / インダストリアルデザイナー

Colin Buchanan / イギリス / 都市計画家

Jens Nielsen / デンマーク / インダストリアルデザイナー

黒川紀章 / 日本 / 建築家

井ノ口誼 / 日本 / インダストリアルデザイナー

Session 9 社会—進化 / Community-evolution

● 槇 文彦 / 日本 / 建築家

Victor Papanek / イギリス / インダストリアルデザイナー

James Roberts / アメリカ / 環境設計家

菊竹清訓 / 日本 / 建築家

鶴岡英世 / 日本 / インダストリアルデザイナー

Session 10 文化—想像 / Culture-Image

● 加藤秀俊 / 日本 / 社会学者

Lister Sinclair / カナダ / 俳優・プロデューサー

Mario Bellini / イタリア / インダストリアルデザイナー

平尾 収 / 日本 / 機械工学者

早川良雄 / 日本 / グラフィックデザイナー

Session 11 文化—価値 / Culture-Value

● 勝見 勝 / 日本 / 美術評論家

Simon Majaro / イギリス / 経営コンサルタント

Bohumila Lamarova / チェコスロバキア / 美術館長

林雄二郎 / 日本 / 経済学者

漆原美代子 / 日本 / インテリアデザイナー

Session 12 文化—伝達 / Culture-Communication

● Roger Guilfoyle / アメリカ / デザイン誌編集長

Barrington Nevitt / カナダ / 情報工学者

Wolfgang Schmittel/西ドイツ/グラフィックデザイナー

岡本太郎/日本/画家・彫刻家

手銭正道/日本/インダストリアルデザイナー

デザイン教育1. 一理念/ Design Education- Learning

● Misha Black / イギリス/建築家・インダストリアルデザイナー

Anthony Russell / オーストラリア/インダストリアルデザイナー

Arthur Goldreich/イスラエル/建築家・インダストリアルデザイナー

Krzysztop Meisner / ポーランド/インダストリアルデザイナー

小池岩太郎/日本/インダストリアルデザイナー

デザイン教育2. 一地域性/ Design Education- Regionality

● Colin Barrie / オーストラリア/インダストリアルデザイナー

Bruno Munari / イタリア/インダストリアルデザイナー

J. A. Garcia Gayou / メキシコ/建築家・インダストリアルデザイナー

Alexander Wollner / ブラジル/インダストリアルデザイナー

豊口克平/日本/インダストリアルデザイナー

デザイン教育3. 一学生/ Design Education- Students

● Arthur Pulos / アメリカ/インダストリアルデザイナー

J. J. Stiefenhofer / ベルギー/インダストリアルデザイナー

Neville Green / カナダ/インダストリアルデザイナー

Siu Che- Mo / 香港/デザイン教育家

吉岡道隆/日本/インダストリアルデザイナー

特別分科会1. 一福祉/ Welfare

● Richard Hollerith / アメリカ/インダストリアルデザイナー

Lennart Lindkvist / スウェーデン/デザイン誌編集長

Grant Featherston/オーストラリア/インダストリアルデザイナー

Klaus Goehling / 西ドイツ/芸術家

高井一郎/日本/インダストリアルデザイナー

特別分科会2. 一災害救助/ Disaster

● Sonja Bata / カナダ/デザイン審議会議長

Michel Lechat / ベルギー/公衆衛生学者

Stan Marquis- Kyle / オーストラリア/建築家

Richard Collins / 南アフリカ/インダストリアルデザイナー

鴨志田厚子/日本/インダストリアルデザイナー

特別分科会3. 一開発途上国/ Developing countries

● Paul Hogan / アイルランド/インダストリアルデザイナー

Gui Bonsiepe / 西ドイツ/デザイン教育家

Knut Yran / オランダ/グラフィックデザイナー

吉阪隆正/日本/建築家

豊口 協/日本/インダストリアルデザイナー

デザイン振興/ Design Promotion

● William H. Walsh/アイルランド/キルケニーデザインショップ所長

Susan Yuen / 香港/香港デザイン協議会理事長

Dan Johnston / イギリス/デザイン協議会ID部長

Meir Ben- Zvi / イスラエル/イスラエルデザインセンター所長

袁国泉 / 台湾/インダストリアルデザイナー

皆川 正/日本/インダストリアルデザイナー

デザイン政策と行政/ State Policy

長村貞一/日本/日本産業デザイン振興会理事長

新井真一/日本/中小企業金融公庫副総裁

デザイン政策1. 一その問題/ State Policy- The Concept

● Paul Reilly / イギリス/デザイン協議会理事長

Wolfgang Schmidt / 東ドイツ/工業デザイン局局長代理

Robbins Elliot / カナダ/デザイン局局長

張盛煥/韓国/韓国デザイン包装センター理事長

デザイン政策2. 一その問題/ State Policy- The Problem

● Loek van der Sande / オランダ/デザイン協議会副理事長

David Terry/オーストラリア/工業デザイン協議会コーディネーター

Philip Guilment / メキシコ/インダストリアルデザイナー

Philip Weiss / カナダ/通産省デザイン審議会事務局長

我妻 栄/日本/大阪デザインセンター常務理事

デザイン政策3. 一その方法/ State Policy- The Program

● Ryszard Bojar / ポーランド/インダストリアルデザイナー

Howell Leadbeater / イギリス/英政府補給省監査官

Bill Lacy / アメリカ/環境設計家

Yuri Soloviev / ソ連/全ソ工業デザイン研究所所長

デザインと企業- 1 / Design and Enterprise- 1

● Josine des Cressonnières / ベルギー/ICSID 事務総長

Renzo Zorzi / イタリア/Olivetti

Colin King / イギリス/Wall Paper Mfr.

榊田喜四夫/日本/京都信用金庫

茂木克巳/日本/キッコーマン醤油

デザインと企業- 2 Design and Enterprise.2

● Josine des Cressonnières / ベルギー/ICSID 事務総長

F.Eicher, D.Rams, W.Schmittel / 西ドイツ/Braun

Richard W.Hanselman / アメリカ/Samsonite

沢村嘉一/日本/凸版印刷

(●印はモデレーター)



オーストラリア	69
オーストリア	2
ベルギー	6
ブラジル	7
ブルガリア	2
カナダ	34
チリ	1
チェコスロバキア	5
デンマーク	5
フィンランド	5
フランス	40
東ドイツ	2
西ドイツ	26
イギリス	25
香港	13
インド	3
アイルランド	3
イスラエル	7
イタリア	13
韓国	5
メキシコ	5
オランダ	18
ニュージーランド	2
ノルウェー	7
パキスタン	1
ポーランド	4
ルーマニア	2
南アフリカ	1
スペイン	27
スウェーデン	6
スイス	7
台湾	15
トルコ	2
ウルグアイ	1
アメリカ	66
ソ連	3
ユーゴスラビア	8
日本	1797

合計 2245

メインテーマ—人の心と物の世界: Soul and Material Things

そのねらい

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。また、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、そうするためのわれわれの手段であり、実践である。メインテーマ「人の心と物の世界」は、問題の全体性にしがたがって、できるだけ包括的に解明されねばならない。

メインテーマの認識——変化と相互関連の世界

われわれの生活の、あらゆる現象を巻きこんで、たえず加速度を増して変化する世界にあって、「人の心と物の世界」を見極めることは簡単なことではない。われわれ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によってなる。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あって、今日の課題

の相関関係を明確にする助けとなる。

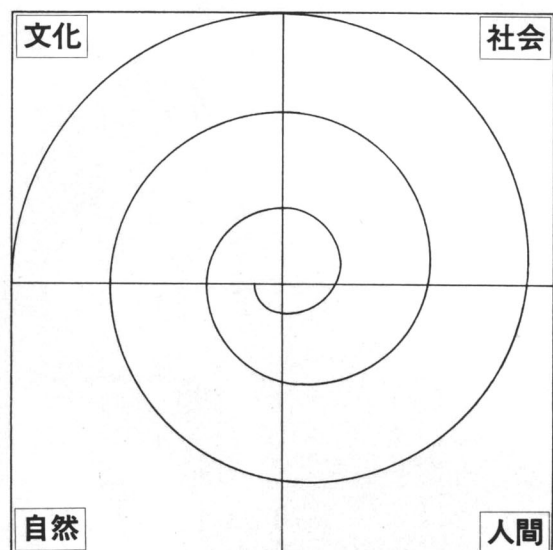
われわれは、異質なものが相互に矛盾しながらも、他を認め合い、要請しあって共存し、発展していく世界観を求めなければならない。人の心、矛盾だらけな生きた現実そのものを全的なものとして認識し、創造の母体としていかねばならない。

4つの要素の構造的関係の例は次のようになる。

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出す意味空間である。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とり、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のである。





日本文明はクジラである

この、世界インダストリアルデザイン会議のテーマは、日本語では「人の心と物の世界」、英語では“Soul and Material Things”ということになっております。わたしがいまお話もうしあげること、いわゆるこれが「基調講演」である以上は、そのテーマにそうしたものでなければならないのは当然であります。わたしもそのつもりで、いくらかの用意をしてきたのですが、結果は、いささかちがったものになってしまうのではないかとかんがえています。じつは、「人の心と物の世界」というのを、逆にひっくりかえまして「物の心と人の世界」、「物の心」でございます。そういうことになってしまうのではないかと。英語の場合ですと、“Soul and Material Things”のandをofにかえまして、Soul of material things でございます。やはり、「物に心あり」という、そういうことをもうしあげてみたいとおもっているわけでございます。

きょうの会議には、外国からも、多数の参加者がおみえになっております。外国からおいでのみなさまのなかには、日本ははじめてという方も、たくさんいらっしゃるのではないかと想像しております。

いままでの経験によりますと、外国から日本にこられたかたがたは、この国について、いろいろな見方をなさるようでございます。ある人は、この国があまりにも西洋化しているのをみて、たいへん失望をなします。日本を、西洋諸国とひどくかけはなれた、よほど特別の国という予想ないしは期待をもっておいでになったかたは、実際にきてみて、そのような失望をお感じになることがおおいようです。またある人は、表面のひじょうな近代化、あるいは西洋化にもかかわらず、この国にはまだ固有の文化的伝統がしっかりとこのこっているという印象をおもちになるようでございます。

この2種類の印象は、一見正反対のようにみえますけれど、じつは内容的にはほとんどおなじことであります。つまり、今日の日本を、固有の文化をもった一つの社会が、いちじるしく西洋化することによって近代化をなしとげた例として、とらえておられるわけでございます。

しかし、この国に生まれ、この国にそだったわたしたちからみれば、そのようなとらえ方には、かならず

しも同意できないものがあります。日本は、西洋化というよりもむしろ、西洋諸国と平行しつつ、自己発展によって近代化をなしとげたという面がひじょうにあるのであります。一般には、今から100年ほどまえの明治維新をもって、日本の近代化の起点とかがえるのがふつうであります。じつは、西洋諸国とおなじように、日本もまた、それよりずっと前に、すでに近代への道をあゆみはじめていたのであります。明治の革命は、その政治的結果の一つにすぎないともいえるのであります。

西ヨーロッパからみれば、ユーラシア大陸の反対側、極東の一角に、結果においては西洋文明にかなりよく似た、相似の文明が、それはそれなりに自己発展をとげつつあった。そののちのはげしい文化的接触による形態的なコンヴァージェンスによって、この文明の独自性はともすればみうしなわれがちであります。基本的認識としては、現代の日本文明は、依然として西洋文明とは異質のものであることは、わすれてはならないとかがえます。

一つの文明は一つの精神の産物であります。西洋文明は西洋精神の産物であることはまちがいないでありましょう。その観点にならされた人たちからすれば、日本のように、西洋文明とおおくの点で形態的な類似をもった日本の文明が、まったく別種の精神の産物であるとはひじょうにかんがえにくいであろうことは、十分理解できます。したがってこれは、精神なき模倣にすぎないのではないか、あるいは日本は精神までも西洋化したか、そのどちらかであろうという見方がでてくることも、無理のないことであります。

しかし、今日の日本の文明をささえているものは、よくしらべてみますと、依然として西洋的精神とは、おおくの点でちがっているのであります。しかも、体系的にちがっているのであります。

妙なたとえですが、日本はクジラみたいなものだとおもうんです。ひろい海の中は、魚の天下であった。魚以外の脊椎動物が、海の中で自由に生活できるとは、魚からすれば想像もできません。だから魚からみれば、魚とおなじようなカッコウをして海の中をおよいでいるクジラを、魚の一種であるとかんがえたとしても、すこしもふしぎではない。外形からいえば、クジラは

まったく魚によくにっています。それは進化史的な意味で、やはり魚の外形に対する一種の模倣であるということもできないわけではありません。しかし、体の内部の器官系のくみたて方、さらに生理的機能にいたっては、魚とはまるでちがっているのであります。外形はにいていても、まったくちがった系統からおなじようなものが発生しうる。そういう意味で、日本文明はクジラのごときのものである、というわけです。一見、西洋文明にひじょうによくにしているけれども、内部の生理的メカニズム、あるいは精神とよんでもよろしいかとおもいますが、その精神はまったく別である。との意味で、日本文明はクジラであります。もっとも、すこし小型ですから、あるいはイルカに類するかもしれませんが…。

アニミズム的汎神論の世界

日本文明をささえる精神的構造が、いかに西洋的なものとはちがっているかの一例をもうしあげます。日本には、まだアニミズムがいきているんです。ふつうは、アニミズムといえば、宗教のもっとも原始的な形態とかんがえられておりますので、日本のような高度文明国にふさわしくないようにおもわれますが、実際には、この国にはアニミズムが堂々とまかりとおっております。たしかに日本には、高度に洗練された仏教の諸宗派があり、神道もまた独自の発展をとげております。しかし、日本人の心の奥底にひそんでいるものは、やはり一種のアニミズムといわざるをえません。すべてのものに神がやどり、すべての場所に神がすんでいる。それは一種の汎神論的世界観とかんがえることもできます。もう一步すすめていけば、すべての物が神である。世界は、人間と神がみとの共存・共生の体系である。こうかんがえているのであります。このような汎神論こそは、日本文化における正統であって、唯一神をみとめる一神論、あるいは複数の神がみをみとめる多神論は、日本ではむしろ異論であります。「八百よらずの神がみ」の存在に対するゆるぎのない確信が、この文明の背後にあって、それをささえているのです。

森の木の1本1本、路傍の草の1本1本、それにすべて神がやどる、あるいはその草や木がそのまま神である。それがアニミズム的汎神論のエッセンスであり

ます。日本では、神に関する体系的考察としての神学は、あまり発展していませんが、日本独自の神学が展開しうるとしたら、それは、このようなアニミズム的汎神論学でありましょう。

わたしの友人で、岩田慶治教授という人がおりますが、最近、「草木虫魚の人類学」という本をかきました。草や木、虫や魚についての人類学、ムチャなことのように、草木虫魚さえもわれわれの同類として人類学をくみたる。それは、アニミズム的汎神論神学の人類学版であります。岩田教授は、東南アジアの文化人類学的研究において世界的に著名な学者で、その「草木虫魚の人類学」にも、東南アジア諸民族における実例がたくさんでております。じつは、アニミズム的汎神論の世界は、日本だけではないので、東南アジアの諸文化と、地盤を共有しているのであります。

そこで、さきほどの文明の平行進化のかんがえ方でいいますと、西方世界にひろがる一神教地帯の一角から、高度に発展した西洋文明がでてきたように、東方にひろがる汎神論的世界のなかからも、高度に発展した一つの文明が成立したのであると、こういうふうに見ることができるのであります。

草木虫魚の人類学、ないしは草木虫魚の神学、日本にはこういうものが存在しうるということをもうしあげました。しかしながら、今日の日本においては、開発がすすんで、草木虫魚そのものがいちじるしくすくなくなってきました。この列島全体の都市化にともなって、民衆の心のなかに草木虫魚——つまり自然のイメージは、いまでは日1日と稀薄になりつつあります。日本人は今日、自然のなかでなく、人工環境のなかにいきているのであります。そうすれば、草木虫魚にやどっていた神がみはどうなったのでしょうか。草木虫魚をうしなった日本人は、東南アジアの諸民族と共有していたアニミズム的汎神論をも、うしなってゆくのでしょうか。

神々は都市をはしりたもう

現実に行進しつつある現象をみますと、どうやらそうではないようであります。神がみは、山野における草木虫魚だけでなく、都会におけるあらゆるモノ、建築物にも、機械にも、道具にも、すべてのものにやどり

たまいはじめたのであります。機械や道具に神がみやどりたもうばかりか、ときにはそのような機械や道具そのものが神である。わたしたちは、神がみにとりまかれて、あるいは神がみと共同して一つのシステムをくむことによって、毎日の生活をいきているのである、こういう感じをもっております。草木虫魚の人類学にかわって道具機械の人類学が必要なわけでありませぬ。あるいは、道具機械の神学が必要なわけでありませぬ。

このような変化にともなって、神がみの人口分布にも、現代はおおきな変化がおこりつつあるようにおもわれます。人間の人口のいちじるしい都市集中の傾向にあわせて、神がみの世界においても、人口の都市集中がおこっております。たとえば、今日の日本の都市においても毎日毎日たつてゆく巨大なビルのむれ、あれは全部、おそらくは一つの例外もなく、建築途上において何度かの神まつりの儀式をおこなっております。この、国際会議場といえども、もちろん例外ではありません。その結果、このホール、この演台はもとより、みなさんがすわっておられる椅子の一つ一つにいたるまで、すべて、神がみのやどりたもう座になっているわけです。

日本からの参加者のみなさんはよくご存知のとおり、日本では、お正月には、神がみの座とかんがえられるところにおカガミをそなえ、あるいはシダの葉とダイダイでつくった「シメかざり」をいたします。その習慣は今日では、近代的工業製品にまで拡大し、正月に街をはしる自動車にシメかざりをつけることは、ごく普通のことになっております。この数年間、その傾向はますますよくなりつつあるようにみうけられます。自転車につけている例もめずらしくありません。また、電話やテレビに鏡モチをそなえるという家もたくさんあります。いずれも、自動車や自転車、電話やテレビを神がみのいます神聖な座、あるいは、それ自体を一つの神とかんがえているからであります。自動車についていえば、今日の自動車のおびただしいパーセンテージが、いくつかの神社でおはらい——すなわち一種の神聖化の儀式——をうけています。そして、とくにバスの場合、おそらくはほとんど全部が、その車体のどこかに、神がみの分身としてのおつダをもってい

るものとかんがえてよろしいでしょう。こうして、日本の都市は、神がみのはしりまわりたもうプレイ・グラウンドになっているのであります。

戦後の、連合軍のきびしい占領政策によって、日本のいわゆる国家神道は解体しました。しかし、八百よろずの神がみに対する民衆の信仰は解体することはないのであります。日本の神がみは、この国のぼう大な工業と結合することによって、ますます繁栄の道をたどっているようでありま。

このようにして、今日の日本の社会は、1億の日本人と、八百よろずどころではない何百億かの神がみとの共存体系であります。今日の日本の産業、ひいてはその経済的繁栄も、この人間と神がみとの共同作業の成果であるといえます。

西洋諸国からの参加者のみなさんは、このような奇怪な——西洋的観点からみれば原始的というほかないような心性が、高度に産業化された社会を発展させ、運営しているという事実、当惑をおぼえられるかもしれませんが、事実として、こういう点があるのだということをおぼえたいのであります。空気を呼吸する哺乳動物のクジラやイルカもまた、海の中を自由におよぐことができるのであります。

神がみごろしの時代

工業的製品にも神がやどるとすれば、工業的製品も魂をもっている、ということでありま。工業デザインということは、工業的製品の心に、形をあたえる作業であります。デザインとは、神がみの形態のことであり、工業デザイナーとは、神像の製作者であります。はじめに、「人の心と物の世界」でなく、「物の心と人の世界」といったのは、こういうことでありま。

日本の近代化・工業化が、日本人と日本の神がみとの協力によってできたともうしました。それでは、その協力体制は、今日ひじょうにうまくいっているかという、ざんねんながら、いろいろの困難な問題ができております。

道具は、神がみの座であり、あるいは神がみそのものであるときは、それはそれ自体の主体性をもち、それ自体の形態をもっています。デザイナーは、ただそれをおおうカバーをはぎとって、その独自の形

態が中からおのずからでてくるのをたすければよかったのであります。ところが、工業化がすすみ、大量生産がすすむにともなって、経済の問題がおおきく前面にでてきて、神がみもまた経済合理性の制約を受けなければならなくなってきました。神がみは独自の主体性をうしない、その形態もまた、何らかの目的にそうよう、計画的なねじまげを受けざるをえないようになってきました。

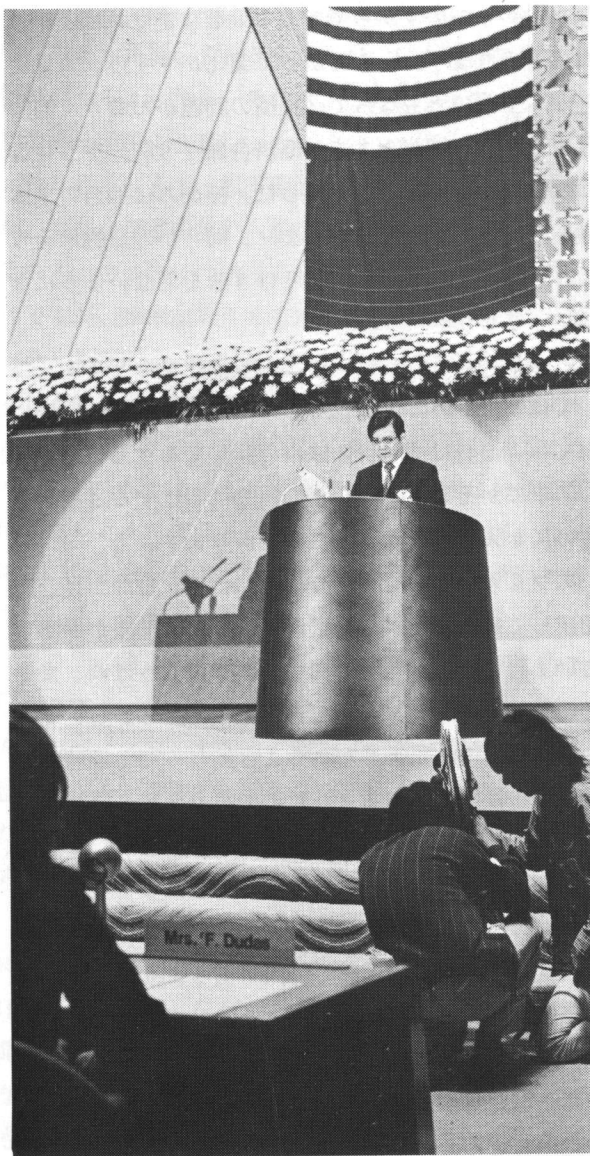
これは、いうならば、道具の奴隷化であります。ひいては、神がみの奴隷化であります。汎神論の立場にたてば、道具はそれ自体独自の存在でありました。いつのまにかそれは、何らかの目的に奉仕する隷属的なものにかえられてしまったのであります。

アフリカのサバンナや森林において、むかしは、自由にほこりたかき、数かずの黒人の部族が生活していました。かれらは、何ものの拘束も受けぬ、まことに神がみのごとき存在でありました。しかし、そこが世界経済の波にあらわれるようになったと同時に、かれらの奴隷化がはじまったのであります。経済は、すべての神がみを奴隷にかえるのでしょうか。そして、今日の工業デザイナーは、鉄砲をもったおそろしい奴隷がりの役をしているのでしょうか。

