「まぬけ」の研究

-社会生活の観察から導き出す表現研究-

Research of ‘Stupidity’

-Expression research to induce a standard tactics from social life-

■ 石川 菜々子 Nanako ISHIKAWA

愛知県立芸術大学大学院 森真弓研究室

Aichi University of the Arts

■ キーワード：日常、失敗、遊び、笑い、発想、アイデア、ワークショップ

はじめに

本研究では、社会生活の観察から生まれる「まぬけ」を作品化し、息苦しい現代社会におけるホッとした気分をもたらすきっかけとなることを目指す。

「まぬけ」とみなされる事象は、第三者によって「発見」されることにポイントがある。つまり、「本人が意図しない行動を第三者が切り取り、勝手に面白さを見出すことで生まれるもの」と定義できるだろう。この見方で周囲を見てみると、実は「まぬけ」とみなされる事象は、身の回りに溢れている。窮屈な状況に対して向き合い方が変わるだけで、心に少しのゆとりが生まれたり、緊張が緩和されたりすることがある。つまり、この見方を広く周知することができれば、規範ばかりの冷ややかな社会生活がとたんに遊びに溢れてくるはずである。

2022 年度は、世の中に潜む「まぬけ」の状況を作品化、そしてそれらを示す仕掛けづくりを行った。今年度は、「まぬけの研究所」という架空の組織があり、所長が研究内容をプレゼンテーションする、という設定で外部発表を行い、一般の人々に体験してもらう機会を用意した。

1. 展示「まぬけの研究所」

1.1. 概要

2023 年 3 月 22 日～27 日、名古屋市栄にある国際デザインセンター内デザインギャラリーで展示を行った。

来場者には、ボードにそれぞれの作品に対して、「楽しい」「面白い」「深い」「怖い」「新しい」「気軽」「まぬけ」の 7 項目に当てはまるものを選んでもらい、その後所長と会話し、口頭でどの作品が良かったのかを聞き取り調査した（図 1）。

図1 調査の様子

①「ま」が「ぬけ」た看板

この作品は、会場の入口に設置された看板で、文字通り「ま（という文字の形が）ぬけ」ており、「まぬけ」そのものを表している。

②まぬけな道具

ここでは、通常使われる道具をあえて欠陥品に仕立てた「まぬけな道具」と、その機能と意味を示すキャプションを提示した。キャプションはあくまで真面目な体裁を保ちつつ、欠陥によって生まれたまぬけな視点を、面白おかしく伝えるようにした（図 2）。

図 2 まぬけな道具

③〇〇ゆび

この作品は、普段から無意識にさまざまな道具として代用する「ゆび」を、そのまま道具化し、シンボリックにイラスト表現したものである。今回はそれに新たにオブジェと映像を追加した。オブジェは、人差し指を道具そのものに置き換え、シュールな表現とした。また、映像では、その道具化されたゆびが使われている様子を紹介した（図 3）。

図 3 〇〇ゆび

④ 自分のゆびに名前をつけよう

③の「〇〇ゆび」を参考にして、来場者に日頃なにげなく使っているゆびの癖などから、新しい「〇〇ゆび」を考えてもらった。記入する用紙は、人差し指の部分が途切れていて、自由に書き込みできるものを用意した(図 4)。

図 4 自分のゆびに名前をつけよう

⑤ 不毛な争い

この作品は、鉛筆と消しゴムどちらが強いか、実際の紙の上で「対戦」してもらい、その不毛な争いの軌跡を可視化するというものである。鉛筆で書いた跡を消しゴムで消す行為は、軌跡が残らない労力を使う不憫さが不毛を表していると考えた。縦 910mm×横 1820mm の白紙を用意し、片側に鉛筆、その逆側に消しゴムを並べ(図6)、「①鉛筆と消しゴムどちらか好きな方を選んでください。②好きなだけ攻めてください。以上」という指示だけを示し、来場者に体験させた。

図 5 不毛な争い

⑥ 見るまぬけ見られるまぬけ

この作品は、いわゆる顔はめパネルである。自ら穴に顔をはめて、自分が周囲を見ること(能動)と、自分が他者からその状況を見られること(受動)が、1 つの場所でどちらにもなり得る状況を用意した(図 6)。

