

Title	デザインの哲学 : 一試論
Author(s)	龍村, 平蔵
Citation	デザイン理論. 6 P.89-P.103
Issue Date	1967-11
Text Version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/11094/52486
DOI	
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/>

デザインの哲学

— 一 考 察 —

龍 村 平 藏

序 論

美学並びに芸術学の学的基盤について、哲学系、心理学系、社会学系等々、一々異なった立場がある。近年、ドイツ学派のうち現象学的立場にあるHusserl Odebrecht等による美学的考察が大勢を占めている。これらのVon oben等の美学に対してVon untenの美学は文化科学系の科学をうち立てなければならないにもかかわらず、文化科学を指導すべき論理的立場についても種々困難が多いため学的方法としては正しくつかまれていないようである。

例えば、東洋文化史上に現れている諸種の問題は自然科学的論理形式だけでは取扱えない場合が多い。日本人として中国古来、インド古来、日本古来等の文化現象の中に成長し、われわれの知っている文化現象と西欧に於て発達した西洋哲学による論理的進展との間にある矛盾を痛感せざるをえないのである。

例えば、ギリシア以来の伝統的思考方法である三段論法において、内容と形式を区別する論理構造を形式的にのみ取扱う方法が形式論理として存在し、思考対象を客観的に規定し、制約し、固定化して形式論理を組立てている点である。人間の文化的進展の中に、ものに即して思索していく東洋の立場ではこの形式論理的効用は一面非常に正しく感じられるとともに、他面、われわれの周囲に存在する現象からは遠ざかっていく危険さを感じざるをえなかった。しか

るに、形式論理学も概念の包摂又は未包摂の問題と否定を含む形式的組合わせにおいて、多くのファラシー（誤謬）がそれ自体として発見され、摘出されていくのである。

次に形式論理として最も巧みな方法である数学的論理の展開が数という巧みな媒体の介在において、非常に広範囲の正確な知識を提供し、今日では（上帝の神のごとく）人類から信用せられている自然科学の分野を開いたのである。この自然科学分野に於て、人類は西洋風の文化から多くの知識を発見、吸収して近代生活に進展しえたのである。しかしながら、この自然科学はNewton 力学の時代を過ぎて、Einstein博士等の純粋物理学に立ちはじめると種々の困難を生じてきた。特に近年電磁波は物理学、力学に対して占めている基盤的な立場に於て、以前に三次元空間として測定しえる事自体に疑問が生じ、その空間自体に時間がかかっていてすべては時空間的に取扱わねばならないことが問題になった。10th Melu の時間に於て滅滅する電磁波の微粒子等はいかなる空間といえども時間を無視しえないことが実験上明確にされてきた。特に放射能現象はMelu の時間に於て考察せねばならず、その現象は不可分な時空間性に於てのみ取扱いうることを実験上実証しうるに至った。この時間と物質の関係において分割すべからざる内容を持っていることは、従来の形式論理学にとっては致命的な弱点である。

自然科学のかかる問題に対して西洋哲学に於ても弁証法から現象学に至る立場の検討が発展し、時間の学的取扱いに関する疑問が現代に於ては種々なる立場を生み、かつその学的基盤に於て論理的困難をまきおこしている現情であると思う。これに対して東洋ではインドに発生した、仏教的思索の基盤を形成している因明の論理学は西洋の三段論法の他律的、形式的規定に対して自律的、自証的、時間的、論理的進展をその五段論法の形式中に持っているのである。この因明形式の思索のほうに空間内に生存を続ける時間的生物としての人間の文化に対してより適実な論理であると思う。しかしながら、インド哲学の体系

それ自体がもっている独善的な偏向に対してはこれを批判する立場としての思考方法が非常に困難である。この矛盾について困難を感じたのはわれわれより先に中国の文化人達であった。仏教と儒教、仏教と老荘の間に存在する矛盾を巧みに統一せんとして中国の学者は幾多の提案をしてきたようである。

その中で最も注目に値するものは王陽明の陽明学である。陽明学においては形式論理の基礎を認識論に求める思考方法が潜在する。心・知・体・行・客の認識論上の立場が設定され、その各立場に於て自然現象の中核に物象の正格が存在するという限界に立ち至った。いま、この陽明学の立場を因明の関係と考察してみると、この二つの立場は共に認識論の主観客観という対立関係を用いて、ほぼ因明と平行線をたどっている考察であって、さのごとく形式化しうるのである。即ち、陽明学の「心」の立場が因明における第一段に当り、因明の第二段の立場が陽明学の「知」の立場にあたり、陽明学の第三段の「体」の立場は因明における第三段の論理テーマにあたる。因明における結論が陽明学の「客」にあたっているのである。これをドイツ流になおして考えると、