現代は、神がみの困惑の時代であるように、わたしにはおもわれます。神がみは、かいならされ、奴隷化されて、経済に奉仕させられています。そして、大量生産された神がみは、酷使されたあげく、奴隷としての力がおとろえはじめるやいなや、さっそくに、大量に、虐殺されてゆきます。人類史において、かつて大規模な幼児ごろしの時代があったように、現代は大規模な「神がみごろし」の時代なのでしょう。

日本においては、さきにもうしましたとおり、神がみはまだ生きています。このきびしい神がみごろしの時代にあって、日本の神がみは、困惑しながらも、まだ命脈をたもっています。ふたたび、八百よろずの神がみのさかえたもう時代はくるのでしょうか。

問題は、経済と神がみとの相剋であります。現代は、経済の圧倒的優勢のもとに、神がみが苦闘している時代であります。神がみは、経済の桎梏のもとに、ついに完全に奴隷化されてしまうのでしょうか。奴隷がりの時代がおわって、ひろいアフリカのサバンナに自由



がおとずれたように、神がみの世界にも自由の回復する時はこないのでしょうか。

わたしは、希望があるとおもっています。現代の工業は、一見ひじょうに高度の段階に達したようにみえますが、人類史のながれのなかでみれば、人類はまだようやく、工業化の最初の段階をおわたりにすぎません。農業にも、原始的な粗放農業の段階から、高度に集約的な園芸農業の階階までの進化の歴史があります。日本は、最高度の園芸的農業を完成させた国の一つですが、そこでは、資源利用のサイクルをもふくめて、人間と自然のあいだに、みごとな一体的システムができあがっておりました。そういう状態にくらべると、今日の工業などというものは、いわば、まった

くの粗放工業でありまして、資源の無制限な浪費、製品のつかいすて、廃棄物のたれながしなど、いわば、まことにデタラメな、幼稚段階にあるものといえます。とうてい、人間と道具、人間と機械との一体的共存システムができあがっているとはいえないのであります。そして、今日わたしたちの神がみをくるしめている怪物は、まさにこのような幼稚な工業の段階に対応しているのであります。

だから、わたしは「すくい」があるとおもうんです。工業は、もうすこしまシなものになるでしょう。もうすこし高度化すれば、今日のような神がみの困惑をやらわげることができるようになるのではないかと、そうかんがえるのであります。それは、神がみの復活のときであります。あるいは、神がみが奴隷的状态から解放されて、ふたたびイキキと独自の存在を主張しはじめるときでありましょう。

漂流の美学

さて、この日本の文化のなかには、よくしらべてみると、いろいろとおもしろい性質がみられるのでありますが、その一つとして、ここに、目的の評価という問題を取りあげてみたいとおもいます。

日本人は、一般的にいて、ひじょうに实际的な国民であります。おかれている状況を正確に把握して、その対応策を的確にうちだしてゆく。そして、たいへん経験主義的であって、判断の基礎はいつも過去の経験にもとめてゆく。その反面、論理だけで巨大な構築物をつくりあげてゆくというようなことにはよわい、そういう性質があります。それだけに、一つの確固たる目的をさだめて、それにむかって着々とすすんでゆく、というようなことは、あまり納得できないようであります。どちらかといえば、その場しのぎの対策はわりにうまくやるけれども、長期にわたる目的合理性と計画性といふ点では、あまりすぐれた国民とはいいたがたいようにおもいます。

じっさい、日本の歴史をながめてみましても、一つの目的を追求して、着々と努力をつみかさねてきた、などとはとうていいがたい。いつでも、いわばビハウ(弥縫)策——つまり、やぶれたところをあわててぬいつくろって間にあわせる——その連続なんです。

ほとんど原理らしいものをもたずに、現実主義と経験主義にたすけられて、いつもなんとか難局をきりぬけてきた、そういう国民であります。あの明治の革命のときも、明確な目標は何もないし、いったいどうなるのか、だれにもわかっていない。しかも、なんとか難局をきりぬけてしまった。日本の歴史をみますと、ここで一歩あやまったら今ごろどうなっていたかわからん、というようなことの連続ですが、それをいつも無原則なビホウ策でのりきっている。

この傾向は、日本国家・日本民族の歴史のなかにみられるばかりでなく、一人一人の人間のいき方のなかにもみられるのであります。人生に対する態度が、いちじるしく無目的的であって、何のために生きていくのか、あまりはつきりさせない、あるいはさせたがらない、というところがある。その場そのときで、適当に処理してゆくけれど、全体として確固たる目的、計画性、原理があるわけではない。

日本文化においては、これは単に消極的に、一つの価値の欠落にすぎないというふうに評価することはできないようにおもわれます。実は、日本文化には、目的を否定し、無目的であることを積極的に評価するという傾向さえ、あきらかにみられるのであります。

「確固たる目的」と、それにむかってすすむ「決然たる意志」、これは世界一般にひろく価値をみとめられた人生のいき方であります。しかし、日本文化においては、あくことなき目的の追求は、かならずしもよい評価をうけません。むしろ反対に、いやなこと、よからぬこととして、否定されることがおおいのです。仏教の用語で、餓鬼道ということがあります。飢餓の地獄であります。そこにおちた人間は、うえた亡者として、たべてもたべても満足できない。永遠のうえ、業苦の世界であります。決然たる意志にもとづく、あくなき目的追求は、日本人にとってはむしろ、しばしば餓鬼道に見えるのであります。

それに対して、逆に、目的をさだめず、ただ世界のながれるままに身をまかせて漂流する、その漂流にこそ行動の美をみいだすという、ある意味ではおどろくべき美学が、日本文化の根ぶかいところにひそんでいるのであります。

今日の日本において、ほとんど国民的歌謡ともいえ

る人気をえている歌に、島崎藤村の「椰子の実」というのがあります。黒潮にのって、はるか南の島から日本の海岸にながれついた椰子の実をうたったものでありますが、じつはそれは、自分自身の人生のいき方をうたっているのです。「われもまた、渚を枕、ひとり身の浮き寝の旅ぞ」。こうして、漂泊の旅が、どこまでもつづいてゆくのであります。日本人のお気にいりの歌のなかには、同種の、漂流、漂泊、流浪の旅をうたいこんだものが、無数とっていいほどあります。「波のまにただよって、行方さだめぬ旅枕」というのこそ、日本人のこのみにもっとも合致した行動の美学であろうかと、わたしはかんがえております。確固たる目的と決然たる意志にもとづく、いわば「行進の美学」にかわって「漂流の美学」が、この国民の行動の根底にひそんでいるのであります。

目的の明確さによる混乱

このような「漂流の美学」の観点から、今日のわれわれをとりまいているモノの世界をあらためてながめてみますと、わたしたちの世界はどのようなものとして目にうつるでしょうか。

わたしには、今日つくられている道具、機械は、すべてあまりにも、明確な目的と決然たる意志によってつくられているようにおもえるのであります。それぞれ、一つ一つの道具や機械が、雄壮な行進曲のリズムにのって、それぞれの目的にむかって、歩武堂々と行進しているようにおもえるのです。そこにみられる美学は、どこまでも「行進の美学」であって、目的のはっきりしない「漂流の美学」とは、にてもにつかぬものであります。

問題は、その「目的」の正体にかかっています。目的にそうこの価値は、いちおうはみとめます。しかし、その目的は、どうしてきまるのでしょうか。あるいは、その目的はだれがきめるのでしょうか。

目的を決定する局面が、きわめて局限されたものであり、その目的が単純なものであるかぎり、目的思考というものは、有効性をもちます。しかし、多数のことなる目的が、それぞれの自己主張をはじめたら、どういふことになりますか。その目的たちの優先順位を、だれが、どのようにして決定するのでしょうか。その

ような点をかんがえますと、わたしたちは、目的というものは、結局はすべて相対的なものであることを、みとめざるをえないのではないのでしょうか。

今日のわたしたちのすんでいる世界、そのなかにおけるモノのあり方は、わたしには、混乱であるようにみえます。それは、目的の明確さによる混乱であります。方向もちがいが、レベルもちがうたくさんの目的群が、おたがいに、自己を明確にさせながら、自己主張をしている。そして闘争をくりかえしている、そのようにみえるのであります。雄壮な行進曲にのって、ちがった方向に、いくつかの軍隊が行進すれば、どこかで衝突するのは、あたりまえではありませんか。

漂流ということの人生論的な意味は、じつは衝突の回避であったのかもしれませんが。ながれのなかには、椰子の実のほかに、さまざまなのがうかびただようています。しかし、それをこぶのは天然自然の水のながれである。そのおおきなながれに身をまかせているかぎり、漂流物はおたがいに、接近したりはなれたりしながらも、激突することはない。漂流という思想には、このようなふくみがあったのかもしれませんが。

いまもし、このような漂流の美学が、モノに形をあたえるという仕事——つまりデザインの世界で発動したとすれば、それはどのようなことになりましょうか。デザインというものを、合目的な計画の作製という意味に解釈すれば、目的の否定は、そのままデザインの否定になります。目的のないデザインはできない、ということになります。それならば、漂流の美学からは、何のデザインもうまれてこないことになりますが、はたしてそうでしょうか。

わたしは、何かがうまれてくるような気がするのです。一つの目的を終局の目的としない計画、計画のなかからつぎの目的がうまれて、生長してゆくような計画、つまり、ビホウ策の連続であるような計画は、まったく不可能なののでしょうか。これはとくに、地域計画とか都市計画のように、明確な目的をもつとこまるような分野ではあきらかなことですが、さらに、住宅のデザイン、室内のデザイン、道具の一つ一つにいたるまで一貫していえることだとおもうのであります。

これは目的をみうしなうということではありません。

目的の自発的拒否であり、目的の流動化といってもいいかもしれません。目的が明確であるということは、機能的であるということです。機能的であるということは、単能的であるということです。そして、われわれの世界は、いつのまにかそのような単能的なモノばかりでみだされ、そのための混乱がいまおこっている、とわたしはおもうのであります。目的はいくらでも存在する。そんなものに、いちいち合目的に対処してゆけば、世界は混乱するにきまっています。いまこそ、目的をもたぬことの積極的の意味を評価すべきではないのでしょうか。漂流型の行動の美学の意味を、積極的に評価すべきではないのでしょうか。

神々の解放のために

わたしはもうそろそろ、わたしのお話の結論的な部分にはいらなければなりません。

きょうは、世界インダストリアルデザイン会議の第1日であります。そして、わたしにあたえられた課題は、この会議のキー・ノートとしてつかえるような話題を提供することであろうかと思えます。わたしは、インダストリアルデザインの仕事にたずさわっている人間ではありませんし、今日のインダストリアルデザインの傾向も問題点も、まったくしりませんので、わたしのきょうの話が、ほんとにこの会議のキー・ノートとして役にたつのかどうか、わたし自身もよくわからないのであります。しかし、「人の心と物の世界」というテーマに挑発されて、人間と物との関係についての、一つの見方、かんがえ方を提示したいとおもっているわけであります。

はじめに、日本文明は汎神論的世界観の基礎の上にきずかれたものであることをもうしあげました。日本においては、神がみはいきて、われわれと共存したまう存在であります。しかし、今日においては、経済的要請の圧倒的優越のもとに、日本の神がみは、いままででない困惑の時代をむかえているということをもうしました。

そこで、日本の神がみの特質について、一言注釈をくわえておきます。もともと、日本の神がみは単能神ではないのです。一つの機能に特殊化し、分化した神ではないのです。いまでは、自動車の神さま、入学試

験の神さまなど、さまざまな職能分化もみられますが、それはいわば、人間社会における職業のようなものであって、人間が職業人であるまえに一個のなま身の人間であるように、神がみもまた、職能神であるまえに、一個のなま身の神であるわけです。そして、われわれとおなじように、神がみもまた、目的をさだめぬ漂流の人生をおくる、そういう存在であったわけです。

幼稚で原始的な工業と、それにとまなう経済の暴威が、この漂流する神がみに、高度に特殊化したそれぞれの目的をもつことを強制しはじめた。そこに、神がみの困惑がある、こういう筋道になるかとおもいます。

ここで神がみとよんでいるものは、はじめにもしあげた言葉でいえば、あきらかに「物の心」=Soul of material things のことであります。その、物の心が、強制された目的にしばられて、うごけなくなっている。それを解放しなければいけない。そのためには、物を、道具を、機械を、目的から解放しなければいけない。あるいは目的にそうよう設定された機能から解放しなければいけない。そして、その「物の心」をして、まったく自由におどりまわさなければいけない。それは、「物の心」の解放であり、いいかえれば、すべての物にやどりたもう神がみの解放であります。最近、ウーマン・リブというような言葉が流行していますが、それにならっていえば、これはモノ・リブ、あるいは神さまリブということでもあります。

一面からいえば、これは伝統的なヒューマンズムに対する疑問の提出ということにもなるかもしれません。人間中心主義ではいけないのではないか。人間を中心にかんがえれば、道具も、神がみも、奴隷にならなければいけない。これからわれわれが目ざすべき世界は、人間中心の世界ではなくて、人間と、解放された神がみ、すなわち「物の心」とが、共存しつつ調和的な一つのシステムをつくってゆくような、そういう世界ではないか、というわけであります。

「物の心」あるいは神がみを解放するためには、目的から自由にしなければならぬ。ここでまた、日本人ごのみの一つの言葉もちだしますが、「無用の用」ということがあります。何にも役にたたないようみえるが、ほんとうは、一段たかいレベルでは立派に役にたっている、まあそういう意味のことばでしょうが、

もうすこしふみこんで解釈すれば、何にも役にたたないことこそ、意味があるのだ、ということにならないでしょうか。

目的からの自由、用途からの自由を、そのような「無用の用」ということだと解釈すれば、じつは、さきほどいいましたモノ・リブ、神さまリブというのも、「無用の用」ということを実現することにほかならないのだ、ということになります。

具体的に、デザイン活動にこれを適用すると、どういうことになりますか。「無用のデザイン」、あるいは無用主義のデザイン、これこそはつぎの時代のデザインだ、ということになりましょか。

無用主義にもとづいてデザインすれば、具体的にはどういうデザインができあがるか、それはわたしにはまったくわかりません。それは、デザインの専門家でおられるみなさんのお仕事でございます。わたしはただ、そういうものがこの世界にみちあふれてくる時代がくるのを、希望をもっているだけのものがございます。

世界インダストリアルデザイン会議が、極東の国でひらかれるのは、もちろんはじめてであります。まして、インダストリアルデザインの世界において、極東文明が、何か独特なものを貢献できるかどうか、それもまだ未知数でありましょ。しかし、何かを貢献できるとすれば、それはきっと、われわれの独自の文化的伝統の中にひそんでいるにちがいない。まずそれに、さぐりをいれてみるのが順序でありましょ。

きょうの話では、日本のアニミズム的汎神論の伝統のことをもうしあげました。そして、すでにみなさんお気づきのこととおもいますが、目的からの離脱、あるいは「無用の用」というような思想は、その源を老子にあおぐものであります。アニミズム的汎神論と老子の哲学、こういう伝統の中から、すこしでも何かあたらしい貢献がうまれてくるとすれば、この極東文明圏の一角において、世界インダストリアルデザイン会議がひらかれたことの意義があったといえるのではないかとかんがえます。みなさまの活発なご議論を期待しております。

ご清聴をわずらわせまして、ありがとうございました。



地球の反対側の国へ、はるばるお招きをうけ、私自身所属している分野でもないこの会議でスピーチをさせていただくことは大変光栄ではありますが、同時に好奇心といささか自信の無さも感じております。そもそもこの記念講演をお引き受けしたのは、太陽の光の如き世界的評判を得ておられるアーサー・ケストラー氏の急病のためピンチヒッター役でこの壇に立つ事になったいきさつがあり、私ごときは所詮とるに足らなろうそくの光程度だと自分にいい聞かせてはみても、まだそれでも不安は消えません。インダストリアルデザイナーとは何か、また他のデザイナーとどう違うのか、この所が私にはさっぱりわかりません。英語で design とか designer という場合色々な意味があるので厄介です。偉大な政治家によって計画された (design-ed) 素晴らしい戦略から、若い女が罪のない若い男に殺意 (designs) を抱いた時に謀る策略に至るまで—といった具合です。

インダストリアルデザイナーについて多くの人にわからないことは、他人の基本的なアイデアによって、効率もよいが見せかけもよいということから市場でよく売れるように製品を改良するのではなく、彼らが本当にアイデアを革新し発明をするのはどの程度なのかということだと私は思います。簡単な例を引くならば、インダストリアルデザイナーはテレビのデザインに関する全ての巾広い問題に関与するのか、それともテレビのセットが製品として市場に出される時点でかわり合いを持つのか、そのどちらかということです。私自身もこの分野に関しては、アウトサイダーで良く精通していないのでこんな質問を呈しているわけです。しかしながら、私たちは過去 200 年の間に奇妙な周期を経てきており、インダストリアルデザイナーを雇うなどという考え自体、非常に不思議だった時代があったように思えるのです。

私は英国人ですが、今英国で起きている顕著な事ごらのひとつに「産業考古学」に対する関心の大きな高まりがあげられます。英国はもちろん産業革命の発祥地であり、後にその産業革命が文明の流れを変えることとなります。蒸気機関は社会的、経済的に幅広い変化をもたらした大きな技術要因であります。この 200 年の間、蒸気機関は主要なエネルギー源として君臨し

てきました。英国では蒸気機関に関して一連の素晴らしい発明がありました。気圧式蒸気機関、連動式蒸気機関、回転式ピームエンジン、水平式エンジン、直列式エンジン、複合エンジン、機関車の推進力の基を築いた高圧式エンジン、そして往復運動や慣性運動を必要としない完全回転式タービン等々です。私が今申しあげた「産業考古学」に対する関心の高まりが、これらの古いエンジンを保存しようとする動きに発展しているのです。たったひとつの旧式エンジンを保存するための目的で、地方に協会やクラブが組織されるという例も珍らしくありません。そしてその旧式エンジンが鉱山シャフトや運河インクラインの先端等に、原型のまま保存されていれば、それにこした事はないと思います。この旧式エンジンに端を発して、昔のエンジニアたちが残してくれた沢山の仕事に対する関心が、急速に高まってきました。トンネルのある運河、鍵つきの優雅な階段、初期の吊り橋、素適な鉄細工入り屋根のついた鉄道駅、製粉機、初期の熔鉱炉、ガス管、初期の発電所、現在産業用地の真中にあるクロイドルの飛行場等々。こういった古い物に対する関心の高まりの最たるものは蒸気船「Great Britain号」——太洋を航行した最初のスクリュー推進による船——の再評価であったろうと思います。この船は1837年に偉大な技師Isambard Kingdam Brunelによって建造され、40年もの間第一線で活躍、その後いろいろな浮沈を経て最後は貯蔵用廃船としてFaland島に移管されたのです。1960年代になって熱心な人々の努力で本船が見直され、はしけに曳航されながら世界を半周して、127年前この船が就航した同じ日にブリストルの港に戻ったのでした。

本日のテーマからかなり横道にそれましたが、このことは大変勇気づけられる話です。単に古い工芸品への関心が保たれているというだけでなく、今日の私たちが抱えている問題を自らの力で解決して行こうとする観点から見ると、ひとつの進歩、すなわち余暇時間の有意義な使い方を見つけたといえるからです。時がたつにつれて、このことはもっと切実な問題となるに違いありません。そして、私は心理学者ではありませんが、これは女性よりも男性の問題であると思います。男性は退屈すると危険になりがちですが、それと

対照的に女性はなんとか時間の埋め合わせをする材料を持ち合わせているようです。私自身余暇の過ごし方で非常に不穏だと思う例を知っています。例えばフットボール試合での群衆の行動などもそのひとつです。しかし他方で各種の環境保全協会などが生まれ育っていることなどは勇気づけられる要素です。

本題に戻りますと、私のいわんとするところは皆さん方が産業革命時代の古いデザインを見て驚かれるのは、その外見のみならずそれぞれの機能、目的にかなった実用性に打たれるのだらうと思います。ブロンズの鋳型にはめこまれた、ミニチュアのコリント式柱に支えられたタル台の中で回転している蒸気エンジン——その中にあるスプリング式調整器のボールベアリングを見てさぞ驚くことでしょう。当時はインダストリアルデザイナーなどいるはずもなく、エンジニア自身が自らのデザイナーであり、デザインの技能を持っていると公言する者の助けなど必要としなかったようです。また横道にそれますが、顕著な改良点のひとつはかなり多くの機械から目で見える動きがかくされるようになってきたことでしょう。大きなはずみ車にベルトがついたバルブ・ギヤだとか、その他いろいろな部品がくっついた往復運動式の蒸気エンジンが動いているのを見た子供は、静かでリズムカルな動きをする機械の前に立って、おそらくぼう然とするでしょう。そばでじっと観察してもまわっているのか静止しているのかわからないような、音はありますが、現代のモーターは死んでいようにしか子供には思えないのです。

産業革命時代のこうした初期のデザインは、インダストリアルデザイナーなどという別の種類の人間の手を借りずに充分美しいものだったのです。同様に産業革命時代の初期の建築は建築家の力を借りなくても、美しく満足の行くものであったろうし、また都市開発事業のいくつかは今でいう都市学者や都市計画家といった人たちの援助なくとも立派なものであったといえます。しからば19世紀後半から20世紀初頭にかけてインダストリアルデザインの問題や殊に都市デザインを学問に扱う職業集団が発生した理由は何だったのでしょうか。私は、自分自身に特に関心のある都市設計について問題を論じたいと思います。私はこの問題についての歴史家ではないのでただ推察の域を出ません

が、主な理由を列挙しますと、まず急激に増える人口に対処するため、開発のペースを促進させなければならなかったこと。次から次へと新製品が溢れてたために、ひとつの物の性質や機能を習得する前に次がでまわるといったあわただしい状況。工芸の伝統が遮断されたとまでいわなくてもかなり蝕まれてきたこと。建築というものが落ちこんでしまった混乱のわな——そしてその混乱が新しい建築材料や新しい工法が生み出した副産物として未だに残っていること。そしてまた、これも決して重要でなくはない事柄として挙げたいのですが、学校教育における美術(Art)とデザイン(Design)との分離があります。前者は尊ばれますが、後者は必ずしもそうではないという事実。産業革命時代の初期のデザインの伝統が崩壊したことについては、これまで以上の研究を重ねる価値があると思いますし、またその研究調査は私たちの現在の問題に、大きな光を投げかけてくれます。更につけ加えるならば英国は他のどんな国よりも徹底した崩壊の被害をこうむったこととなります。というのは、英国は産業革命のパイオニア役を演ずることによって、他の国々に先がけて荒廃の矢面に立たされたのです。英国に比べて産業革命を遅く経験した国々では、こうした騒がしい時代において、デザインの問題のみならずあらゆる態度や偏見に関して、英国ほど深刻な悩みを持ちませんでした。例えばスイスへ行ってごらんください。あの伝統的なスイス式山小屋が、現代風付属品といかにかうまく調和している事か。これとは対照的に英国では、伝統的建築と現代建築との間に非常に大きなギャップがあります。

ようやく今日の話の主題に近くなってきました。インダストリアルデザインと建築および都市計画との関連性についてです。この2者はどこがどう違うのでしょうか。それともこの2者の間に明確な相違点があると考えるのがそもそも間違いなのでしょう。この疑問を整理するために現代の家のデザインについて考えてみましょう。セントラルヒーティング用ボイラー、バスやシャワー、テレビやラジオのセット、多くの家具用品、そしてあらゆる小道具を取り入れたキッチン——等々インダストリアルデザイナーの分野は巾広いものがあります。しかし部屋ごとの色やカバーやカーテンや装飾品を考案するのは「インテリアデザイナー」

