



Our Concept ～展示によせて～

UTaTané 代表 久保田 祐貴

はじめに

昨年は「20年後の未来を描く」ことをテーマに科学や学問についての対話・知識創造を促す試みを行った。今年は人文系の話題も取り入れるべく「『つくる』ってなんだろう？ ～How Do YOU Create?～」と題して、物語・色・アイデア・ひとりといった様々なコンテンツの開拓を試みている。皆さんはこの解説にたどり着くまでにどの展示を見て、「つくる」ことについてどんな想いを馳せただろうか？

昨年までは私自身がインテリアデザインを手がけていたが、今年は優秀な建築の同期がそれを手がけてくれたので、私自身は「展示によせて」として展示全体のコンセプトをより深く知りたい方向けに私の拙い言葉でお伝えしていきたいと思う。

今回の五月祭では、「物語・色・アイデア・ひとり」という4つのテーマを掲げて各グループが精力的に展示を作っている。これらのテーマは一見すると全く異なるところから集合したように見えるが、ある共通の特徴を持っている。それは「解釈が（あるいは正解が）一つに定まらない」という点である。

今回の4つのテーマのうち、「物語」と「色」に関しては私自身も原案から携わったので、その2つについてこの点を少し掘り下げてみよう¹。

物語解釈の多様性 ～Story Network～

まず「物語」について。多く人は本屋に行ったことがあるだろう。そこで手に取った一冊の小説。例えば、私の好きな作家である湊かなえの作品の一つである『母性』はこの印象的な書き出しから始まる[1]²。

私は愛能う限り、娘を大切に育ててきました。

¹ 「ひとり」班は、弊団体の副代表が提案し、文字通りブース自体を「ひとり」で作ったため、私自身全くその内容を把握していない。コンセプトや何を考えて作ったかなど、詳しい話を聞きたかったら、弊団体の副代表を呼んでほしい。

² 正確には、「事件」と称した序章の1ページから始まるのだが、このフレーズが印象的であり、また本論の議論の種にしやすいために「母の手記」の冒頭を引用した。

この『母性』という物語は、母と娘の手記が交互に展開する形で娘の自殺（未遂）の原因を探るというミステリー調の小説である。

湊かなえという作家は、『告白』を代表作とされ「イヤミス女王」などと揶揄されることもあるが、その真骨頂は「すれ違いミステリー」にある。登場人物たちは誰ひとり悪者がいないのに、結果としてバッドエンドに向かっていく、というストーリーを描くのが非常にうまい。この『母性』も母と娘の思いのすれ違いから母娘関係の歯車が狂って行き、バッドエンドへとつながる。その象徴が「愛能う限り育てた」という冒頭の文言である。

私たちは日々生活する中で、様々なすれ違いに出会う。LINE で友達にスタンプを何気なく送ったら、うまくその意図が伝わらずに怒られたり、Twitter で何気なく写真をアップしたら、心無いコメントとともに盛大に炎上したり…。SNS 時代が到来した今、その程度はさておき多くの人がこのような場面を経験したことがあるだろう³。

人間は有史以来、言葉を用いて会話をする動物である。最近ではスタンプや絵文字といった非言語情報を付与できるツールも使えるようになってきたが、やはり現在でも「会話」により伝えるのが基本だろう。しかし、一つの言葉は多数の解釈を生む。コミュニケーションツールとして私たちは言葉を使っているが、その言葉には本質的に「すれ違い」が生まれる可能性が内包されている。つまり、「コミュニケーションは、その本質にディスコミュニケーション性を持つ」と言えるだろう。

今回の物語班の展示では、むしろその解釈の違いを生かして、物語があらぬ方向に発展していくような展示を想定している。いわば「物語を伝言ゲームで作ろう」という魂胆だ。同じ登場人物を登場させても、同じストーリーから派生しても全く違う結末になる。そんな物語があってもいいじゃないか、という流れで作ってみた。

元々の着想は、平家物語の語りの文化を知ったところにある。「祇園精舎の鐘の声 諸行無常の響きあり…」というフレーズで始まる平家凋落の物語は、琵琶法師が語る中で一人一人微妙に違った物語になったという。「語り」は多様性を生む。グーテンベルクの活版技術[2]の進歩以来、「小説」を本という形で最初から終わりまでが一通りに定まった形で物語に触れているが、本来はこういった「語りの多様性」が存在する物語があって良いのではないか、というところから、“Story Network”のコンセプトが出来上がっていった⁴。

³ 私も先日軽率な発言から友人をかなり怒らせてしまった。最も全面的に私が悪いので、平謝りしたのだが…。

⁴ ここら辺の詳しい議論を知りたい方は、野家『物語の哲学』[3][4]が非常に詳しく緻密にまとめられているのでオススメする。さらに、この辺りの議論は「ポスト構造主義」[5]と呼ばれる思想群であるデリダらの思想に近い部分もあるので、そちらの解説本などを読むとより理解が深まるかもしれない。

「物語をつくる」を、今回は「ネットワーク状に発展させる」ことによって実現した。

色と言葉の対応にみる多様性 ～Colorful Patchwork～

色班の展示は、「新しい色を作ろう！」という動機付けから、東京色・公園色といった新しい名前を冠する色を作ってみること、また「色に名前をつけよう！」として、色から言葉への対応への動機付けも作っている。

