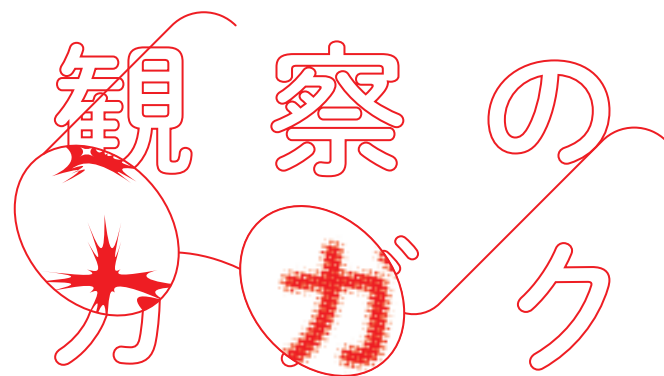


+クリエイティブゼミ vol.25 デザイン編



「みる」から「つくる」の日常化

# クリエイティブ観察論

観察による「自己成型」の試み

+クリエイティブゼミ vol.25 デザイン編

## 観察のカガク

「みる」から「つくる」の日常化

報告書

2017年7月、+クリエイティブゼミ vol.25 デザイン編「観察のカガク」が全5回の日程で開催されました。講座の目的は、これまで個人の努力や才能に任されてきた観察を、造形や表現を生み出すための基礎的な技能として理論化することでした。観察という行為は誰にとっても身近なものでありながら、フィールドワークを必要とする一部の専門分野を除けば、学校でもその方法がきちんと教えられているとは言えません。走り方を教わらなくても走ることはできます。しかし、速く走ろうと思ったら正しい知識と練習が必要です。同じように、観察という行為も誰かに道筋を示してもらわなければ上達は望めません。観察が上手にできれば、身の回りの世界から受け取れる情報の量を増やせます。それにより気が付かなかった問題に気が付いたり、より多くの情報を基に判断が下せるようになります。

本報告書では講座の内容を再構成し、デザイナーをはじめ造形に関わる人々に向けた概説書となるように、観察の意味と技術を「クリエイティブ観察論」としてまとめました。世界に目を凝らすための技術であるとともに、造形者としての自己成型へと誘う観察を紐解くきっかけとなれば幸いです。

+クリエイティブゼミ vol.25 デザイン編「観察のカガク」講師

久慈達也・近藤聡

## 目次

はじめに —クリエイターのための観察論—	02
観察の基本：デザインと観察	06
観察の基本：観察のマトリックス	08
観察の基本：観察の「型」	10
観察の技術：記述	12
観察の技術：体験	14
観察の技術：収集	16
観察から発想へ	20
成果展示「観察のカガク —「みる」から「つくる」の日常化—	24
講座概要	28
あとがき	30

久慈達也

スマートフォンが作り出した現代の情報環境下において、デザインのような造形行為に関わる者に求められる世界の見方はどのようなものだろうか。

## モニター越しの世界

筆者が大学に進学しようという頃、Windows95の発売を機に一般家庭に「パーソナル・コンピューター（以下、PC）」が入ってきた。それ以前からワープロは使われていたし、PCもスタンドアロンでの利用が前提だったので、その箱は世界につながった窓というわけでもなかった。状況が大きく変わったのは、常時接続のインターネットが普及した時期だ。2005年のYouTubeを先駆けにSNS等のオンライン・コミュニケーションが生活を侵食していくようになった。その時点で情報の入手経路はそれ以前とは完全に容容していたが、決定的だったのは2008年のiPhoneの登場である。それ以降、小型のPC端末として人々がモニターを常時携帯する生活が始まった。地図を広げるという習慣はなくなり、端末の音声案内に導かれながら目的地まで向かうようになった。知らない土地で食事をする際にも、目の前の看板よりもアプリで検索するほうが今では一般的かもしれない。

以前には全く考えられなかったことだが、今ではフィールドワークに出かける前に画像や映像で多くのことを知ることができるようになった。つまり、気をつけないと旅行そのものが既知の情報の確認作業になってしまう。鮮度ある情報の提供を担っていた紙媒体の雑誌はその多くが休刊や廃刊を余儀なくされている。デザイナーたちも当たり前のようにGoogle画像検索や各種ストックフォトサービスを駆使して素材を集め、PinterestやInstagramから「インスピレーション」を得る。現在、情報の多くはモニターを通じてもたらされるのだ。

美術館でも写真を撮るために絵を探しまわっている人々を見かける。以前、ルーブル美術館を訪ねたとき、ガイドマップをチェックしながら必死になって「見るべき」作品を探している二人組の日本人がいた。彼らはフェルメールの絵の前でiPhoneをかざし、すばやく写真を撮ったかと思うと、「さ、次行こ」と去ってしまった。絵の前には30秒もいなかっただろう。しかもカメラ越しに見ている時間を除けば、直接自分の目で絵を眺める時間はさらに短い。昔ながらの日本人観光客の振る舞いといえなくもないが、「インスタ映え」という言葉に代表されるように、投げかける視線の目的がモニターの向こうにいる「誰か」へと変わっている。

私自身、電車に乗って移動するとき、窓の外を眺めること自体が減った。気がつけば、視線は手元のモニターに向かっていることが多い。こうした時代を生きるにはよほど意識して目の前の世界を見るように努めないと、多くの情報を得ているようで、実際に見ている世界はどんどん狭くなっているという事態になりかねない。

## 「常時接続」時代の観察論

したがって、「アイデアを得る」というクリエイターにとって不可欠な活動を考える際にも、こうした情報環境を土台にする必要がある。極端に言えば、モニターを見ている状態を起点に、観察や発想の方法を再構成するということだ。それが現下の情報の生態系において、世界を広げていくための適切な方法になりうるのではないか。観察論の名著、梅棹忠夫の『知的生産の技術』や川喜田二郎の『発想法』の時代には、こうした問題は萌芽でしかなかった<sup>1</sup>。タイプライター（ないしコンピューター）の存在は意識されていたとしても、その後の世界の変化は大きすぎた。

なるほどスマートフォンによって指先の感覚は向上したかもしれないが、現代は人類史上かつてないほどに視覚が突出した世界であろう。あらゆる場所が画像化され、あらゆる体験が映像化される。以前、20世紀を「映像の世紀」と名付けたテレビ番組があったが、その後続く21世紀は「テキスト」として読まれることを待つ断片化されたイメージの集積による「情報の世紀」だ。この視覚の優位による「見る」という状態の充足は、裏を返せば、五感の先にある身体知の抑圧を意味する。したがって、視覚とその他の感覚を織り交ぜた観察の在り方をもう一度構築すること、それがこの時代に改めて観察について考えることの目的である。

## クリエイションのための観察論

もう一つの目的は、造形行為を支える基礎的な能力である観察の立ち位置をもう一度明確にすることだ。観察とは眼前の状況に対する正確な把握を指すのではない。観察は観察者による主観的な世界の認識であり、造形表現に直接影響を及ぼす行為である。近年ビジネス書のコーナーで目にする「デザイン思考」（とその盲目的な追従者たち）は、観察という行為における観察者自身の非言語的な情報の蓄積を軽視している。問題を定義するだけでデザインは完成しない。その後長く続く造形の作業上には、共