の分野のように思えますし、またそれを上手に組み合わせるのは建築家の仕事のようなものです。でも台所という名の家中でもっとも複雑な部屋に関して全責任を負うのが、インダストリアルデザイナーの役目だということを考えますと、ますますインダストリアルデザイナーと建築家との仕事の違いが、見きわめにくくなります。もしインダストリアルデザイナーが台所という複雑な部屋の設計を手ぎわよくこなすならば、どうして家全体のデザインをしないのでしょうか。インダストリアルデザイナーと建築家とは、やはり違う職分なのでしょうか。

私自身この質問に上手に答えることができません。ひょっとしたらこういう疑問はあまり重要でないのかもしれないかもしれません。なぜならば、いろいろな形のデザイナーがかなり急速度に統合しつつあるのかもしれないからです。都市計画などの大きな仕事の分野におけるインダストリアルデザイナーの責任はもっと難しいといえます。私自身は生来プラクティカルな人間で抽象的な話は苦手ですので、この疑問にこたえるために、ごく実際の身近な話から始めたいと思います。たまたま最近私は英国で都市学を専門とする学校を設立する責任を与えられました。当初の目的は、英国における都市問題を浮き彫りにするというものであり、こういった方面に能力を持ち、経営面にも明るい中堅層の人人を集めることになったのです。この問題についての私自身の考え方を整理するために、私は現代都市に存在する12のもっとも緊急な問題を並べてみました。決して都市問題がこの12の項目に限られるというのではなく、また私のこのリストが唯一の権威でもありません。ただこの種の分析においてはこのように項目を限定してリストアップすることによって、もっとも緊急な問題の整理がつくというメリットはあると思うのです。この12という数字にマジックがあるわけでもありません。また私のあげた項目は主に英国における都市に関するものですが、私の経験は必然的に世界中の都市に共通する問題点を示唆できると思います。都市問題に関する要点は次の通りです。

(1)色々な種類の生活環境施設の絶対的不足。ことに深刻なのが住宅不足。

(2)現在ある建物の外見の問題。多くが古ぼけ、時代

遅れで不便。衛生面からいっても日照の問題やゴミ処理の面から考えてもきわめて不満足な標準である。これらの欠点はすべての階層の建物に見られることである。それにしてもスラムがその国の観光名所として、固定した関心を集めているという現象は非常に奇妙である。

(3)環境破壊。特にクルマ公害とその危険がはなはだしい。

(4)人と物の動きに関する困難性。世界のどの地域でも都市部というのは市場の力関係の結果として自然発生したもので、だれもその交通問題にまでは深い考えを持たなかった。大衆用交通機関に頼っている人々の犠牲の上にマイカー族が高い機動力を持っており社会的不均衡を呈している。

(5)公衆衛生の問題。汚水、大気汚染、騒音、ゴミ処理など一連の諸問題。

(6)貧困な医療、非人間的な老人福祉行政、生活困窮者に対する不十分な援助——等々、社会福祉の稚拙さ。これらの問題のいくつかは欠陥の多い建物あるいは建物不足と関係があり、マンパワー不足、コミュニティにおける関心の薄さ等の結果かもしれない。

(7)経済面での欠陥。充分かつ幅広い雇用機会が不足しているために人々の不満を呼びそれが失業と貧困につながる。社会全体としては決して貧乏ではないのに、このような貧困が生じる奇妙な矛盾。

(8)法と秩序の維持。スリが横行するような密集した都市部に犯罪者が集まってくる傾向など一連の問題。それが高じて最近では物盗りか、政治的動機からかはわからないが都市を襲撃して、また秘密アジトに逃げかえるといった都市ゲリラまでが現われはじめた。

(9)あらゆる年代層にとって余暇時間を有意義に過ごせる対象がない。

(10)社会福祉の欠如についてすでにのべたことがらを越えた一連の諸問題。さしたる根拠はないが私自身頭に描いているのは、すでにのべたような失業の問題や住宅不足や悪い住宅事情によってもたらされる不幸なども含む。

私は「さびしさ」をも貧困の1現象と考えますので、これらを問題のうちに見なすのです。これ以外にまだ調査もなされていないような問題が多くあるにちがひ

ありません。私が思うには、特に西洋における都市においては、人々是一種のわなに落ちこんだような感覚、つまりそこからどうにも抜け出せないような状況を、感じているのではないかと思うのです。彼らは自分たちが全く関与しない公的決定によって支配され、行動の自由もなければ、事業をはじめる自由もなく、自分のフロントドアを何色に塗るかといったことさえも意志を表わす自由を奪われてしまっているのです。すべてが法にしばられ、日毎にその規制が厳しくなっているのが実情であり、不思議なことにこれが高度産業都市計画の過程における副産物のように思えるのです。

(11)都市における行政、財政、計画など政府がらみの諸問題。

(12)最後に指摘するのは全く別問題というよりは、むしろ今まで列挙した諸問題の複雑さを超越するものとしてとらえられます。すなわち人種、宗教、イデオロギー、歴史観等に代表される問題です。問題によってはたったひとつの人種内でも具合が悪いのに、いくつもの人種が集まるとなるとまさに悪夢と化すでしょう。

以上が都市社会における諸問題です。これらは互いに関連性があり、いくつにも分類可能です。どのひとつをとっても完全な形で解決できるような問題ではありません。

『都市計画』一他に良い名称がないので、一応こう呼んでおく一過程の傘のもとで私たちがなすことは、時間をかけてこれら諸問題の困難さを改善し、活気づけ、そして時には病根を取り除くような方策を生み出して実行することでしょう。これらの計画の発展段階において2つのアプローチを組み合わせることが必要です。ひとつは問題の性質をあまりのままに把握する事。高度に複雑で難しい問題については最上の方法を応用して、その意味を的確にする科学的アプローチが必要です。2つ目は問題の解決にあたっては、常に対象が人間であるということを銘記し、賢い者、愚かな者、強情な者、穏やかな者、大胆な者、小心な者、健康な者、病弱な者というふうに色々な層の人間を頭に描きながら対処する事が肝要です。これらの人たちがそがまさに都市計画の客であり、私たちはその生殺与奪の権根を持っており、その新しい生活様式を決め

るので、彼らに対して私たちは責任を負っているのです。

こうした事が、まさに私が現在手がけている学校で取りあげようと考えている問題なのです。社会学者、経済学者、企画立案者、輸送技術者、建築家、方法論学者等々ティーチングスタッフを招集するのはさほど難しいとは思いません。それにしてもこの会議は私に新しい考えを吹き込んでくれました。それはインダストリアルデザイナー、とは一体どの範囲に属すのかということです。私なりにこの問いに対する試験的な答えを出してみようと思しますので、どうか会場の皆さんもおのおの独自の考え方をしてみてください。

私の希望はインダストリアルデザイナーの方々に私の学校にいらしていただき、実際その講座に参加していただきたいということです。インダストリアルデザイナーの方々が都市問題に対して与える貢献度は、単にランプや酒樽、交通標識、あるいはまた台所等々のデザインより、はるかに巾広いものであることを充分認識した上で参加して欲しいと思うのです。彼らは産業に貢献するデザイナーとして定義され、その産業という言葉の意味する所は好むと好まざるとにかかわらず、偉大なる文明のペースメーカーだということです。産業は「変化」を生じさしむる主たる要因なのです。なんらかの変化を生じさせ、それによってかなりドラスティックに私たちの生活が影響を受ける——そんな決定はしばしば産業と共にあり、しかも、ほんの一握りの人たちによってなされるように思えます。私が今まで話してきたような計画は、応々にして小さな役割を果たすにすぎず、産業主義者が人と物の破片を一掃した後からだまって従う程度のことにすぎないのかもしれない。

インダストリアルデザイナーは、このような問題について特権的な特異な地位にあるように思います。私が思うには、彼らは産業政策の主要な決定にはあまり巻き込まれませんし、むしろ産業のこれまでの経緯と今後の傾向などについて独自の立場で観察し、思考するユニークな地位にあると思うのです。ベルトコンベヤーにのった流れ作業に毒された工業品がいかに墮落しているか、工芸の誇りがまだ復活の余地は残しているものの、ほぼ無いに等しいまでに引きずりおろされ

てしまっていることなどを理解するのです。マーケットがいかに不必要な無用の長物のために在存しているか、そしてまた売らんかなの姿勢のために商品がいかに退廃してしまったか、返却不要だが処理も不能という公害発生の元凶のような容器を一体なぜあんなに作らなくてはいけないのか、こういった事がらをもインダストリアルデザイナーはじっくり考え認識しなくてはなりません。

私がインダストリアルデザイナーの人たちと、他の都市問題を研究している学者たちと一緒にしてセミナーを開きたいと思うのは、まさにこうした知識を培養してもらいたいがためなのです。インダストリアルデザイナーたちは彼ら独自の明確な発言、経験と論理を携えてきて、それが新鮮な感覚を生み出すでしょう。逆にセミナーを終えて帰る段階では、歯どめのない経済成長のあくなき追求の結果もたらされたものに対して、理解をあらためるなど彼らの仕事におけるコンテクストについて、より明解な考え方を持ち帰ってもらえるだろうと思います。この飽くなき経済成長至上主義は、言葉を変えれば、人間と機構の能力を越えた規模と速度で変化をもたらしており、富と資源を求めめる過程で私達が愛し、かつ一番重要な何ものかを破壊してしまうというパラドキシカルな状況を生んでいるのです。私がこれまで述べたような都市計画者とインダストリアルデザイナーとの密接な接触が実りあるパートナーシップを結ぶことができれば、「デザイン」という言葉が真に理解される意味合いを持ち、文化破壊の問題に取りくんでいる人から、歯科医の椅子のデザインに取りくんでいる人まで、都市で働く私たちのすべてが皆の努力で都市をもっと住みやすくし、現状ではくつがえし難いとしても、できるだけ人間性を都市に注入するんだという感覚を持てるような時がくるようになるでしょう。

上から 千宗室 / F・ヴェスター / B・ミュラータイム / J・ボードリアル の各氏



千 宗室「日常生活とお茶の心」

現代社会は巨大主義、全体至上主義が中核になっている。

この中において一番大切なものは、人間としての生活態度の基本は何かである。それは、500年来日本文化の中核であり続けた茶道にみられる人に対する互いの「心配り」、すなわち真心を中心とした礼の世界である。それはデザインの分野に対しても示唆するところが大きい。すなわち「心配り」を中心にすえた「とり

あわせ」の美の世界の創造である。

知識を働きにかえるもの、それを知恵という。デザインにも知識と知恵のバランスが必要ではないか。

一無位の真人（しんじん）になりきる——これが難かしい。一碗のお茶にたくして、これを具現しようとするのが茶の心である。

作法は制約ではない。のりをわきまえることによって、のりをこえることができる。

「心配り」のデザインは、とりあわせの妙を活かすことによって「あつくるしくない」風流の味に到達できる。

茶は芸事にとどまるものではない。文化の諸相を総合的に、しかもコンパクトにまとめたものであるところに大きな意がある。

グリーン・ピースフルネス、一碗のお茶から平和がうまれる、と世界に説いている。

F・ヴェスター「危機の時代」

現代をとらえて危機の時代と呼ぶのは正しいか、それは、算術級数的フェーズから対数的フェーズへの転換の一時期をさしているのであって、一時的な危機の時代であることに留意し、対処しなければならない。

このような転換期は、人類史上に過去たびたび生じていることであり、すべての生物体では、変態あるいは細胞分裂といったかたちで、つねに起きることが予定されている。

人類史についていえば、人間と生態学的世界との分離が、定住生活の開始によってはじまり、これが文化の発生を可能とし、環境との差をいっそう深めていったのである。

人類はその全史の99%をハンター、あるいはコレクターとして生活し、過去1万年そこそこが農耕時代に属する。そして現代使っている道具は、ハンター、コレクターの時代の道具に強く影響されている。この点に、現代の諸問題の原点があるので、それはたとえていえば、結婚した若い男が独身時代の暮らしりに固執しているぎこちなさ、といったような状態なのだ。しかも、一方で環境の変化をうけながら、生体の内部構造としての外界への反応は動物としての人間がすべての動物と共有する防衛のメカニズムによって反応する。

この反応が、環境の変化によって束縛されるために

生ずるストレスが、自らの体内に敵を見出す、という解決に向わざるを得ない。この生体としての人間のもつ発生的遺伝的要素と、人間のつくる環境との調和に、生体のもつメカニズムから新しい技術、あるいは技術の新しい組合せを開発することによって、解決を見出していかなければならない。

B・ミュラータイム「人と環境の調和・組織創造論」

人間は感覚をつうじて、世界とむすびつけられている。人と人との関係においても然りである。

感覚の総合的メカニズムの大系は2つに大別される。

1. 触覚……味覚を含む。
2. 視覚……触覚と運動している。

このオリジナルな感覚の次元に立ち戻って考察することによって、人と人との関係に新しい次元での関係がうまれる。これが組織の生理学の方向である。

こうした視点が、デザイナーの仕事をも方向づけていくであろう。このオリジナルな感覚の実相を軽視した空間の中では、創造はうまれない。

創造は、想像の世界で生れるのではなく、現実の空間の中で、感覚との対応によってうみ出されるものである。したがって、空間を変えることによって組織の質を変えることができる。

インドの、アグラに近いムガールの宮殿間見の間の例は、その完璧な性能の高いコミュニケーションのための空間モデルを提示している。特にオーラル・コミュニケーションのためのスペースとして見事な例である。

役割と空間距離、心理距離によるコンタクトの頻度調査の例によって、心理的距離を組織計画に考慮することの重要性をのべた。

J・ボードリアル「デザイン：経済とシンボル価値の谷間」

“工業生産物”、物は“技術時代”と呼ばれる現代社会の構造を如実に物語っている。社会学とはデザインの一部にすぎないのかもしれない。なぜなら、社会学もデザインも、共に同じ経済の矛盾という、社会構造の中から発生したものであるからである。

現在われわれの知る（インダストリアル）デザインとは、17～18世紀にヨーロッパに生まれた“啓蒙思想”、つまり合理主義者の考えをそのまま引きついで発展し

てきたものであり、デザインとは、あたかも、“物”の機能と形を合理的に結びつけ、ひとつの理想的な形態を創り出そうとするユートピックな計画である。しかし、しょせん流行と呼ばれる大きな経済のシステムの中にのみこまれ、それに支配される運命にあるのが現状である。その上、せつかくデザインの“一般化”、普及によりもたらされた物の“民主化”へのデザイナー達の努力も、同様に、ひとつの支配体制の手中にたちまち奪い返され、この体制の再組織に貢献する破目におちこむのである。

これは“技術革新”（産業革命によりもたらされた）が、近代社会の自由化、民主化に大きな光明をもたらすだろうとの期待を裏切り、増々、階級制度が確立していったのと同じ現象である。

現在、デザインはあたかも、全社会環境の“記号製造者”の姿を体している。そこにはもはや物の持つべき本来の機能さえも無視されがちな物の持つ交換価値以外の附加価値、つまり“意味づけ”、“記号化”がなされている。

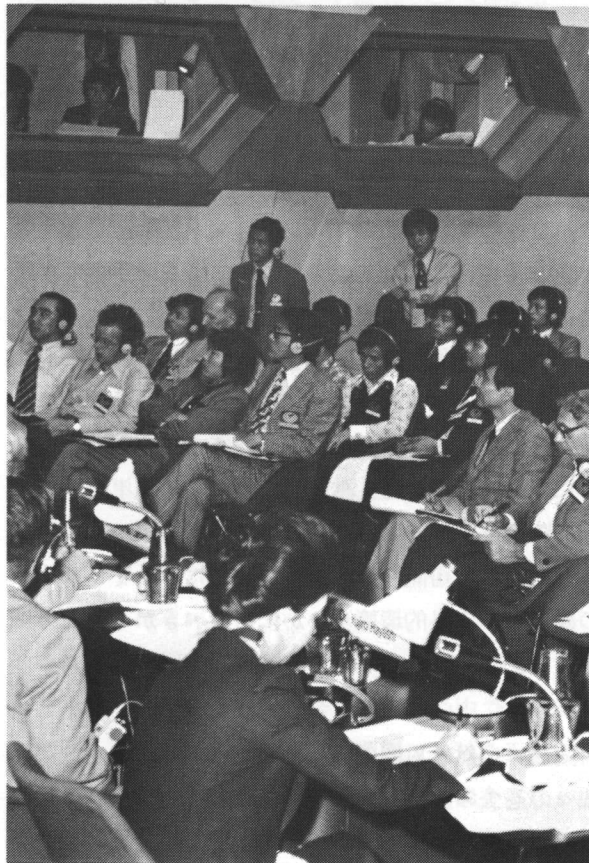
現在デザインは、多機能とか、組合せの自由にできるシステムとか、あるいは、非機能的な物への試みをなしている。しかしこれによって消費者にもたらされるものは組合せの自由とか使い勝手の自由にすぎない。

生産者と消費者と呼ぶ2つの社会機構の中での位置づけは消えさるべきであり、またデザイナーもデザイナーであることをやめなければならない。

物は経済的“交換価値”をのりこえ、物本来の持たねばならない機能、つまり原始社会にみられるような、ひとつの物を通じて、1人の人間ともう1人の人間との間に、シンボルの交換があるような、そんな“象徴的な交換価値”、をとりもどさねばならない。

われわれのもっている価値感、あるいは無価値感という観念をすてることによってのみ、物が象徴的に、交流、交換し得る“共同体”を創り得るのである。

今、デザインにとって大切なことは、“物”の死を考えることである。死ぬことを知っている“物”を製造することである。古き昔、又は原始社会にあったような、ゆっくりと、時と共にふるび、ゆるやかなテンポで使い果される（消費されるのではなく）物の姿にたちもどることである。



- 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

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いく。ここでの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い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まなうことにならう。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っただろう。

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、環境、生体、素材という3つの分科会の場を設定した。

SESSION 1 . 環境 environment

討議のねらい

環境にかかわる2つの主要素として、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環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い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。自由はい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、流動的プロセスにある。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。

人間自身の尊重

Jane Jacobs(カナダ)

有史来の人間と自然とのかかわりの中には、さまざまな試み、失敗や成功が見られる。われわれはこうした試行錯誤の「くり返し」の中で人工と自然のバランスについて、論理的な解決策を見出しついでいかねばならない。

環境の再設計

Paul Friedberg(アメリカ)

我々が環境を創り、環境が我々を創ってきた。今日の問題解決のためには、個人的、自由競争的価値ではなく、集散的、社会的価値を基盤としたエコロジカルな価値システムにて環境を再設計しなければならない。

新しい人間と自然の対応関係

丹下健三(日本)

脱工業化社会における自由な労働形態は、自然を Re-Creation の場としてだけでなく、Creation の場として再びよみがえらせんとしている。今日、労働時間と自由時間という従来の対比的な関係で人間の生活を考えるのではなく、総合的創造生活として考え、その中で自然を考えてみたい。

道具は環境に生態学的調和をもたらす

野口瑠璃(日本)

道具の尺度範囲である身の回りの環境の中で、道具の本当の意味と可能性を理解し、人間にとってイメージの源泉である外的環境がいかにあるべきかを考えていきたい。

討論は、自然と人間の調和を目的として始められた。我々の過去の歴史は、人間が生き残る為に自然を破壊してきた歴史であった。人々の間で工業発展の終焉を

求める傾向がある。

つまり新たな発展は、自然に何ら豊さをもたらさなかったといえよう。われわれの知性は自然に対してあまりにも傲慢になりすぎた。技術はあくまで自然環境問題を解決する力として用いられるべきである。

何故なら技術そのものが問題なのではなく、問題は技術を用いる価値観に因っているからである。技術は我々に時間と道具を与える。人類の発展のためには、知識がデザインに先行すべきだ。インダストリアルデザインはその目的物として道具を持っており、自然から独立して自然と人間の関係を定義する。

インダストリアルデザインの目的は、個々の仕事の範囲にある。つまり、インダストリアルデザインは自分自身をとりまく環境を扱うのであり、自然とのバランスを考えるために使われるべきだ。討議により、何をなすべきか、答を見出すことはできない。話された言葉、意見が、参加者が次に行動に移る際役立てばと思う。

モデレーター：Frank Dudas(カナダ)

SESSION 2 . 生体 living organism

討議のねらい

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。その能力は充分に開放される必要がある、そこに生体としての人間の歓びの源がある。

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ってよい。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充分に貢献

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、人間的な自然ともいえる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いくことになる。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ミクロなレベルから、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。

変化する環境そして形状と機能の適応

Michel Lechat(ベルギー)

生物は、自然環境の変化に対応する特別な形状と機能をもつ。現代的課題である事故、精神ストレス、自然汚染、破壊などの環境変化に対し、人類は生存を可能とする多様な形状と機能を開発せねばならない。

デザイン活動領域の拡大

David Workman(アメリカ)

デザイナーは、人間と自然(物質)との関係における矛盾を明確にし、課題を発見、解決していかなければならない。そのためには、デザイナーの活動対象領域は拡大され、ジェネラリストとしての立場をとらざるを得なくなる。

生命は物性のひとつ

森 政弘 (日本)

生命と物質は対立しない。物質を生命の1つのエレメントとしてとらえ、システマティックに活動するMan-Machine社会の実態を認識しなければならない。安全性の確立をめざして

森本真佐男 (日本)

人間のために創られたものが、別の側面において思わぬ害を人間に与えている。今日必要なことは、人間と物とのあらゆる側面での関係を科学的に研究していくことであり、数々の実験である。

この分科会では、人間と自然の関係の問題であり、参加者の願いは増大する問題に実行可能な結論を与えることであった。真の欲求は、与えられる量が増せば、より満足もする。が、例えば、広告によって生み出される人工的な欲求は、基本的な要求を満たす状態を超えて止まることがなく爆発する。

生体は、生き残るためには多様な形態をとるべきであり、変化が起きる事によって選択が為される。生きるためには、多様性が必要であり、デザインは環境に多様性をもたせるのに貢献している。

問題への断片的なアプローチは、適切な解決を導かない。真の解決は、その奥にひそむ問題を追っていかなければならない。あるアプローチは有効で、あるアプローチは妥当でないかも知れないが、様々なアプローチを試みる自由が必要だろう。デザイナーは、この膨大な問題解決に貢献できるし、すべきだ。そのため様々なアプローチが見出されるべきである。様々な概念、健全な均一性も見られた意見の交流は我々の経験を豊かにした。

モデレーター：F. Eugene Smith (アメリカ)

SESSION 3. 素材 material

討議のねらい

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カタチ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およ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えてきた。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、制約の中での自由であり、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。

デザイナーは機能と美に責任を

Kho Liang Ie (オランダ)

素材の問題は、デザイナーの創作意識と日常生活での使用者の生活意識との間にズレがあってはならない。

デザイナーの役割は、近代的な生産の儀式を司る役割である。

理論は経験に先行する

Enzo Mari (イタリア)

デザイン領域で、自然とか素材、社会等について語る事は、形態から機能というプロセスが実現されていくための諸条件を明確にする事である。デザインとは、人間が創造するものの形態、或は生活環境を美学的に決定することである。

素材の特性、多様性を再発見

林 雅子 (日本)

デザイナーは、かつての前近代的生産時代に規範となっていた生産、活用、廃棄に至る素材に対する職人の洞察力、そして素材活用における適材適所という素晴らしい知恵を学ぶ必要がある。

資源問題とデザイナー

渡辺篤治 (日本)

現代の素材に関する混乱は、デザイナーにその一部の責任がある。今日、デザイナーレベルで自然物質、人工物質の新しい物質環境システムを考えねばならない。

4人のパネリストのテーマの扱い方は、それぞれ違った。話は日本の素材の伝統的な利用から、人工材に内在する危険性、工業社会での素材利用の社会的政治的側面にわたる広範なものであった。

日本人聴衆の参加の仕方は、用心深く、消極的なものであったが、ほんの少数の人だけが興味深い参加をした。

討論は、希望的観測をもって終わった。現在、直面している素材の困難性と限界は、問題解決の行動を生み出し、自分の仕事をまとめていく過程での力となる。デザイナーの仕事は、クライアント、公衆といった相手によって与えられるが、そこにはデザイナー自らが自発的に参加しており、われわれをとりまく環境の水準向上のために努力していかなければならない。

モデレーター：Carl Auböck(オーストリア)

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

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・ディシジョンによって、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くみ、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。

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された。

SESSION 4 . 形体 aesthetics

討議のねらい

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、形の意味を把握できた。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まったことではないが、近来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、方法は何かであろうか。

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

の課題である。

現代のデザイン理論における美・人間

Margit Staber(スイス)

人間は、自然環境の中に自己を確認するために美学という尺度を用いてきた。今日の抽象的な近代工業生産のプロセスには個性ある人間ではなく抽象化された消費者があるにすぎない。今必要なことは、人間の存在そしてデザイナーの存在の本質を見極めることである。

Design=Process+Object

Grant Featherston(オーストラリア)

今日、一般の人々は製品化されたものの複雑さに感覚的な理解が出来なくなっている。このような状況において、Objectの感覚的理解を超えて、Non-Object、Post-Objectの志向が生れ、Processに関心が高まりつつある。

日本の伝統的デザイン感覚“なる”

小松左京(日本)

日本の美意識には、万物は「生成」し「成長、発展、変化」し、その過程の筋々にある形をとり、また年月をかけてもっとも安定し、洗練した形に自然とおさまっていく、「なる」ものである、という意識が強い。

「計画」は現実になげかけられた「刺激」であり、人間はその変化する世界を構成する1要素としてあり、同時にそこに発生する邪魔なもの、ノイズを取除く役目をする。

喜びを感じさせる形

森 正洋(日本)

道具は人間の身体の延長にあたるものであり、そうななければならない。ひとがものの形に感じる喜びこそ意味があり、形を生み出す人間の姿勢そのものによって形は、左右される。

デザインと人間とに関連した、形態に関する討議は、西洋と日本の文化を反映した“もの”の意味の検討にまで発展した。

パネリストは、絶対に切り離すことのできないそれぞれの文化的背景を語った。東洋人が自然指向的解決を求めるのに対し、西洋人は科学的分析を通して純粋に合理的な解決に至る理解を追求するというように、

その方法を異にする。

ものの意味とその関係を再確認する必要性が各パネリストによって提唱された。

森氏は、資料に基く説得力のある話をし、小松氏は日本庭園における心について披瀝し、スターバー氏は社会的連帯性について、フェザーストン氏は、生体学的モデルから話を導いた。

モデレーター：Rodolfo Bonetto(イタリア)

SESSION 5 . 生態 identity

討議のねらい

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、より良き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。

ここでの個々人とは、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までもない。

では一体、デザインの側で、このような個々人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であろうか。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が、ではどのような方向をとるべきなのだろうか。

コンピューターとの対話

Christopher Evans(イギリス)

コンピューター革命によって人間の自我意識がどのように変化するか。Ultra Intelligence Machine が実現される10~20年後、世界は自ずと変り元に戻ることはできなくなっている。この現実を前にしてデザイナーは考えを進めなければならない。

IndividualityとUniversality.

