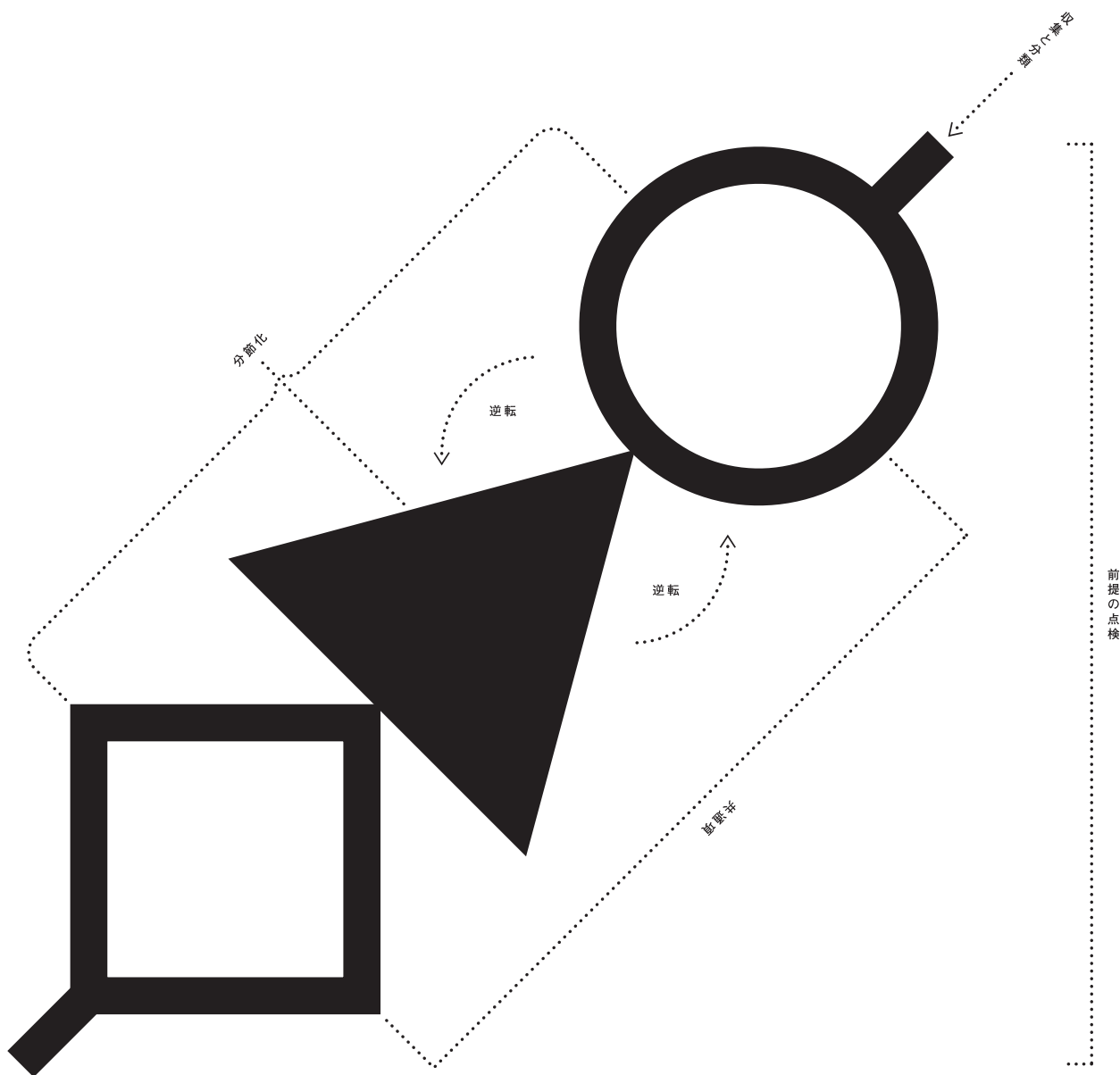


発想の スタートライン



目 次

はじめに 02

スタートラインに立つ前に..... 03

1. 前提の点検 07

2. 逆転..... 09

3. 共通項 11

4. 収集と分類 13

5. 分節化 15

参考図書 17

おわりに 19

発想のスタートライン講座概要 21

はじめに

デザイン・クリエイティブセンター神戸で開講された+クリエイティブゼミ・デザイン編「発想のスタートライン」は、デザインという行為における構想の重要性と観察の技法を改めて見つめ直してみingことを目的に開催された全5回のワークショップ講座です。

