

# FILING

混沌のマネジメント

株式会社竹尾——編

織咲誠 原研哉+日本デザインセンター原デザイン研究所——企画／構成

## 脱・整理術

創造のためのファイリング。情報を活性させる方法とは

定価：3,500円(本体：3,333円+税5%)

宣  
伝  
会  
議

机の上を  
片付けては  
いけない

身の回りの仕事環境から苔のように、  
あるいはカビのように興味というものが培養されてくる。  
そこにどう水をやり栄養を与えていくかということ。

# 2

## ほしい情報にたどり着くための インターフェイス

An Interface that Lets You Find the Information You Need

探す行為の意識と無意識。

「必要な情報が、失われず何とか出てくれば、それでよい。

完璧で美しいシステムをつくる必要はない」——野口悠紀夫「超」整理法」より

Consciousness and subconsciousness demand the pursuit of information.

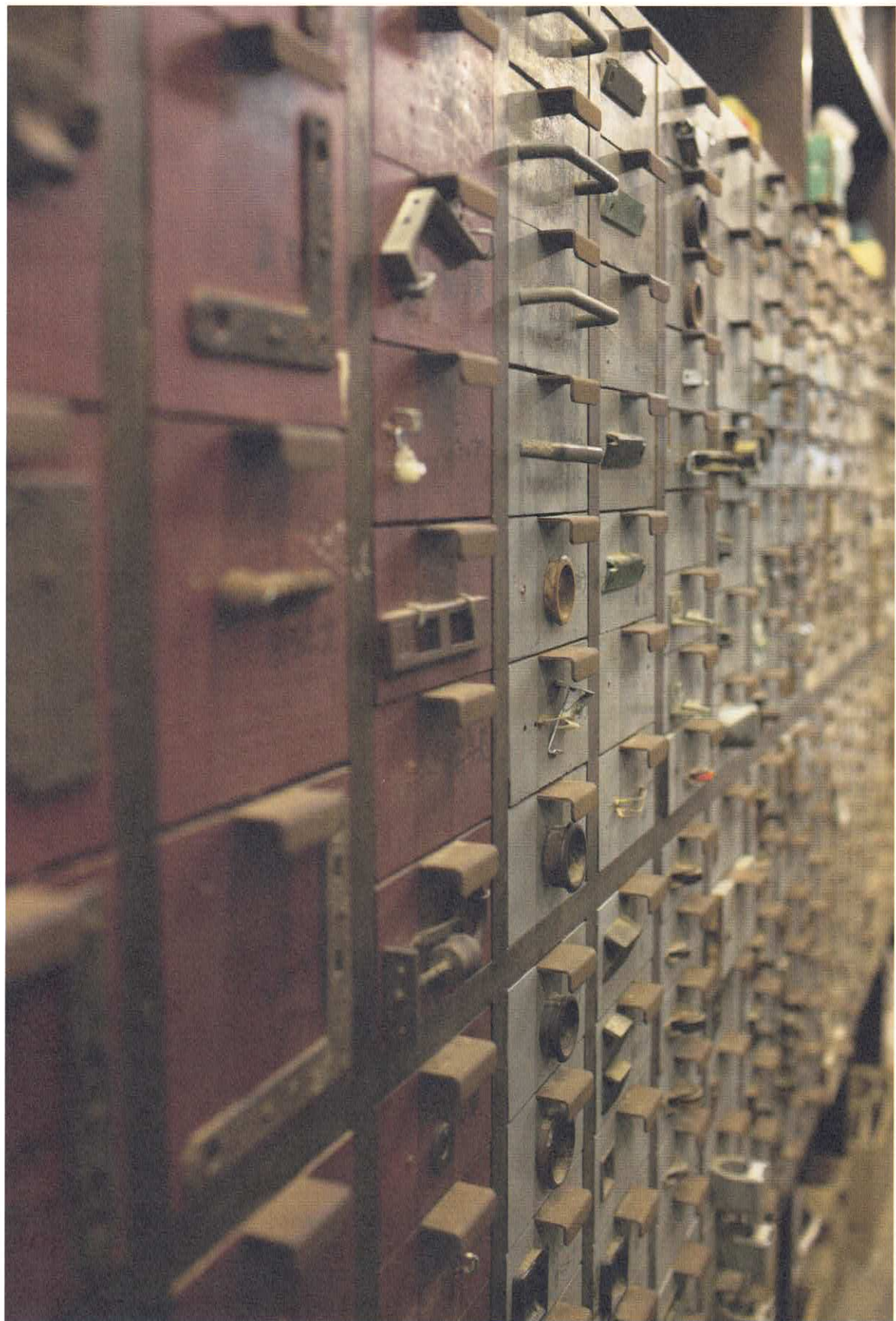
“If the information you need can somehow be found intact, it’s good enough. Don’t bother creating an aesthetically perfect and flawlessly arranged system.” —— “Transcending Filing”, by Yukio Noguchi