Chester Abend(アメリカ)

Identity の問題は、「個」と「全体」との関係、そして万物の「生」と「死」の意味を知ることが解明の鍵である。IdentityはResponse(応答、感動)を通して全体のもの、普遍性あるものとして得られる。

道具生態学 (Tool Ecology)

川添 登 (日本)

さまざまな道具は各自の生き方があり、一つの環境系を形成する要素である。この道具を生き物と見なし、それらが欲している生き方を再発見する必要がある。それには「相手の中に自分を見る」という考え方、Eject作用が必要であろう。

“忍”の思想

大野 力 (日本)

今日の工業化社会がかかえている課題の解決にあたって、日本の封建社会で生きていた人たちがもっていた“忍”の思想、そして他の人やものをいとおしむという自我のあり方を再認識したい。

現代社会では、個々人は個性と独自性に対する十分な配慮が払われないために、圧迫感を感じている。会議では、人類によって獲得された新しい道具は、人間の欲求の充足のために使われるべきだという意見が表明された。社会のデザインをほとんどコンピューターにまかされる時が近い。

エヴァンス氏は、20年以内に超能力マシンが開発さ

れ、それは人間よりすぐれた機械であると確信している。アベンド氏は、いかなる超能力マシンも、人間と同じようには考えることもふるまうこともできない。故にコンピューターを含むすべての道具の意義を維持するために、インダストリアルデザイナーの役割は依然として残るだろうし、デザイナーの根本的な道德責任でもあると強く主張した。

科学技術と工業生産は我々の生活とすべての物質とを分割してしまう傾向がある。デザイナーは、これ以上自然を破壊することなく、物質が人間の奴隷ではなく、良き友だちであるような新しい工業的解決をみぎしていくべきである。

モデレーター：Henri Viot (フランス)

SESSION 6 . 個性 individuality

討議のねらい

「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、個々人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、道具との特異な関係を取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見えるが、それは思いすぎだろうか。

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、この分科会で現代デザインの基本問題として語られた。

機能は形に従う

Rolf Garnich (西ドイツ)

デザイン、造形活動を、数学的、物理学的、美学的構造から探求、考察、創造しようとする。事物にこれらの構造がうまく表現、発揮されるとき、個性をもった真の造形が生まれる。

社会と個性

Werner Siegel (東ドイツ)

個々人の満足、個性の集積によって社会の needs が形成される。デザインの個性は、求められている社会の needs とそれに答えるための与えられた環境によって決定される。

個性は「生」の必要条件

亀倉雄策 (日本)

デザイナーの活動は企業を通して社会と結びつく。企業とデザイナーの個性の統合という意味で新しいコーポレート・イメージを創造していくために、一貫した思想と造形感覚による理解、信頼が必要である。

用後論的考察

金子 至 (日本)

個性は、与えられた外的環境の諸条件によって得られた独自の形成結果である。今日、道具の個性は企業、技術、生産、流通を通し、それにデザイナーの集団個性が投入されて形成される。

本分科会においては、人間がつくり出したものの形によって人間の個性が形成され、その個性があらたにももの形をつくっていくというものと人間とのかかわり合い、コミュニケーションに関しての基本的な認識がなされた。

各パネリストは、おのおの異なる環境、思想の背景をもとにした意見、各個人のもつ個性と社会及びものとのかかわり合い、そして1集団形態としての社会およびその環境の個性形成について、等の発言がなされた。

ガーニヒ氏は、システムによる個性創造、金子氏

社会〔参加・移動・進化〕

は道具の個性について、シーゲル氏は、東独という社会の needs そしてそれを形成する個々人の needs を満足させるデザイン、亀倉氏は、企業の個性及びデザイナーの個性発揮の限界等々についての発言であった。

個性がなければ死んでも同じだ、という亀倉氏の指摘は我々にさまざまなことを考えさせる。人間が個性をもっているということは幸いなことであるが、もっと重要なことは個としての認識の他に、個としての責任、自己に対する責任および他に対する責任ということである。

モデレーター：Richard Stevens(イギリス)

3. 社会 Community ……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

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

討議のねらい

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・デザインの外側にある諸力によって行われている。デザインの決定は、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るろう。

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1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、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か、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・デザインとの関係について語られることを意図した。

2つの視点

“Performonce & Communication”

Richard Saul Warman(アメリカ)

生活環境の形態および機能についての決定への関与なくして、環境が創造できるとは思えない。「NO」ということと、容認した存在の増幅という2つの観点から、

考察、実践している。

“レンズ”としてのデザイナー

James Fulton(アメリカ)

コミュニティの要求をより適確に判断し、肯定的影響力となり得るには、デザイナーは、コミュニティに直接責任をもって参加し、市民としての活動の参加を含めて、よりシャープに問題の焦点を合わせていきたい。

B.G.M.からB.G.S(Back Ground Sound)へ

一柳 慧(日本)

音(サウンド)は重要な環境の問題でありながら、騒音と音楽という2分極化が起り、音楽は聖域化され、騒音は、敵対視され、音の今日的な視点に立った、環境対策への参加が少ないのが残念である。

新しい概念“原具”

熊谷直勝(日本)

原具(道具と自然との中間的存在であり、環境をつくる単位であるもの)という環境の原像にかかわるものの姿を構造的に捉え、そこへの参加を問題としたい。

討議は、デザイナー・建築家・都市計画・エンジニア・社会学者などの協同の難しさ、専門的に分化された社会への参加の難しさに集中した。

ワーマン氏は、社会的に問題が理解され、そうするための実際的な方法の必要を強調、熊谷氏は、精神的豊さをも得るために、我々をとりまく物質的環境に精神要素をインプットすべきだと発言した。

さらにフルトン氏は、デザイナーの社会的参加の仕方を明確にしようとした。社会に対して命令するのではなく、経験者、専門家としての職分を果すのだと述べた。

一柳氏は、我々の環境の重要な要素として音の世界を取り上げた。音が今日の社会的な問題を反映して、単なる騒音、そして音楽の2分極化を呈しているとのべ、音楽家としての職業的立脚点と責任の認識を発言した。

最後に、討議は専門家の仕事の中に、いかにして社会参加の問題を組みこむことができるが、我々の絶対的知識の欠如、勇気の欠如が今こそ直面せねばならない問題であるという点に集中した。

モデレーター: Jürgen Hämer(西ドイツ)

SESSION 8. 移動 mobility

討議のねらい

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求め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。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。

長期的政策とデザイナーの参加

Colin Buchanan(イギリス)

モビリティに対する長期的政策が必要である。すべての人々が社会的システムを平等に利用し、エンジョイできることが基本的であり、これにデザイナーが貢献するには、プロジェクトへの早期の参加が望ましい。

Mobilityからの社会計画

Jens Nielsen(デンマーク)

モビリティは極めて包括的概念であり、コミュニティそのものを定義している。創造的な力を持ち、影響を

与え、発展性をもつ。この概念を通して新しい社会を計画したい。

生活体験に密着した Mobility

黒川紀章 (日本)

モビリティは、コミュニティを破壊する力があると同時に、個人の自由と環境の選択の可能性のより大きな社会をめざすという点から重要であり、生活体験に密着したものとして捉えることが課題となる。

文化問題としての移動

井ノ口 誼 (日本)

移動を、人、場、物の3つの軸として、とらえ、それぞれの相関関係のなかで、整理したい。そして移動は、コミュニティの文化をなす大きな要因である。

ニールセン氏は、移動は単に動きのみばかりでなく、社会から切り離すことのできない創造的エネルギーでもあるとのべ、複雑化する社会で仕事するデザイナーに、2つの目標を提案した。1つは生活の質の向上のため、2つは、経済的、政治的決定にたずさわる人達にも同様のことを印象づけること、である。

また黒川氏は、人間の価値に大きな変化をもたらしたのは、社会の伝統的な考えの崩壊と生活領域のめざましい拡大だった。それらをベースにより自由な方法と選択可能な社会への移行を述べ、井ノ口氏は、移動は「人間」、場所、物の3つの軸を巡回するとのべ、交換可能性の概念を強調した。

ブキャナン卿は、都市における移動の問題は長期的展望にたった、忍耐強い政策によってのみ、徐々に解決されるであろうと強調し、高度に都市化した社会では6つの基本的な政策が必要であるとのべた。

モデレーター: Richard Gutmann (西ドイツ)

SESSION 9. 進化 evolution

討議のねらい

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ろう。

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、物質的な豊かさと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、コミュニティの制度および、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った。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る。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だろうか、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。

Less is more から More is less へ

Victor Papanek (イギリス)

デザイナーは、本来的な利益の何かを追求し、新しいコミュニティへ関与すべきである。ニード追従に根ざした利潤の追求に陥入らず、コミュニティへの密着、学際的努力で、現代の傾向に逆行しなくてはならない。社会の統一性と安定性

James Robert (アメリカ)

コミュニティの進化には、環境の連続性が、創造的に利用されてきた。今、これを形成してゆく役割を、各界の全ての人々が担い、そこに統一性と安定性を求めていくことが問題である。

フローティング・エンパイロメントの提示

菊竹清訓 (日本)

進化とは連続的変化のプロセスである。フローティング・エンパイロメントという、フィードバックと有用性をもつ環境概念を提示したい。環境デザインの重要

文化〔想像・価値・伝達〕

性、どのように、人間の環境をつくるかが問題となる。

植物的思考の必要性

鶴岡英世（日本）

人間は、進化論的に、最も遅く発生し、最も速く進化してきた。物に対する新しい反応が必要であり、物自身の文化性を高めることが資源問題、公害問題に資することになる。

すべての参加者(Panelist)にとり、我々の環境—特に進化と自然の調和をいかにたもっていくかが最大の関心事である。そして、デザイナーも芸術家も、よりよい理想の創造の為に奉仕すべきである。

デザインは刀の両刃であり、現在までどちらかというところデザインが人間を支配し、人間がデザインを十分にコントロールして使うことに充分でなかった。われわれすべては、デザインの将来について楽観的であるが、その利用については若干の意見の差がパネリストの間であった。

一方でパバネク氏が提唱しているように、デザインのモラリティは不可欠であり、その為に利益追求、拡大生産を使命とする方法とは反対に、より謙虚な総合的なアプローチを必要とするのでないか。しかし、一方には、菊竹氏のように高密度社会の状況にたつてフルスチールの技術を利用した道具環境の創造への利用の提言もあった。

だがいかなる方法をとるのであれ一層の学際的チームワークが必要であり、その中には住民、ユーザーも積極的に参加すべきであると提言したい。

モデレーター: 榎 文彦(日本)

4. 文化 Culture……………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

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、人々はどうのように物事に取組んでよいか分からないでいる。文化は、心のやすらぎなくしては成長せず、逆に文化は心の平和をそこに住む人々にもたらす。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いていわれるとき、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)も様式も与えることができないでいる。い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でいる。

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

討議のねらい

あらゆる人間の営為の発端に、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。アマゾンのうっそうとした森林、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、個人が所属する階級とともに文化によって規定されているとは言えないだろう。

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)されうるものだろうか。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。

ProcessとObjectの融合

Lister Sinclair(カナダ)

現代は写真の方が現実より価値が高い。かつてあったように、作品とプロセスの融合を、現代において回復しなければならず、時間の経過によるイメージの成熟と運命的なチャンスとの出会いが重要になる。

イメージの核融合反応

Malio Bellini(イタリア)

イメージという言葉によって、人は何をイメージするか、150枚のスライドを映写し、無言のうちに、イメージ相互の連関、心の中で示されるイメージの核融合の状態が提示された。

DESIGN、design、でざいん

平尾 収(日本)

天地創造のデザインとしてのDESIGN、設計図面としてのdesign、画一的デザインとしてのデザイン、十分に成熟し、地域社会と融合したでざいんを区別、精神なき模倣から脱皮することの重要性を強調する。

創造的想像力の回復

早川良雄(日本)

個人の想像力は、その総合的経験の差に規定され異なるが、現在、イメージの社会的伝達力の増大にもかか

わらず、想像力は貧困化している。創造的想像力の回復こそ、課題である。

イメージについては、統一的な考え方ではなくむしろ、アナーキーを生みだそうとはじまった。会議は作品とその生み出されるプロセスとの関係について、話題が集中していった。

シンクレア氏は、作品(Product)とその製作プロセスの相互関係を規定する要因として、時間の長さや運命的なチャンスの2つをあげ、平尾氏は、ユニークな立体模型を使って科学者の真理追求のイメージ、欲望のイメージ、デザインのイメージなどについて説明した。

早川氏は、本質が現実先立つというサルトルの言葉を引用しながら、デザイナーの製作プロセスについて心理的、哲学的解剖を行なった。ベリーニ氏の発表は、言葉を使わずに150枚のスライドを映す型破りのものであった。われわれの心の中に湧きあがるイメージを、何枚もの重ね写真にしてそのままスライド化する手法は、われわれの心の奥の世界に直接に訴えるダイナミズムをもっていた。

会議後の討論は、芸術とデザインの成果を作り手と使い手の間で、あるいは異なる文化間でどれだけ共有できるかという点に集中し、最後にソ連からのツキラッチ氏がゲルジア地方のイメージをスライドで映し会議を終わった。

モデレーター:加藤秀俊(日本)

SESSION 11. 価値 value

討議のねらい

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もっている。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。ここに一旦してコントロール不能な全体として、1種のディスコミ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1つ確かであると思われることは、普遍主義など近代デザインの価値上の諸前提を再検討しなければならないということである。

パイロットとしてのデザイナー

Simon Majaro(イギリス)

価値観の多様性は、文化と相関関係にある。デザイナーは、地球的な拡りをもつGeo-Culture、全てを包括し、コスモポリタンの文化とそれに方向を与えるよきパイロットになる必要がある。

生活博物館の提唱

Bohumila Lamarova(チェコスロバキア)

Modern Form は個人とデザイナーに1種の文化的疎外をもたらし。地域的な文化的伝統と、生活をとりいれ、現代文化に具体的に結びついた博物館を、市民と企業との協力によって建設すべきである。

Social Software の開発

林 雄二郎 (日本)

技術と環境と欲望とは円環関係がある。技術システムの開発が進めば、必然的に多元的な価値をもつ。共通の機能と選択的機能との区別とこのためのソーシャルソフトウェアの開発こそが必要である。

普遍的価値基準の回復

漆原美代子 (日本)

現代の個人は、多量な情報、強力な宣伝広告を受けとめるには、あまりにも無力である。デザイナーは、自

然および宇宙との調和観を原点において、普遍的価値基準を回復しなければならない。

マジャロ氏は、民族的文化、政治的文化、地理的文化の3種の文化があることを指摘し、また将来、生き残るために全世界にわたる市場分割システムを適用することの可能性を信じているように思われる。

林氏は、いわゆるソーシャルソフトウェアを構成する1要素としてのデザイン行為の重要性を主張した。両氏とも、もし我々が多少の調整または再調整するなら、現代技術の更なる発展を信じられると述べている。

これに対しラマロバ氏は、現代技術の大量生産、即時的消費傾向に大変疑問を抱いている。彼女は、社会倫理的な視点から判断され、反映されるべきと確信している。漆原氏は消費者の良いデザイン製品の選択能力と経験をレベルアップするための新美学教育の早急な必要性を指摘した。

偶然にも、男性パネリストと女性パネリストの間で現代技術について、基本的な対立評価がなされている。モデレータは、試行錯誤を重ねる事によって、この問題への新しいアプローチがなされ、現代技術の適用に関して最終的権利、決定は女性の手ゆだねられるだろうと提案した。

モデレーター:勝見 勝(日本)

SESSION 12. 伝達 communication

討議のねらい

テクノロジーの発達、コンピューター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・カルチャーの台頭は、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。たとえそうだとでも、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た。

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、伝承であるとすれば、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。

ConceptからPerceptへ

Berlinton Nevitt (カナダ)

かつての対象に直接的、感覚的に働きかけた人間が、伝達手段の発達により、概念的認識に立つようになった。現実の活相を殺すことなく、同時的包括的に現実をとらえる姿勢を回復しよう。

デザイナーの文化的、社会的責任

Wolfgang Schmittel (西ドイツ)

コミュニケーションは一般的にあって、文化の神経である。これが文化にどのような影響を与えているかをスライドにより説明。企業の社会に負うべき文化的責任の重要性を強調した。

怠性への挑戦

岡本太郎 (日本)

コミュニケーションは、もともと直接ぶつかる緊張をもっている。デザイナーは人間の理解を超えた超情報、コミュニケーションを断つコミュニケーションの世界へ、勇敢にふみこむべきだ。

仲介役としてのデザイナー

手銭正道 (日本)

地理的、同時的空間系伝達の発達により、ものと情報が氾濫しているが、ものと人との心の通い合いが失われている。デザイナーは道具の自立性を回復するための仲介役をつとめるべきだ。

岡本氏は、全世界の急速な均一化を指摘し、これが精神的伝達を犠牲にしたうでなされてきたとのべ、真の伝達の重要性を研究する必要性を強調した。増大しつつあるこの不毛の工業的環境にあって、人間の視覚的刺激の必要性を認識するような、人間的アプローチが必要である。

ネヴィット氏は、デザイナーは、生みだした製品がデザイナーが意図したものと、全く違ったメッセージを消費者に伝えることが多い媒体であることに気付いていなければならないと指摘し、精神的、社会的影響を知らなければならないとのべた。

手銭氏は、伝達を人間一人間、物一人間、物一物の3種に分類し、人間が使用する物が強力な伝達媒体であることを認識すべきだといった。またマスコミの一方通行に注意を払うべきだとも語った。

シュミツテル氏は、スライドを用いて彼のブラウン社での問題を例にし、統一的宣伝力の重要性を強調した。

このパネルでは、結論こそだされなかったが個人的に満足できる方法を発見する必要性を強調したといえる。

モデレーター: J. Roger Guilfoyle (アメリカ)

デザイン教育…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

教育は文化を伝承し、次の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た。

理念 learning

討議のねらい

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いくプロセスの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いくにあたり、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”、デザインに集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、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ない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集約されている。だが、もし、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継がるからであろう。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った。

大学前教育でのデザイン教育の導入を

Anthony Russel (オーストラリア)

視覚環境の汚染は直接的、一般的な環境問題である。科学技術者の任務が単に物理的、物質的な必要性だけでなく人間的な必要性を充たすことであるならば、人文科目としてのデザイン教育をカリキュラムに導入すべきである。

学際的デザインワークの訓練

Arthur Goldreich (イスラエル)

巾広い問題解決能力を育むため、学校教育の間に、他領域の人たちと実際の問題解決のためのトレーニング

が必要である。従来失敗していた国際的活動が、この訓練によって可能となる。

デザイン活動の国民性と国際性

Krzysztop Meisner(ポーランド)

デザイン活動は、国によって異なる。独自のデザイン活動は物の形態を通して国際性を有する。今日、国民的特徴をデザイン教育の中に含めることが必要とされている。

価値転換期におけるデザイン教育

小池岩太郎(日本)

不特定多数を対象とするインダストリアルデザインは、愛(真、善、美)の問題に還元することができる。従来は、真、美にふりまわされてきたが、現代的課題として、善(good)からのアプローチが必要とされる。

ラッセル氏は効果的デザイン教育は、学生が高等教育機関や大学に入った際、その自覚の欠如によってゆがめられていると主張した。これは特に小学校・中学校で視覚・感覚教育を怠っていることで痛手を受けているインダストリアルデザインの場合、特に当てはまる。伝統的教育科目より、より一層難しい進んだレベルのカリキュラムを作らねばならないという結論に達する。

ゴールドライヒ氏は、この問題の1つの解決として大学のデザイン教育の2年間をもっと学際的アプローチによってなされたらと考える。この期間に統合的社会的なマトリクスを認識できるよう、若い建築家、社会学者、経済学者、行動科学者とともに学ぶべきと述べた。建築家、エンジニア、インダストリアルデザイナーを問わず彼らが環境創造者であると同時に破壊者である限り、物理的環境に対して特に責任がある。

メイスナー氏は、世界いたるところにみられる工業製品の単一化現象に警告を発した。デザインの無国籍化に休止符をうつことを要求し、デザイン学生に今後の真の必要とすることを教えこむべきである。