感を軸としたエスノグラフィとは別の種類の知が介在している。グラフィックデザイナーの原研哉が東京大学総合研究博物館館長の西野嘉章との対談において、「データ」という言葉で呼ばれる合理的な部分だけではなく情報を「触発力の総量」として見なければモノの持つ魅力の大半が抜け落ちる、と指摘したように、物質を扱いアイデアに形を与えるデザインという行為で用いられるのは必ずしも論理的に説明がつく事柄ばかりでもない<sup>2</sup>。デザインはデザイナーによって生み出されるが、その根本にはデザイナーが観察者として世界から「見つけ出した (found)」モノを通した触発 (inspiration) がある。

SNSや書籍を覗けば、彼らの日常が視覚的な発見に彩られていることがよくわかる。イギリスの建築家ジョン・ポーソンは2012年にこれまで集めた20万枚以上の画像を『A Visual Inventory』(視覚の目録)としてまとめたが、Instagram上での公開を続けている。プロダクトデザイナーのジャスパー・モリソンも身近な日常からの「引用」が多いデザイナーだが、世界各地で切り取った風景やオブジェをアップしている。また、多様な時代・文化から彼が見つけ出した画像のみで構成された書籍『A World without Words』は題名の通り、掲載図版についての文章による説明が一切ない。デザイナーや美術家が日常的に行っている非言語的な知識の蓄積という行為にこそ、デザイン思考が解けない問題を解く鍵があると思われる。彼らが視覚資料の収集に費やす膨大な時間を鑑みれば、必要なのは「デザイナーのように考える」ことではなく「デザイナーのように観察する」ことではないのか。

発達段階説を持ち出すまでもなく、人が新たに知識を手に入れるためにはその土台となる知識が必要になる。観察には観察者がそれまでに経験してきた言語化できない知覚が用いられていると仮定すれば、造形的な感覚を養わない者は観察対象から造形的な知覚を得ることができないはずだ。クリエイションのための観察には、非言語的な知識の収集と蓄積が不可避であろう。この「クリエイティブ観察論」で目指しているのは、造形行為のために必要となる知の土台作りを言語的・非言語的に進めるための枠組みであり技術である。

1 梅棹忠夫『知的生産の技術』岩波書店、1969年、川喜田二郎『発想法』中央公論社、1967年。

2 株式会社竹尾編『FILING 混沌のマネジメント』宣伝会議、2005年、86頁。

観察の基本： デザインと観察

観察のマトリックス

観察の「型」

観察の技術： 記述 Description

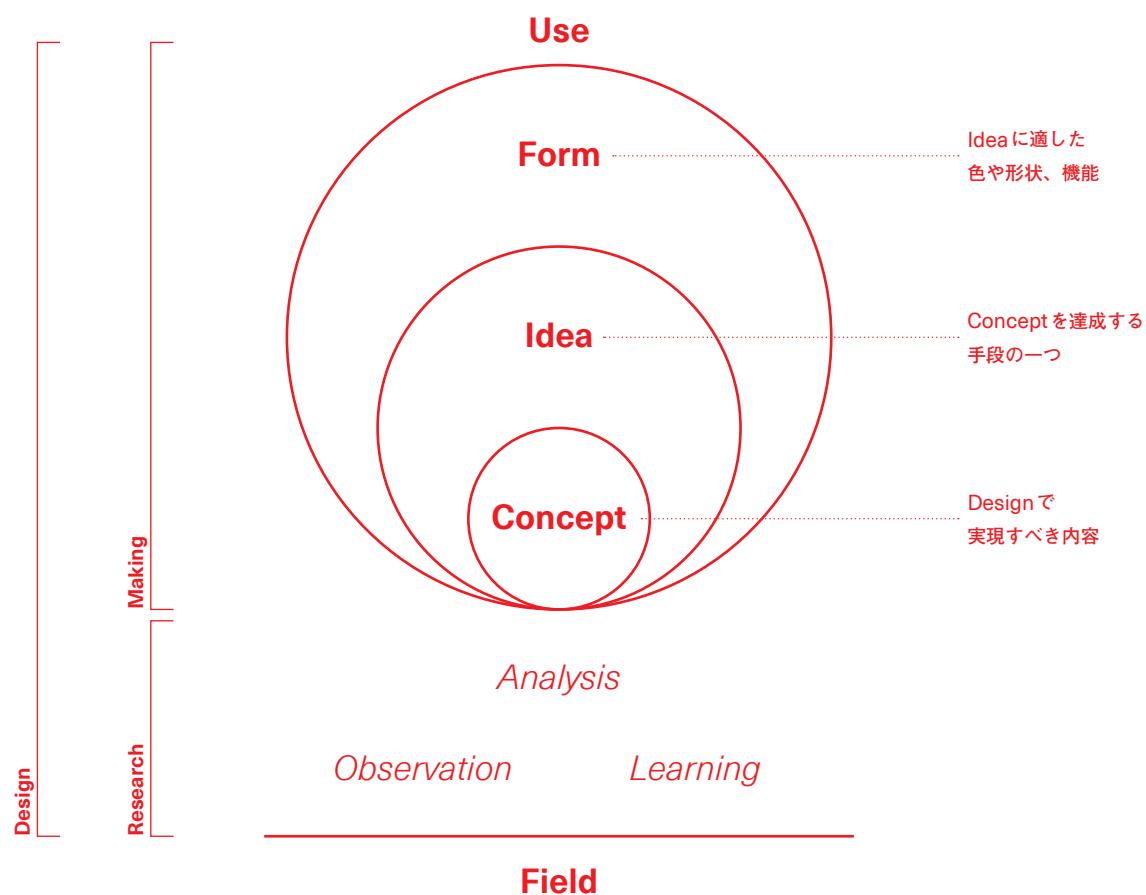
体験 Action

収集 Collection

# デザインと観察

## Design Process

デザインプロセス



## デザイン・プロセスにおける観察

クリエイションの領域は幅広いが、ここではデザインとの関係から観察を考えてみたい。デザイン・プロセスの初期においては、まずデザインする対象を取り巻く事象について「観察」や「情報検索（読書のような文字による学習を含む）」を行う。これを「リサーチ（情報収集）」としよう。その上で、手に入れた情報を分析し、何を作るかという「コンセプト」を抽出する。そこからコンセプトを実現する手段として複数の「アイデア」を検討し、具体的な「造形」を決めていく。リサーチとそれに続く造形活動は、生活の中で機能すべき「効用（Use）」に向かった収斂である。「デザインを行う対象とそれを取り巻く環境（Field）」から何かを読み解き、造形へとつなげていくという意味において、デザインとは「アイデアにカタチを与える行為」でありながら、同時に、リサーチを通してカタチを与えるべき「アイデアについても精査する行為」である。観察は一連のデザイン・プロセスにおいて、全ての出発点といってもよい重要性をもっている。