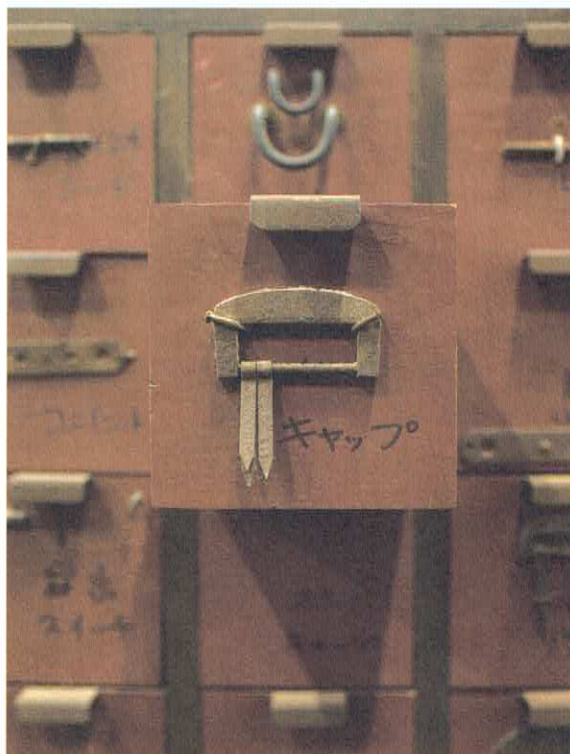


### 昆虫標本 | 集積された実物の驚異

東京大学総合研究博物館の昆虫標本。精密な手作業の痕跡に圧倒される。昆虫研究の魅力の一翼は「標本」が担っているかもしれない。ラベルのフォーマット、虫の止め方、ピンの差し方に厳密なルールがあり、それが標本のインターフェイスとなっている。標本箱はベニヤ板の寸法を元にユニット化されている。







### 引きだしに中身の实物を貼る | 木工所の引きだしとボタン屋の箱

中身が一目で分かる明快的インターフェイス。古い木工家具を修理する際に必要な古い金具を収納する木工所（桜製作所）の引きだし。引きだし一つ一つの正面に实物の金具を貼り付けている。引きだし一つに金具一つが鉄則。同じ原理が、ボタン屋の箱にも観察できる。

### Original objects attached to the drawers | Drawers at a woodworking plant and boxes at a button manufacturer

Illustrative interface allowing for a glimpse of the drawer's contents

Here are the drawers at Sakura Seisakusho, a woodworking plant. They hold old iron furniture fittings for repairs. Originals are fixed on the individual drawers, and the rule is to keep a single type of fitting in each drawer. The same principle is observed in the boxes of a button manufacturer.





