

デザインにおける審美性と創造性

東京工業大学大学院 社会理工学研究科 価値システム専攻

○ 小川 容子, 住住 彰文

1. はじめに

認知科学的アプローチは、美的認知や創造性を探る上で有効である[1][2]という試みを受け、デザイン過程において、おもに審美性、創造性がどのようなメカニズムで機能しているのかを探る。

2. 目的

デザイナーが“創造的デザイン”を生み出すプロセスを明らかにする



デザイナーの創造性を計算モデルとして実現する

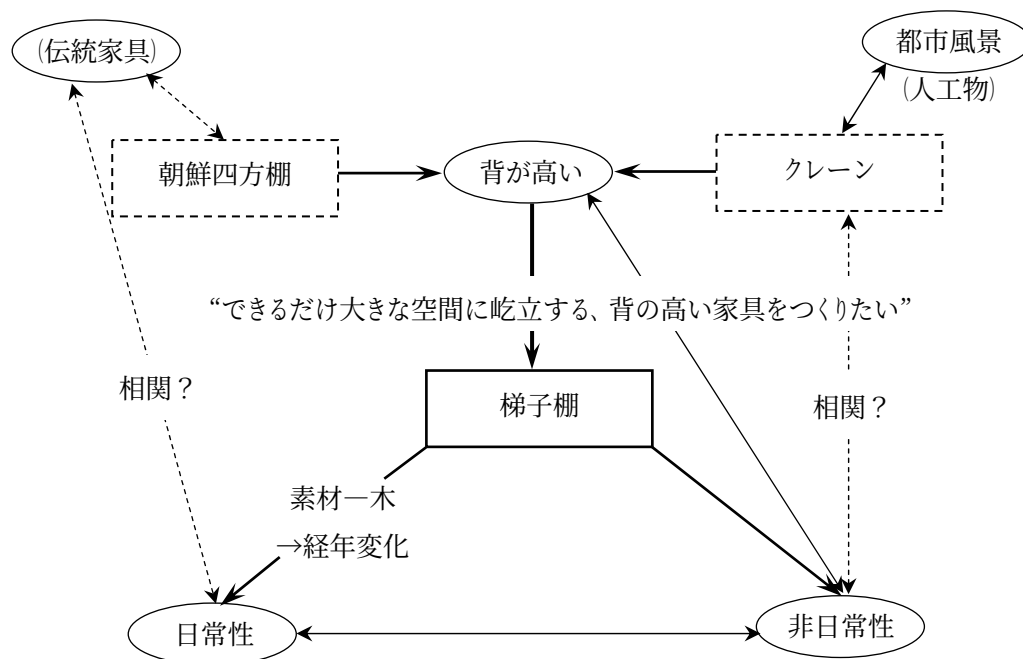
3. 方法

- プロダクトデザインを対象として扱う
- デザイナーの認知活動を焦点とするため、作品に対してはデザイナーの視点から捉える
- 審美性、創造性の内容はデザイナーの言説をもとに、“ことば”による表現、知識操作の面から説明を試みる

4. “作品をめぐるデザイナーの言説にはどのようなものがあるだろうか？”