小池氏は、インダストリアルデザイン教育は人間の真善美に奉仕するものでなければならないとのべ、科学技術、美的感受性、社会的認識の考慮がこれからのデザイン教育のカリキュラムに必要な最後の課題であると言った。

討議では、何人かの参加者はパネルでいわれたよう

な自由なデザイン教育に対する態度は、若者が仕事につくための十分な技術・能力を果して得られるのか、雇用に実際のところ耐えられないのではないかという疑問を提出した。

モデレーター:Misha Black(イギリス)

地域性 regionality

討議のねらい

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取り出し、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いうまでもない。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はないか。

創造プロセスにおける理性的思考

Bruno Munari(イタリア)

数学的創造プロセスの応用は、地域差をのり越えてすべての人に創造力を与える。自然のフォルムについてその構造的な本質を理解する手助けをするものであり、音楽の数学的な構造と同様に、決して個人の自由な創

造力をさまたげるものではない。

National Council of Mexican Designの計画

J. A. Garcia Gayou(メキシコ)

科学技術の発達によってもたらされた地域性の喪失は文化的後退を意味する。日常生活の中でデザインが生かされるためには、政府、民間、教育が一体となり、文化遺産を基礎にした国家的デザイン機関が必要である。

発展途上国における教育原理の転換

Alexander Wollner(ブラジル)

発展途上国としてのラテンアメリカでは、歴史的、文化的価値は重要なものであるが、更に過去にとらわれない将来展望のために国際的な協力援助体制が必要である。

異文化受容による新しい生活文化の創造

豊口克平(日本)

いかなる地域にも独自の文化が育まれている。これら伝承されている文化遺産を現代生活の中に調和させ、再生させていくことが地域文化を発展させる。それは知識、技術を教えるだけでなく、人間形成への理念も含まれる。

このパネルでは、急速に変化している世界の情勢と、地域での不確かではあるが、何かアイデンティティを失うことを恐れている個々人の問題に集中した。教育は、人々の集団、地域への帰属性、安全を願う気持ちに敏感である必要がある。人間の進歩のプロセスにおける様々な型の進歩、豊かさを尊重していかなければならない。

ムナーリ氏は、機械は合理的かつ理論的要求だけに答えるべきである、またそれが出来るとのべ、ガユー氏は、自分の国メキシコの文化的価値に基づいて、世界に1つの新鮮なイメージを表明したいという望み、またある場合には彼等の業績が同じような特性と目的を持った人々に役立つかも知れないという希望を強調した。

ウォルナー氏は、地域的特殊性の尊重についてのべ、教育は地政学的同化の思考で支配されるべきではないとのべた。豊口氏は、日本は地域固有の要求の最上のもを調和的に発展させようという柔軟性を保持して

きた。今、日本のデザイン教育はそのプログラムを再考慮する時にあり、日本は東洋と西洋の要素が混在しているために、世界でのテストケースと考えられるだろうと発言した。

討議では、デザイン教育はもっと深く地域の要求を捉え、しかも狭量であってはならないという事が明らかにされた。

モデレーター:Colin Barrie(オーストラリア)

学生 student

討議のねらい

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、難しい。

今日必要なことは、おそらく制度的ないきがかりを捨てて、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。

トータル・システムとしての人間科学

J. J. Stiefenhofer(ベルギー)

今日のデザイン教育の問題は、実際的なリサーチが十分にできないことである。現代的課題は、デザイン学部、応用心理学部、社会学部間の協力のもとにリサーチをし、解答を求めねばならない。

洗練された怠慢

Neville Green(カナダ)

今日、デザイン活動の主流に対抗するような形で工芸品、小さな工房、小数派グループによる小さな、楽しい実験的デザイン活動が生まれつつある。今や、「新しいことはいいことだ」ではすまされない時代になりつつある。

新しい学問領域としてのデザイン

Siu Che-Mo(香港)

香港における教育問題は、一つは親に逆らえないという社会通念、およびデザイナーは地位の低い職人であるという認識である。もうひとつは、デザイン活動の経験不足から生じる学生と教師の間のフラストレーションである。

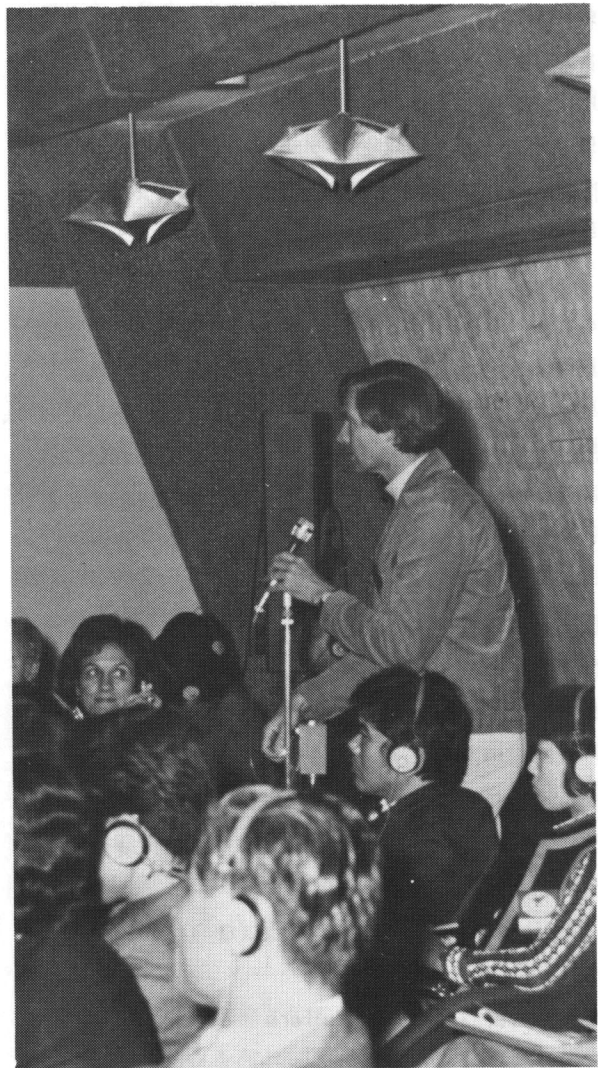
Design Fundamental Integrated

吉岡道隆(日本)

今日のデザイン教育においては、美学的、類型学的及び表現技術の3つの局面をつなぐ学際的訓練が必要である。それによって、観察、認知、解析、総合、組織、選択そして決断の能力を培わねばならない。

パネリスト、参加者とも問題意識を持って非常にオープンに問題に取り組んだ。デザイン過程の最重要面が、種々の問題を取りあげ分離することにあると考えたようだ。そこでこの分科会では問題提起の形で報告することにした。

- ①学生は、我々の生活様式を彼らの目の前にある組織を無視して別の生活様式に変えていくだろうか。
- ②工場生産品は、いつか「心」を獲得できるだろうか。それとも質は、消費者の手のうちや環境の状況のうちで長い年月の間に得られていくものだろうか。
- ③デザイン教育は、学生に理論や概念を応用する機会だけでなく、問題を問い、それに加え、修正していく、より重要な義務を供給できるか。
- ④デザイン教育の時代遅れの度合いはどうか。
- ⑤デザイン教育は、大学の他の多くの学際的雰囲気の中で良く位置しているだろうか。
- ⑥学生は教育者に何を期待しているのか。教育者は実際のデザイナーである必要があるのか。学生は教育者を、その仕事や発言で評価するだろうか。



- ⑦若者たちの仕事の選択としてデザインを嫌う否定的な要素があるだろうか。職人の伝統的概念によりもたらされるものか。
 - ⑧百科辞典的知識の危険性とは何か。
 - ⑨デザイン学校においてあまりにも全体的な問題や身障者等の特殊な要求の問題に、中心点が置かれすぎていないだろうか。教育者も学生もこれを自分たちの社会の構成員としての責任逃れの証明として使っていることを示しているのではないか。
 - ⑩教育者が互いに学問的名声を意図した研究でしのごをけずっているとすれば、学生はこのゲームの犠牲者になるのではないか。
 - ⑪デザイン教育は、明日の技術社会の間で転回点にあるのではないか。
- モデレーター: Author Pulos (アメリカ)

特別分科会〔福祉・災害・開発途上国〕

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…心身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

われわれデザイナーは、ありきたりの普遍的な価値を基礎とすることによって、その活動がなされる。しかし、われわれ人間社会は常に変化し、進歩をしており、常に新たな種類の問題をかかえている。われわれは、それらの新しい問題を発見し、解決しようとすることでその活動の領域を拡大してきた。

この分科会にてとり上げられた3つのテーマ、福祉、災害、開発途上国は、ICSIDの特別研究課題としてだけでなく、現代の人類の進歩と調和を語るためには抜かすことのできない重要な課題として考えた。

これらの課題は、独立した特殊なものではなく、今や日常的な認識の中にとり込まれなければならない。そのためには、日常的レベルであらゆる角度から検討をし、それらの課題の中にインダストリアルデザインの新しい役割を発見していかなければならない。

特別分科会 1. 福祉 Welfare

討議のねらい

老人と心身障害者が、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。い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。

あたりまえの必要として

Lennart Lindkvist (スウェーデン)

「心身障害者、の為の街づくりでなく、すべての人々の為の街づくりを。我々は決して「施し」ではなく「あたりまえの必要」としてデザインに関与しなければならない。

デザインの原点にたつて

Grant Featherston (オーストラリア)

われわれはすべて、ある意味において心身障害者であることを知るべきである。さまざまな什器、備品、家具類は、人間の異常な事態（心身障害状況）に対応するために、安全性と快適性をもたらせるデザインが必要である。

「Happy Air」

Klaus Göeling (西ドイツ)

私の見せたバブルプラストは、知覚、感覚、理性の3者が別々に分れたものではないという意味によって作られたものである。目的は、その場に臨んだ人間を感動させる機会をつくることであり、知覚、感覚をともなった理性は、すべての人間に肉体と精神の「ランデヴー」をもたらす。

個別性を必要とするデザイン

高井一郎 (日本)

福祉ということでその対象を考えると、①子供（一般性に対する適応力あり）②老人（中間的）③心身障害者（最も個別性を必要とする）に分けられる。現在、③の人達の道具の80%が不適當なものであるという現状認識から出発する。

福祉の問題は、今や特殊な問題ではなく日常的なもの、「通常の必要」として考えねばならなくなった。

通常、デザイナーが対象として考える人間は、正常

な大人として抽象化されたものである。しかし現実には子供、老人、眼鏡使用の人、背の低い人、肥った人等々さまざまな人たちであり、われわれすべては何らかの意味において心身障害者である。今必要なことは、これらの多様な人間の立場に立ったデザインである。

これまで、インダストリアルデザインは大量生産を主課題としてきた。しかしこの転換しつつある人間世界において、人間の、表面的な欲望を満すことのみを考えるのではなく、社会の真の必要性、何をすべきかを求めるべきである。正しいものは商品としても必ず市場において成功する筈であり、又それを可能にする社会でなければならない。

モデレーター:Richard Hollerith (アメリカ)

特別分科会 2. 災害 disaster

討議のねらい

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、いちは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、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、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式を発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に。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のである。

デザイナー独自の取組みを

Michel Lechat (ベルギー)

災害救助に対するプロフェッショナルネスの欠如を補うため、デザイナーはAgencyの要請で医療キットやラベリング、シェルターなどのデザインをしてきた。今後、デザイナー独自の情報収集、データバンクを作成し、単にAgencyの要請に答えるだけでない積極的な活動を期待する。

プロジェクトチームの一員として

Richard Collins (南アフリカ)

災害問題に関するデザイナーの関与能力を認識しなければならない。客観的知識情報をもとにすべきであり、それを誤ると災害に災害をつけ加えることになりかねない。必要なことは、他の専門分野との協同作業であり、総合的なプログラムである。

ICSID Working Group 5の活動

Stan Marquis-Kyle (オーストラリア)

具体的課題①パッケージングデザイン (救急医療、食料、衣料など) ②交通、コミュニケーション対策 (簡便な交通機関と通信設備) ③予防・警告ネットワークシステム④簡単なエネルギーユニット (ガス、電気) 災害文化の確立

鴨志田厚子 (日本)

災害を文明の挑戦対象として考え、安心して生きるための生活の仕組みを設計、デザインする必要がある。災害に対する防禦、救助、復興の三つの活動要素を日常生活の中に組込んだ時、災害文化ともいべき新たな生活文化が生まれる。

今日では、災害の多様性にそなえて防止策をそなえ、それに応ずるに充分であるべきはずであるが、現実はそのようではない。自然災害の他に科学技術にともなう新しい災害に直面している。

即ち、航空機の都市での墜落、超大型タンカーの座礁、化学薬品事故、潜在的危険をもつ化学製品運搬事故、原子力の事故、ひどい公害等は、社会に吸収できる範囲を超えた自然生体の崩壊となろう。鴨志田氏は災害を文化へのチャレンジとして新しい見方を提出した。

討議では、災害のためのデザインの緊急度に関する

優先権確立の可能性、準備・救助・復興の3側面をもつ災害計画、災害のためのデザインに関する情報システム、データ・バンクの必要性、およびそれからひきだされるデザイナーの役割などが話し合わせインダストリアルデザインが果すべき方策が種々の行動と訓練を含んだ協力と全体的なマスタープランにのっとったものである必要性が討議された。

されに特別項目として、パッケージデザインおよび商品表示、輸送とコミュニケーション、防災および警報装置、飲料水、電力等の簡素化されたサービスリンク等に焦点があてられた。

モデレーター: Sonja Bata (カナダ)

特別分科会 3. 開発途上国 developing countries

討議のねらい

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、方法は知っていて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、先進諸国がかっ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いくために、

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。

自給自足のデザイン活動が必要

Gui Bonsiepe(チリ)

第3世界でのインダストリアルデザインの困難さは、先進国からの新植民地主義的教えこみ、商業主義に起因する。同時に、デザイン領域が、5%の国民を対象としているエリート主義性も一因をなしている。

ICSIDの特別活動の提案

Knut Yran(オランダ)

ICSIDは、開発途上の国々において社会的必要性、そして、インダストリアルデザインの発展と有効性について、各国の研究所、センターを通してケーススタディをしたらどうか?

異質文明の導入による変化

吉阪隆正(日本)

開発途上国の問題は、自からの力で開発する意志を回復するのが基本的必要条件である。特に人口増加に対応する工業化の必要性からの技術導入は、大きな衝撃として生活にひびく。

協力時の2つの留意点

豊口 協(日本)

①社会構造の差を日常生活の中から把握し、その協力に際しては、その地域文化を破壊するものであってはならない。②技術的な交流よりも、生活面、文化面での交流に基く理解の方が重要である。

本分科会においては、ICSIDがプロジェクトとして具体的な活動をしているワーキンググループにとって、多くの意見と有意義なる討議がなされた。

すべての分野において言えることであるが、開発途上国(第3世界)に対する協力活動は、対象とする国の社会、文化構造を理解することなしには進められない。同時に、その国民の主体的、積極的な進歩と調和を目指した活動と努力なしには成功しない。

とくに、デザインは一部の限られた人たちのものではなく、その国の文化を荷負うものとして、万人の意志決定によって行なわれるべきものである。

今日の開発途上国における問題は、先進諸国との協

デザイン振興と啓蒙

力関係のあり方に帰結する。すなわち、文化交流としての協力体制をもたない限り、今までの近代化をなしたげた国と同じ誤ちを繰り返すことになるであろう。そのためには、現代の危機に立ち向う有効な手段としてのデザイン活動の有効性を社会的に啓蒙し、職業的確立を計る必要がある。協力活動は、あくまで文化学的、経済的現実に見あった助力として行うべきである。
モデレーター: Paul Hogan (アイルランド)

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。

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た。

包括的デザイン運動形態

Susan Yuen(香港)

開発途上国にとってのデザインプロモーションの役割は、①デザイナー自身の自己開発②デザイン環境の開発の2点である。製品開発だけでなく、教育、経営、政策等を包括する運動としてとらえるべきだ。

企業とプロモーション

Dan Johnston(イギリス)

デザインの評価は、①商業的利益②社会的利益の大きさにてきめられる。プロモーションは、企業とデザイナーの協力を基盤として、消費者からのフィードバックで効果的に推進される。

国家需要としてプロモーション

袁国泉(台湾)

開発途上国としての台湾では、デザイン思想(教育)の充実と利益増大が当面の課題である。しかしプロモーションは国家需要として、長期的計画と政策の援助が不可欠である。

デザインセンターの評価

Meir Ben-Zvi(イスラエル)

プロモーションの内容は、①情報サービス②大衆の啓蒙③政府補助金獲得であり、10年以上の長期的な質の評価を必要とする。

世界的規模でのデザイン運動

皆川 正(日本)

日本ではデザイン組織のチャンネルが欠如しているが、デザインイヤー事業を契機に有機的結合を図りたい。については、デザイン運動を世界的に拡大し、International Design Information Centerの設立を提案する。

デザイン振興は経済、社会科学、科学技術と相関関係をしながら、長期にわたる発展に、必要欠くべからざる役割を担っている。また振興は、国の特殊性や要求に合ったものでなくてはならないし、国々によって異なる。

だが振興政策は工業と市民との両方に向けられるべきものだ。現在、振興活動の不十分な分野は、大きな会社や政府の買手、子供と学校だろう。

デザインセンターについては、それは振興の1つの手段にすぎないと考えられるべきで、グッドデザイン

デザイン政策と行政〔理念・課題・方法〕

の推進の他に、テーマ展示や社会的実験の中心としての役割をになう方向へ変わる傾向にある。

また国際デザインセンターの設立の提案は、各国のデザインセンターを統合し、情報を広げるため共通の情報の収集の交換を可能にするものである。

モデレーター: William Walsh (アイルランド)

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

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能を有する。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、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。

本分科会は、デザイン政策と行政の必要性を認識し、そのあるべき姿を明らかにすることを目的とした。

あいさつ 長村貞一

デザインに関する政策の問題を、このような国際的な場で討議できることに大いなる意義と喜びを感じます。

デザインは、社会、経済、文化等のすべての面において調和ある進歩に貢献する重要なものです。デザイン振興の問題を中心として、各国の政府関係者、IC-SIDの会員である振興機関の方々が、活発な3日間の討議を展開されることを期待いたします。

(日本産業デザイン振興会理事長)

基調演説 新井真一

デザインは、人間が創る形ある世界の一切にかかわり、国の行政すべてが大なり小なりかかわりを持っている。従来のが国のデザイン政策は、主として輸出振興を命題とし、それなりの成果は得たものの、反省しなければならない点も多かった。

70年代からのデザイン政策は、急激な社会背景の変化(人口増大、公害、資源不足、価値観の変化等)に対応するため、大きな転換の必要性に立向わねばならない。昨年度の70年代のデザイン政策についての中間答申にみられるように、人間生活とモノとの多様なかわり合いの中に、政策の視座を明らかにしていきたい。

とくに、消費者の生活レベルをデザインによって高めることを目的にいくために、消費者、デザイナー、企業をカバーする総合政策、また通産省を中心とする国民デザイン運動の展開が必要と考える。

(中小企業金融公庫副総裁)

デザイン政策1. その理念 the concept

討議のねらい

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、どのようなべきか。行政レベルでのデザインの決定は、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うまでもない。

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あって、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2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の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2つの方向が考えられる。

この2つの方向のうち、どちらが可能でありか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。

工業育成に重点

Wolfgang Schmidt (東ドイツ)

技術分野に較べるとデザインの認識は低く充分ではない。AIFはインダストリアルデザインの振興と育成を目的とし、産業界に対し教育と管理を実施している。それによって政府の製品品質のコントロールが行なわれている。

他国籍企業に対するデザイン政策

Robbins Elliot (カナダ)

経営決定が、外国で行われる他国籍企業の多いカナダでは、自国の専門家の能力を十分に発揮できない問題を有している。したがって政策の主眼は、訓練された自国の専門家が最大限に能力を発揮できるデザイン環境の整備である。

第3次経済成長5ヵ年計画とデザイン政策

張盛煥 (韓国)

工業化を目標とする韓国の政策は、産業界の要求に答える韓国デザイン包装センターと、地方の民芸、手工芸品育成を目的とする韓国産業振興センターによって、システマティックな行政指導が行われている。

転換するデザイン政策

浅田 孝 (日本)

現在の日本はあらゆる点で政策全般の転換期を迎えている。政策決定上の制約条件としては、エコロジー型制約、テクノロジー型制約、ソシオロジー型制約条件があり、決定の方向としては産業育成、貿易振興から国民生活重点へ、個別的政策から総合的政策へと移行している。

各国のパネリストから、デザイン政策の現状と背景、課題等が説明されたが、国情が異なることからそれぞれの政策の焦点と課題はかなり異なるものであった。

討論は、各パネリストの発言内容の補足説明が主で、デザイン政策の理念には直接触れられなかった。主な点は、多国籍企業に対する政策、政府購買(調達)に対するデザイン政策の効果とその可能性、社会主義国である東独におけるデザインコントロールの内容(その実態、実行力等)の3点であった。

会議の結論は、中心となる論点が定まらないこともあって得ることは出来なかったが、デザイン政策が個別ではなく、多分野(行政各機関、消費者、他関連機関)を包含する総合的なものとして討議がなされた。

デザイン振興に対して政府は責任があり、避けてはならないことを強調したい。

モデレーター: Paul Reilly (イギリス)

デザイン政策2. その課題 the problem

討議のねらい

これからの、デザイン行政の中心的課題の1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い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ただろう。

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わ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するような消極的なものとどまるべきか。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。

3つの課題

David Terry(オーストラリア)

政策の当面の目的は産業振興である。これは世界的傾向である生活中心の目的と対立するが長期的に考えれば深刻な問題ではない。現在の課題としては、①行政面での人材 ②研究体制 ③財源確保の三点である。

第3世界の主体的政策

Philip Guilmant(メキシコ)

自国独自の必要性を注意深く研究していくことが基本姿勢である。自国デザイナーの育成と起用、地域性の重視、クラフトマンシップの尊重などの課題がある。デザインは民族とその文化に根ざし、生活を向上するものでなければならない。

中央集権から地方分権へ

Philip Weiss(カナダ)

デザイン政策と生活の質向上との対応が基本課題である。民間機関に政策実施権を委任する方策の確立に努力している。常に柔軟な政策であることを心がけ、地域性を重視し、デザイン決定に参加すべき、すべての

人々を包含する必要があると考えている。

新しい行政構造

我妻 栄(日本)

産業主導型から生活主導型へと、政策転換が行われたことに伴う行政一方法、組織などの新しい構造づくりの課題がある。とくに、膨大な情報収集、処理、活用の問題、伝統文化と産業構造とのかかわりなどの課題が大きい。

ウエズ氏が、昨日の「その理念」のセッションにおいて理念よりもむしろ課題について語られたが、理念の前に課題が討議される必然性があった、とのべたように、政策の理念は各国がそれぞれの国情に即した課題を問いつめることから導き出されると思う。

この分科会では、第3世界(発展途上国)のデザイン政策が直面する問題①産業振興自体の歴史が浅い、②外国企業の影響、の2点が大きな注目を示した。この点に関するギルマント氏の発言は心からほとぼしるものがあった。

またオーストラリア政府は本会議に参加した45名の政府関係者、デザイナー、学生等に対して多額の資金援助をし、デザイン政策に対する積極的な姿勢を示した。そして、大阪デザインセンターの独自の活躍は、プロモーションの歴史が長いヨーロッパ各国からも高い関心が寄せられた。

モデレーター:Loek Van der Sande(オランダ)

デザイン政策3. その方法 the program

討議のねらい

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能としてのデザイン行政が必要であるのか。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、およ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。

政府事業へのデザイナー起用

Howell Leadbeater(イギリス)