## 「見るべきもの」に目を向ける

「よく観察しなさい」という言葉を正確に言い直すなら、「見るべきものに目を向けなさい」ということだ。こちらが見ようと努めれば世界は見るとべきもので溢れている。しかしそれに気が付けるかどうか難しい。長らく宮城県美術館で教育普及事業に関わってきた齋正弘は、絵を描くために必要な過程を次のように説明している。

さて、トンボか。何はともあれ、まず、本物のトンボを見ないとね。で、とにかくトンボ探りにでかけるわけだな。近くの公園の水のある場所のまわりとか、団地の道路沿いにもいたりするし、もちろん子どもの方が良く知っていたりする。トンボが見つかったら、なんとかして1匹捕まえてみるか、捕まえられなかった場合は、近くによって観察するなり、トンボが飛び回っているあたりを、こっちはなにげなく歩きまわって、なんとはなしに見たりすることになる。カメラで撮るっていう手もありだな。そうこうしているうちに、その絵を描きたい人は、いったいトンボの何を描きたいのかが、だんだんはっきりしてくる<sup>1</sup>。

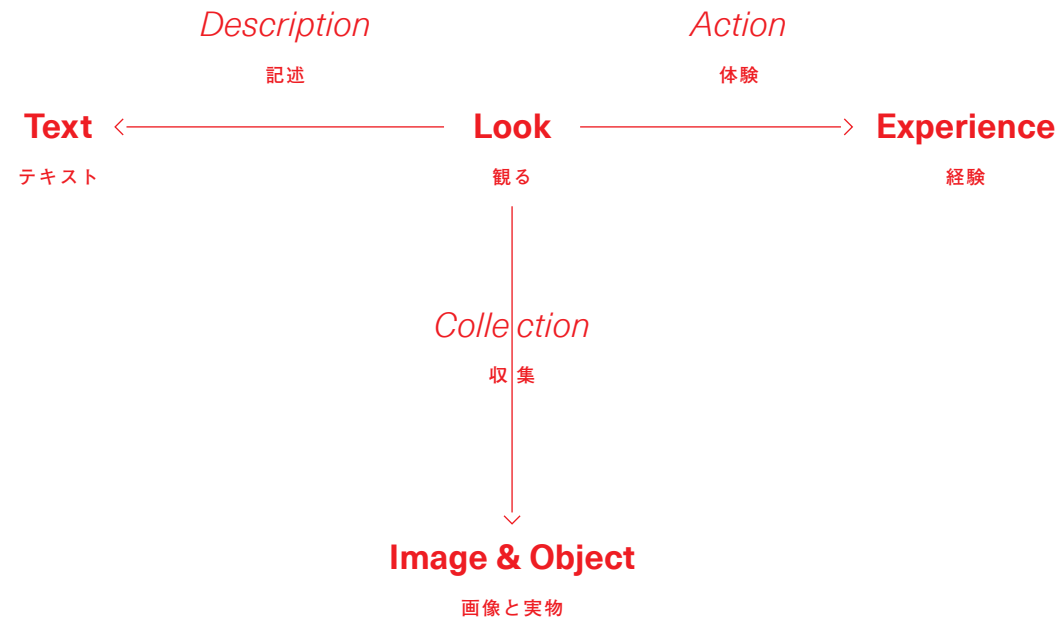
観察（この場合、辞書的な意味）や体験の積み重ねによって描くべき内容を見つけ出す姿勢は、デザイン・プロセスにも通じる。この一連の過程を踏まえ、クリエイティブ観察論においては観察という行為を辞書的な意味での観察よりも広い意味で用いる。あえて定義するならば、「自らの身体を通じて世界を知覚し認識する活動の全て」が観察である。造形表現のために行う観察は「見る」だけでは足りない。

1 齋正弘「おとうさんの独り言」霧生舎、2009年、242-243頁。

# 観察のマトリックス

## Matrix of Observation

観察のマトリックス



### 観察行為を解体する

クリエイティブ観察論では、観察という行為を「記述」「体験」「収集」という3つの活動に分解して考える。この三つの活動は、それぞれ論理的・経験的・視覚的な知識を観察者にもたらず。観察という行為を分解した上で、「見る」という行為を中心に据え図化すると左記のように表すことができる。「書く」「動く」「集める」という行動の意識は、異なる知の形態へと観察者を導く道筋となる。

#### ●記述 Description

見たことや体験したことを言語化すること。「なにを見たのか」「どういう体験をしたのか」は、書き留めなければすぐに忘れてしまう。また「言葉」という他人に伝わる形にしないと観察の結果を誰かと共有することもできない。「書く」という明確な目的をもって注意を向けることが、より詳細な観察につながる。

#### ●体験 Action

見ている以上に対象から情報を引き出すこと。現代はインターネットから集めた情報だけでかなりの分析を行うこともできるが、視覚に偏った情報となる。できる限り「現場」に足を運べば、視覚以外の四感（触覚・聴覚・味覚・嗅覚）で得られる情報がある。体験も大部分は「記述」されるが、空間認識など経験が身体知となる場合も多い。

#### ●収集 Collection

自分が観たものや体験したことを保存すること。視覚的な経験を「記述」や「体験」に変換するだけでは、言語化に際し失われる情報が多い。そのため視覚資料そのものを残すことを考える。デジタルであれアナログであれ、後から自分が見直すことができる状態を保つことが新たな発想の源になる。