心 (Subjekt ansich) = (Subjekt an Subjekt)

知 (Objekt in Subjekt)






体 (Objekt an Subjekt) = (Subjekt an Objekt)

行 (Subjekt in Objekt)

客 (Objekt ansich) = (Objekt an Objekt)

の五つの論理形式にまとめうるのである。即ち、因明的、東洋的方法においては主観から客観を切り離すこともなく、客観から主観を切り離すこともない。すべてを総合的現象として把握しうる方法なのである。

この因明の論理形式はある現象の現在あらわれた状態に対する筋道を明瞭にしようとするのであって、この点で時間的取扱い(認識現象の格)を可能にするべき論理であると思われる。ある現象が成立ってくる所以を根源にさかのぼって明瞭にしようとする立場はそれ自身弁証法とちがってさらに本質的な時間

印度五段論法 因明			儒教的認識論 王陽明			
I	彼方の山に火あり	宗	心		Subjekt an Subjekt	
			知		Objekt in Subjekt	
II	彼方の山に煙見ゆ	因	体		Objekt an Subjekt Subjekt an Objekt	
				行		Subjekt in Objekt
III	煙ある所必ず火あり	喻	合	客		Objekt an Objekt
					心	↓ WISSEN
IV	彼の山に煙あり	結				
V	彼方の山に火在り					

性、認識性を組み入れる立場であると思う。

文化現象は最初から再実現しえない時間性を基盤にする現象であるから、これについて一般知識化（普遍妥当性）を求めるためには従来の形式論理と異なった抽象方法が取らざるをえないのである。

即ち、文化現象に関する抽象方法は文化現象が多くの場合一度性であるために一応不可能に見える。その場合に東洋の多くの哲人が過去において自らとってきた追究方法は文化現象の原因、経過、伝統の索源であって、ある人間の身体調査、家庭調査、出身地調査等の方法が人物検討に関して必要な知識として東洋において現代までとられてきたのである。この文化現象の流れと方向を索源的に研究するという方法とは西洋の形式論理とは何の関係もないが、人間の理解認識の手段としてははなはだ必要なことは言うまでもない。この索源的方法是文化現象を理解する上に当然必要なことである。「この現象はどうしてどういふふうに、どこでおこったか、その結果この現象にはこういう現象が含まれている。」などということはすべて時間的現象、歴史的現象の筋道に立って初めて明瞭になるということを意味するのである。これは自然科学においては生物学の発生的方法として知られている立場である。人間も生物の一種であるからには発生的理解をするのがもっとも妥当であろう。

私はかかる思索の上に立って文化現象を検討するうちに、この文化現象が自然現象と異なるのは文化現象が一切人間の行動によって生じるもので、人間の行動を含まないものはすべて自然現象であって文化現象とはこの点で相異しておることを思い致ったのである。人間が嬰兒から子供に成長し、子供から大人に成長し、いろいろな行動を身につけ、しかも自己流に行動するという生物的立前をとって無限の生長と変化をつづけるごとく文化現象自体は索源的、発生的に吟味しうるものである。そこで私は文化現象のElement, Moment等に相当するものは生物学的知的構造の上に立つものであって、ElementやMomentでなく、ある一つの芽としてのカイク(Keim・萌芽)として索源的に研究するとい

う方法によって到達しうると考えた。かかる考察は假定の上に立ってはいるが非常に多産的であるが、又ある程度の正確さを持っていることを発表しうる。例えば、造形活動はDenken(思索)、Sehen(視行動)、Bilden(物を形づくる行動)の三者が造形のカイムであり、その行動のいろいろの変化が造形活動の根本の変化である。

今、デザイン論を考察するに当り、私の思索方法はいまわれわれがデザインとして把握している文化現象の内容はいかなる文化活動として登場してくるかを吟味批判していくものである。

造形に関する美的行動

(一)造形行動に関する人間の必要にして充分なるカイム(Keim・芽)は人間の手が自由に眼の指令に従って動くこと。(Sehen+Bilden)

(二)人間の眼が人間の思考によって導かれ、また人間の思考は眼のとらえ方によって現象を理解し把握すること。(Sehen+Denken)