デザイナーが政府の直接関与する公共事業に他の専門家と同様なかたちで参画することは、社会に対するデザイン啓蒙の波及効果が直接的で大きいものがある。

デザイン行政に関しては発展途上国

Bill Lacy(アメリカ)

昨年、米大統領の声明の中でデザイン政策が1課題としてとり上げられたことは、米デザイン界にとって画期的なことであった。第1回の連邦デザイン会議が、政府関係者とデザイナーの間で開催され、政府が良きデザインサービスのクライアントとなることを目標とした施策について討議された。

第4期にさしかかったソ連デザイン界

Yuri Soloviev(ソ連)

ソビエト工業デザイン研究所は、現在個々のデザインを行うことから、デザイン対象群、対象そのものをデザインする段階にある。例えば、最適な種類数を設定していく製品開発は計画経済に必要であり、それは可

能であると考えている。

サポートとしての政府施策

来栖義郎(日本)

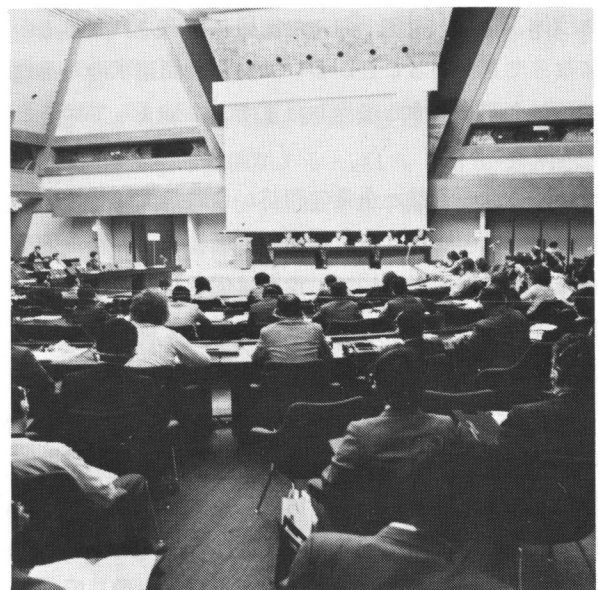
日本のデザイン行政は現在第3期の消費者のための活動に移行しようとしている。またデザイン行政はあくまで政府と民間をつなぐ太いパイプであり、ポリシーは民間組織が打ち立て、表立ってはならない。

この分科会では、パネリストや参加者共に次の2点の提案に同意した。それは①いかなる政府もデザインサービスの適切な利用なしには、その任を果すことはできないだろう。

②デザインの分野での国の仕事を高揚させるためには、政府は次の分野での政治計画、履行をする必要がある。その1つは一般大衆と専門家の教育であり、次に政府内において、政府の責任分野でのデザインを統合することや、工業、商業に影響を与える力や手段を持つ組織を創造することである。政府は、自分の責任領域において完全な仕事をすることで社会に対しデザインの価値を示していくべきである。

デザインリサーチは政府によってなされるべきであり、その実践は使用者の要求の統一化や、技術的解決を助けなければならない。われわれデザイナーはそのための適切な国際的標準をどこにおくかを見出す協力をする時がきていると考えている。

モデレーター:Ryszard Bojar(ポーランド)



デザインと企業〔新しい目標・デザインの役割〕

デザインと企業

新しい目標……………企業と地域文化の創造
デザインの役割……………企業におけるデザイン活動と
デザイナーの役割

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的関心事が変化するに従って、社会における企業の位置づけと企業そのものの活動が変化してきている。

この分科会においては、激しく変化している現代社会において、企業の新しい目標とは何か、企業は地域社会の文化創造にいかに関与できるかを討議し、そして、新しい企業内において、デザイン活動とデザイナーの役割はいかにあるべきか、いわゆるデザインの役割とは何か、の2点について討議するべく計画された。

デザインと企業 1. 企業の新しい目標 the new goals of enterprise

討議のねらい

いままで、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目ざ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1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ろうか。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代って新しい方法がとって代らなければならない。

ユートピア思想の崩壊

Renzo Zorzi (イタリア)

前世紀にみられた社会モデルのほとんど全部が、それ自体の内在する矛盾をかかえ、産業と社会(コミュニティ)に関する危機を露出している。今や、拡張よりも均衡、個人的衝動よりも社会的価値が重要となってきた。

産業は「コミュニティの富」

Colin King (イギリス)

産業は「コミュニティの富」であり、社会の貧困化は企業の責任である。しかし、コミュニティ全体が一致した目標を持っているわけでもなく、目標が多様化している中で、その優先順位を決定することが重要である。

地域社会の核、「コミュニティバンク」

榊田喜四夫 (日本)

京都信用金庫は、単なる銀行としてでなく、地域社会の文化機関としての活動を行う「コミュニティバンク」としてその方針を立てている。近隣と同化し、コミュニティのリーダーとしてサービスを行うことが目標である。

調味料としてのデザイン

茂木克巳（日本）

食生活に於ける調味料は、人間のみが有する文化的メディアである。調味料によって料理が美味しくなるのと同様に、工業製品もデザインによってより美的になり、人々に受け入れられやすくなる。

デザインと企業 2. デザインの役割

the role of design

討議のねらい

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した。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。

ブラウンのデザインポリシー

D. Rams, F. Eichler, W. Schmittl (西ドイツ)

ブラウンのデザイン部門は、プロダクトチームとコミュニケーションチームの協同体制で成立している。ブラウンのデザインの役割は、人々の行動の変化を伴った知的革新を行うことである。

企業経営者のデザインに対する信頼

Richard W. Hanselman(アメリカ)

サムソナイト社では、デザインウェストというデザインの専門組織を独立させている。その長所は、デザインと企業との関係を常に新鮮に保つことができ、経営者と直接コミュニケーションを持つことができる。

企業とデザイナーは協同作業体

沢村嘉一（日本）

デザインは、文化を推しはかるバロメーターであり、企業とデザイナーは文化の推進者でなければならない。



企業の地域文化に対する貢献及び発展の為に、地域毎にデザイン博物館を建設することを提案したい。

この2つの分科会では、2つの結論が導かれた。1つは楽観的なもので、われわれは、統一的なデザインポリシーを適用し、高品質の製品を生産する巨大な会社を知った。これは企業が消費者は、良いデザインを要求し、得る能力があり忠実であることを確信し、証明している。この確信は、消費者を尊重していることを意味する。

一方ハンセルマン氏は、顕著な技術革新と販売実績との間には密接な関係があるといい、アイヒラー氏は、良いデザインに関係なく人はうまく商売することができるともいっているように、これらの会社ではこの忠実さがうとんぜられている。

第2の結論は、変化し増大する企業の責任の中で、デザインが確かに道徳的価値、増大する社会的責任の認識、そして決定過程への参加を内包している点である。これは管理者やデザイナーの教育が全体的に、公的な力と個々人を巻き込んで、人間のより良い生活に対して責任を持つということの意味している。

モデレーター: Josine des Cressonnières (ベルギー)



自然 Frank Dudas (カナダ)
神は世界を6日間で造りたもうた。われわれは3日間で世界を再創造しようとした。そのうえ4人の相異った意見を総合して、数分でのべるのは難しい、と弁解した。

私自身にとって、この分科会は驚くべき魅力に満ちたコミュニケーションがもたされた。しかし、結論的に得たことは、話しあうだけでは、問題は解決できない、ということであった。人々は解決のための活動をはじめめるべきであり、デザイナーはそうした実行力をもつ人々の一部なのだ。

自然と環境という現代のテーマは、複雑な要素がからみあっている。問題の「あきらかな解決法」というものはおそらく多くの部分を抽象したものすぎないだろう。「あきらかな解決法」を越えた解決の必要性に目を向けたい。それには、いろいろなアプローチを試す自由をわれわれが獲得することが重要である。

人間 Richard Stevens (イギリス)
京都会議自体が、人間の集りとして、人間それ自身を問うすぐれた機会を形成している。この集いにおいて、私たちがそれぞれに個性をもち主体性をもった個人でありえたことは、大変嬉しいことであった。

しかし今や、この個人としての感覚をベースに、同僚である人々に対して責任感をもつべきである。個性なしには、われわれは生き方をデザインすることはすきない。この厳粛な事実を立て、私たちの責任を他の人々に果していくべきである。こうした考えに立ったデザインによる解決なしに、この地球のデザインは不可能である。

社会 Robert Gutmann (西ドイツ)
参加について、まずふれてみよう。2人の北米人と2人の日本人がこのセッションには「参加」した。太平洋を結ぶ虹は4色で架けられたのである。

「参加」にとって重要なのは、まず問題の理解である。次に、デザイナーはいかに参加を助けることができるか、である。さらに、すぐれた「参加」を具現するにはどうしたらよいか、その具体的な方法論である。そして、私たちが一番痛感したのは、参加という問題を語るための知識の欠如であった。知識の欠如ということは比較的単純なことである。新しい参加のありかたを私達は、知識を得る努力によって導くことができそうだ。

「移動」は、問題として非常にすぐれている。そこに創造的な力が関与しているからである。古い共同社会の崩壊は移動によってはじまり、目標選択の自由が得られた。移動によって問題なのは、効率と環境である。人と場と物の関係をそれぞれに正確に把握することによって、徐々に、忍耐強く解決をはかっていかなければならない。

すべての人と物とが都市集中しつつある現在、過密に対する救いをあみ出すために、インダストリアルデザイナーは努力をしていく責任がある。

「進化」ということの基本問題は自然との間にいかに調和をもたらすか、ということにある。従来の進化への作用力の働きかたは、デザインが人間を規定していく、といった方向であった。この関係を逆転して、ニーズに見合うように「ものごと」をあらしめるために、デザインの力を発揮していくべきである。

ニーズを正確にとらえ、これに技術の成果を適用していくには、学際的なチームの協力が必要であり、コミュニティのメンバーの参加も不可欠である。

文化

加藤秀俊（日本）

ここ10年来、社会学者はポストインダストリアルソサエティというこのことをいってきた。工業化が目標でありつづけた近代からの、卒業の段階の予感がここにはある。事実、アメリカ、日本、そして北欧あるいは西欧に、すでに工業化のピークをすぎた社会が出現しつつある。

イメージ・価値、コミュニケーションの各セッションを通じて、多くの人々が、ポストインダストリアルソサエティとはどんな社会であるか、その可能性に大変興味を覚えている、ということを知った。

工業化がある段階をすぎたとき、インダストリアルデザインは一体どういうものになっていくであろうか、という問い、これは複雑であるが重要な問いである。

まさにインダストリアルデザインは、技術と産業の発展にともなって、発展してきたものなのである。そして、そのインダストリアルデザインの母体自体が、転換期にさしかかっているのである。

したがって、古典的なインダストリアルデザインのテーゼと方法は陳腐化せざるをえない。この事実をどうとらえるかがじつは文化のセクションの大きなテーマであった。

この問題への解はいくつかあげられた。たとえば、人間活動の中の表現的側面を、手段的側面よりも重視しよう。もともと芸術というものは非目的的な活動であり、それが文化の華でありえた。という意見が出た。あるいは、創造的活動においては、成果よりもプロセスが大切ではなかろうか。という意見が出された。芸術は元来、成果よりもプロセスが、活動として評価されていたではないか、というのである。

工業製品は目的的な技術の適用による成果であった。インダストリアルデザインは、人々の目的と、工業製品の目的とをつなげようとする媒介の労を費してきた。では、インダストリアルデザイナーは梅棹氏のいうように、こうした「目的」の縛りから自由になりうるだろうか。インダストリアルデザイナーをやめることはできるだろうか。

古典的なインダストリアルデザインからの脱出をはかるために、認識論、記号論、あるいは知覚の問題といった学問を導入して、新しいデザインの世界を、造

像しつづけてきた。

この努力の方向をみると、インダストリアルデザインの変貌はたしかに可能である。と確信する。ではどんなふうか、ということは、問うべきではなかろう。「ものごとに定義づけをするとは、殺すことだ」というマラルメの言葉を思い起そう。

私たちは、文化という大変なセクションにおいて、集約的な結論に向うことなく、むしろ話題のバラエティを楽しんだ。ポストインダストリアルソサエティを支えるデザインは、こうした多様さの中から、いつのまにか生れてくる、といった生れかたをすべきものであろう。

教育

Misha Black（イギリス）

学生が自から問いかけ、自分流に考える機会を与えるべきである。

デザインの問題をあまりに一般化することは果してよいことだろうか。

地域文化を近代化ということでは断ち切ると、アイデンティティのない国になってしまう。

学生は、さまざまな学問分野と接して世界全般のマトリックスを知ることが必要である。

学生は、生活の実体にふれなければならない。創造が破壊にかわることはたやすいからである。

真善美の真は科学、美がデザインとされてきたが善すなわち社会意識のうらみだけで真と美をむすばねばならない。

福祉

Richard Hollerith（アメリカ）

若者と老人、健全者と身障者、すべての人々の感情を反映し、独立性の保てるデザインをなすべきだ。

組織化がまず必要である。それには、自からが社会を見まわし、個人として何が出来るかを見出し、そこから第一歩をふみ出さねば、はじまらない。

災害

Sonja Bata（カナダ）

この問題は、研究するほど大きくなっていく。

災害文化を築くことによる生き方の再編成が必要であり、それは文明への挑戦である。

災害の多様化に対応するデザインの優先順位を決め

るべきである。

開発途上国

Paul Hogan (アイルランド)

リアルワールドとして目のまえに据えるとき、デザインの貢献しうる部分が見出される。

アクションは文化的経済的現実に見あった助力として果されるべきである。

ISCID自体が積極的プロジェクトをもって行動を起すべきである。

開発途上国におけるデザインの役割という問題を直視するとき、インダストリアルデザインの本質が造像されてくる。よい影響を与えられないような職業は存立すべきではない。

デザイン政策と行政

Paul Reilly (イギリス)

アンダーディベロップに対して、オーバーディベロップ・カントリーが生まれたのは、デザイン政策が「アンダー」だったからだ。政府の施策は貿易振興の域を越えなければならない。

政府が国民のデザイン理解を育てる中心的な力となるべきである。それには政府の活動自体において、すぐれたモデルとなれ。

最後に語る外国人として、この世界インダストリアルデザイン会議を組織された実行委員会はじめ関係者の方々に対して、心からの賛辞を贈りたい。この会議のスケール、その目的、そしてヒューマニティに富んだテーマの設定に感謝をするものである。

多様な問題が出された。そのひとつひとつは、私たちがつねに語り語りあってきたことではあったが、なお、価値ある話しあいがあったことを喜んでいる。

デザインの振興と啓蒙

William Walsh (アイルランド)

すぐれたデザインをすることは、デザインプロモーションのひとつの重要な方法である。デザイン自身のプロモートのために、情報センターといった社会的実験機関が必要である。

国際的なデザインセンターに、デザイン活動の情報が集約される必要がある。

政府は巨大な購買力をもっている。ここで質を厳しく問えるなら、大きな影響を与えていくであろう。

デザインと企業

J. des Cressonnieres (ベルギー)

デザインは道義的社会的な責任の意識をもって、新しいタイプの教育を果していくべきであり、そこには経営者も含まれる。

企業は製品をつうじて使用者の尊敬をちとるべきである。

企業とデザイナーの活動は、対象を抽象化せず個人のレベルと対していかなければ、すぐれたものになりえない。

総括

泉真也(日本)

私たちは今、じつに多くのことを語りあった。ということお互いに驚いているのではないか。インダストリアルデザインがいかに困難なものであるかに驚き、そしてまた、いかに希望に満ちた隠された分野であるかの暗示を得たと思う。

会議そのものもまたひとつの大きなデザインであった。私たちは道具と設備を駆使することによって、その質をさぐっていたのだ。この会議に、多様な問題が詰め込まれた点について、疑問を覚える人もあったようだが、日本には曼陀羅というものがある。それには、まさにこの会議のような、さまざまな象徴が詰め込まれている。人々がそれを見詰めることによって、みる人それぞれにふさわしい構造がうかびあがってくる。この会議の成果も、自分自身への成果として、曼陀羅のように、みえてくるものであろう。

私たちは一堂に会して、多くの点で非常によく似ている、という発見があったにちがいない。また、ずいぶん違っているという発見もあっただろう。

私たちは、この相違と疑似をとうして、今新しい社会の構造を模索しつつある。そして、日本でこの会議がひらかれた意味を合せ考えると、インダストリアルデザインというものが、西欧文明にしか花ひらかぬものと見られていたのが、梅棹氏のお話では、異質の文明においても花ひらくものであるという暗示をいただいたのである。

共通の目的に、異った手段をもってしてもアプローチできる、あるいは、異ったアプローチが今こそ必要だ、ということ、私達はこの会議で確認しあったと思う。



上から ICSID BOX/プラザ・テント/Voice of Design

「コングレス・プラザ」は、デザインの問題について参加者自身による提案、フリーな討議、オーディオビジュアルなメディアによる新しい情報伝達など数多くの媒体を通して、いきいきとした参加者の交流を促し、多面的なコミュニケーションが生まれることを期待して計画された。

そのために、「プラザ・テント」「ICSID BOX」「Voice of Design」「おいでやす」など多くのプランが用意されたが、全参加者から第2の会議として多くの共感と関心を集め、会議の間をぬって参加した人々が絶えなかった。

プラザ・テント：会議場の南西の小山の側に、1700平方メートルにおよぶ巨大な真っ白のテントがたてられ、緑の木々と点在する朱傘や緋もうせんの縁台とがマッチして、会議場附近に新しい光景を現出させた。このテントでは“デザインの昨日・今日・明日”というテーマで催し物や展示、討議会などが行われた。

テントの導入部、テント・プロムナードでは、このプラザのシンボル・キャラクターとなった鳥獣戯画の大絵巻を前に、大阪デザインセンターの協力によって、現代の日本のプロダクトやクラフトデザインを代表する数多くの製品が一堂に会して展示され、日本のデザイン界の活動を示す小展示となった。

大テントの舞台では、平安雅楽、鷲舞、六斎念仏など、古色豊かな日本の伝能芸術のかずかずが紹介されて、現代文明の背後にある日本の文化の一端を紹介して、外国参加者に感銘を与えた。

このほか、学生を中心としたコアでは、学生によって自主的なプログラムが組まれて運営が行われ、学生と各国からのパネリストや参加者、そして各デザイン大学の教授たちや現役デザイナーなどと意見交換がおこなわれ、連日にぎわった。栄久庵実行委員長や吉岡千葉大教授、豊口武蔵野美術大教授、それに現在活躍しているデザイナーたちとの話し合いでは、さまざまな今日の問題が、学生のレベル、社会のレベルから出され、学生自身が思考の世界から行動の世界へ目をむけなくてはならない、ドクマから脱脚して人間社会の基本を正しく考えることから、新しい進歩があるなど積極的な意見がとびかった。特にフランスの社会学者ジャン・ボードリアール氏やイタリアのエンツォ・マリ

氏ら、海外の著名人たちを囲んでの話し合いは、なかなか中にも、活発な意見の交換があって、学生たちに明日への新しい活力を抱かせることになった。

一方、テントわきには、和菓子やお茶、酎酒などをサービスする屋台が設けられて、会議の寸暇をすごす人々にぎわった。

ICSID・BOX：会議場での討議ばかりでなく、視覚的に相互の活動や提案を主張し、交流を一層高める計画として準備がすすめられたものである。この新しい会議をめざす計画は、世界の参加者から大きな関心を集め、展示パネルの作成、輸送など繁雑な準備を要するのにもかかわらず、海外14ヵ国54件を含め、個人、団体、企業など120もの申込みがあり、さまざまな興味深いパネルや展示物が、会議場内のロビーなどを埋めて、デザイン会議にふさわしい装置となるとともに、それを核として、熱心に語り合う姿が多く見られた。BOXは、90cmのグリッドのステンレス・スチール・ロッドの組立てによるフレームに、パネルや展示物を配するもので、組立て、解体が便利のようにこの構造が採用された。このような新しい会議参加の試みは、はじめてのことであり、ICSIDはこの成功を機に、今後の会議に、なんらかの形で、この試みを継続していくことを検討している。

おいでやす：参加者同志が小人数の集りを通じて、会議では知りえない密度の高い交流をめざそうというのが、この“おいでやす”の企画である。プラザ委員会によって7つのプランが実施され、好評を博した。京染友禅をみるもの、京の寺と庭を見るもの、女性とデザインを語るもの、ブラジルのデザイン事情を聞くなどといった興味深いテーマで、どれもが本会議の時間を縫っての開催だけに、参加が危ぶまれたが仲々の盛況となった。特に女性とデザインと題した集いでは、20名以上の内外の女性デザイナーなどが、女性特有のデザイン分野の存在や社会的意識の問題など、熱心な意見がたたかわされた。

また、11、12両日の夜は、市内丸太町通の下村邸で“おいでやすパーティ”が開かれたが、延べ700人にのぼる参加者があって盛会だった。

Voice of Design：略してVODは、会議場という枠を破って会議を行おうという、新しい会議のあり方を

めざす実験として注目を集めた。会議場内ロビー、庭園、プラザ・テントの3ヵ所に設けられた透明アクリルで作られたサテライト・スタジオから、3つのFM電波が飛んだ。“This is The Voice of Design”のコールサインにのって放送された時間は、延べ100時間におよび、会議場内の討議時間の65時間を大きく上廻った。番組の構成は、発言者や参加者へのインタビュー、セッション・サマリー、サウンド・デザイン、会議の緊張をほぐす音楽などで、充実したプログラムが組まれた。このVOD聴取のために200台のFMラジオが無料で借出され、便をはかった。

またメインホール前にはVTRも登場し、主な発言者とのインタビューなどが放映され、これらオーディオ・ビジュアル・システムの活用は、将来の国際会議の新しい形態を生みだす一歩ともいえよう。

「コンGRESS・シティ」は、「ホール」「プラザ」が会議場の中で行われるのに対して、京都の街全体を会場とし、市民の中へひろげていこうとするものである。世界中から集ったデザイナーとその推進者たちが、京都の街の中で、お互いにあるいは市民と交流し接しあうことによって、この会議に一層のひろがりと深さを与えようとするもの。

そうした視点から、具体的に700台の自転車をとおして、参加者と京都を結ぼうという「サイクリング・シティ」計画が生まれたのである。それは1200年の歴史を持ちつづけながら、明日へ生きようとしている日本の代表的文化都市「京都」が直面している、変容しつつある環境問題に対する1つの提案でもあった。

この試みは、大きい反響を呼び、新聞やテレビでとりあげられたばかりでなく、市民の中にも改めて自転車と街のあり方が話題になった。

その運営のために、次のような構造をつくり行われた。

- ①. 自転車 この計画のために、日本自転車工業会の協力によって、カナリア・イエローに塗られた特別仕様の700台の自転車（20型ミニサイクル450台、26型スポーツ車250台）が用意された。この色は、カラー・プランニング・センターの協力によって、京都の環境色を調査し、それにもっと