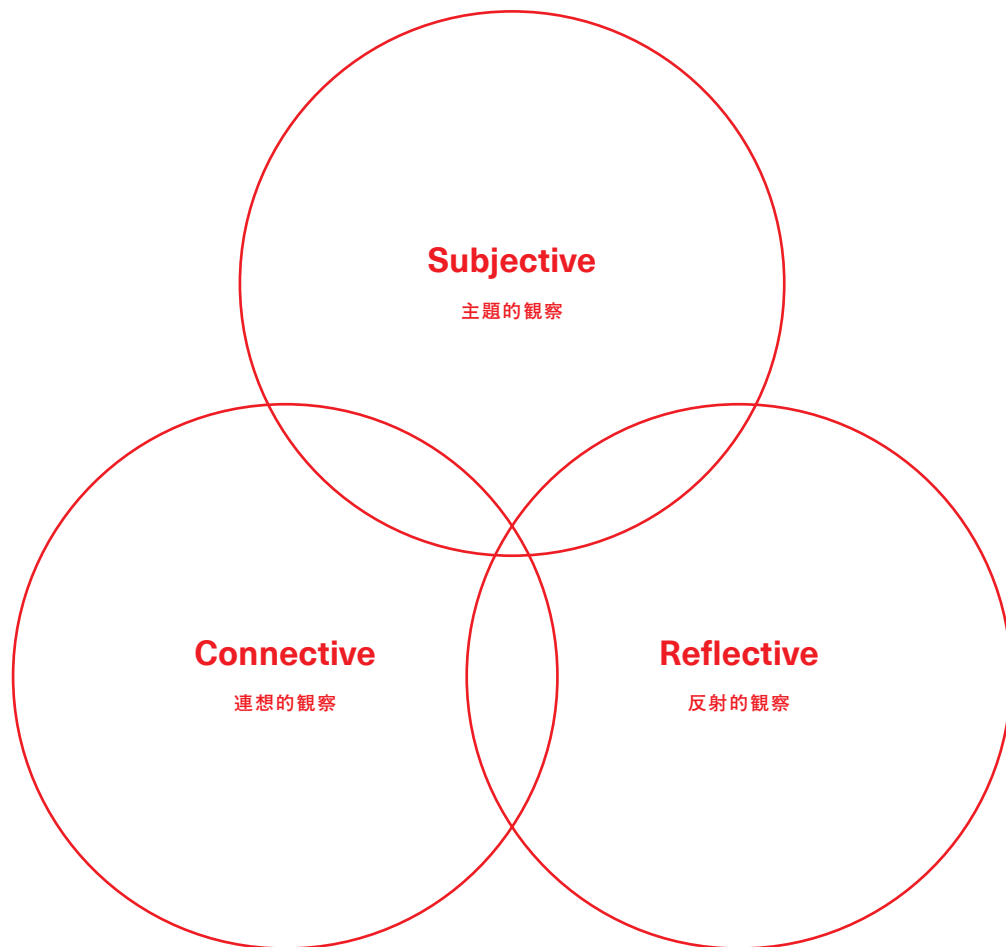
### 観察で広げるクリエイティブの源泉

造形表現に携わる者にとって、世界の認識は文字によってのみ成されるのではない。iPodの造形的な着想源としてBraunのポケットラジオが存在するように、色や形から直接的な刺激を受ける事例は多い。文字以外の多様な形態で世界から情報を受け取ることが、創造のための知識を広げる方法となる。なかでも視覚的な知識は、造形表現に関わる者にとっては直接的なアイデアの源泉となるので無視できない。観察は思考のトレーニングとレファレンスの構築、2つの意味でクリエイターを育てる。

## 観察の「型」

### Types of Observation

観察の「型」



クリエイティブ観察論では、使い道が異なる観察の「型」を想定している。サングラスでも用途や時刻によってレンズを付け替えるように、これらは性質が異なる世界との向き合い方である。

#### ● 主題的観察 Subjective

特定のテーマや課題が決まっている場合。関連がありそうなものを見つけ、様々な情報を集めるために行う。一般に想像される観察の姿。

#### ● 連想的観察 Connective

特定のテーマや課題が背景にあるが、観察対象が決まっていない場合。命名や発見のため、目につくものに当てはめたり、そこから連想を広げたりするために行う。身近な世界を辞書にして情報を引き出す「一人ブレインストーミング」。

#### ● 反射的観察 Reflective

特定のテーマや課題を決めていない場合。興味や関心に対する即応反射的に行う。自身が気になる物事の傾向や造形的な好悪を把握するための内省的、訓練的なアプローチ。「なんとなく」を言語化するための下地作り。

上記の3つの「型」は、別々に行われるとは限らない。多くの場合、観察の最中に、同時的、偶発的にこれらの「型」の乗り換えが生じる。また、それぞれの「型」をどんな場面で用いるかは人によって違うはずだ。筆者の場合、主題的観察はプロジェクトの初期段階に用いられ、書籍を一箇所に集めたり、画像をフォルダに分けたりと扱う情報の形態（媒体）も様々である。対して、連想的観察は命名などの言語的な問題を考える際以外に行われることは少ない。反射的観察は主に造形や色に対してのみ行われている。

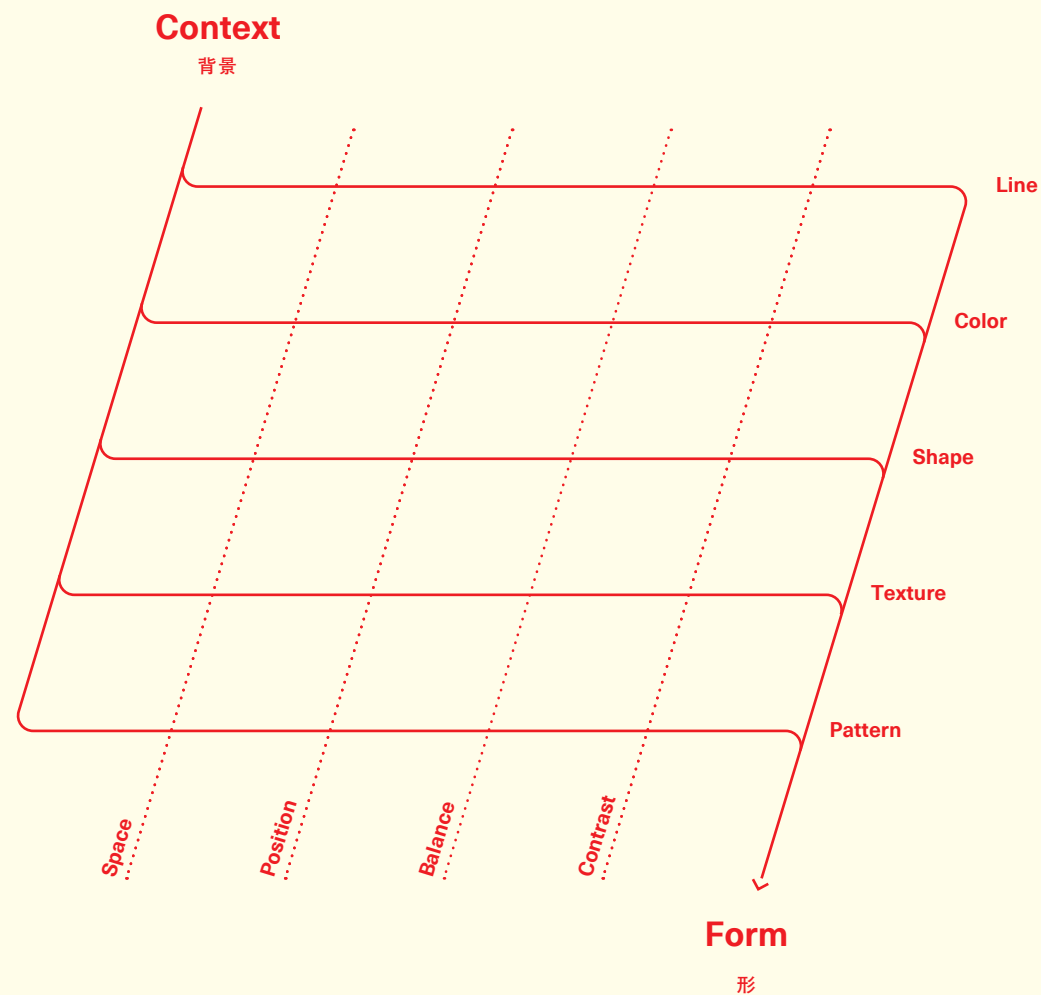
## 記述 Description

文字を使ったコミュニケーションは造形行為に直接関わらない者にとっても馴染み深い。

3つに分けた観察の中でも、見ている世界を言語化することが基本になる。

### Points of Description

記述のポイント



書くこと = 分けること

日本語で「わかる」を表すのに「分かる」という漢字を当てると、絵画でも家電製品でも、目の前にある物事を認識するためには観察対象を細かく区切って知覚することから始まる。書くという行為が筋肉を用いる身体的運動である以上、一瞬で全てを書き記すことは不可能だ。文章化のために順序立てる、あるいは箇条書きにするので必ず相応の時間を要する。つまり、「書く」という行為は対象の認識のための「分節化（対象を細かく分けること）」を必然としている。この分節作業を通じた文章化の過程こそが観察対象に対する考察の時間であり、瞬間的な記録が可能なカメラに対する「記述」の優位を表明するものである。