「デザイン思考」という言葉が様々な場面で使われているように、近年、デザインと社会の関係性が多様化したことによって、デザイナーは「かたち」を具現化する技能とともに、「何を」「どのように」作るかを考える思考力それ自体を求められるようになりました。デザインに「理由」を見つけ出すデザイナーの能力の根幹にある観察や発見の技法は、デザインの領域に関わらず、さらにはデザインを超えた幅広い分野で役立てられる可能性に満ちています。

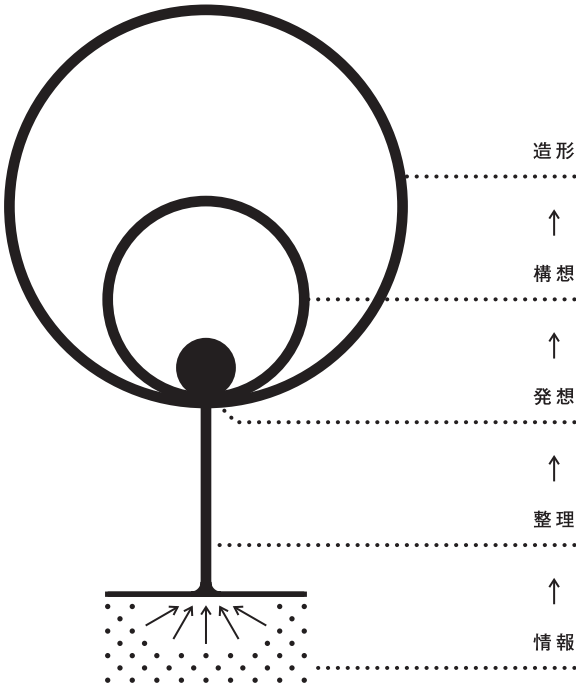
本報告書は、各回のワークショップの内容に基づきながらも、講座に参加していない人々にとって教科書のように扱えることを目指して、必要と思われる内容を加筆修正して編集されました。本稿を通じて、創造的な活動に興味をもつ多くの方と交流できれば幸いです。

構想から造形へ

デザインという行為は「構想」と「造形」の二つの側面から成り立っています。あるモノを制作するとき、「何を・どのように作るか」を決めるのが「構想（コンセプト）」であり、それを形にするための技能が「造形」の力です。手を動かして何かを作り始めるためには、まず自分がどんなものを作ろうとしているのかを理解している必要があります。しかし多くの場合、自分が作ろうとしている物事のかたちをはっきりと見通せてはいません。構想の作業は、デザインの対象について様々な角度から検証を加え、足りない知識を補いつつ、これから作ろうとしているものを他人に説明できる状態にしていくことです。