これらの展示は、「色⇄言葉」の変換における対応が一人一人異なることをインスタレーションで見せたいという心持ちから生まれた。

そもそも、「色」は人間が知覚することによって初めて生まれるものであり、「光の波長＝物理量」と一対一に対応している訳ではない。虹の七色の中には赤紫色は含まれていないが、私たちはそれを赤紫として感じるができるのがその好例である。RGB や XYZ, HSV などその用途に応じて数値化をすること自体は可能であるが、その色が同じように見えている保証はどこにもない⁵。その顕著な例として、男性の 8%程度、女性の 0.5%程度が持っているという赤緑色覚異常がある。しかしながら、「赤色」は「赤」として認識し「青色」は「青」として認識し、お互いが相互理解を取りながら「りんごは赤い」といった話をするわけである。

同時に、「色と言葉の対応」にも、個々人によってイメージするものが異なることが考えられる。世界的ゲームの一つに「ポケモン」があり、この初代である赤・緑（・青）は馴染み深い方も少なくないだろう。この初代は、街の名前が「ニビシティ（鈍色）」「ハナダシティ（縹色）」など、日本古来の伝統色の名前がつけられている。海外に行ったらどうかというと、それぞれの文化圏に存在する単語からもっとも近い単語が選ばれている[6]。例えば、ニビシティは、ドイツ語では Marmor（大理石色）、英語では pewter（白蠟色）など。虹の色数も地域によって違うというが、色の捉え方は、言語的・文化的な影響をかなりの部分で受けていることが考えられる。

今回の展示はそこに注目して、各々の感じるイメージの差と共通部分を両方見られることを想定して展示を作っている。パッチワーク状に広げることで、解釈の多様性と共通部分を来場した皆様にも考察していただきつつ、友人やご家族・スタッフと話す中で、どういった傾向があるか、などについて、考えを深めていただければ面白いだろう。

⁵ 人間の錐体細胞が 3 種類あり、その感受特性は概ね似通っているから「全く違う色」とも言えないわけだが。

「色をつくる」を、「パッチワークを作る」形で実現し、その解釈の多様性と共通性を同時に見出すことができるような展示として皆様の前にお出ししている。

“How Do YOU Create?”を問うことの意味

展示名を「『つくる』ってなんだろう？」としているが、今回の展示の本質は英語名「How Do YOU Create?」の方にある。全体統括を行なった私自身は、“How”を問う形の展示を目指し、この展示を作成した。

「つくる」という行為は、料理を作る・書類を作る…など、日常的に行われている行為である。しかし果たして、毎日食事を作ることに意味を見出せるだろうか。この無駄な書類を…とぼやく新入社員の皆さんは、その書類を作ることに意味を見出せるだろうか。総じて、「つくる」ことに対して、“Why”を問うことは、人間を疲弊させてしまう印象がある。また、“What”に関しては、「つくる」という行為の動きよりもアウトプットとしての結果ばかりに目が行くことで、いわゆる短絡的な結果主義に陥り、「こんなものだからダメ」など、アイデアのかけらを跳ね除けてしまう危険性をはらんでいる。

その中で、私自身は“How”に注目した。どうやってつくるかの私たちなりの答えを示し、また来場していただいた皆様から示していただくことで、「つくる」行為の活気をそのままに、お互いの対話から新しい「つくりかた」が生み出せるように思えるからだ。

今回の展示でも、物語や色のつくり方の一例を皆様にお見せしているが、もちろんこれ以外の作り方があっても良いと思うし、むしろ私たちがその作り方を教えて欲しいくらいなのである。「つくる」という基本的な営為の問い直しは、昨今の創造性教育やクリエイティビティを問い直すこと、あるいは学園祭での展示をはじめとした「表現」そのものの問い直しにもつながるのではないだろうか。

おわりに

本展示全体の裏テーマは「解釈の多様性が不可避な世界で、異質な世界といかに対話するか？」である。全ての展示において、一人一人の解釈が違って良い。正解などそもそもないからだ。その中で、なぜ自分がそのように思ったかを語り、あるいは他の人がどう思ったかを聞くという対話を通じて、みなさん自身で新しい知見や発見をしていって欲しいと考えている。

もしこの展示を出す頃に、みなさんが「色や物語についてたくさん考えた！」という実感が湧いていれば、私たちの展示の本望である。

Reference

[1] 湊かなえ『母性』新潮文庫

[2] 『マクルーハンはメッセージ』

[3] 野家啓一『物語の哲学』岩波現代文庫

[4] 野家啓一『歴史を哲学する一七日間の集中講義』

[5] 飲茶『14 歳からの哲学入門』

[6] ポケモン wiki・ニビシティ <https://wiki.xn--rckteqa2e.com/wiki/>

*私自身の専門が認知科学分野というのもありもう少し色々文献を紹介したかったが、駒場祭でも同様のテーマを扱う予定であるので、そちらでさらに深掘りした話をしてみたいと思う。（今回は割とゆるふわな感じですみません…）