### 焦点と解像度

観察の精度は、焦点と解像度の2つを意識することで高まる。1個のカップが目の前にあるとする。「何色なのか」「取っ手はどんな形をしているか」「素材は何か」「注がれているのは何か」という対象への様々な問いかけは、物事のどの部分に注目するかを決める作業である。観察の焦点となる多様な問いを自ら生み出せることが、観察の技術として訓練すべき点である。その上で、それぞれの焦点をより詳細に分析することも求められる。「何色なのか」という問いに対し、「赤」とだけ答える人間と「朱色に近い赤」と答える人間では、焦点に対する解像度が異なる。

### 要素間の関係性

焦点と解像度が分節された要素に対する「点」の視線だとすれば、各点の関係を読み解く「面」的な視線も忘れてはいけない。これは一度分解した情報を全体の中で再度つなぎ合わせる作業である。何かを理解するという行為は、分解と統合の繰り返しだ。その際は、目の前にあるもの同士の関係性だけでなく、眼前にはない「不可視の背景（コンテキスト）」にも留意したい。

### 観察における焦点の例：

Color 色 Line 線 Shape 形状 Pattern 柄 Texture 肌理 Size 大きさ  
Space 余白 Position 位置 Balance バランス Contrast 対比 Function 機能



# 体験 Action

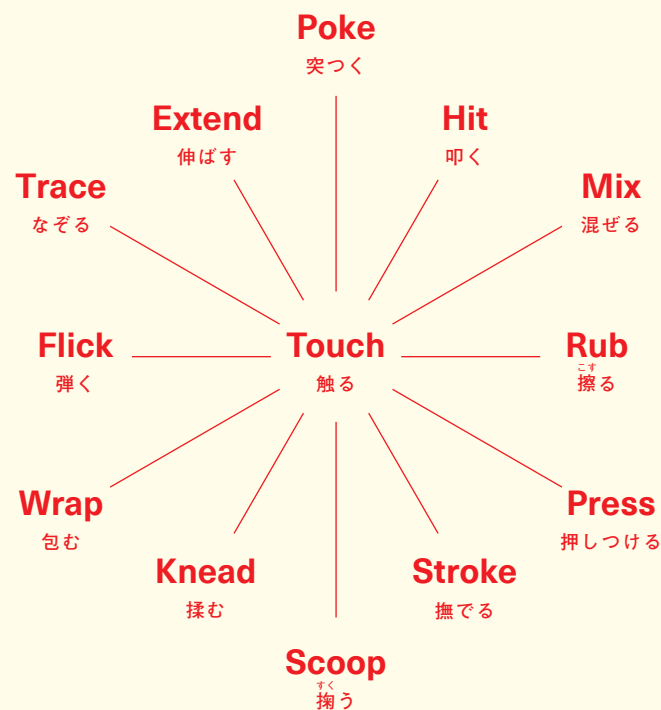
本来、actionを「体験」と訳すのは間違いであるが、

ここで意味しているのは「ふるまい」を通して情報を手に入れることである。

見ているだけの状態を脱し、能動的に世界を知覚することで、観察の幅が広がる。

## Way of Perception

知覚の方法



「体験」は身体化される知

旅先で日記をつけたいようになるように、多くの「体験」は文章化される。しかし、何かに触れたり、曲げたりした感覚を言語で表しきることはできない。「どのような触り心地であったか」を比喩的に表現すれば、その時点で体験は改変されている。当然、ある物体に触ったときの感じ方も各人によって異なるはずだ。あらゆる「体験」は個人の中に残される。18世紀の知識人たちがこぞって「グランドツアー」へと旅立ったのも、現代の私たちがわざわざ海外へと出かけるのも、そこにしかない何かが我が身にもたらす経験を期待してのことだろう。

チャンネルの切り替え

視覚・触覚・嗅覚・聴覚・味覚の五感を個別に体感したことがあるだろうか。通常、私たちは複数の感覚を同時に知覚する。目を閉じたり、鼻をつまんだりすることで感覚を一時的に分けることはできるが、意図しないと難しい。一方で、観察における視覚の偏重というのは、意図しないうちに感覚を切り離しているに等しい。分節しなければ焦点は定まらず、解像度も高まらないとしても、無意識のうちに他の感覚を使うことを忘れてしまうのは危険だ。視覚に障害がある人の行動に多くの気づきが含まれているのは、私たちとは異なる世界の見方をしているからである。その意味において、近年注目されるインクルーシブ（包摂的）なデザイン手法は、特定の誰かのためだけに向けられたものではない。意図せずチャンネルが切り替わった人々と共に考えることで、多様な経験から世界の可能性を共に考えるためのアプローチである。

立体の情報量

スケッチの段階では気がつかないことも、実際に模型を作り、あちこちから眺め触ってみるとアイデアが抱えた問題に気がつくことがある。触れられる状態にして初めて気がつくことは多い。それを知るプロのデザイナーたちは、アイデアを可能な限り早く試作して検証する。時には即興で素材を切り貼りし、アイデアを身体で検証する。3Dプリンターの利用も一般的になった。こうしたプロトタイプによる速やかな検証は「ラピッド・プロトタイピング」と呼ばれる。実際に立体を作り、多角的に対象を捉えることで、平面的に見るよりも多くの情報を手に入れることができる。「体験」は画像や文字の上では得られない情報をもたらす、検索の範囲を超えて情報をもたらす。「IKEA Hacking」のような改編行為も、素材や造形との触れ合いから生じる可読性に他ならない<sup>1</sup>。

1 IKEA hackers <https://www.ikeahackers.net> (最終アクセス日：2018年3月2日)

# 収集 Collection

「記述」や「体験」が言葉や経験として蓄積されるのに対し、

「収集」は視覚資料自体の蓄積を目的としている。

この非言語的な情報の個人的な蓄積が、観察者の創造の源泉になる。

## Engine of Collector

コレクターの原動力



ゼロからの創造という幻想

人が何かを考えたり作ったりするとき、全くのゼロからアイデアを生み出すことはありえない。20世紀を代表するデザイナーのチャールズ・イームズが「現実には、人はその道の先輩から影響を受けていることを認めないわけにはいかない」と表明しているように、誰もが何かしらの参照元があって制作ができる<sup>1</sup>。むろんそれは盗作や剽窃を意味するのではない。敬意や批判、その参照のされ方は様々だが、先行する製品は自然環境と同様、観察者を取り巻く世界の構成要素である。制作に必要なのは、そうした世界についての認識を蓄積していくことだ。