(三)人間の思考に於て、自己の視覚と自己の行動がある程度統覚されること。
(Apperzeption)

の三つのKeimによって始められてきたのである。人間がこの三つの行動の統覚をなしうる年は4才~7才頃の間であって、この間において一応素朴な形における表現が可能になるのである。

この三つのKeim(即ち手の熟練と自らの経験と思考の三つ)が年の成長とともに色んな造形を可能にするのである。この造形的統覚は自己の精神内容の何ものかを表現しようと欲するとき、造形行動はその欲求のKeimの発達としてしばしば新しい技術を獲得してきたのである。しかし、新しい技術の獲得はまた同時に新しい思考をよび、新しい視覚体験を呼起こしてきたのである。

例えば、建築においては天地根源造りより出発して、柱、床、屋根、入口、壁等の構造を採用し、次第次第に目的にかなった資材の発明を加え(現代の如

く) 建築は鉄筋コンクリートの時代に進展してきた。その間においてDenken (思索) は数的測量を可能にし、幾何学の体系を工学的技法の発達にとりいれた。ことに空間形式の三次元的把握は幾何学と物理学、特に力学の関係を解明し、これを用いてエジプトのピラミッド、カルナック神殿等の如き構造をつくり、メソポタミアはバベルの塔の如き奇蹟をうち立てたのである。

その反面、人間が造形行動に対するImagination を具体化するために平面の図上に立体的なものをまず画きあらわすことをおぼえ、Bild(図形)の上に立体を三次元に分けて表現することをおぼえ、ここに下図デザイン、構想、構図等の造形段階が取り入れられ、そのBild(図形)上の構造が誤りなくBildern、構成されることに必然性を持たす方法即ち材料、力学、工学等の参加が加えられた。これはわれわれの視覚構造がレンズ的であって、現実的な平面感が人間としてもっとも容易であるため起こったことである。

古代ギリシア、古代ペルシア、古代インド、古代シナ等に於て規矩、準繩による計算がはじめられ、尺度が工学の基本となったのである。それとともに空間は三次元に分離され計算され、時間は一応敬遠されて工学が全面的に成立し、測量がデザインの基礎となる習慣が生じた。

他面、視覚自体が幾何学、物理学のもとに解明した問題は形の外に光および色であった。光、色の発展は視覚体験の三次元的把握および表現に役立ち、14世紀以後はイタリーのGiotto派、オランダのVan Eyck 派等によって非常に精密な表現力が得られ、この点からある程度の表現上の完成ともいふべきものがもたらされ、Raffaello, Michelangelo, Leonardo da Vinci 等の荘麗なる芸術、ルネッサンス文化的頂点を形成する。しかしこの空間形式の完成は中期以後のRaffaello, Michelangelo, da Vinci, 特にGiorgione の疑問とするところとなる。即ち絵画に時間的進展をいかに導き入れるかがルネッサンスの壁をつきやぶる表現上の中心問題となった。そこにいわゆるBarock の天才Velazquezへの進展がある。この間にこれらの思想的基本をなす宇宙観によってダンテ的思

想、天国と地獄の対立する旧教的宇宙観が芸術家の精神に感覚として横溢してきたり、El Greco において天上と下界を繋ぐその中間の人物としてのキリストやマリアが具体的に現実的に描かれたのである。更にこの時間性はGoya によって微妙に躍動する人間感情として描き出されんとしてRubens, Delacroix により画面に躍動する力として把握された。これらの試み（時間＋空間）を絵画の基本をデザインと考えたようであって、線遠近法による空間三次元表現はむしろ固い印象をあたえるものとして次第に背景の中へとりのこされ解消された。印象派画家、特に点描主義作家やCézanneによって視空間そのものが視覚的対象の本質であることが発見され絵画は写真と袂を分って独自の時空間的表現力を固持するに至った。その後は未来派やKandinsky等の展開によって絵画は時間的に絵画的創造そのものを追求しはじめた。ここに人間独自の表現様式として人間が従来重んじてきた幾何形態が登場し、視覚体験と幾何形態との表現形態の体系づけはPicasso, Miro等によってはじめられ、抽象形態での新しい表現力の展開が試みられた。抽象画派の台頭はそのあらわれである。

