The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	物事を生みだす枠組みをデザインする
Author(s)	久保田, テツ
Citation	Communication-Design 特別号. 2016, 1, p. 190-199
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/55661
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

INTERVIEW 04

Tetsu Kubota × Naoki Homma

物事を生みだす枠組みをデザインする

久保田 テツ

聞き手：本間直樹

PROFILE

久保田 テツ ｜ Tetsu Kubota
アート部門　特任准教授

1995 年より都市空間、文化施設、現代美術のドキュメンテーションと支援に関するメセナ事業運営に携わる。2000 年より早稲田大学メディアネットワークセンターで web や映像を活用したメディア実践教育に従事。映像作家、音楽作家としても活動を展開中。

プロとアマの垣根を超えて

―― 久保田さんはアート部門で映像を中心としたメディアデザインの分野を担当してこられました。まずはメディアデザインというものに興味を持たれたきっかけや経緯を伺えますか。

思い返すと小学 6 年生の頃でしたか、YMO（イエロー・マジック・オーケストラ）が流行りました。実はその影響が強いのです。YMO の音楽自体というよりも当時の音楽文化に惹かれ、さらに音楽に限らず当時流行っていたニュー・アカデミズムにも傾倒しました。当時は中沢新一や浅田彰、ジャック・デリダなどといったテキストの人脈と、音楽や美術や建築といった人脈が互いに専門領域を超えてつながっていく感じに惹かれていったのです。

―― 1980 年代ですね。

「ニューウェーブ」や「ニューアカデミズム」と称された時期です。その頃に知り、そして一番惹かれたのは、ビデオ・アートの開拓者と言われているナム・ジュン・パイクという現代美術の作家で、彼のようになりたいと思ったのが中学生ぐらいの時です。「そのためにはビデオに触れられるところに行かないと」と進路を考え始めた頃、ちょうどビデオを扱う大学が神戸に新設されました。

―― 木ノ下智恵子さんのご出身と同じ神戸芸術工科大学ですね。

ええ。それでとにかくその大学へ入ってビデオをつくり始めたのです。ただ、当時は単純に映像をつくりたいということだけで、アーティストになりたいとは思わないままに卒業しました。個人的にちょうどパンクの影響も強かった時期で、プロのアーティストとアマチュアのアーティストという垣根を揺さぶるタイプの人たちに惹かれていたことが理由です（笑）。それで大学を出て 1 年間フラフラしていたところ、たまたま声をかけられて入ったのが大阪のシンクタンクでした。そこはアート好きなボスがいる会社で、行政や自治体の事業やプロジェクトの中に文化芸術を埋め込んだり、現代美術をサポートするメセナ活動をしたり、神戸の震災復興団地の中でアーティストとワークショップをしたり、といった活動をしていました。

そこでは僕は、多くの時間、企画書を書いたりして過ごしました。それ自体とても勉強になったし、先端的な現代美術にも触れられてすごく刺激がありました。一方で、高名で実力のあるプロのアーティストによるワークショップを通してまちの人に何かを教えたり一緒につくったりというプロセスに行政が安心するような風潮に疑問を感じることもありました。お年寄りや子どもが集まってアーティストを囲んでいるような、平和（に見えるよう）な構図を常に求める公の方法に微妙なわだかまりを覚えたのです。

アーティストが美術館を出てまちの中でいろいろな人と交わりながら作品をつくるのが顕著になりだしたのは、日本では 90 年代初頭からですが、それ以降、アーティストが関わりなが

ら、まちづくりのプロセスの中に住民参加のワークショップと呼ばれるような形でイベントを組み込んだり、できごとを設計する人とそこに参加する人が共同作業するような風景が、比較的ポピュラーになっていったのです。僕は、そういう動き自体は面白いと思いつつも、どこかわだかまった感覚が消えないまま 7 年勤めてその会社を辞めました。その後、2002 年から早稲田大学に非常勤で勤めることになりました。学生に何かをつくらせてみると結構面白いものが返ってくる、という実感を得たのはこの時期です。そこでは映像をつくることもあったし、web ページをつくることもあったし、機械を使ったものづくりを授業の中で比較的多くやりました。また、当時は非常勤だけでは食べられなかったのでテレビコマーシャルや CS 番組の音楽などをつくったりしていました。