「作る」ために「集める」

小説家の後藤明生は、文学作品において「読む」と「書く」は千円札の裏表のような関係だと見立てた<sup>2</sup>。「見る」と「作る」も同様である。有史以来、形が形の直接的な発想源であった。レンブラントのような歴史的な画家たちも絵を描くために珍しい品々を集めていた。プロダクトデザイナーの多くは雑多な日用品の収集家でもあった。対して、「デザイン思考」はデザイナー自身が長期にわたって蓄積してきた非言語的な情報を軽んじている。色や形の問題を扱うデザイナーにとって、見た事を言語化する記述的な観察だけでは不十分だ。画像やモノそれ自体を造形的な情報源として収集することが、未来のアイデアの種となる。

自分のコレクションを作る

働き方研究家の西村佳哲の著作『自分の仕事をつくる』は、デザイナーや建築家などクリエイションの周辺にいる人々に「働き方」を尋ねたものだが、彼らのインタビューは様々な形態の観察に彩られている。なかでも八木保へのインタビューではデザイナーが物を集めることの重要性が明示されている。

彼のスタジオでは、普通ならカラーチップ（印刷用の色見本）を並べて色彩検討をするような場面で、まず森や街へ出かけ、木の葉や石やブリキなどを拾い集めてくるという。	そして拾ってきた素材をテーブルに並べながら、「こんな感じ」と、色や質感をめぐるデザイン作業を進めるという話を耳にしていた <sup>3</sup> 。
---	---

視覚情報を文字に変換してしまわないからこそ可能な検討作業だ。同じように、ファッションデザイナーの藤原大は「カラー・ハンティング」という方法を試行している。イッセイミヤケの2009年S/Sコレクション制作のために実際に南米のアマゾン

ンまでサンプル採取に出向き、現地の自然にカラーチップを重ねることで色を抽出した。自然の色を工業的に生産可能な「視覚言語」に変換する行為であったが、文字を介さず行われたことに意味がある。

### コレクションが人を作る

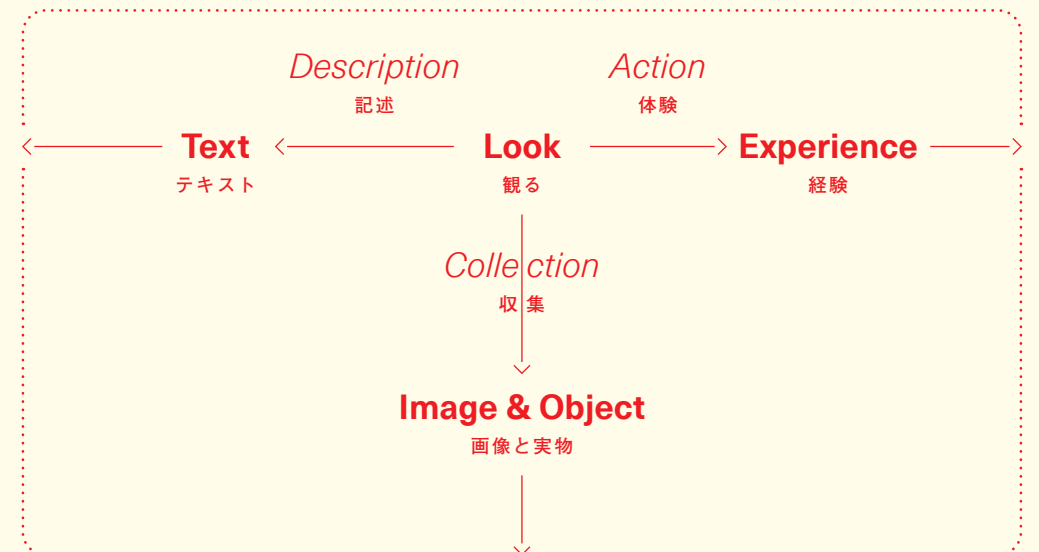
画像であれ現物であれ、モノを集めるという行為は自らの興味をあぶり出すことだ。好きなもの、良いと思うものを人は集める。自身の興味に従って視覚資料を集めることで、自分だけの造形の辞書を手に入れることができる。この非言語的な知識の収集と蓄積は、長期にわたり観察者の支えとなる。その意味において、観察は瞬間的なものではなく、造形者としての自己成型を促す活動と言える。

### コレクションを見返す

集めたものを定期的に見返せるのもコレクションの利点である。むしろ、それを怠るとコレクションを活かせはしない。美術史家のアビ・ヴァールブルクが「ムネモシュネ・アトラス」で試みたように、集めた写真やオブジェを並び替えながら、まだ見ぬイメージやアイデアを構築することでコレクションは生を得る。チューリッヒのデザイン美術館 (Museum für Gestaltung Zürich) が膨大な量の収蔵品の中から、現代のデザイナーに気になるものを編集的に選ばせて「My Collection」という展覧会を作っているのもそのためである。2009年に国立民族学博物館で行われた「千家十職×みんぱく 茶の湯のものづくりと世界のわざ」展では、千家十職という茶の湯道具制作の大家が博物館の収蔵資料に触発されて、実際に新しい作品を作り出した。コレクションを刺激的な発想の源泉とすることができれば、そこから未来を作ることができる。それは公的なミュージアムでも私的なコレクションでも変わらない。

- 1 Carla Hartman & Eames Demetrios, 100 Quotes by Carles Eames, Eames Office, 2007, p67.
- 2 松浦寿輝編「文学のすすめ」筑摩書房、1996年、6頁。
- 3 西村佳哲「自分の仕事をつくる」ちくま文庫、筑摩書房、2009年、17頁。

### 観察による知の拡張=自己成型



# 観察から発想へ

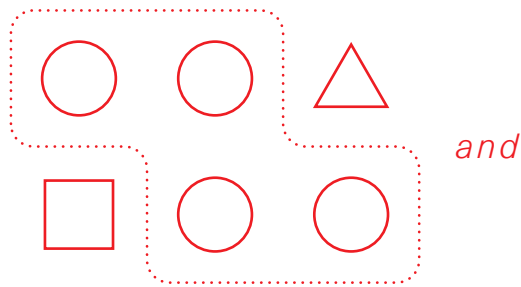
アイデアを得るという目的に向けて観察をより有意義なものにするために、ある時点で観察内容の分析や見直しを行う。最後に観察で得られた情報の役立て方を考えてみたい。

## Technique of Analysis

分析のテクニック

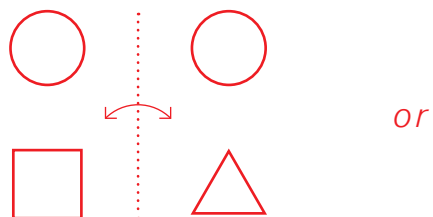
### Categorize

まとめる



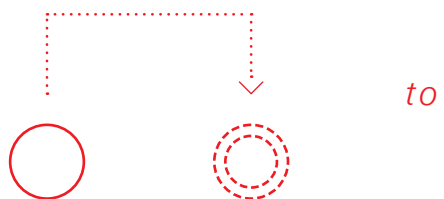
### Compare

くらべる



### Imagine

つなげる



観察を「観察する」

「マインドマップ」や「オズボーンのチェックリスト」など、いわゆる発想法に関する書籍が多くあるが、観察との関係において単純化すれば次の3つが中心になるだろう。観察の結果得られた情報を整理・分析することで、アイデアを導き出すための準備が整う。