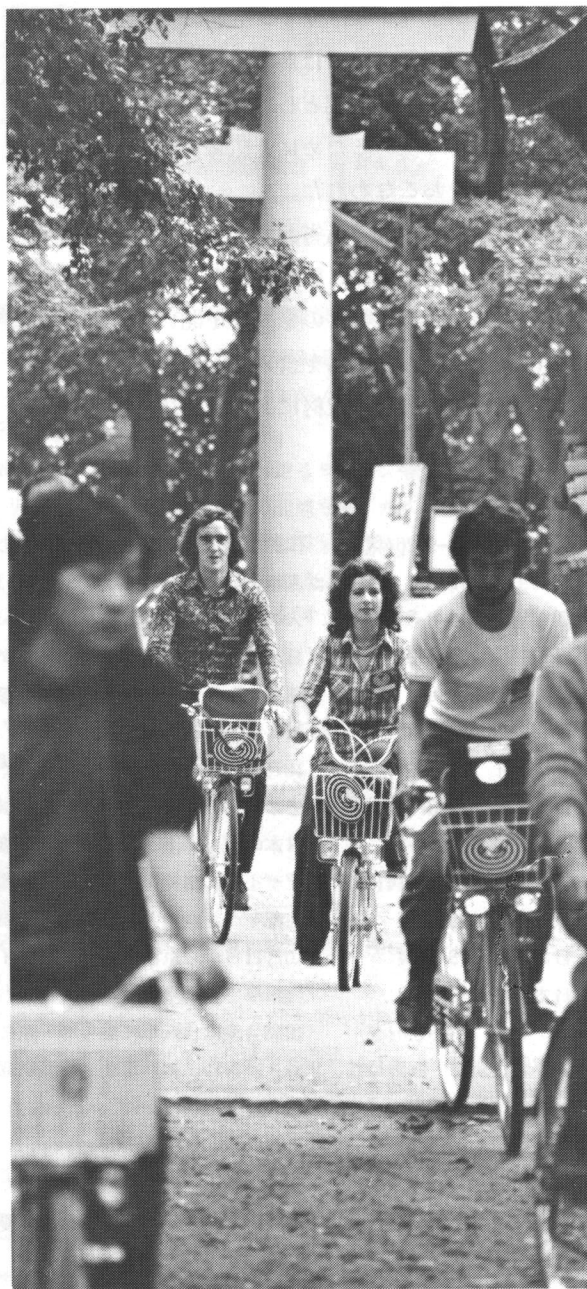
もマッチしたものとして決定され、自転車ばかりでなく、標識やマップの表紙などに共通して用いられた。

- ②. サイクリング・センター 国立京都国際会館の中に設けられ、ベースの役割を果すほか、全体の情報管理とサービス業務の中核となった。
- ③. ベース 京都市内を、各々特長を持っている6つのエリア（宝池、岡崎、西陣、四条、東山、本願寺の各エリア）に分け、エリア相互の接点に自転車を用意しているベースを設けた。ベースは宿泊ホテルや交通のポイントに近く、この相互にて自転車の借出し、返却が行われた。
- ④. バス・サービス 各ベース間とサイクリング・センター（国立京都国際会館）を巡回するバスが定期的に運行された。
- ⑤. マップ このサイクリング・シティ計画のために、地元識者などの協力を得て、各エリアの見どころなどを日・英・仏3カ国語で解説した「Treasure Map」とコースなどを詳細にしるした「Pedal Map」を作成した。

なお、この計画の実施にあたっては、京都市役所、京都府警、京都府自転車軽自動車商業協同組合、京都サイクリング協会などと密接な打合せ検討を行い、また実施中には多大の協力をあおいだ。

このサイクリング・シティは、会議の開幕に先立ち、10月11日午前7時35分から、中京区河原町御池の京都市役所前広場で、京都市経済局長、ヴィエノICSID会長、栄久庵実行委員長、多数の会議参加者の出席のもとに行われたオープニング・パレードによってスタートした。市役所から寺町通を北上したカナリア色の自転車群は予定の京都御所でも解散せず、そのほとんどが、宝池の国立京都国際会館まで走りつづけた。なお、この模様はNHKのスタジオ102によって生中継され、全国に放送された。

カナリア色に塗られた自転車を、参加者が自由に乗りまわして新しい体験をするというこの計画は、国内はじめ各国からの全参加者から大きい関心を集め、3日間という限られた日程と、ぎっしりつまった会議スケジュール、第3日目の雨という悪条件にもかかわらず、その延べ利用者は2072台におよんだ。



激増する自動車ラッシュは、京都でも例外ではなくこの計画の実施にあたって、事故の発生がもっとも心配されたが、事前の周到な準備と参加者の高い意識、それに府警をはじめとする地元関係機関の協力によって、1件も発生することなく、実行委員側を安心させ、この計画の今後に明るい期待をいだかせた。

こうして、会議の3つの柱の1つ「コンgres・シティ」はその会議の拡がりや京都の中につくるという目的を充分にはたし、新しい会議のあり方を示したのである。

ジャーナリズムの反響

世界インダストリアルデザイン会議の開催にあたっては、単に会議を開催するばかりでなく、'73 デザインイヤーの一翼を担う事業として、デザインに対する関心と理解をより深めるために、広報活動についても充分意を注いでおこなわれた。

1972年8月1日、通産省記者クラブにおいて第1回記者発表を行い、以後、事業の進捗にともない数度の記者発表や報道関係者との懇談会を開いた。会議開催時には、海外からの15名を含め111名という数多くの報道関係者が参加し、取材にあたった。

この結果、開催の4年前に早くもその開催が一般に報道されたのをはじめに、準備段階から各新聞紙、専門誌などの紙上で詳しく伝えられたほか、NHK教養特集「現代社会とインダストリアルデザイン」として1時間にわたって放送されるなどテレビ、ラジオでも大きく取りあげられた。このように、マス・メディアによってこの会議についてばかりでなく、インダストリアルデザインについて改めて大きくとりあげられたことにより、市民の中にデザインへの関心を高め、この会議の意義を一層深めることとなった。

●一般紙

(主要なもののみを抜粋した)

朝日新聞	69-9-26(夕)	「国際デザイン会議の開催・日本の水準向上を」(土曜の手帳欄)
日刊工業	72-8-2	「来年日本で開催決る・アジア初、産業デザイン会議」
朝日新聞	72-8-3(夕)	「人の心と物質の世界をテーマに・来年、日本で初の世界工業デザイン会議」(点描欄)
日本経済	72-8-3	「日本で来年10月開催・世界インダストリアルデザイン会議」
読売新聞	72-8-4(夕)	「“魂と物”をテーマに・中国にも参加の下交渉・来秋、日本で世界インダストリアルデザイン会議」
英文毎日	72-8-4	「Int'l Design Parley In '73」
サンケイ	72-8-5	「10月8日から6日間、京都で開く・第8回世界インダストリアルデザイン会議」
日本工業	72-8-6	「アスペンとキョート・成果の拡がりを願う」(デザイン・コーナー欄)
日刊工業	72-11-1	「日本のID“国際水準”と高く評価・来日のICSID理事4氏語る」
朝日新聞	72-11-14(夕)	「デザインに精神を・道具と人の調和取戻そう」(芸術欄)
京都新聞	73-4-14	「古都をペダルで・5日間の自転車都市プラン・今秋世界から2000人」
日本工業	73-5-24	「10月11日から京都で開催・世界インダストリアルデザイン会議」
日本経済	73-5-28	「自転車で会議室飛び出せ・1000台連ねて・世界デザイン会議で計画」
サンケイ	73-5-28(夕)	「国際会議は自転車に乗って・京にふさわしい足・今秋、世界デザイン会議で採用」
以下愛媛新聞、信濃毎日、北海タイムス、神戸新聞、新潟新聞、琉球新報、四国新聞、福井新聞、中国新聞ほかの各紙に同記事		
英文毎日	73-5-31	「Industrial Design Congress In Kyoto」
英文読売	73-6-1	「Industrial Design Congress In Fall」
北国新聞	73-6-1	「国際会議に自転車利用をまとめた・柴田献一」(きょうの人欄)
以下西日本新聞、福井新聞、信濃毎日、北日本、中国新聞、愛媛新聞、岐阜日々、北海タイムス、山陰中央ほかの各紙に同記事		
毎日新聞	73-7-14	「デザインイヤー特集」
西日本新聞	73-7-29	「九州地区デザイン会議開く」
中部日本	73-7-31	「世界のデザイナーよ、もう一度物を見直そう・現代に生きるデザイン講演会」
北海道新聞	73-8-14	「デザインの心・目に見える物の世界の意味/栄久庵憲司」
読売新聞	73-9-8	「現代を象徴する2つのデザイン会議・心と物の世界問うー世界インダストリアルデザイン会議…」
読売新聞	73-9-12	「世界ID会議を主宰する・栄久庵憲司・かげりのない焼け跡派」(人間登場欄)
朝日新聞	73-9-20	「趣向こらし2つのデザイン会議・ペダルを踏んで会場へー工業デザイナー…」(京都版)
京都新聞	73-9-21	「会議は黄色い自転車に乗って・ミニサイクル完成」
朝日新聞	73-10-5(夕)	「世界工業デザイン会議に寄せて・道具に本来の生命を/川添登」
京都新聞	73-10-7	「京の町を…自転車1000台・デザイン会議の出席者たち・銀輪の心のふれ合いを」 「対談・サイクルシティの実験・まず自転車道の整備を・都市的乗物への発想の転換/真鍋博ほか」
京都新聞	73-10-8(夕)	「主役は自転車だ・入念に点検、組立て」
英文毎日	73-10-11	「Industrial Design Conference Open」(世界インダストリアルデザイン会議特集)

- 朝日新聞 73-10-11(夕) 「自転車で京めぐり・世界デザイン会議の参加者」
- 読売新聞 73-10-11(夕) 「国際会議は自転車にのって・40カ国の工業デザイナー・市民の心つかもう」
- 京都新聞 73-10-11(夕) 「カナリア自転車、京の街へ・国際インダストリアルデザイン会議幕開け」
- 毎日新聞 73-10-12 「樹酒楽しみながら・世界インダストリアルデザイン会議はじまる」
- 日本経済 73-10-12 「自転車にのって会議場へ・京都で国際工業デザイン会議・“心と物の結合”を考える」
- 中部日本 73-10-12 「ペダルを踏んで京都見学・世界デザイン会議開く」
- サンケイ 73-10-12 「玄関に自転車ずらり・和気あいあい mood・プラザテント、日本酒のマス飲みも」
- 京都新聞 73-10-12(夕) 「人を結び、銀輪は踊る」(フラッシュ欄)
- 中部日本 73-10-13 「対談・車を生かせる交通規制を・バス優先は有効 / ブキャナン 脚・渡部正郎警察庁交通局長」
- 京都新聞 73-10-14 「やっぱり慎重に・サイクリングシティが終って・町にはやっぱり自動車が走る」
- サンケイ 73-10-15(夕) 「新しい世界構造の展開・世界インダストリアルデザイン会議の残したモノ / 栄久庵憲司」
- 日経産業 73-10-16 「世界工業デザイン会議閉幕・社会的責任を痛感・データバンクで合意」
- 朝日新聞 73-10-16(夕) 「打ち破れなかった物量思想・世界ID会議・忘れられた消費者・突っ走るデザイン帝国」
- 毎日新聞 73-10-17(夕) 「物と心の接点を求めて・世界インダストリアルデザイン会議・現代の混沌を解くカギ」
- 読売新聞 73-10-17(夕) 「あすの工業デザインと手工芸・人間・人間と物の新秩序づくり・日本に大きな期待」
- 朝日新聞 73-11-29(夕) 「波にただよう政治・底流に日本人の漂流の美学・梅棹忠夫氏の“人の心と物の世界” / 河野健二」
- 毎日新聞 74-1-22 「第19回毎日産業デザイン賞の受賞者決まる・世界インダストリアルデザイン会議実行委員会・地道な努力を評価・脱工業化、企画もタイムリー」

●専門紙・雑誌

- 工芸ニュース 72-1号 「特集・ICSID'73日本大会開催をめざして / 栄久庵憲司、加藤秀俊、川添登、M・ブラックほか」
- 芸術新潮 72-9月号 「世界インダストリアルデザイン会議の基本構想決る」
- 家具新聞 73-6-5 「12の分科会軸に、ICSID実行計画決る」
- 建築文化 73-7月号 「ICSID'73 KYOTO 実行計画決定さる」
- 新建築 73-7月号 「世界インダストリアルデザイン会議、実行計画決る」
- 電通報 73-10-17 「京都で多彩に討議・世界デザイン会議開く」
- ディスプレイジャーナル 73-10-25 「物の心と人の世界・世界インダストリアルデザイン会議、基調講演・梅棹忠夫」
- 毎日グラフ 73-11-4 「趣向こらし、おいでやす・世界のデザイナーのつどい」
- 建設通信 73-11-8 「世界インダストリアルデザイン会議・テーマ“人の心と物の世界”・物の優先が神々に困惑」
- 中央公論 73-11月号 「人の心と物の世界 / 梅棹忠夫 (世界インダストリアルデザイン会議基調講演)」
- フェニチュア 73-12月号 「ICSID'73 KYOTO」
- 新建築 73-12月号 「世界インダストリアルデザイン会議に参加して / 伊東忠彦」
- 美術手帖 73-12月号 「第8回世界インダストリアルデザイン会議 / 向井周太郎」(Design欄)
- JAAA 73-12月号 「神々の世界とデザインの心 / 斎藤豊人」
- デザインライフ 74-1月号 「ポストICSID・会議は成功、それで……」
- アイデア 73-1、3月号 「世界インダストリアルデザイン会議 報告1、報告2 / 大智浩」
- Japan Architect 73-1月号 「ICSID'73 KYOTO」
- 情報 73-1月号 「対談・ICSID、世界インダストリアルデザイン会談をふり返って / 志村ふくみ、高田宗治ほか」
- 季刊デザイン 74年冬号 「世界インダストリアルデザイン会議 報告-1」
- グラフィックデザイン 52号 「世界インダストリアルデザイン会議 / 勝見勝、——の印象 / 道吉剛」

●放送

- NHKT 73-10-11 午前8時 「スタジオ102・サイクリングシティ実況、京都市寺町通より」
- NHKT 73-10-11 午後7時 「ニュース・世界インダストリアルデザイン会議が開幕」
- NHK教育TV 73-10-13 午前7時 「経営新時代・対談・企業とデザイン・世界デザイン会議から / 新井真一、泉真也ほか」
- NHK教育TV 73-10-21 午後8時 「教養特集・インダストリアルデザインと現代生活 / 小池岩太郎、清家清、濃野滋ほか」
- NHKT、毎日放送TV、読売TV、関西TV、TBS、朝日放送ほか各局のニュースで放送

朝日新聞 1973年10月16日夕刊（文化欄）

「打ち破れなかった物量思想 / 世界 I D 会議」
一忘れられた消費者 / 突っ走る「デザイン帝国」一

戦後28年、灰土から執ように物を求めてたちあがったわが国の物質文明、その歩みにびったりと照準をあわせてきたインダストリアルデザイン(ID)、そして欧米先進国がいま工業化の終了を予測して次の社会で生きる工業デザインの道を模索しているとき、アジアではじめての世界インダストリアルデザイン会議が11日から3日間、国立京都国際会館で開かれた。

物量思想に裏付けされた過去の工業デザインへの反省も含めてテーマも「人と心と物の世界」。海外40カ国からの400余人を含め、参加者は2,000人を超す大規模な国際会議となり、京都市全域を会場とするユニークなカタチで催された。だが、巨像のようなこの会議が暗示したものは、経済大国への道を行った戦後文明の先兵としての工業デザインの反省ではなく、なお新しい目的に向かって大行進を続けようという「デザイン帝国」の分列行進のような姿であった。講演、分科会が30を越し、発言者だけでも150人というマンモス会議だけに全体の総括はできないかもしれないが「産業と市民とを媒介するインダストリアルデザインを抜きにして、現代のいかなる哲学も思想もありえない」（本紙）と川添登氏が期待したこの会議の帳じりをしめくくってみよう。

目的なき漂流の精神

メインテーマに沿った梅棹忠夫京大教授の基調講演は「自然との調和で実に高度な、^カカタチをつくりあげた日本の農業からみれば、こんご人と自然と工業の美的調和の可能性が大いにあることを説き、それを受けもつデザイナーの洋々たる前途をたたえた。西欧から「精神なき模倣」をした日本文化の中身には八百万（やおよろず）の神々が宿り、姿は西欧だが内容は似て非なるものであるといい、魚には同類にしかみえないクジラが、内部構造はまったく異質な動物であるのと同じだ、と強調、日本文化をクジラにみたてた同氏は、その思想は波にただよう漂流の精神で、目的をたず、衝突をさけ、その場のしぎの手直しをしてきた独特の美学だと規定した。その美学と異質の姿でわれわれの日常生活のいっさいとかかわり「マッチ棒から摩天楼まで、といわれる I D のあまりにも目的のみに突っ走るみにくさを指摘したのであろう。それはこんごの I D に「無用の用、のような高度の思想をいれよ、という提案でもあった。

次いで講演に立ったコーリン・ブキャナン卿（英）は、規格づくめの都市と便利さはらん世をふまえて「なぜ工業デザイナーが必要か疑問だ」と訴えた。このらの講演をうけて、自然、人間、文化、教育などの分科会が開かれたわけだが、梅棹講演の趣旨は外国人にはほとんど理解されなかったとい

ってよい。言葉の厚い壁は抜きがたいとしても「怒りを覚えた」「神と物をいっしょにする精神構造を疑う」などの声が相次ぎ、国内参加者の中にも理解のズレがあったようだ。

技術文明に美を加えることで近代の危機を越えようという理想はよいとしても、宿命的に企業と結びつかざるをえないデザイナーたちが、その視点を終始企業に向け、その調和を語りながらも、消費者である一般人に向けてのアプローチはほとんど生まれなかったのである。「価値」をテーマにした分科会であるパネリストから「消費者は王様といわれるが、その王様は頼りなく、定見をもたず他のいいなりになり易い」との発言があった。

デザインからの解放

他方技術文明への手直しはあくまで技術によるという強硬論もでた。この論でいくと消費者はいつもデザイナーに指導されているわけだ。会議は中世の宗教的束縛からの解放、絶対国家からの解放、そしていまこそ個人の自由の時代で I D の活躍の世だ、と説くが「無能、な一般民衆の側からいえば、本音はむしろデザインからの解放を願いたいのではないだろうか。「目的をもたないもの、売れないものをつくれ」といった岡本太郎氏のアンチテーゼは別にしても、機能と関係なく毎年モデルチェンジされる用具に踊らされる一般民衆。家庭内はあまりにも「芸術的、な家具やスプーンの攻撃にうんざりしているのではないだろうか。

この危機は開発途上国をテーマにした分科会で象徴的に浮かびあがった。開発途上国を援助し、開発しようという I D とは一体何だろうか。メキシコからの参加者が、ある部族の工芸品を日本人がとりあげ、大量生産し、外国向けに売りだした、と訴え、またアフリカのある「土人形」が援助で大量生産され、一時その部族は栄えたが、いったん売れなくなると一挙に崩壊した例もでた。先進諸国の価値観で観光開発などの援助をすることは、援助でなく「デザイン帝国主義」の侵略ではないのだろうか。

「会議そのものをデザイン」とみれば、それは繁栄にわく工業デザイン界のあでやかな祭りであった。そこには使い捨ての日常用具と虚飾のデザインで強調された幻影に踊らされている一般大衆の苦悩の心は何一つなかったといえるだろう。

（米倉 守記者）

毎日新聞 1973年10月17日夕刊（学芸欄）

「物と心の接点を求めて / 現代の「混沌」を解くカギ」
一世界インダストリアルデザイン会議一

世界40カ国、2,100人（外国500人）が参加して京都、宝池の国立京都国際会議場で開かれた世界インダストリアル・デザイン会議は11日から3日間「人の心と物の世界」をメインテーマに、24の分科会で人間と工業製品の関係、現代の社

会、自然、環境などについてさまざまな角度から論じあった。

会議全般を通じて、世界的な公害、自然破壊、資源欠乏に対して「物、をつくる専門家の反省、不安を反映して精神の支柱を求めたいという熱意が見られた。デザインイヤーのメイン・イベントとして、アジアではじめて開かれたこの国際会議は単にデザインの領域にとどまらず「現代の混沌（こんとん）」を解くカギを求める「哲学、をまさぐろうとする東と西の出あいだった。

会議には2つの大きな流れがあった。1つは、日本伝統の物に神が宿る（八百万神）という考え方を説いた梅棹忠夫氏の基調講演に沿う流れ、もう1つは、新しいテクノロジーをいかに有効にとりいれるかという問題の追究だった。500人の外人の頭をとくに困惑させた梅棹講演の骨子は「日本人の心の奥底にあるものはすべての「物、に神が宿るというアニミズム的汎神論だった。しかし今日の日本は開発が進み「草木虫魚、が少なくなった。今や日本人は自然でなく人工的環境に生きざるをえない。そして「草木虫魚、に加えて、道具、機械などのすべてに神宿る環境の中で生活している。しかも経済の高度成長で神々も主体性を失い、むしろ隷属している。現代は人類史の上で大量の「神々殺し、の時代ともいえよう」というもの。

この講演のバリエーションが、小松左京、川添登氏ら日本側のパネリストによって、繰り返し論じられたが、「神、の概念の全く異なる外人の参加者たちには「神と物を一緒にする日本人の精神構造は全くわからない」（ジェームス・フルトン氏＝米・インダストリアルデザイナー）「興味深いが理解し難い」「近代国家の日本でこのような原始的な考え方をするのは反対だ」（コーリン・ブキャナン卿＝英・都市計画家）など否定的な反応も少なくなかった。しかし、自然、宇宙との調和を保つ1つの原理として興味を持った人たちも多く、最新のテクノロジーで物を作る専門家たちに「心、の世界に目を向けさせようという主催者のもくろみは、まんまと当たったようだ。

小松氏は、日本の庭園を例に引いて「庭師は設計図を持たず、木や石と対話して位置を決める。神宿る木や石の心聞くのである。自然と人間が対立しないのが、日本の文化の自明の前提だ」と説明、これには会場の外人から「ゴッド(God)とソウル(Soul)とマインド(Mind)の違いを教えてください」という質問も飛び出した。

これらの、日本側パネリストの一連の意見を結論的にまとめたものと評価されたのが、川添登氏が提出した「道具生態論」。同氏は「道具は草木や動物と同じように、独自の生活圏を持つ、たとえば、ナイフとフォークのグループが食堂でコミュニティーを作っており、そこに人間が入っていくと考えていい。それは自然と人間の共存関係と同様で、道具はどう

いう生き方、環境を欲しているかを考えることによって、今日の状況に対処できるのではないかと、エコシステム(生態系)の論理の導入を試みた。そして、この意見が、梅棹講演の具体的な説明として、外人たちに理解されたようである。

一方、新しいテクノロジーの開発とその人間のための利用という現実的なテーマも基調底音として、どの分科会でも熱心に論じられた。たとえばクリストファー・エバンス氏(英国・心理学者)の「コンピューターが20年後には人間と会話するようになり、やがて人間の頭脳を超えるのは確実だ。そのウルトラ・インテリジェンス・マシンをどう使うかが問題だ」という見解は他のパネリストや会場から「コンピューターが痛みを感じるか。子供を産むことがわかるか」などと反論が出たり「オペレートする人間次第でコンピューターは感情を持つことができる」と賛成発言があり、会場は興奮した。

会議全体としては、論議は必ずしもかみ合わなかった。パネリストに、インダストリアル・デザインの専門家より、生態学者、作家、哲学者、芸術家、音楽家などが選ばれていたため、どの分科会でも焦点が定まらず、具体的なテーマを突っ込んで論ずるというより、理念を語り合うという形で進んだからである。しかし、そのことは、逆に、今日、インダストリアル・デザインという独立した領域は破産し、あらゆる領域の学問とかかわりあっているということへの認識を深めることになったようだ。ブキャナン卿が「デザイナーがいたわけではない産業革命の初期には建築家、エンジニアがこぞって協力したように、今日のデザイナーは、広いパートナーシップを持たねばならない」と強調したが、デザイナーはデザイナー同士、デザイナーと地域、企業との疎外を乗り越え「モノ」の形を含めて、すべてに「学際的」コミュニケーションを保たねばならないことを、多くの出席者が、あらためて痛感したのではないだろうか。もしそうなら、それだけでもこの会議は単なるお祭りに終わらず、大きな意義を残したことになるであろう。(亀田正雄・加藤貞雄記者)