―― CSCD に来られたきっかけは？

そうこうしている頃に、鷲田清一さんからお誘いを受けました。その時の鷲田さんのリクエストは、いろいろな表現に学生を触れさせたいということと、その手法として、学生自身が表現に関わっていく仕掛けをプログラムとして提供してくれないかということでした。それは早稲田でやっていたことの延長として考えられるし、一方的に知識を与えるよりも何か生みだすほうが面白い、なにより僕自身が楽しめると思ったのでお引き受けしました。2004 年の秋ぐらいだったかと思います。

違和感を感じる表現の試み

―― CSCD へ来られるにあたり、鷲田さんからは具体的に何と口説かれたのですか。

はい。「学生をアートに巻き込んで欲しい」と。「巻き込む」というのは、単にアートを観るとかアートの現場を知るということだけではなく、何かをつくったり、つくったものをもとに学生同士で話し合ったり、より深い関わりを意図されていると感じました。たとえば「大学の中で学生の作品の展覧会などもやったらいいと思っている」というようなこともおっしゃっていましたね。

CSCD に入ってしばらくして鷲田さんから「自分の授業の中でまず学生が何かをつくって、それを皆で見て考えるということを試みたいから一緒にやってほしい」と言われました。僕の守備範囲はメディアですから、「動画や写真を使ってこういうことができます」と提案したら、「面白い、それをやろう」と。結構面白かった試みとしては、鷲田さんの車の中にお互いに知らない男女二人をいきなり放り込み、フロントにビデオカメラを置いてドアを閉め、カメラを回しっぱなしで 10 分間放置するのです。それでその間にどういう会話が生まれたかを見るという暴力的な……（笑）。

―― まるでリアリティ番組のようですね。

あるいは、当時すでに皆が持っていた携帯電話を使って自分の日常の風景を写真に撮り、それを織り交ぜながら自己紹介をするということもやりました。言葉だけでなく、撮った写真を見ながら、皆で「この人はどのような人間なのだろう」と考えたのです。ビジュアルの素材を使うだけではなく、音で会話するという試みもありました。たとえば、本間さんと僕がそれぞれ出す音でお互いのことを推し量ってみる。すごく小さい音を延々流す人とか、突然音を発する人、あるいは音の種類などでその人を想像する。これをアートと言うかどうかはさておき、普段のコミュニケーションとは違う表現方法を用いて相手と交信してもらうのです。普段の大学生活の中では馴染みのないような「アウトプットに違和感を感じる表現」をひたすら学生にやってもらいました。

―― そこにはどういう意図があったのですか。

ちょうど CSCD ができた頃から、社会におけるコミュニケーション能力の必要性が頻繁に言われだして、コミュニケーション障害というような言葉も耳にするようになりました。そこで要求される一般的な意味でのコミュニケーション能力とは、相手とスムーズに話ができるとか、自分が思っていることをよどみなくプレゼンテーションできることでした。でも本当にそうか、と。人はまったく経験したことがないような場において、戸惑いや違和感を感じたりするものです。そして、その時に人は何に戸惑い、何に違和感を感じるのかについて、改めて考えることがコミュニケーションを捉えることになると思うのです。でないと異文化理解とか不可能です。われわれの狙いは、そのような戸惑いや違和感を思惟的に実感する場を意図的につくることにありました。その壁を実感したうえでないと、他者を真に理解することにつながっていかないという経験の場を授業の中でつくっていたのです。

―― それはどなたのアイデアなのですか。

特に誰かのアイデアというわけではありませんが、僕がやっていた映像メディアなどを使ったワークショップでは根っこに共通するものがありました。映像はコミュニケーションを考えるのにちょうどよいメディアだと思います。

―― スムーズに運ぶものだけがコミュニケーションでないとしたら、最初、壁を感じてギクシャクしたり分断されていた状態はその後どうなるのですか。

どう表現したらいいかわからないのですが、たとえば先ほどの自己紹介にしても、１枚の写真を見せられて、「ここに写っているのはどんな人？」といきなり問われるような経験は、やはり誰でも戸惑うでしょう。その授業の中で鷲田さんがとても気に入っていた写真があったのですが、それは女の子が下を向いて自分の素足を撮ったものでした。皆でそれを見ながら「この