分類：

関連する内容のファイルを一つのフォルダに入れるように、条件を決めて整理することで似通った要素や関係をもつ情報の集合を作り出す作業。「四角」や「黄色」のように外見の要素でまとめられる以外に、かき氷やアイスクリームなど「発しているメッセージ」や機能面からもまとめることができる。

比較：

人は複数の情報を比較することで、それぞれの特徴を認識する。カフェのインテリア調査が目的なら、何軒かに足を運ばなければならない。また他の業態の飲食店とも比べることも必要だろう。比較するための情報が増えれば理解も進み、それぞれの特徴を対比しながら言い表すこともできる。

連想：

何かを思い出すことも、発想につながる。観察結果からマインドマップ的に思考を広げることもあれば、実際に街を歩きつつ見る対象を転々として連想を繰り返す場合もある。連想にはその人の個性が強く表れる。「赤い車」を目にした際、ある人は「アニメ映画」を、別の誰かは「イタリア」を想像するかもしれない。観察における個性は、観察者がそれまでの人生で仕入れた知識や経験に支えられている。

「共通項」の定め方

上記の操作を行うには、複数の情報を関係付ける「ルール」を整える必要がある。この「共通項（2つ以上のものに共通する要素）」の設定の仕方に慣れることが、観察の結果をアイデアへと結びつけるためのポイントになる。例えば、「黄色」を軸にモノ进行分类しただけではそれ以上の広がりには限られる。「椅子」や「机」のような種類でも行き詰まる。「名詞」による分類は簡単だが、思考を広げるための共通項としては不自由である。「椅子」→「座る」、「黄色」→「元気が出る」のように、名詞の代わ

りに人間の行為や感情を軸に共通性を導き出す必要がある。広がりのある共通項を駆使して「フォルダ分け」が自在に行えるようになれば、アイデアを出すこと自体の苦勞は半減する。

### 「プレ・アイデア」という考え方

アイデアの数を出せないという悩みは、多くの場合、コンセプトとアイデアを分化できていないことに原因がある。コンセプトとは発想の母体となるルールであり、アイデアはそれに基づき策定される具体的な手段を指す。最初に「アイデア」を思いついた際は、まだコンセプトを自ら明文化できていないことが多い。直観で得られたアイデアを論理的に分節する過程を経なければ、発想の基準を自覚できない。最初に思いついた「アイデア」のことを「アイデア未満」という意味を込めて「プレ・アイデア」と呼ぶことにする。

観察 → 直観 → 「プレ・アイデア」 → 点検（分節） → コンセプト → 論理 → アイデア  
という情報の構造化と自己点検ができるようになれば、はじめの案に囚われることなく、自由にアイデアを作り変えていくことが可能になる。この構造主義的な発想のアプローチは、生物分類が種・属・科と入れ子構造を採ることに似ている。同時に、実現すべきことから大きく外れることもないので無駄がない。現実に発想法が役に立ち始めるのは、この段階に至ってからであろう。頭の中だけで考えずに観察を起点に活動する限り、この世界は枯れることのないアイデアの源泉となる。

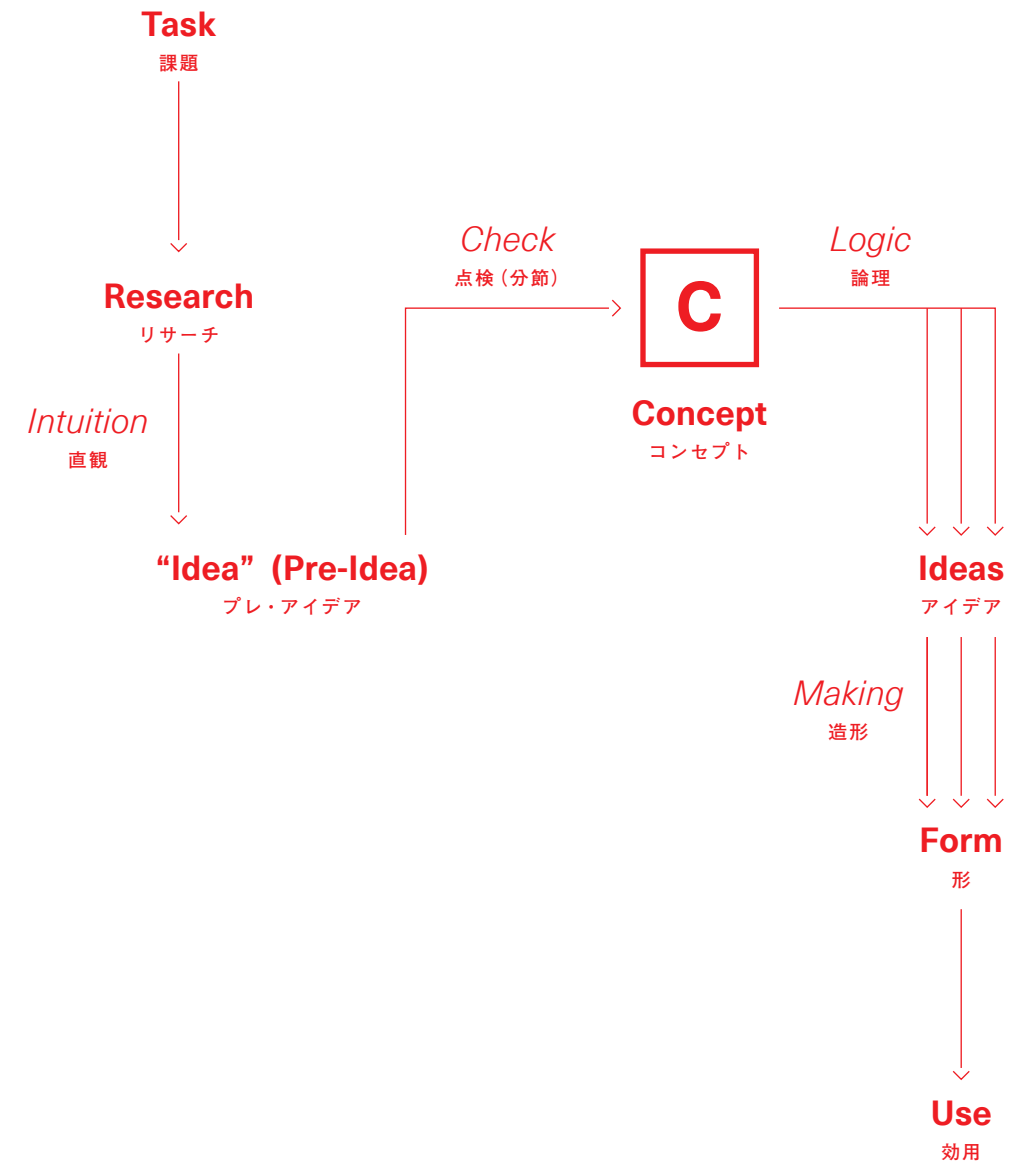
本項に関連して、デザインの初学者向けに次の2冊を紹介しておく。

- ウィリアム・リドウェル他『Design Rule Index デザイン、新・25+100の法則』BNN新社、2010年。
- エレン・ラプトン編『問題解決ができる、デザインの発想法』BNN新社、2012年。