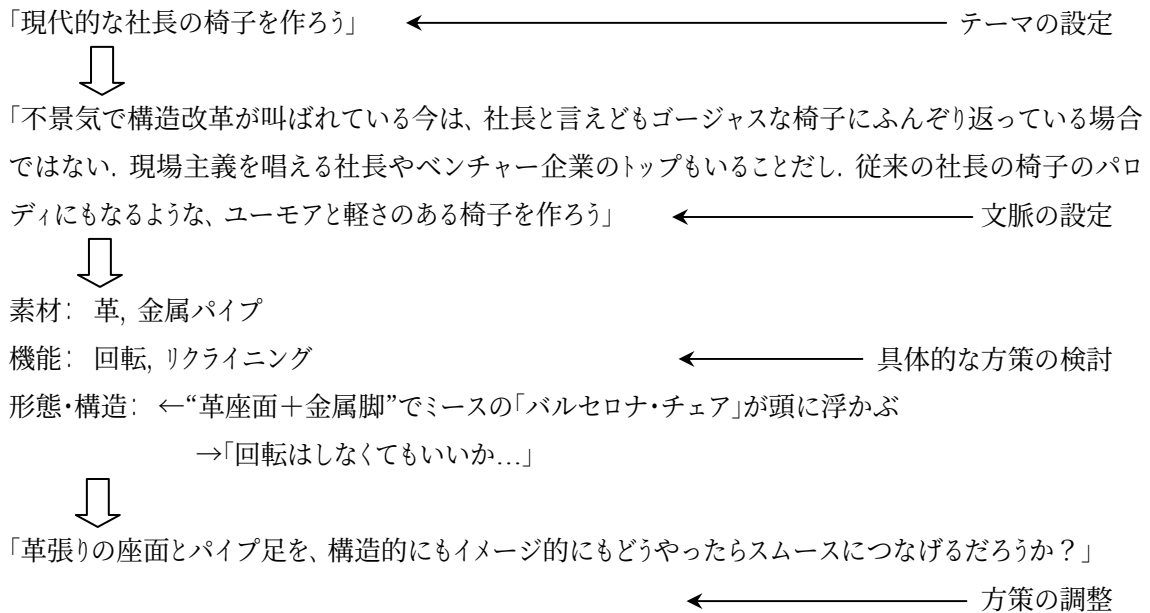
● 作品「梯子棚」をめぐる“ことば”

※カッコ内、付記

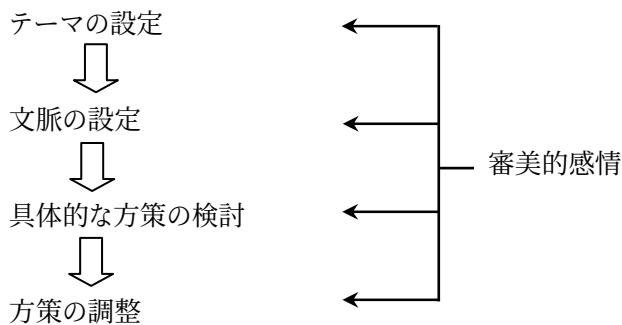


(図.1) 梯子棚 1972 / 大橋晃朗 (おおはし・てるあき) [3]

●初心者デザイナーによる試考



この試考におけるプロセスは、合理的に作品をつくる際のプランニング方法として有効である[4].



(図.2) 概念レベルでのデザイン過程

それぞれの段階において、デザイナーの審美的感情が機能していると考えられる (e.g. テーマの設定段階における“現代的な社長”のイメージ、文脈の設定段階における“軽さ”の概念など).

cf. 審美的感情は、対象物の質によって喚起される感情である[2].

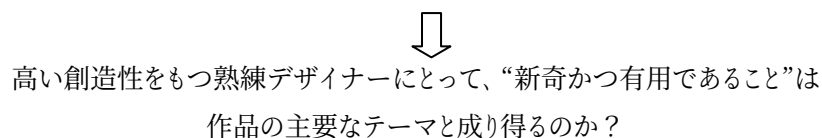
■質の認知に関わる要因

新奇性: 既存の概念・方法論に対する挑戦基準に達しているか?

完全性: デザイナーのもつ完全基準に達しているか?

多面性: どこから見ても完全か?

cf. 創造性は新奇な創造物が有用性を持っている時のみ達成される[5].



参考文献

1. 小川, 徃住, 「デザインの創造過程と認知的デザイン史」, 第 2 回日本感性工学会大会予稿集 2000, p.225, 2000.
2. 徃住, 小川他, 「審美的感情の微細構造: 文学鑑賞過程における分析」, 第 2 回日本感性工学会大会予稿集 2000, 2000.
3. 大橋晃朗, トリンキュロ, 住まい学大系/052, 住まいの図書館出版局, 1993.
4. 小川, 徃住, 「創造的デザインの認知過程—デザイナーの信念システムに基づくデザイン方法論」, 日本デザイン学会誌, 第 47 回研究発表大会概要集 2000, p.356-357, 2000.
5. Moorman, Ram, “Creativity in Reading”, Understanding Language Understanding: Computational Model of Reading, 359-393. The MIT Press, 1999.