発想は構想の種

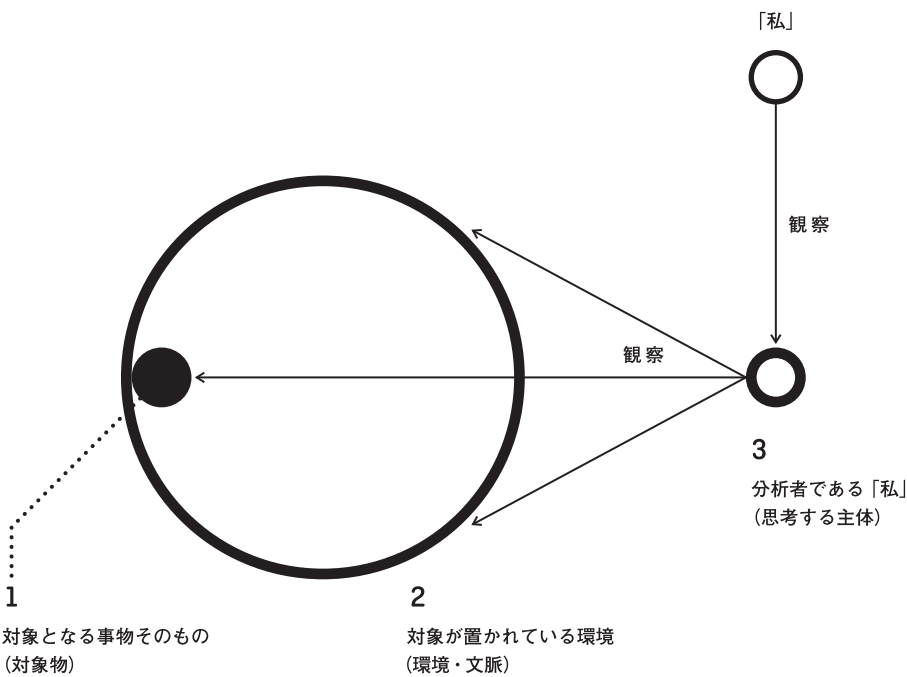
本講座では、構想の核となりうるアイデアを指して「発想」と呼ぶことにします。発想は一つではなく、数多く存在しますが、実際にデザインをする時には絞り込まれていくものです。デザインする対象が抱えている様々な条件を読み込み、発想を実現可能な状態にしていくことで構想が固まります。



発想のためのリサーチ

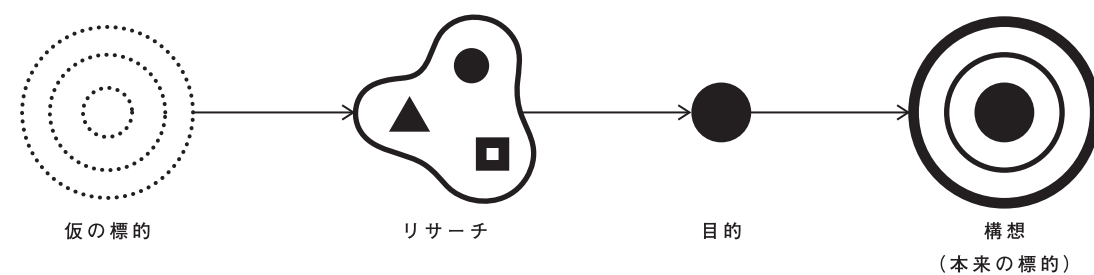
発想を得るには、対象に関する情報収集と分析、つまりリサーチが必要です。観察は、体験という五感を通した情報収集の方法です。ただし、過去に起こった出来事（歴史）など観察ができないこともあります。その場合、文字や映像などの資料による学習が不可欠です。リサーチの際、気をつけるべき点は次の三つに対する眼差しです。

リサーチのポイント



「標的」を見つけ出す

どんなに造形が優れていても、目的に沿うものでなければ、役に立つデザインを生み出すことはできません。「なんのために作るのか」を自問自答しながらリサーチを積み重ねることで、これから向かおうとしているデザインの道筋が、本来の目的に沿ったものなのか見極めることができます。しっかりとした構想を作るために、デザインの向かう先となる標的を見定めましょう。本稿でいう「発想のスタートライン」はその助けとなる考え方です。



1

前提の点検

当たり前を見直してみる

デザインを構想するためには、その対象が置かれている状況（諸条件）を読み解くことが不可欠です。ですが、時として対象を取り巻く多くの「前提」が創造の制約となり、目指すべきゴールから視線を遠ざけてしまいます。対象と向き合うとき、先入観や既知の情報に対して自覚的になれる手段を持っていると、デザインの道筋を適切な方向へと導くことができます。これまで疑うことなく行ってきた物事についても批判的な目を向ける意識を忘れないようにしましょう。