人は足がキレイなことを自慢している」とか、「自分の足で大地に立っているという力強さを感じさせる人だ」とかいろいろな意見が出てきましたが、最終的に撮った本人の自己紹介は、「痩せようとしてもなかなか痩せられないし、もっとキレイな足になりたいと思ってもなれない。こんな私ですがよろしく」というものでした。

その時もいろいろな見方があることを皆実感していましたが、そういった対話を積み重ねながら、鷲田さんも気になるアーティストの話や、老いや家族についての話などを、プチ講座のように挟んでいくのです。その多くは、人間の価値観や多様性などに基づいた問いをテーマにしているのですが、そうした中で自分が思っていた以上に一つの物事に対していろいろな見方があるということを皆何となく感じ始める。そういう空気は授業を重ねるごとに全体にできていきました。「何かを問われたときに自分なりに考えてしゃべらないといけない」というような感覚は共通して持つようになったのではないでしょうか。

── 自分なりに考えてというのは、どういうことでしょうか。

最初のほうは「下手なことを言えないな」とか、「上手く言葉にできないと格好悪いな」、「写真を見せてくれた人に失礼にあたるのではないかな」といったバリアを何となく感じていた人が多かったらしいのです。少なくともこの授業の中ではそういうバリアをいったん取り払った上で、「何を言っても構わない、何をどう感じても構わないので、ちゃんと自分自身の言葉に置き換えて表現する」ということを、ルールとして課したわけではないのですが、実践していったのです。

イノベーションのためのトレーニング

── 久保田さんはその後、ご自身の授業でも同じように実践されたと思うのですが、映像というメディアがもともと意図した目的にすごく向いているのか、それともたまたま久保田さんの近くに映像があったからなのですか。

映像が「記録」メディアであることと、たまたま僕が出会ったナム・ジュン・パイクというアーティストがメインの表現手段にしていたのがビデオだったからでしょうか。たとえば僕がすごく好きな彼の作品に、バイオリンを腰にくくりつけて地べたをずるずる這わせながらふらふら歩いているという一見わけのわからないものがあるのですが、そこでは紛れもなくバイオリンがガラガラガラと鳴っています。あるいはピアノをハンマーでたたき壊すというすごく残酷な映像でも明らかにピアノが鳴っていて、パイクがハンマーでピアノを演奏しているというふうにも受け取れる。そういう別の見方というか、人とは違う演奏方法があることを気づかせる。普通と呼ばれるものとは別の、オルタナティブな方法を見せつけられるんです。そういう気づきは僕たちの日常の暮らしの中でも見つけられますし、皆さんの周りでもパイクのような

変わった人がいるかもしれない(笑)。そして、そういった風景や人を映像で記録することによって、何度も再生しながら、複数でゆっくり見て話し合うことができる。お互いに感じたことや発見したことを口にしやすい状況がつくれる。そんな映像のメディア性が気に入っていて、映像を使っているのだと思います。

── 実際、阪大でビデオカメラを学生に渡すと結構面白いことをしてきたのですね。

彼らの撮った映像を見ていると、それが成功か失敗かということがなくなると言いますか、プロかアマか、あるいはアートかどうかといったことを超えた表現の面白さを感じるようになりました。つまり評価は見る側の問題なのです。見方次第でどうにでも変わってくる可能性を秘めているのが映像で、今やカメラを持てば誰でも簡単に表現することができるのも、映像の面白いところだと思っています。電気が必要だったり暗くしないと映せないという難点はありつつも、それぞれ自分が背景に持つ身体性をいったん無にする道具としては、映像は非常に優れていると考えています。

── 映像以外で、久保田さんが CSCD で核にしてやってきたことはありますか。

先ほどのパイクではないけれども、ちょっと身体の向きを変えることで違う見え方ができるということを意識化させることが一番の核になっていたと思います。それはたとえば本間さんとやった「サウンド・オブ・ミュージック」という、音を扱う授業でもそうでした。普通「音楽をするよ」というとピアノに向かったり既存の楽器の演奏を想定するのですが、そうでなくても音はいくらでも奏でることができます。そう考えていくと音楽そのものが「世の中どこにでも溢れているよね」というところまで見え方が広がっていく。世界をちょっとだけ広げたりとか、今まで見ていたメインストリームとは違うところにも同じように水が流れていることを意識させる。音だけでなくイベントや紙面デザインに関しても学生と協働したりしましたが、そこは一貫していたのではないかと思う。