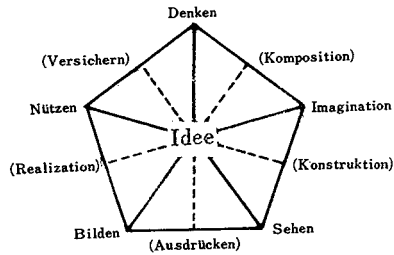
しかるに、他面工学の面に於て材料学の大発展と人造材料の登場、工作機械の発見がもたらした器具、機械の発展は非常に豊富な発明を内包し、ことに電気磁気の発明はエネルギーの新興エネルギーとして諸般の人間の創作品の分野において革命をもたらすと共にその大量製産を可能にする発明を成しとげたのである。この発明力はまた人間の構成する社会に対し集团的、立体的生活文化を形成し普遍化し大量製産力は更にそれが数的に処理されることにより利子を中心とする資本主義と、平均値を中心とする社会主義が成立した。この人間生産による資本と数字的处理能力が自然に大資本を勃興させ、インダストリーとしての社会的協同活動が始まるのである。

かくて人類の造形は現代において社会的問題というさらに複雑な必須の条件が加えられてきたのである。即ちインダストリーとしての造形が可能になる条件としてはその工程の前にデザインの必要が生じたのである。インダストリー

として社会経済的に成立するにはそのインダストリーの恩恵により多数の個人がある種の満足を与えられることが当然必要となった。従って一つのObjektの製産に対する投下資本に対して社会全般がこれに満足しうる生産、販売、需要が必要なのである。それとともに、その効用が多数の人間の生活及び幸福に結びつくことが求められることとなった。従って個人の創作的デザインなるものが同時に社会的合理性と効用性を持つことによって経済的合理性を持ち、経済的合理性が社会の効用性と平行してはじめてインダストリーが成立する段階になる。人間のあらゆる機械は以上述べてきたと同じ段階をへて発展してきた。彫刻も又、絵画や建築土木に近い傾向をたどって発展してきた。

しかるに人類のだれもが要求する性質の一つとして未来性がある。あすのための造形によって劇しい社会的変転の中に立つ現代人は一瞬一秒といえども未来の姿を求めてやまない。従ってインダストリーは大衆の購買力を育て販売を促進することを求める。これが大衆の社会的需要をすすめる一つの重大なモメントとなる。この点から未来に対する造形として創造性は人間の観念における自由な観念連合によって構成され、その自由な観念綜合によって生じるイマジネーションが現代では必要な条件となったのである。即ち、イマジネーションのないものは未来性がないとしばしば判断され、製産の前程条件としてイマジネーションはとり入れられているのである。

このように考察してみると、現代デザインを必要するに至ったKeimはDenken, Sehen, Bildenの原始、源泉的Keimの他に人間のImaginationおよび出来たものを用いるNützenのKeimが必要なる条件となったのである。従って最初はDenken(思索)Sehen(視行動)、Bilden(物を形づくる行動)の他に現代ではNützen(効用性研究)、Imagination(想像性即ち発明性)の五つのKeimが分析され発見されてくるのである。



すべての文化活動の分析によってもっとも注意すべきことは、一切の活動が人間の肉体の内部において統一されていることである。即ち、人間という一つのオルガン（機能）の働きであって、各カームに相当する動作はオルガンの一エレメントとしてオルガナイズ（機能化）されていることである。従って、オルガナイズされたKeimの中からKeimを発見することは同時にそれが統合されて作用するということであって各別々に作用するという意味では決してない。人間のすべての行動は常に人間の肉体全体に作用し、あらゆる器官が統合され統覚されて働いているのである。この関係は既にAnalyse（分析）とはいえない。むしろその人間の諸種のElementの中で、あるKeimが中心となり強調されている状態として考えられなければならない。その意味で分析（Analyse）ではなく分光（スペクトルによる各色の個性を明瞭に波長ごとに区別する）スペクトル的な分明がなされるということにおいて考えられなければならない。このことは心理実験を実施した場合に当然注意しなければならない現象なのである。この分光と同時にその全体の構造の特性を形づくる性質のものであるから、分光は同時に統覚であり、機能化（オルガニシオン）でなければならないのである。私にはこのスペクトルは帯状のスペクトルではなく一つの細胞をあらわす（前図形の如き）円盤状の分光であり、分光は同時に統合であるという図形の方が妥当な表現であると思われる。