読売新聞 1973年10月17日夕刊(文化欄)

「あすの工業デザインと手工芸」

—日本に大きい期待/人間と物の新秩序づくり—

「人の心と物の世界」を考える世界インダストリアルデザイン会議と、日本クラフトフェア'73の、2つの会議が11日から3日間京都で開かれた。東洋で初めて開かれる「世界会議」には40カ国のインダストリアルデザイナー2,000人、日本最初のクラフトマン会議には日本各地のクラフトマン200人が集まり、竜安寺石庭をはじめ「物と心の世界」を考えた長い伝統を持つ古都で、行きつまりの様相を見せている物質文明時代の物づくりの方向を模索した。

漂流の精神と『クジラ文明』

京都国際会館で開かれた世界会議は栄久庵憲司大会実行委員長長の「人間と物の新秩序のために、3日間全身で感じとってほしい」というあいさつで始まった。

まず最初に登場した梅棹忠夫京大教授の基調講演は、行き詰まったインダストリアルデザインの方向づけに、日本文明の特質が役に立つと日本流の表現法で説明、外国からの参加者を驚かせた。「西洋の文明を魚にたとえると日本のそれはクジラ。一見同じに見えて内部構造はまったく違う。われわれは八百万の神々がすべての『物』に宿り、あるいはそれ自体が神である、という考え方にたって、ものをつくり、くらしている」と神さま談議で煙に巻いたあと、論理を明確にせず流れに身をまかせ『漂流の精神』を日本社会の特徴としてあげ、「それぞれの目的がはっきりしすぎている現代の機械や道具は、この精神に反する。1つだけの目的を終着駅としないような考え方を都市計画、住宅、道具のデザインに持ちこもう。目的にしばられすぎた神々を解放し自由にするのが、すなわち物の心、物の魂を解放することである」と結んだ。

「物と神を一緒にするのはなんたることか。怒りさえおぼえた」という外国人パネリストの反発も多かったが、『物の心』は20にわかれたいくつかの分科会で引き続いて論議的になった。人間分科会では、パネリストの作家小松左京氏が庭師の仕事为例にとり梅棹講演の『漂流の美学』を説明した。

「日本の庭師は設計図を最初からもっているわけではない。木を集め、石を集め、水を引きしているうちに、木の心を知り、石の心を知り、それぞれをもっともふさわしい場所におさめる。木や石におもいおもいの言葉をしゃべらせ、その間にまじる雑音を取り除いてやる。そしてついには遠くの景色までその対話に参加させ、自然の一大交響楽を作りあげる。これが日本のデザインの本質である」

外人デザイナーからさっそく反論がでた。「木の心、石の心というのはだいいちわからない。物の中に神が住むと梅棹氏もいったが、それが果たして神であるか悪魔であるのか決められないではないか」「物の中に神を見たり、心を見たりするのは原始宗教ではないか」

各国各様の苦悩といらだち

もっとも、記念講演を行ったフランスの哲学者ジャン・ボードリアール氏も「売るために物を作っているだけでよかったが、これからは物の『生』から『死』まで考えて作る必要がある、機能的、能率的などすべてを価値ではかる物づくりを根本的にかえる心の革命が必要だ」と梅棹氏らと同じような内容を訴えて拍手を受けていたから、言葉の違いが理解をむずかしくした点もあったようだ。

インダストリアルデザイナーが今何をすべきかも、特別講演や多くの分科会でそれぞれ議論された。イギリスのブキャナン卿は「産業革命以来、イギリスは荒廃の先頭を切ってきたが、デザイナーは現代文明のペースメーカーである産業・企業の後ろについて小さな世界を修正・美化してきただけ。産業政策に加われなくても、どこで汚染が起き、富や資源が浪費されるかを一番知っている人間なのだから、もっと権限を自覚せよ」と要望した。「参加」分科会でも1時間討議を延長して「拒否する機能、進行を止める機能を発揮すべきだ」という意見が出された。しかし「風力を使うかどうか資源問題1つとっても決定権はわれわれにはない」（環境分科会）といった具合で、わずかの権限で何ができるかとの悩みが支配的だった。

開発途上国の日本への注文

開発途上国分科会では南米のデザイナーが発言を求めて1つの例を紹介した。「政府がある地域に工芸品の産地をつくり、住民の生計を立てさせた。そこへ日本の企業が乗りこんで、全く同じものを量産販売し始めた。人々の生活は破壊され、せっかく育成した工芸産地は崩壊した。この企業に対抗できる指導を日本に、日本のインダストリアルデザイナーにお願いできますか」

心談議はともかく、現実の世界では何か行動しなければならぬが、権限も無ければ、方向もわからないといったインダストリアルデザイナーの、苦悩といらだちをのぞかせる発言だった。

『手工業文明』に2つの危機

一方「現代工芸運動の国民的展開をこころみよう」と初めて開かれた日本クラフトフェア'73は、各地の伝統的な手づくりの製品、タンスや着物、焼物など2,000点を京都勧業館に持ち込んで、伝統の手工事の魅力を見せるとともに、車も登らない山奥の西山の三鈴寺にこもって会議を開いた。

こちらの基調講演は京大助教授の多田道太郎氏。「日本人の手先の器用さ、感覚の豊かさで、江戸300年に発酵した高度な手仕事文明は、ヨーロッパと異なる豊かな文明をこれからもたらすだろう。手仕事こそ日本文明の将来を担うもの」と激励、これを受けて「つくりたいものつくるべきもの」「クラフト社会とのかかわり」の2つの分科会が開かれた。しかし、ここでもクラフトマンの悩みが話し合われることになった。

その1つが資源難。「木のおわんやサラにプラスチックがかわって、製作者も技法も消えた。プラスチック不足だといっても元には戻せない」「木を買おうにも合板メーカーが高値につりあげ、パルプ工場が山ごと買い占める」「陶土メーカーも大メーカーが買い占め、2、3年分しかない」「つくるのをやめれば良いのだがそれでは飯が食えない。大企業と

手工業の資源を配分しておくべきだ。手仕事の材料さえなくなってしまう」「コウゾやミツマタ、ウルシなど植えて原料を自給すれば」という意見に「ケヤキは300年かかる。孫子の代まで言い云えていかなければ……」。(中略)

手仕事、機械工業を問わず、現代の物づくりたちの悩みを見せた2つの会議といえるが、しかし、日本の「漂流・クジラ文明」「手仕事文明」が次代の文明をリードするならば、新しい時代のインダストリアルデザインも、優れた手仕事も、ともに日本から生まれるという期待を持たせることにもなったようだ。(加納・村瀬記者)

毎日新聞 1974年1月22日朝刊

「第19回毎日産業デザイン賞 晴れの受賞者決まる」
一特別賞・世界インダストリアルデザイン会議実行委員会―地道な努力を評価/脱工業化・企画もタイムリー
「人の心と物の世界」をメインテーマとする世界インダストリアル・デザイン会議が、昨年の10月11日から3日間、京都の国立国際会議場において開催されたことは、当時の各紙によって報道されたが、今回、その実行委員会に対して、特別賞が与えられることとなった。

参加国は日本を含め38カ国、参加者は2,245人(そのうち海外から448人)、7人の講演者、124人のパネリスト、24の分科会、会議の延べ時間62時間といった数字をとり上げただけでも、この種のデザイン会議として、その規模において、アジアはもとより、世界でも最初のものということがわかる。

ICSID(国際インダストリアル・デザイン団体協議会の略称)の総会を日本に招致し、それを機会に、世界インダストリアル・デザイン会議を、ここまで盛り上げた実行委員会の功労に対して、特別賞がおくられたことは、きわめてタイムリーな授賞であったと思う。

もちろん、この種の行事の成功は、実行委員だけの力とはいえない。行政当局の理解や、財界の好意、とくに、多数の参加者の支持なしには、それは不可能だったに相違ない。しかし、忍耐強く、国内会議を重ね、世論を盛り上げるとともに、ICSIDに呼びかけ、その総会の日本招致を達成したのは、久しきにわたる実行委員たちの熱意であった。

1960年、東京で開催された世界デザイン会議は、筆者も企画側のひとりであったが、参加国27、参加者227人という数字も物語っているように、今回の会議とはくらべものにならないほど、小規模なものであった。それにもかかわらず、われわれの肩にかかった負担は、精神的にも、物質的にも、決して小さいものではなかった。それだけに、実行委員会の中心となって、永年の間、東奔西走を重ねてきた委員長の栄久庵憲司、事務局長の木村一男両君の心労は、想像をこえるものがあつたに相違ない。

もっとも、この種の国際行事には、言語の障壁がつきもので、参加国が多いほど、ディスコミュニケーションが起りやすい。また、参加国が多様であればあるほど、工業水準の相違などによって、参加者の関心もさまざまで、メインテーマが盛り上がらない危惧(きぐ)もある。したがって、会議の規模とその成果とは、必ずしも正比例するとは限らない。

その点「人の心と物の世界」というメインテーマは、高度成長の極限状況にさしかかっているわが国はもとより、ポスト・インダストリーを志向している欧米諸国の参加者にとっても、きわめてタイムリーな企画であったといえる。梅棹忠夫氏の基調講演をはじめ、日本側のパネリストの発現は、言語思考の異質性によって、欧米からの参加者に必ずしもすぐ理解されたとはいえないにせよ、少なくとも、ショックを与えたことだけは確かである。しかし、発展途上国からの参加者にとっては、期待はずれの感があつたと思う。

筆者は、日本流の「八百万神」などを持ち出すかわりに、中国流の「天」の思想を中心として、メインテーマを展開させて欲しかったという気がする。「漂流の精神」より、宋応星の「天工開物」などの方が、欧米の人々にも、開発途上国の人々にも、より共通の関心事となつたのではあるまいか。ついでながら、ミルトンの時代には、大文字ではじまる「デザイン」が、神の摂理を指したということもここに付け加えておきたい。

筆者がモデレーターをつとめた分科会では、デザインの決定権が、産業側にあつてよいものだろうかという疑問が、女性パネリストたちによって提出された。この場合、民主主義の原則にしたがえば、消費者は王者ということになるのだろうが、この王様は扇動にのりやすく、産業界のマキアベリズムの前には、あまりにも頼りない。この辺にも、天の声によって、統治者が選ばれるという中国流の思想は、大きな示唆を持っていたような気がする。

しかし、今回の会議の成果を的確に論ずるには、もう少し、時間の経過が必要であろう。1960年の世界デザイン会議にしても、その成果は、4年後の東京オリンピックにおける、若い世代のデザイナーの、理想的な参加という事実によって、はじめて検証された。

今回の会議も、若い世代のデザイナーの間に、もう一度、デザイン運動の原点に立ち返り、本来のヒューマンイズムの精神を回復し、脱工業化の問題と取り組むという勇気を呼びさますであろうと信じたい。その時、はじめて20世紀のデザイン様式は、最終的な仕上げを受けるのであろう。今回の特別賞は、そういう期待をこめて、おくれたのである。

(選考委員=デザイン評論家、勝見 勝)

世界インダストリアルデザイン会議運営組織

デザインイヤー運営会

永野重雄 ● 会長
司 忠 ● 副会長
植村甲午郎
桜田 武
木川田一隆
芦原義重
桑原幹根
原 吉平
白石古京
小野吉郎
今道潤三
野田信夫
新井真一
井上清太郎
川端好雄
木村琢磨
小池岩太郎
小菅一郎
佐々木信次
豊口克平
渡辺勝彦
中根麟之助
野見山勉
花村仁八郎
藤田孝子
古屋徳兵衛
松本源次郎
村田 恒
安嶋外喜雄
渡辺五六
村田昭治
影山衛司
御手洗毅
豊田英二
丹下健三
浅田 孝
勝見 勝
小池新二
川添 登
亀倉雄策
芳武茂介
皆川 正
岡田 讓
河北倫明

長村貞一
河崎邦夫
弘中 協
三ヶ尻庄太郎
南部知伸
栄久庵憲司
白石勝彦
會田雄亮
佐治敬三
斎藤重孝
松田逸郎
橋田貫一
石田幸一
来栖義郎

世界インダストリアルデザイン会議

運営委員会

野見山勉 ● 運営委員長
赤川直亮
浅田 孝
石田幸一
栄久庵憲司
河北倫明
川添 登
小池新二
関 成一
徳川宗広
豊口克平
長村貞一
船橋求己
村田 恒

世界インダストリアルデザイン会議

実行委員会

栄久庵憲司 ● 実行委員長
皆川 正 ● 総務委員会
荒川徹夫
斎藤忠男
真田日呂史
土屋 巖
那賀清彦
野口瑠璃
寿美田与市 ● 財務委員会
松丸 隆
吉岡道隆 ● 組織委員会
荒居 廣
金子 至

熊谷直勝

小西安治
前田又三郎
山下三郎
泉 真也 ● 内容委員会
石渡日佐夫
栄久庵祥二
西沢 健
向井周太郎
山口昌伴
鶴岡英世 ● プラザ委員会
四十物義春
石井宏幸
市川祥一
上田マナツ
上西孫兵衛
魚住明寿
浦 芳史
大野 力
大槻一夫
大和田稔
金子卓治
可知江苑
加村耕二
木村喜太郎
熊谷和郎
幸田宏之助
榊原誠一
坂下 清
佐々木修

佐藤尚邦
高橋賢一
多田愛美
巽 正和
中浜正夫
中村安伸
林 尚子
福田 武
船橋靖男
古沢正流
益田幸雄
山内陸平
山岡平治
山下明伸
山田正昭
吉川博教
吉川 満
渡辺篤治
柴田献一 ● シティ委員会
岩本成孔
上田雄造
宇野文夫
海津和正
大槻一夫
大秦建一
大道正男
梶山 毅
加藤 明
桑畑周右
越田英喜
沢田欣也
白井良和
杉村泰男
高井一郎
高田宗治
谷沢章嘉
中津布美子
日野永一
平田自一
前田 尚
真野善一
三好宏明
村上清彦
村上健一
八十常充

白石勝彦●接遇委員会
伊東治次
加藤帛子
坂田種男
島崎 信
永田 喬
糠沢J・ジョセフ
東島昌子
豊口 協●設営委員会
荒崎良和
加藤久明
北原 進
杉本浩二
松本哲夫
横山尚人
會田雄亮●事業委員会
池辺国彦
石黒正範
長岡貞夫
羽生道雄
畑 正夫
山中玄三郎
西本芳雄●渉外委員会
井上 健
岡田朋二
手銭正道●広報委員会
井柳南進
小田洋晴
権藤徹志
佐野邦雄
千田康雄
八田高明
深水義之
藤牧元治郎
山本武人
長 狂平●会議報委員会
岡田徹也
渋谷邦雄

浅葉克巳●デザイン協力
芦部園昭
石元泰博
岩宮武二
勝井三雄
上条喬久
亀倉雄策
栗林孝之
佐々木侑司
仙頭 哲
高梨 豊
永井一正
福田繁雄
真鍋 博
緑川洋一
目羅 勝
山本喜啓
西山卯三 (ペタルマップ序文)

赤松正子●レポーター
渥美浩章
伊坂正人
伊東忠彦
浦 一也
岡本慶一
荻谷勇雅
木内義勝
佐々木進
仲 淳子
原田 昭
藤井栄一
森岡侑士
山口尊敬

足立光正●記録映画協力
安部寿一
一柳 慧
小野友滋
金子修也
久保田和男
小泉 清
児玉昌久
斎藤厚生
坂本雄作
千葉和彦

中山 勲
光延博愛
三好 元
村井護二

木村一男●会議事務局
塩谷マチ
安父勝雄
猪口由紀子
江沢瑞恵
大内 都
大熊敏之
奥沢邦成
神山苑子
熊谷慈子
河野令二
島田一郎
須田照子
高橋直子
武田洋子
野中千恵子
橋本利昭
早川めぐみ
速水昌子
益田文和
丸山ひろみ
宮川久美
百瀬愛子
森岡葉子
吉田真里子
柳沢順子
山崎裕造
山本邦明
渡辺章互
渡部秀男
Mchette Morton
Melina Wong
有本唯夫●事務局協力
川西知恵子
河田和子
小坂恵子
椎熊恵美
椎橋京子
下村 聡
菅 泰孝

鈴木昭二
曽根靖史
高橋貞夫
武井邦彦
田口慶子
竹原あき子
巽 菊子
戸元元子
疋田明彦
平野茂樹
藤本清香
宮下俊昭
山口裕子
吉村 映
渡辺三千代

資料—ICSID加盟団体

事務局：ICSID Secretariat：45, Avenue Legrand, 1050 Brussels, Belgium

ARGENTINA	Instituto Nacional de Tecnologia Industrial Centro de Investigacion del Diseno Industrial Libertad 1235 BUENOS AIRES
AUSTRALIA	Industrial Design Council of Australia Reserve Bank Building, 60 Collins Street, MELBOURNE- Victoria 3000
AUSTRALIA	Industrial Design Institute of Australia East Tower - Princes, Gate 151 Flinders Street, MELBOURNE- Victoria 3000
AUSTRIA	Osterreichisches Institut fur Formgebung Salesianergasse 1, 1030 VIENNA
BELGIUM	Institut Belge pour le Developpement de l' Industrial Design 72-73 Galerie Ravenstein, 1000 BRUXELLES
BELGIUM	Union Professionnelle des Industrial Designers de Belgique 2 rue de la Regence, 1000 BRUXELLES
BRAZIL	Associacao Brasileira de Desenho Industrial Rua Santa Isabel 160/3 ^a /34, 01221 SÃO PAULO
BULGARIA	National Center of Industrial Design Committee for Science, Technical Progress & Higher Education Rue Slavianska 8, SOFIA
CANADA	Association of Canadian Industrial Designers Suite 512, 55 York Street, TORONTO 1 - Ontario
CANADA	National Design Council, Department of Industry, Trade & Commerce Place de Ville, Centre Bldg, Room 300, 303 Queen Street, OTTAWA, Ontario K14 OH5
CZECHOSLOVAKIA	Czechoslovak Institute of Industrial Design Na Porici 24, PRAGUE 1
CZECHOSLOVAKIA	Union of Czechoslovak Artists, Section of Applied Arts & Industrial Design Nové Mesto Gottwaldovo nabrezi 250, 110 00 PRAGUE
DENMARK	The Danish Society of Arts & Crafts & Industrial Design Sankt Annae Plads 10B, DK-1250 KØBENHAVN K
DENMARK	Industrieile Designers Danemark Falkoner. Alle 19, DK-2000 KØBENHAVN F
FINLAND	ORNAMO Unioninkatu 30, 00100 HELSINKI 10
FRANCE	Institut Francais d' Esthétique Industrielle 8, rue Jean Goujon, 75 PARIS 8
FRANCE	Formes Utiles 8, rue Jean, Goujon, 75 PARIS 8
FRANCE	AFDI- CSEI 23 rue de Turin, 75 PARIS 8

GERMAN DEMOCRATIC REPUBLIC	Amt für Industrielle Formgestaltung Breite Strasse 11, BERLIN 102
GERMAN FEDERAL REPUBLIC	Verband Deutscher Industrie Designer e. V. Drususstrasse 3 · Postfach 555, D 4000 DUSSELDORF 11
GERMAN FEDERAL REPUBLIC	Rat für Formgebung Eugen Bracht Weg 6.61 DARMSTDT
GREAT BRITAIN	Society of Industrial Artists & Designers 12 Carlton House Terrace, LONDON SW1
GREAT BRITAIN	Design Council 28 Haymarket, LONDON SW1Y 4SU
HONG KONG	Hong kong Industrial Design Council Edex Industrial Building, 21 Matau Wei Road, Hung Hom, KOWLOON
HUNGARY	Magyar Kepzomuveszek Szovetsege (Assoc. of Hungarian Fine Artists) Industrial Design Sec. Vörösmarty tér 1. X./1029, Pf 51, 1364 BUDAPEST
INDIA	National Institute of Design Sanskar Kendra-Paldi, AHMEDABAD 380007
IRELAND	Kilkenny Design Workshops Ltd. KILKENNY
IRELAND	Coras Trachatala/Irish Export Board Lansdowne House- Ballsbridge, DUBLIN 4
ISRAEL	The Israel Design Centre 51 Petah-Tikva Road, TEL AVIV
ISRAEL	Israel Industrial Designers Association 11 Kikar Malchei Israel, TEL AVIV
ITALY	Associazione per il Disegno Industriale Via Clerici 5, 20121 MILANO
JAPAN	Japan Industrial Designers Association P. O. Box 198 Trade Centre, TOKYO 105
JAPAN	Industrial Products Research Institute 2-21, Shimomaruko 4-chome, Ota-ku, TOKYO 144
JAPAN	Japan Industrial Design Promotion Organization P. O. Box 101 Trade Centre, TOKYO 105
KOREA	Korea Design & Packaging Center 128 Yunkun-Dong, Chongro-ku, SEOUL
MEXICO	Asociacion Mexicana de Diseñadores Centro de Diseño c/o Instituto Mexicano de Comercio Exterior Insurgentes Sur 1443 MEXICO 19 D. F.

NETHERLANDS	Stichting Industriële Vormgeving Beurs Damrak 62a AMSTERDAM
NETHERLANDS	Kring van Industriële Ontwerpers Academy for Industrial Design Hermelijnstraat 2, P. O. Box 9002, EINDHOVEN
NEW ZEALAND	The New Zealand Society of Industrial Designers Inc P. O. Box 3432, AUCKLAND
NEW ZEALAND	New Zealand Industrial Design Council Private Bag, Te Aro, WELLINGTON
NORWAY	ID Norske Industridesigners Drammerisveien 40, OSLO 2
NORWAY	Norsk Design Centrum Drammensveien 40, OSLO 2
POLAND	Stowarzyszenie Projektantow Form Przemyslowych Skr. Poczta 14, 00 975 WARSAW 12
SOUTH AFRICA	Society of Industrial Artists of South Africa c/o Plaut Interiors, Foreshore, CAPETOWN
SOUTH AFRICA	Design Institute, South African Bureau of Standards Private Bag 191, PRETORIA
SPAIN	Agrupacion de Diseno Industrial del FAD(ADI FAD) Calle Brusi 45, BARCELONA 6
SWEDEN	Society of Swedish Industrial Designers Malmskillnadsgatan 48 A, Box 40 116, S-10382 STOCKHOLM 40
SWEDEN	Svenska Siöjdföreningen Nybrogatan 7, P.O.Box 7047, S-10387 STOCKHOLM 7
SWITZERLAND	Verband Schweizer Industrial Designers Alte Landstrasse 416, 8708 MANNEDORF
TAIWAN	China Industrial Design & Packaging Center 3rd Fl., 69 Nanking East Road Section 2, TAIPEI-Taiwan(100)
U. S. A.	Industrial Designers Society of America 1750 Old Meadow Road, McLean, Virginia 22101
U. S. S. R.	All Union Research Institute of Industrial Design (VNIITE) MOSCOW 129-223
YUGOSLAVIA	Industrial Design Secretariat, Federation of Societies of Applied Art & I. D. (SID SPID. Yu) c/o Dlos, Titova c 21, 61000 LJUBLJANA
YUGOSLAVIA	Centar za Industrijsko Oblikovanje Trg Marsala Tita 9, ZAGREB 41000



'73 Design Year

こし考えたいほんとうの豊かさ。

昭和48年4月1日-昭和49年3月31日

主催デザイナー運営会 後援通商産業省 外務省 文化庁 建設省