気付かぬ前提になりがちな例

- 慣習：「節分に太巻きを食べる」
- 技術：「ディーゼル車は環境に悪い」
- 論調：「子どもの学力が低下している」

参照 | → ② 逆転

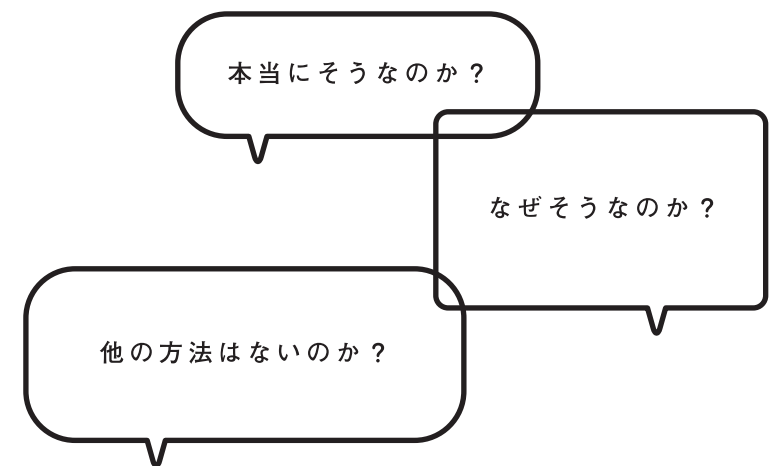
「前提の点検」のために

……> 自分の目で確かめる

自らの頭の中にある知識から考え始めると先入観に捕われてしまうことがあります。体験が可能ならやってみる。観察ができるのなら時間をかけて向き合う。どのような場合でも、自らの目や感覚によって確かめることによって、対象から有益な情報を受け取ることができます。

……> 「あえて」を考える

観察や実験を通じて情報が蓄積されていくと、対象に対する前提が徐々に形作られていきます。理解が深まったときほど先入観に捕われることなく、「あえて」と自分に言い聞かせましょう。批判的に考え続けることで、固定化していく思考に幅を持たせることができます。



2

逆 転

反対から見直してみる

発想の際に意図的に反対の視点から物事を点検してみることで、問題をより深く掘り下げることができるようになります。「反対」という言葉には、1. 物事の位置・順序・方向・状態などが逆の関係にあること、2. 「対」になるものの一方、という意味がありますが、ここでポイントとなるのは「対」の関係性に目を向けることです¹。「左・右」「甘い・辛い」という具合に、対になることから発想の拡がりを作り出すことができます。ただし、こうした二項対立的な問題の捉え方は、発想のヴァリエーションを容易に生み出すことができる一方で、対の軸線上にない問題を見逃す可能性もあるため注意が必要です。