以上のような観念に従っていくつかの人間の行動を分光してきたが、ここにデザインという構造に関してこの分光研究を実施してみると、造形の三つの

KeimであったDenken, Bilden, Sehenの他にデザインという観念が急激におもんじられてきた。現代においてはそのデザインを構成する重要なKeimとしてはImaginationがKeimであること及び現代における人間の行動の大部分を規定する社会集団生活における人間間相互の普遍的性格を決定している作用、即ち作られたものの効用性が発見さるべき作用Nützen, が必要なKeimである。また、あるいは実用が現代の社会集団内におけるBildenを可能にする見逃すべからざる現象として、KeimまたはElementとして考究したのである。従って、デザインを現代的用語として解析する時これも取り入れなければならないElementであろう。物を使用することは人類が文化生活らしきものをはじめてから人間の文化として必ず存在した著しい特徴の一つである。(石器、土器、木器) 従って物を使用することNützenは人類文化と共に常に存在した構造である。従ってこの場合もKeimとして取り上げられる。しかし現代的意味はいわゆる経済生活という観念のもとに物の効用性が需要、供給のもとにおいて常に数的に批判され、一種の価値判断の時間的關係を形成している。それが価値の重要性として人類の社会活動、特に経済活動において重大な意義をしめている。この点からNützenという効用性はデザインの重要なKeimとして考えられなければならない。従ってデザインの構造のKeimはDenken, Sehen, Bildenに加えるのにImagination, Nützenという二つのElement を附加することによって五つのKeim から成立したものと考える。

人間の行動を起こす色々な状態は現代医学的に心理学的に解明されるに至っている。人間の行動は内分泌による血液の状態、筋肉、大脳を通じてある部分が興奮する状態と密接に関係がある。近代医学は人間の構造を血液内の内分泌物質の状態と自律神経の興奮沈静の状態と種類との混合的状态によってそれが人間の心理に影響を及ぼし最後にある抑制をつきやぶり、行動に移ると考えられている。この間の研究が生理心理学的追求によって今世紀は非常に進歩をとげるであろうという。いまだ学的に根拠とするにはあまりにも問題が残って

いるように考える。しかし次の現象だけは確かである。即ち「人間が自ら血の中に強く分泌された内分泌物の刺激によってある感情にとらわれる。即ち、人間の感情はその人間の血液の様相によって形づくられ感情となる。そのために人間の感情による理智の統覚と共にすべての感情筋肉を統一する血液状態及び感情の統一が統覚の第二の重要な要素となっている。」この二つの統覚、(知的統覚及び情的統覚)がさらに筋肉を命令するある統覚の自促によって行動にうつるその現象を人間は意志的なものと考えているようである。これが統覚の第三の要素、意志的統覚である。この三つの統覚作用によって統覚されたものは行動にうつる。これが統覚と行動の関係である。

ここに問題となるのは統覚点の問題である。この統覚点によって文化活動特に芸術運動や美的行動には非常に大きな差ができ、ある時には丁度正反対になるケースもあるのである。この統一点のデザインに関する問題を考えるならば、ある営利会社はその経済性の問題を考え、ある営利会社は大衆性を、またある営利会社はその未来性を求めている如く、デザインする人間の一人一人が各々の異った統一点をもっている。その統一点は行動の目標としてデザインの目的として価値づけられている場合が多い。(例えば、航空機におけるスピード、上昇性能。橋梁におけるスパン(弾性、強度)。マスコミにおける印象性等)が各デザインの性格を決定する統一点となっている。従ってデザインの統一点はIdeeでなければならない。逆にまたあるデザイナーの抱く未来性のImaginationを考え具現化し、造形化することによって各行動は統覚され統合され綜合される。

以上の考察によってDenkenに出発した思考の途上において大脳にうかんでくるImaginationがある。そのImaginationがDenkenと結びついて朧げなIdeeを形成する。そのIdeeを更に思考してそれを現実化しようとする(Denken)。現実化しようとした場合に人間の視覚体験は今までの自己の視覚体験をそのKeimとして発展さし、(Imagination)それを目に見えるようにしようとする(Sehen)。

その目の通りに見ようとする動作をレアライズという言葉で呼んでいる。そこに視覚のRealisationとして何らかの造形材料によってその材料のために適当な工法が取られる。その工法の制限のもとにイメージがレアライズされる（この材料との技法上の戦いをさけるためにまず最も容易な方法である絵画様式においてデザインが考究される場合が多い）。この段階において人間は造形活動（Bilden）に入っているのである。このBildenに関しては現代社会において種々雑多な造形活動の存在はそのまま現代社会の複雑な要求をあらわし現代社会の持つ多様な機能と欲望を示しているという。

