

やさしい

デザインの

理論 50

観察・記録から発想へ

産業技術大学院大学 創造技術専攻 特任教授 福田哲夫

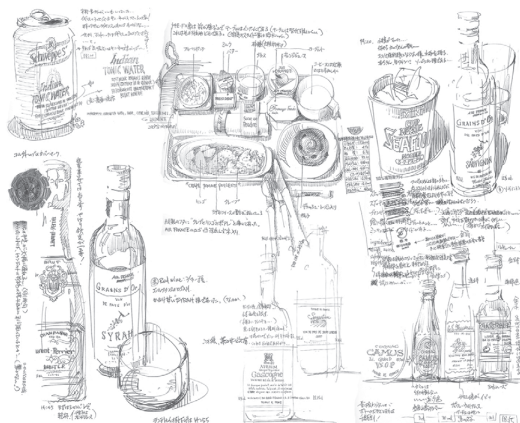
1 観察眼を養う

1) 感動体験の蓄積が発想を豊かにする

感動体験の記録とは、観察眼を養うことにつながる。文章に用いる約物の中でインテロバンク(？: 感嘆修辞疑問符)の意味する概念は、意外性のある感動体験であり、それに続けて何故だろうという疑問に置き換え、分析し理解する科学的な取組姿勢のことにある。とすれば、まさにデザインプロセスそのものであり発想を促す原動力として大切にしたい[図1][図2]。



●図1 興味本意でも感動体験を記録する癖をつける



●図2 旅の記録を通じて観察眼を養う

2) 観察結果を即座に記録する極意は“構造化”

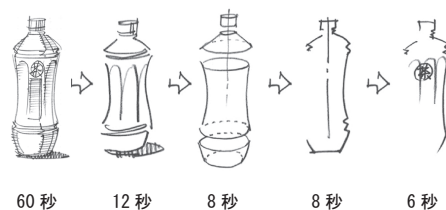
発想の原点には観察がある。観察結果をスケッチ

するということは、特徴を瞬時に捉え、構造化、抽象化の過程を経て、観察対象物の本質を浮き彫りにすることである。部分的な表現でも構造化の過程で発見した特徴であれば全体の理解につなげることは可能となる。

[図3]は、描画時間を区切り、徐々に秒数を減らしながら行なう描画訓練法である。10分位からはじめて序々に時間を短縮していくが、10秒以下となってもその特徴は残りながらなお“解る”そして“伝わる”表現となっている。興味深いことは、最初の観察で描かれたものより、2回目に描かれたものの情報量が多いことだ。

一度見たことは記憶され、見なくても描けていることがわかる。

このように精密描写から単純化への訓練は、観察による全体の構造化を促し、造形プロセスを理解する効果が期待される。



●図3 観察→構造化→単純化→抽象化の描画訓練

2 “観察スケッチ”が発想の原点

1) 観察と描画の繰り返しから…孵化を待つ

ジェームス・ウェブ・ヤング著『アイデアのつくり方』(参考文献5)に発想の五段階がある。第一段階は一般的知識を含む資料の収集、第二段階は資料の咀嚼とある。その後の第三段階は問題を忘れる