¹ 三省堂『大辞林第三版』

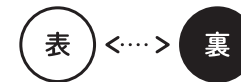
参 照 | → ① 前提の点検

exercise

- がっかりするプレゼントを考えてみる
- 雨の日に屋外で楽しむ方法を考える

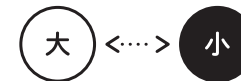
様々な「反対」

位置



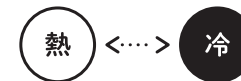
「表／裏」「内／外」などの位置関係

数量



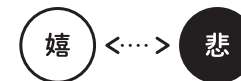
「大きい／小さい」「多い／少ない」「太い／細い」などの数量的関係

感覚



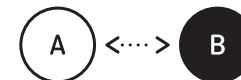
「熱い／冷たい」「甘い／苦い」などの感覚

感情



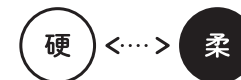
「嬉しい／がっかり」「嬉しい／悲しい」などの感情

可能性



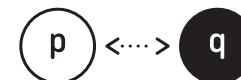
「メリット／デメリット」「賛成／反対」などの対象がもたらす二つの可能性

質感



「硬い／柔らかい」など素材に関するもの

記号



「真夏のサンタクロース」「劇団ひとり」など記号的な置き換え

3

共通項

似ているものを置き換えてみる

「似ている」とは二つ以上のものが、それぞれ同じような特徴を持って存在しているという状態です。全体が似ている場合もあれば、部分的に似ているだけかもしれません。デザインする対象の中に特徴的な要素を見つけたら、似た特徴をもつものを考えてみましょう。部分的に共通性がある場合は、二つのものの間でそれぞれの要素を置き換えてみることで、連想ゲームのように発想を拡げていくことができます。「似ている」ものを探す際には、姿や形、色などの外見上の類似とともに、性質や動作を示す機能面での類似点についても考える必要があります。

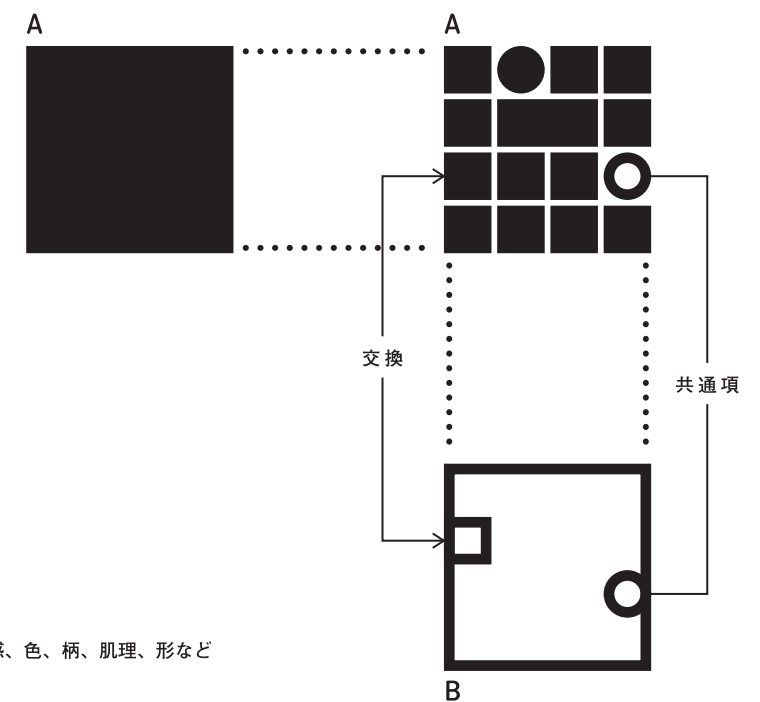
参照 | → ⑤ 分節化

exercise

- 「見立て」が行われている事例を調べてみましょう。
- 街並みの中から、顔のようにみえる部分を見つけ出してみましょう。
- 日常生活の中で本来の用途とは「別の使い方」をしているものを探してみましょう。

共通項の見つけ方

- 物事の特徴を一つ一つ考えてみる
- 同じ特徴をもつものを連想する
- 共通項となる部分以外を置き換えてみる



4

収集と分類

集めて見渡してみる

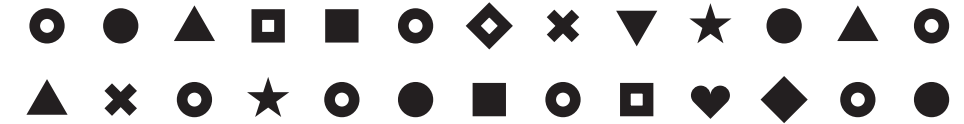
収集とはアイデアを考える土壌となる情報を増やすために不可欠な作業であり、集めた情報を自分の役に立つ状態にするための作業が分類です。情報の整理整頓には、マインドマップやKJ法などいくつかのやり方がありますが、どちらも「類似性」により仕分けするのがポイントです。「似たものは近くに」を意識して情報を並べ直してみると、一見同じように見えている物事の間に微妙な違いが見つかることもあります。また、一度並べた情報を再度点検してみると、それぞれの情報のつながり方にまた別の可能性があることも見えてきます。はじめに考えた関連付けにこだわらずに何度か情報を見直してみることで、情報が整理されていき、次第に発想の形が見えてきます。