── それは主に教育の面ですね。それはすなわち何を教育していることになるのでしょう。

おそらくイノベーションのための身体づくりです。準備体操をしていたのだと思います。物ごとを違う角度から眺め、新たに発見することがイノベーティブな発想の一番シンプルなやり方であり、考え方だとしたら、やっていること自体は何か直接的な成果に結びつくわけではないのだけれども、学生の基礎代謝に関わるような部分をトレーニングしていたような気がします。

── ダンスで言うと、どのダンサーでもいきなり踊りだすわけではなく、身体をほぐして自分の姿勢とか身体の特徴を自覚するところから必ず始めると思うのですけれども、このほぐす段階が久保田さんの言う準備体操ですね。その次のステップは？

自分自身が表現者たる人間であるという自覚を持って表現していくところにつなげることが次のステップだと思います。表現者というのは、アーティストという意味ではなく、すべての人に潜在的なものとして言っています。もちろん研究者だってそうです。

本当は、そういった潜在性にまで踏み込んで、執拗に自覚してもらうような時間をもっと持ったほうが良いのかもしれません。唯一そこにたどり着いていると思えるプロジェクトは、自分が関わった中では「知デリ」というプログラムでしょうか。あれはメンバーが入れ替わりつつも、今も自主的に学生たちが集まって企画を立て続けているのです。学生主体で継続されている奇跡的な事例です。

CSCD は所属する学生を持てないので、彼らが長居することはできません。つまり CSCD で得たものをそれぞれの専門の分野や領域に持ち帰らないといけないところが良いのかもしれない。けれどもマイナスでもあって、もっと自由に教員と学生とが時間や場を共有することができれば、お互いに表現者として少しだけ高いところにたどり着けたかもしれませんね。

伝えるデザインから人を巻き込むデザインへ

── CSCD 第 1 期の 2005 年から 2009 年まではデザインというものにすごく力を入れ、チームを組んでロゴをはじめとするデザインプロジェクトを展開しました。その一人として当時のことを少し振り返っていただけますか。

当初は僕を含めたの 3 人のスタッフで大学におけるデザインについていろいろ考えました。それはそもそも阪大の中になかったデザインに対する意識を根付かせたいという思いもありましたし、対外的にもデザインをきっちり考えているという姿勢を目に見える形で伝えることが CSCD という組織自体の大きな強みになるというのが 3 人の共通の意見としてあったからです。だからロゴをつくったりコンセプトカラーを決めたり、ポスターやチラシにもすごく力を入れました。それだけではなく封筒や名刺など対外的なツールでも使用するフォントを統一するなど細部まで気を遣いました。それが「筋道に沿って物事をつくってゆく」というような思想を表せるのではないかということもあったし、専門領域の異なる人たちが一つの枠組みの中で協働しているというコンセプトも伝えられるのではないかということもあったからです。

ところが僕は飽き性なので、次第に自分たちがつくったいわゆるデザインマニュアルというものに退屈さを感じるようになってきました。たとえば CSCD のコンセプトカラーのオレンジはこの色だとか、ロゴをチラシにのせる時は横を何ミリか必ずあけるといったことにこだわることに飽きてきたのです。実はそれもきっかけがあって、ある時、阪大の中のある部署からロゴのデザインを頼まれ、つくって渡したところ、しばらくして「すみません、こんなふうにちょっと書き足してみたのですけれども、いかがですか」と言って、びっくりするようなデザインが返ってきました。犬みたいな動物が、僕がつくったロゴをバクッとくわえたようなものになっていて、一見ひどいアレンジなのですが、そのひどさが逆にすごく新鮮に感じて良かっ

たんですね（笑）。

つまり、そうやってロゴがカスタマイズされることも、ある意味すごく幸せなことではないかと思ったのです。それまでデザインマニュアルに縛られて半ば窮屈に感じ始めていた部分が一気に吹っ飛ばされたような感覚と言えばいいでしょうか。「これは意外といけてるかな」と思ってからは、デザインに対するタガが外れていった。好きにカスタマイズされたデザインが、いわゆるデザインのプロから見て全然ダメであろうと、あるコミュニティの中でとても幸せに受け入れられたら、それで十分なのではないかというふうに思うようにもなりました。

それまで CSCD が発信していたデザイン思想というのは、外部を意識したものであったのですが、それとはむしろ真逆の方向、すごく閉じたコミュニティの中で「格好いいね」とか「楽しそうだね」と言われるデザインのあり方も間違っていないのではないかと、途中から一人でそっちの路線に逸脱していったところもあります。言い方を変えれば、開きつつ閉じたデザインというか……。

―― デザインの考え方にいろいろあるというのもコミュニケーションデザイン・センターらしくていいと思いますけれども、プロセスをきっちりデザインしていくこと、ある種組織をデザインしていくという側面が初期の頃には強くあったと思います。たとえばフォントがそうですね。つまりアウトプットされる内容は多様だけれども、その表現経路はフォントによって統一されている。そういう統一デザインの役割と、おっしゃったような手づくり的な感覚のデザインは両立するのでしょうか。

僕は両立すると思います。要はフレームの設定、枠組みのデザインなのだと考えます。結局 CSCD がやろうとしていたものも、ある一つの枠組みをつくってその中で自由に皆が動いた結果、全体として見えてくるものがある種の統一されたものだった場合、それは別に悪い意味ではなく、システムができていたということですよね。物事を生みだすシステムをデザインする、つまり回路をきっちり構築さえしておけばそこから何が出てきてもいい。出てきたもののクオリティが市場ですごく評価されるものなのか否かという話はさておき、どちらにしても何かが出てくる回路を設計するという意味では共通した話だと思うのです。そこが本当に上手く設計できていたかというと、確かにスタッフの一人だった清水良介さんはその部分をすごく大事にされていました。彼がやろうとしていたこともよくわかるし、彼の言うところに深く同意はしています。

―― 清水さんはグラフィックデザイナーだったこともあって、情報デザインをベースにしながらグラフィカルに表現するというところが彼の意識の中核にあったと思います。それと久保田さんの持ち味が少し違ったのではないでしょうか。

それはすごくそう思います。

―― 以前から久保田さんは大事なのは「モノ」ではなくて「できごと」だとおっしゃってい

ましたね。その意味では、清水さんの情報デザインは「できごと」というより「モノ」を生成するシステムだったという感じがします。それはデザインの王道でもあると思いますが、久保田さんの言う「できごと」はもう少し違う次元にある気がするのです。

そうかもしれませんね。僕の中では「できごと」イコール「人」というイメージがあって、確かにそこが僕と清水さんの違いかもしれません。人が巻き込まれると、そこにどうしてもそぎ落とせないノイズというものが発生します。それは受け入れざるを得ないところがあって、先の犬が書き加えられたロゴに近い話なのかもしれません。僕の場合、書き込まれた犬の意匠はどうでもよかった。要は他人が書き加えた、ということです。

── それは科学技術部門の八木絵香さんのご専門で言う「ヒューマンファクター」とも似ていますね。人は描いた設計図や仕組みの通りに動かない、人間はエラーをおかすことがデフォルトであるという認識が私はすごく大事なのではないかと思います。デザインに関してはエラーではないけれども、当初の予定とは違う方向に逸脱する可能性はいつだってある。それを含み込んだデザインというのは考えられますか。

そのデザインが美しいかどうかは置いておいて、可能だと思います。現に小さいレベルでは僕自身いくつも経験しています。たとえば最近、3 時間で映画をつくるワークショップを小学校に呼ばれてやっているのですけれども、そこではルール通りにやってもやはりエラーだらけなのです。セリフが聞こえないとか、言い間違えてしまうとか、本来の映画だったらカットするような失敗もありますが、そのままにしています。するとノイズまみれの映画になるのだけれども、つくった人たちのコミュニティの中ではそれも爆笑のネタになる。それは子どもたちだけではなく親とか先生とか、その子のことを知っている人が見たら必ず楽しめる。それはノイズでも、ある意味価値を持っています。だから、できあがった時にその表現が通用する世界をどこに設定するかということがポイントだと思うのですね。メディアは「広く遠く」を前提にしているように感じますが、小さく「家族や友達だけが楽しめる映画」でも良いのです。そういう考え方は、映像メディアやデザインなどに限らず、他の事象にも応用できることだと思っています。

（2015 年 3 月 10 日 CSCD にて）