人間の造形活動の中で最も精緻な複雑な構造過程を保有するものは我らの肉体それ自身である。従って、産業革命以前多くの場合造形は人間の肉体それ自身においてなされた。従って現代われわれが手工業と呼んでいるものにおいて発達していった。この手工業の経験自体がより熟練し、より表現化したものがいわゆる工芸作品である。従って、人間の造形対象に対する材料の取扱い方は工業の工法理論の重大なる要素であり、特に材料造形の取り扱いにおける熟達の有無は熟練度そのものが美的表現として取り扱われる（刀剣）。即ちかかる個人の肉体を中心とした質の向上は自然に美的方向、表現的方向に向う人間的傾向を持っている。

これに対して産業革命以来の社会構成は著しく量的発達において特異の傾向を示して来た。特権者、権力者、権威者の独占性を否定して最大多数の最大幸福を目標とする近代社会は前代のMeister達によるイマジネーション（レアライズ）の質的向上を否定して最大多数に最も役立つ簡素にして要領を得たるもの、明解に無駄なく造形されるものを要求した。同じものを数多くつくる熟練が生む量的合理性と、価格の低減とが一致する点に、一応、労働と熟練の社会的意味と価値を見出したのである。この偏向はインダストリーの多量化即ち量産の方向をたどりより安く、より多くのという方向が近代性の特徴の一つの目

的となった。

このインダストリーの造形目的を達成するためにはじめられた造形の機械化は人類の社会を次第にその必要とする物質をもって満し、さらに物質の量産によってその物質の領布される方向地域を拡大し、その拡大された尖端において経営的価格あるものとなることによって大衆化し社会化した。かくてインダストリー化（工業化）は同時にそれを販売する量産化、商業化をうながした。商業化はその広範囲に配布されるべき交通産業の発達をうながし、交通産業の発達は一面そのスピードの速度増加をもたらすとともに、他面速度ある通信、量的マスコミュニケーションを引起して現代に至っているのである。ところがこのより早く、より広く、より善き造形活動を生まんとする思索はその大衆化を単純に求めることのできない状態を生み出した。それはあらゆる造形においてその造形のもつ発展的成功、未来性が好まれ要求されるからである。そこに単純明快確実迅速という人間の理想が造形のイマジネーションをかえ、インダストリーの数字的、自然科学的、工学的性質と結びついて、ここに従来と違った意味の天才（大衆の欲する方向を見極める能力を持つ人々）の出現が現代の一つの夢となって、それに近い成功を示した人々が大衆の尊敬の対象となってきたのである。

大胆なる近代的デザイナー達がある種の神格化されている現象は今日あらゆる尖端的造形において見られるのである（建築家、デザイナー、オートクチュール等）。かくして大衆化の方向はその尖端においてまたImaginationを中心とする人間の理想追求の憧憬に結びついているのである。しかし、かかるインダストリーのBildernとしての特徴はそれら成功者（天才）の出現に対して厳密な諸種の試験検査がなされている。それは今日の大量共同生活者、大衆の厳密な批判はそれを用いられるか否か、また真に必要としているかどうか、即ちNützenの実用から進展したものからのObjektは大衆からの批判から始められていな

ければならない。このNützen の厳しい批判は資本主義社会においては大量購買力等によって決定され、共産主義社会においてはその設計者に対する厳密な批判によって決定されているようである。その両者を通じて言えることは新しいデザイナーの内容が真なる意味で大衆性に立っているかどうか、翻ってまた社会的合理性に立っているかどうかの問題に価値批判の基礎を持っているようである。かかる意味でNützen によって確かめられる批判をデザイナーは嚴重にその思考の内に持っていなければならない。

以上説明した如く、Denken, Imagination, Sehen, Bilden, Nützen, の五つのKeim は現段階においてお互に相影響しからみあって総合され協同して強力になり現実の壁を打破って進展しようとしているのである。これが現代デザインなる観念が普遍的に行われ、しかも重要な意味を領有している所以である。

執 筆 者 紹 介

池 内	登	姫 路 短 期 大 学
上 田 健 一		ジャパンテキスタイルデザインサービス
朝 倉 直 己		京 都 教 育 大 学
森	淳	大 阪 芸 術 大 学
恵 美 和 昭		東 洋 紡 績 株 式 会 社
中 島 清 子		大 阪 市 立 大 学
中 野 正 男		京 都 女 子 大 学
龍 村 平 藏		龍 村 織 物 美 術 研 究 所 長