参照 | → ③ 共通項

exercise

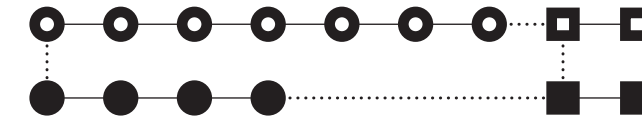
- 形が似ているものを集めて写真に撮って、自分だけの写真集を作ってみましょう。
- 「くっつける」「あたためる」など物事の機能や働きを表す単語について、思いつく限りの事例を集めてみましょう。

収集と分類のプロセス



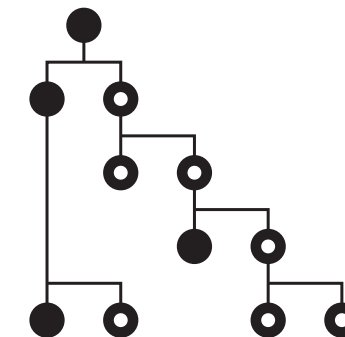
収集：えらび、あつめる

- 「類似性」を意識して、関係がありそうな情報を数多く集める。
- 少しでも関係ありそうなものは、情報としてストックしておく。



分類：似ているもの同士に分ける

- 微細な差違を意識して、似ているが異なる点を把握する
- 一番多い集合をさらに細かいカテゴリーに分けてみる。
- カテゴリー間の結節点となる情報を意識する。
- どのカテゴリーにも属さないものを取り込むことができる集合を考えてみる。



分類：並び方を考える

- カテゴリー間の関係性（上下／内包）を考える。
- 問題と照合して、優先順位をつける。

5

分 節 化

言葉を分けて考えてみる

「分ける」ことは、対象を正確に把握するための第一歩です。世の中の物事は、多くの情報が複雑に結びついた状態にあります。言語的にそれぞれの文節に分解することによって、それまで気がつかなかった要素や関係を発見することができます。「分節化」とは、ひとまとまりに見えている事象を細かな単位に分けていくことです。「どこに」「なにが」「どのような状態」で描かれているのか、「いつ」「なにを」「どのように」行ったのか、という事実を細かく記述していくと、個人の好き嫌いを超えて対象を理解することにつながります。分節した各要素については、その優先順位や、不可変の要素を考えることで、物事が果たしている役割（存在理由）を知ることができます。

参 照 | → ③ 共通項

exercise

- 一枚の絵を選んで、どこに何が描かれているのかを記述してみましょう。
- 日常生活の中で何気なく行われている「動作」をじっくりと見て、出来るだけ細かく動作を紙に書き出してみましょう。

言葉を分ける考え方

き
よ
う
ふ
の
み
そ
し
る

「文節」（意味のまとまりの最小単位）を意識する

- きょう ふの みそしる
- きょうふ の みそしる

「文節」の前後に隠れている情報はないかを考える

- 「きょうふのみそしる」を飲むのは誰か？

分けたら、優先順位を考える

- 「麴」「恐怖」のいずれも作られるのは「味噌汁」である。
味噌汁 > 麴・恐怖

交換可能なものと交換不可能なものを理解する

- 「麴」「恐怖」は交換可能な味噌汁の具材を示している。
「恐怖」＝「大根」 かもしれないし、別のものかもしれない。



.....
Hello World 「デザイン」が私たちに必要な理由

アリス・ローソーン（石原薫訳）
フィルムアート社 2013 年
ISBN：9784845913091



.....
ムナーリのことば

ブルーノ・ムナーリ（阿部雅世訳）
平凡社 2009 年
ISBN：9784582834482



.....
ファンタジア

ブルーノ・ムナーリ（萱野有美訳）
みすず書房 2006 年
ISBN：9784622072096



.....
Low Cost Design

Daniele Pario Perra
Silvana Editoriale 2010 年
ISBN：9788836616657



.....
Sarah Illenberger

Robert Klanten & Floyd Schulze
Gestalten 2011 年
ISBN：9783899553857



.....
まばたきとはばたき

鈴木康広
青幻社 2011 年
ISBN：9784861523212



.....
Object Categories

Pekka Harni
Aalto University School of Art and Design Publication Series B96,
Otava Book Printing 2010 年
ISBN：9789526000299