## Construction of Concept

コンセプトの構築





展示  
観察のカガク  
「みる」から

観察のカガク  
「みる」から「つくる」の日常化

8.8 Tue. - 29 Tue.

展示

ゼミ終了後、講座内容の振り返りとゼミ内で行ったワークショップの成果報告を兼ねて、同名の展示会を下記日程で開催した。また、KIITO NEWSLETTER誌上で行われた本講座の関連企画で「収集」された物品の展示も行い、会期中の8月19日（土）には、講師2名によるギャラリーツアーも開催した。

会 期：2017年8月8日（火）～8月29日（火）  
休 場 日：8月14日（月）、21日（月）、28日（月）  
時 間：9:00～21:00  
会 場：デザイン・クリエイティブセンター神戸（KIITO）  
2Fライブラリ

入場無料  
主 催：デザイン・クリエイティブセンター神戸  
展示構成：久慈達也  
来場者数：583名

ギャラリーツアー：2017年8月19日（土）14:00～15:00  
参加者数：12名

成果展示：観察のカガク —「みる」から「つくる」の日常化—



アイデアは何もないところから魔法のように出てくるわけではありません。アイデアを導き、そこに適切なかたちを与えるためには、デザインする対象をあらゆる角度から観察し、解決へと向かう発見に繋げていく必要があります。デザインに必要な観察の力を手に入れるのは、実はそんなに難しいことではありません。好奇心を最大にして、まずは身の回りの日常に目を向けてみましょう。豊かな発想も自分らしいアイデアも、観察と発見の積み重ねから生まれます。+クリエイティブゼミ「観察のカガク」では、アイデアを生み出す力になる観察についての基本的な考え方や、表現へと繋がる発見の方法を学び、ワークショップを通じて「デザインのための観察力」を磨きます。

日 程：2017年7月5日(水)、12日(水)、19日(水)、23日(日)、26日(水) 全5回  
19:15~21:00 (23日のみ13:00~18:00)

場 所：デザイン・クリエイティブセンター神戸 (KIITO) 2Fライブラリ

講 師：久慈達也 (DESIGN MUSEUM LAB / デザインリサーチャー)

近藤 聡 (明後日デザイン制作所 / グラフィックデザイナー)

参加費：5,000円 (教材費含む)

参加人数：24名

主 催：デザイン・クリエイティブセンター神戸

スケジュール (全5回)：

7/5 第1回 オリエンテーション

観察の力とデザイン

色や形を扱うデザインという行為において、観察はなぜ必要なの？

7/12 第2回 ワークショップ1

みる→かく

つくるための観察 その1：みたものを言葉にかえること。

7/19 第3回 ワークショップ2

みる→やる

つくるための観察 その2：みている以上に引き出すこと。

7/23 第4回 ワークショップ3

KIITO周辺フィールドワーク

身近な日常を発見のフィールドにかえるトレーニング。

7/26 第5回 ワークショップ4

みる→みる

つくるための観察 その3：みたものをそっとしておくこと？

講 師：

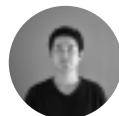


久慈 達也 くじ たつや

DESIGN MUSEUM LAB

デザインリサーチャー

1978年、青森市出身。東北大学大学院国際文化研究科博士課程を中退後、神戸芸術工科大学図書館研究員を経て、2012年にデザイン専門の展覧会企画・編集事務所DMLを設立。展覧会企画や原稿執筆のほか、デザインに関する講演や講座も担当している。<http://dm-lab.com/>



近藤 聡 こんどう さとし

明後日デザイン制作所

グラフィックデザイナー

1976年大阪府生まれ。神戸大学発達科学部卒業、IMI (インターメディアム研究所) 卒業。解くべき問題の発見を重視し、グラフィックを中心としたデザインによる解決を目指す。神戸芸術工科大学、京都造形芸術大学非常勤講師。  
<http://astt.jp/>



講座開催風景



今回の講座「観察のカガク」の前編にあたる+クリエイティブゼミ vol.14「発想のスタートライン」を開講したのが2015年のことでした。当時、大学で教えていた私は、学生たちがアイデアを出すことに苦労していると感じていました。そこで、「アイデアの出し方」を主眼に講義を組み立てることにしました。発想に時間がかからなければ、それだけ造形に時間をかけられると思ったのですが、方程式のような記号操作で構想されたものにはラッキーパンチ的な面白さはあっても、どこか小手先の遊びに終わってしまう危うさもありました。目の前の世界と頭の中が全く結びついていかないようなもどかしさを抱えつつ、その後もデザイナーと発想の関係について考えていくうちに、発想の前にある観察こそ「デザインの源泉」として重視すべきものであったと気がつきました。必要なのは「情報をどう操作するか」ではなく、「世界からどのように情報を取り出すか」ということだったのです。

一口に観察と言っても、この場合はデザインという造形行為において役に立つ実践でなければいけません。デザイナーが必要とする観察とはどのようなものなのか、試行錯誤が続きました。自分の発想の経路を振り返ってみたり、デザイナーによる日常観察のプロジェクトを調べたりする中で、言語化されない造形資料の存在が徐々に重みを増していきました。なかでもファッションデザイナーのリサーチ手法には大いに勇気付けられました。シーズン毎にテーマを設けて服を生み出す彼らの背後には、写真や生地見本、自然物といった、多様な媒体から成る視覚的な「コレクション」が存在します。カタチはカタチから生み出される。その実感を手にしてからは、文章、体験、造形、全てに目を配る観察論を構想する方向に舵を切りました。そして、行動の結果として手に入る情報の形態から逆算し、観察という行為を組み直したものが、本報告書で「クリエイティブ観察論」として提示した内容です。

末尾になりますが、講師の一人としてプログラム開発を供にし、グラフィックデザイナーの立場から意見をくれた明後日デザイン制作所の近藤聡さんと受講生の皆様に感謝申し上げます。

+クリエイティブゼミ vol.25デザイン編  
「観察のカガク」報告書

クリエイティブ観察論 ―観察による「自己成型」の試み―

編 著：久慈達也 (DESIGN MUSEUM LAB)  
デザイン：近藤聡 (明後日デザイン制作所)  
発 行：デザイン・クリエイティブセンター神戸  
発 行 日：2018年3月31日

問い合わせ先：  
デザイン・クリエイティブセンター神戸 (KIITO)  
〒651-0082 神戸市中央区小野浜町1-4  
TEL 078-325-2235 FAX 078-325-2230  
E-MAIL info@kiito.jp  
WEB http://kiito.jp/

本書の無断転写、転載、複製を禁じます。  
©2018 Design Creative Center Kobe All rights reserved.