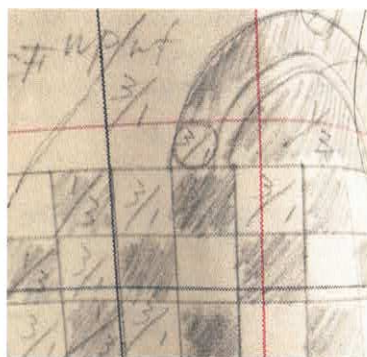
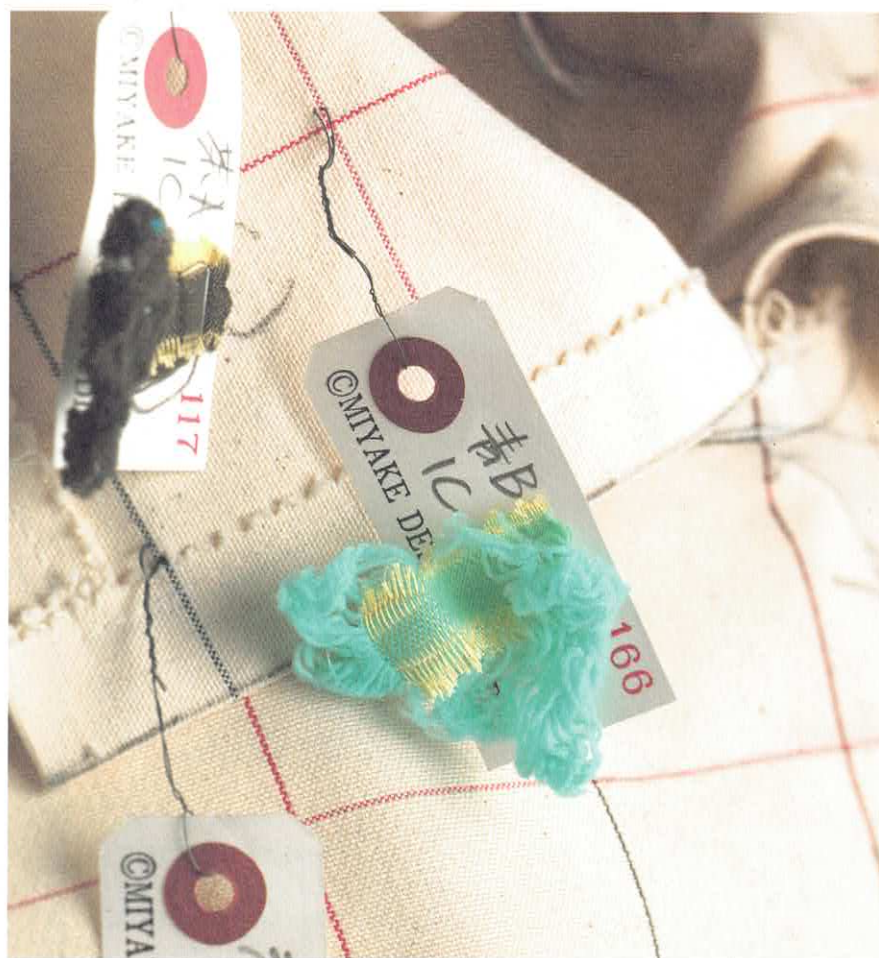


#### 試行錯誤のファイル | A-POCのトワル

服飾デザインの世界には「トワル」と呼ばれるラフ・モデルのようなものがある。デザインを決定するまでの試行錯誤の過程がそこに記録されている。ここで紹介するのはA-POCのトワル。左の商品を製作するためのトワルが右の写真。使用する糸の色、模様が入り方、絞りの具合など、トライ・アンド・エラーの記録をいつでも引きだせるインターフェイスである。

#### Trial and error file | A-POC toile

Fashion designers use a rough fabric model called a "toile" to develop their ideas. Through trial and error, the toile is marked, manipulated and tagged until the design is finalized. The A-POC toile on the right was used to create the dress on the left. The toile serves as an interface to record thread colors, patterning, gathers and so on.



#### 情報は見出しをつけてはじめて情報になる | マテリアルを記録する

写真上は使用する糸と織りのサンプルが、紙と針金の荷札タグにホチキスで留められたもの。下段・右は鉛筆で描かれた模様のパターン。下段・左は袖の絞りの具合が試されている。試行錯誤の集積にどう見出しをつけ、記録し、保存するか。物質とクリエイティブのダイナミズムがここに読みとれる。

#### Information needs to be indexed | How to record materials

A pencil-drawn pattern. Thread and fabric samples stapled to wired shipping tags. A gather specified in a sleeve. How can you index, record and store accumulated trial and error? Here we see the dynamic interaction of materials and creativity.