.....
西洋美術史入門

池上英洋
ちくまプリマー新書 174 筑摩書房 2012 年
ISBN：9784480688767



.....
知の技法

小林康夫・船曳建夫編
東京大学出版会 1994 年
ISBN：9784130033053



.....
絵と言葉の一研究

寄藤文平
美術出版社 2012 年
ISBN：9784568505078



.....
生物から見た世界

ユクスキュル、クリサート（日高 敏隆、羽田 節子訳）
岩波文庫 2005 年
ISBN：978-4003394311



.....
7:14

中村至男
金羊社クリエイティブワークス 2012 年
ISBN：9784907067007

おわりに

創造の手法を記した偉大な先達の一人に、イタリアのブルーノ・ムナーリがいます。本講座の各回の内容を決めるにあたっても、彼が「ファンタジア」という言葉で説明した内容に多大な影響を受けています。同時に、記号論や構造主義的な考え方を発想の技術としてデザインの分野に応用することも試みました。デザインを作り上げるためには、モノの形それ自体とともに言語によって形作られる「情報」が練り上げられないといけません。アイデアを出すプロセスを自ら言葉にできるようになること、それが本講座の本来の目的であったともいえます。

講座の内容を考える際に、気をつけた点が二つありました。一つには、グラフィックやプロダクトのようなある一つのジャンルに限定した話題にはしないこと、もう一つは、線や色といった造形の問題を扱わないこと。この二点を意図的に避けることで、デザイナー以外にも活用できる発想のスタートラインを考えられるだろうとの狙いがありました。全5回という短い時間では十分に内容を消化できなかったかもしれませんが、書店等に足を運べば発想法に関する書籍を数多く見つけることができます。様々な書籍を手に取りながら、引き続き「発想のスタートライン」を意識し続けてくだされば幸いです。



講座風景

講座概要：

デザインをする際、対象をどのように把握するかによって、発想の行く末に劇的な差が生まれます。デザインと社会の関係性が多様化した現在、デザイナーに求められるのは「かたち」を具現化する技能とともに、「何を」「どのように」作るかを考える力です。手を動かし始める前に、あらゆる角度から対象を観察してみることで、デザインが向かうべき標的がみえてきます。今回の+（プラス）クリエイティブゼミでは「発想のスタートライン」をキーワードに、デザインを導く道標となる観察の力についてじっくりと考えました。

日 時：2015年2月25日～3月25日 毎週水曜日 19:15～21:00 全5回

場 所：デザイン・クリエイティブセンター神戸（KIITO）

講 師：近藤 聡 グラフィックデザイナー（明後日デザイン制作所）

久慈達也 デザイン・リサーチャー（DSEIGN MUSEUM LAB）

参加費：2,500円

対 象：デザイナー、学生

参 加：26名

持ち物：ノート、筆記用具

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：

2 / 25 オリエンテーション…前提を点検してみる

3 / 4 逆転…反対のことを考えてみる

3 / 11 共通項…似ているものを置き換えてみる

3 / 18 収集と分類…集めて見渡してみる

3 / 25 分節化…言葉を分けて考えてみる



近藤 聡 こんどう さとし
グラフィックデザイナー
明後日デザイン制作所 代表

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。



久慈 達也 くじ たつや
デザイン・リサーチャー
DESIGN MUSEUM LAB 代表

1978年、青森生まれ。東北大学大学院国際文化研究科博士課程中退。社会の表象としてのデザインプロダクトに関心を持ち、展覧会企画や執筆を行う。神戸芸術工科大学非常勤講師。

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（KIITO）

発行年：2015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/

KII+O: