

ロンド (主題：創造性教育) 対談記録

日 時	2015 年 5 月 27 日 18:30~19:30
場 所	京都大学吉田キャンパス 百周年時計台記念館
対 談 者	山極 壽一 京都大学 総長 鷺田 清一 京都市立芸術大学 理事長・学長／大阪大学 前総長
指 揮 者	榎木 哲夫 京都大学大学院工学研究科機械理工学専攻 教授・デザイン学ユニット長 辰巳 明久 京都市立芸術大学院美術研究科 教授
文 責	富田 直秀 京都大学工学研究科医療工学分野 教授

2015 年 5 月 27 日（水）に行われた第 4 回産学デザインシンポジウムの特別企画として、山極壽一京都大学総長と鷺田清一京都市立芸術大学理事長・学長／大阪大学前総長をお招きし、ロンド形式（同じ旋律が異なる旋律を挟みながら何度も繰り返される楽曲形式とエスペラント語の「集まり」の意味をかけあわせた）にて対談が行われた。「創造性教育」をロンド主題として行われ、本文に収録された対談の後には学生も意見交換に参加して、熱い会話が繰り返された。



山極： 今日のテーマはデザインですが、デザインは想像力だと思う。見えな
いものを形にすること、またはふだん見えている世界をデフォルメする。こ
れは、元をただせば森の世界だと思う。森の中は視界がきかないし相手に出
会うまでに確かめようがない。そのときに分析的にとらえるのではなく、あ
いまいなものをあいまいなままに感じる。それがデザインの元になっている
と思う。科学の力にはない想像力の世界。科学でガチガチになった頭を解き
ほぐしておもしろいことをしようというのがデザインの心ではないかと思う。

鷲田： いきなり核心に入りましたね。森の中で何かわからないものに出会っ
たときに一番怖いのが、ぎゅっと掴むというか、日常見逃しているものから
兆候を見て取る「セレンディピティ」の感覚。そんな僕らが失ってしまってい
る感受性に近いのではないかなと思う。山極さんはアフリカで暮らしていた
そうですが、狩猟民族はまさにフンが手掛かりですよ。小さな足跡とか。そ
ういうところから感知する。

山極： 私はゴリラを追ってアフリカの狩猟民族といっしょに暮らしました。
誰かには見えて他の人には姿が見えないとき、それぞれが見たゾウとかパッ
ファローを何かのアイコンにしたことからデザインは始まったのではないか
と思う。それぞれが見た現実の痕跡から共有するレベルにまで持っていく。
そこに表現の力がある。科学は100%同じものを共有するからデザインが入る
余地がないわけです。ものをとらえる世界観には遊び心があっていい。そこ
にデザインが働く余地があると思う。

鷲田： 誰かに向けて突然むくむくと立ち起こる欲望は、どこか断片的なもの
が多いじゃないですか。ちょっとしたしぐさ、たたずまいや視線とか断片的
なもの。それこそアイコン。アイコンへの欲望がパーソナリティへの欲望よ
りも先に動き出しているんじゃないかなと思う。

山極： そうですね。他の人間が残したアイコンを認識する。自分だけのシン
ボルを他の人に解釈してほしい。そこが自分と他人を分ける。自分を定義す
るのは自分ではなくて相手。相手を感動させて驚かせたりする。

鷲田： 人間というのは自分が楽しいことをする以上に、人を喜ばせて楽しむ
し、お年寄りが孫にわざといじわるして喜ぶ面がある。デザインに関してい
うと、「デザイン」とわざわざ名乗る行為というのは案外自分が喜んでいるも
のが多くて、人を喜ばせるのは少ない。たとえば東京のモノレールは車両も
駅もそれなりにデザインされているが、民家と3メートルほどの距離で家の中

が全部見える場所がある。レールの真下に民家のあるところもある。こんなめちゃくちゃなデザインはない。私が思うのは、デザインコンシャスな生産行為が80年代くらいから出てきて、それによってプロダクトに関しては洒落たデザインがいっぱい出てきたのに、どうして全体として見たらちっとも心地よくなくて、めちゃくちゃなことが起こっているのか。他にも野菜はどうして全部同じ形なのか、コンビニはどうしてどこも24時間煌々と電気をつけていないといけないのか、家族の形は多様なのにどうしてマンションのLDKはワンパターンなのか。現代はデザイン過剰な時代だけど、同時に貧困だと感じる。デザインは高度化されているのに、トータルで見ると都市生活はぐちゃぐちゃになっている。この問題を考えないと、デザインの問題に向き合っていることにならない。

山極： 同感です。自分が言いたいことがわかりました。デザインは一種の呪術。たとえばコンゴの奥地の小さな部落で突然おばあさんに「あなたが来るのを待っていた」と言われたことがある。その呪術師の家に招かれて入ってびっくりしたのが、ありとあらゆる壁面が人形とかへんなプラスチックのもので飾られていた。今結びついたんですけど、デザインというのは人に見せようとする、自己主張からはじまった。鷺田さんがおっしゃったのは受け止める方の話ですね。もともと自己主張から始まったなら違っていいはずなのに、なぜデザインが均一のものになったのか。ビジネスで成功しスタンダードができていくことで、ある意味人間の“みんなといっしょでありたい”という安心感を担保する装置が社会に必要だということです。同じ制服を着ていると安心するから学校に制服ができた。商品のスタンダードが人の好みを支配する。それがデザインの力だと思うんですが、人間のある一面を表していると思う。

鷺田： 呪術というのは、ある意味、異界のもの、つまり想像できる、許容できる範囲とは全然違う価値観をつないでいく技術です。それをデザインに置き換えたら、さっき言ったネガティブなデザインは明日のことしか考えていないと思う。今日たまたま、朝日新聞の「折々のことば」で「あしたのそのつぎに思いを描きます」という日比野克彦さんのことばを紹介した。日比野さんのいう「あさって」を見る行為というのは、私の解釈では、「明日」のデザインが「今のニーズにどう応えるかというデザイン」であるのに対して、「あさって」のデザインは「ニーズの先にある感覚にどう感応するのか」ということじゃないかな。

山極： 実はわたし辰年。龍はこの世に存在しないし、どういう動物か子どものころから考えてきた。他にも鶴という動物も人々が想像から生み出したもの。鶴という想像上の動物が屋根の上に登場することによって現実の世界に対する脅威が変わる。風神雷神を絵として表現するだけで、人間の住む世界が変わる。現実のニーズではなく、我々の世界の広がりや可能性が変わる。

鷺田： 龍ですか、うらやましいですね。僕は日本で一番切ない動物、丑年。福島県の被災地の牛は日本で一番不幸な牛ですね。殺処分されるか、野生化するか、小屋でつながれたまま死ぬ。

山極： 丑年に生まれたことで人生にまで影響を受けるわけですね。アイコンみたいなもので、血液型と同じように私自身のあり方まで変わる。そういう影響力を与えるデザインの力は大きいと思う。さっき鷺田さんは「セレンディピティ」とおっしゃったが、私は大学では決して教えられないものがあると思うんですね。動機、モチベーション、熱意も教えられない。動機を与えようと思って「おもしろいよ、やったらすごいことになるんじゃないの?」と学生に言ってもぼかんとしている人もいる。でもあるとき熱意を持ってやりだしたら火が消えないこともある。じゃあ大学で何が教えられるのか。辰巳さんはどう思われますか?

辰巳： モチベーションを教えるというのはかなり難しいと思う。私がデザインの教育でやっているのは可能性を触発するような、その子に潜在的に眠っている力をつついてやるような、課題をいろんな方向で与える。その中でこれはいいなと、本人が取り組んでいくようなものが見つかればいい。

山極： 芸大は創造性こそが命。創造性はどうやってつくれますか?

榎木： デザインスクールでは最初に意識調査をする。デザインスクールでどういう能力を身につけたいか?と聞くわけですが、クリエイティビティを身につけたいというのが意外に少ない。理由としては、大学でクリエイティビティを教われるとは学生自身が思っていないんじゃないか、と。学生と我々の教える側との乖離があるのかなと思っている。

山極： 「クリエイティビティ」と考えるのではなくて、「おもしろいこと」と表現してみる。つまり自分が考えたことを「おもしろいな」と言わせることが楽しい。クリエイティビティというのは人との間で切磋琢磨しながらつくられていくもので、人との会話や交流の間で生まれる。自分だけで考えるとオタクになる。デザインが他人に認められないといけないというのと一緒。自分だ

けで考えて沈殿しても外に出ていかない。外に出て初めてクリエイティビティになる。本当はみんなクリエイティビティなことを考えているはずです。人の鼻を明かしてやりたい、驚かしてやりたいと思う心が必要。そういうことをしているうちに自然に創造的なものが出てくる。

鷺田： クリエイティビティに惹かれることがなくなってきた理由を考えるとすると、嘘だからじゃないですか、「まったく新しいもの」など。人類全員がまだ体験したことがないものは一つしかない。自分の死。いわゆる「新しいもの」は、これまでに出来たものの形を変える、そんなデフォルメの歴史でしかないと思う。阪大では使わないようにしていたことばに「イノベーション」がある。今大流行りですが、まさに新しいものを作り出し、導入していくということですが、イノベーションの達人と言われたコンセプトデザイナーのドン・ケリーという人のことばに「ヴェジヤデ」というのがある。「デジェヴェ」をひっくり返した言葉。デジャヴュは初めて見たのにどこかで見たと思うことですが、これを反転させて、「毎日いやというほど見ているものを初めて見るかのように見る目」をそう名づけました。

山極： 生物学者的にはそっちが正しい。我々は毎日決して同じものには出会っていない。生物というのはそうなんです。人間はイマジネーションを持っているから、同じことをやっているという幻想にとらわれている。

鷺田： マニュアルが通じる。

山極： 同じようで同じではない。我々はもう生物学の世界に住んでいない。想像力というのは同じものを良しとしない心でできているから。

鷺田： 子どもというのはクリエイティブですね。飽きっぽいし、じっとしていないし、新しいもの好き。

山極： その心を大人はだんだん論してしまっ、子どもの熱意を下げていく。自分が会えるものはすでに他の人が経験したんだといって。そんなことは本当はないのに。それをわざわざハウツーで機械的に押し込めていくのが今の教育。

榎木： その観点から両先生の共通のキーワードがフィールドワークだと思います。鷺田先生は哲学のフィールドワーク、山極先生はゴリラ。フィールドワークはデザインでも実習型の教育を重視している。つまりフィールドワークこそが毎日、毎回新しいものに出会える場であって、工夫をしないといけない場面を突きつけられる。そういう観点をデザイン学も重視している。

山極： フィールドワークは知識を伝えるのではなくて経験と考え方と実践を伝えるものです。それは私がゴリラと出会うとき、私の先生だったらこうやったかなと。その先生ができなかったことをやろうと。つねに対象として先人のやってきたことが体ごと頭の中にある。それが命を救ってくれたことが何度かある。これは私が初めて出会った話ではない、でも新しいことが目の前に展開している。それが自分を前に進めさせてくれる。これがフィールドワーク。ルールや知識じゃないんです。でも私は先生と一緒にフィールドに行ったことは一度もない。ご一緒して先生のやっていることを見たことはないけど、感性が乗り移る。その通りにやるのではなくて、それを下地にして乗り越えるためにやる。これと同じだと思ったのが伝統芸といわれるもの。陶芸の楽吉左衛門さんとか、狂言の茂山千三郎さんとか。親や師匠を乗り越えようと思って、マネから始めて自分の体で表現してどこかで乗り越えるときがある。それがまさに芸を究めるプロセスだとおっしゃる。何か教えてもらったかというと教えてもらわないという。それは教育じゃなくて感性の引き渡しみたいなもの。同じものに向かい合う心があって、共有や信頼がないと生まれない。その二つがフィールドワークでは必要で、それがあればクリエイティビティが育つと思う。

辰巳： うちの学生の場合は観察する力が気づく力になっている。芸術大学の学生の場合はその気づきを何で養うかということと描くことです。おそらく明日の朝になったら少し状況が違う、光も違うし距離感も違う。そうすると描き方が変わる。毎日が同じ状況でないということをデッサンという体験から知っている。

山極： 人間は出来事をストーリーとして記憶することをいつからか始めた。それがまさに記憶。そのストーリーを引き出しとしてたくさん持っていることが重要。何かを自分で作り出そうというときに、他のストーリーと組み合わせ、新しいストーリーが見つかるんじゃないかと思うとき、発見とか新しい道に向かう道を見つけられる。

鷲田： 僕らの生存にはストーリーによって支えられている部分がたしかにある。納得できるストーリーを自分に関していくつ持てるかどうか。一つのストーリーに納得するのではなく、それに対して自分の中で互いに矛盾する、対立するストーリーが必要。もう一つ、デザインはハウツーではないと思う。デザインが僕らにとって意味があるのは、それが、解決が見えない状況、あるいは理解を超えた状況にあって、正確にどう対応するのかという技みたいな

ものだからじゃないか。人生とか社会の大事なものは答えのないものが多い。大事なもののほど、正解がない。正解がないのに、この世の中にはしっかり生きている人が多い。僕にとってのフィールドワークはそれで、つまり根拠というものをちゃんと提示できないけれど大事なものはこうだと思われているものを探すが、僕にとっては哲学のフィールドワーク。そこには唯一の解はないにしても、そのスキルを見つけないと思うし、それこそ本当のデザイン力じゃないかなと。

山極： 京都大学の学生は答えを求める訓練をずっと高校時代にやってきた人たちで正解を早く求めるから、正解のない世界は戸惑いを覚えるんじゃないかなと思いますね。クリエイティビティなんて言われても困るというのが本音かな。

鷺田： 昔どなたかがおっしゃったけど、京大は放牧、放し飼いを上手にしていかれていけばいいんじゃないか。京都はそういうのが上手い。たとえば京料理は味が薄い。「これが旨い」って強制しない。薄味のデザインのすごいところは、食べる人を受け身にさせないで、味覚のセンサーを活性化するというか、人のセンサーを立ち上げさせるところがある。味のデザインをしすぎていない。そこに良さがあるからあまり教えすぎない方がいいですね。

(了)