図 6 見るまぬけ見られるまぬけ

⑦ まぬけの番組

これまでに制作した短編映像「だれの独り言？」「影をものともしない人」「今日もどこかでフラッシュモブ」「まぬけなしぐさ」の 4 作品をまとめ(5分49秒)、ループで上映した。

⑧ まをうめる

展示動線の最後にフリー記述ができる場所を用意し、来場者が展示中に発見した気づきなどを、一枚の紙に書き連ねてもらった。展示の核として語ってきた「まぬけ」を、その真逆とも言える「まをうめる」行為によって集約し、「まぬけ」の共有を図った(図 7)。

図 7 まをうめる

1.2. 来場者の反応

この会場では、6 日間で 199 人の来場があった。来場者は、タイトルを見て興味を惹かれ、立ち寄る場合が殆どだった。作品の提示方法として、アイテムとキャプションの組み合わせで伝える形式であり、文字をしっかり読ませるのが重要なポイントであった。また、作品の多くが、体験や参加を促す内容だったが、来場者の多くが何かしらの作品に触れ参加してもらえた。

例えば、「〇〇ゆび」に関するエリアでは、実際の日常生活での行動から発想するものから、機能性は特にないが絵心に溢れたものなど、自由で幅広いアイデアが現れ、更に、そこから自由に考えを書き足すなど、考えが展開する様子も伺えた。「まぬけな道具」エリアでは、実際に道具の使用を試みたり、道具の説明を読み物として楽しんだりしていた。「不毛な争い」は、普通に対戦するだけでなく、一人で書き消す様子を動画で撮影していた。このように、こちらの提示した状態から、自由に解釈を広げて遊ぶ様子が確認できた。

一方で、「〇〇ゆび」の映像を見た子どもが面白がり、「耳かきゆび」を真似したところ、親に注意されている場面があった。また、「見るまぬけ見られるまぬけ」では、自ら顔をはめて周囲とその状況を共有し楽しむ人と、遠目で見るだけでためらう人が明確に分かれた。このように、何かしらの既成概念が働き、思考や行動を止めてしまうことがいくつか見られた。

総合的には、概ねの要素に対して批判もなく、良いリアクションを得られたと考える。全ての展示を見終わったあとに、「ま」が「ぬけ」た看板の前で記念写真を撮るシーンが多かったのは、とても興味深い。

ちなみにこの展示の様子は、2023 年 3 月 24 日中日新聞朝刊市民総合版に取り上げられた。また、トリノ市視察団が会場に訪れ、所長が内容を紹介した。

2. 展示「まぬけの研究所 Ver.2」

2.1. 概要

2023 年 11 月 18 日～19 日、長久手市にある愛知県児童

総合センターにて、2 回目の展示を行った。この施設の特性として、小学生低学年～未就学児の親子連れが多い。そのため、前回よりもより手に取りやすく、わかりやすく「まぬけ」を提示できるよう工夫した。

①まぬけな道具

前回発表した「まぬけな道具」を一部更新し、また新しいものを追加し展示した。手に取りやすいように、展示台の高さを低くした。キャプションは、道具名となるべく簡素な説明を添えるのみにした(図 8)。

図 8 まぬけな道具

②まぬけ妄想写真館

社会のごく普通の日常的な風景が、人でないもので行われると、どんなまぬけに見えるか？を写真で表現した。ここでは、人のかわりに椅子を選んだ。椅子の「あし」という言葉にもあるように、人と同じ音で表される物を持つことや、人が使う目的で作られているその形状から、人そのものを連想させる雰囲気を持つためである。

椅子が椅子に座ったり、椅子がお風呂に入ったり、普段人間が行っていることなのに、主役が椅子になるだけで、違和感が生まれる。その様子を目の当たりにするだけでクスッと笑える。そんな気持ちが、まぬけの見方を習得するために必要な他人を許せる心の余裕を表していると考える。

③まをぬいたり、うめたり

「ま」と書いてあるピンを、壁から抜いたり刺したりして遊ぶダジャレ的作品である。「ま」を抜いたら「まぬけ」、「ま」を埋めたら「まうめ」となる。ちなみに、ピンには「ま」以外のものも混ぜてあり、「ま」と違うものを選んだら「まちがい」、「ま」を手に持つと「まがもつ」。このように、多様な「ま」に触れる作品である(図 9)。

図 9 まをぬいたり、うめたり

④まぬけのしくみ

まぬけは、第三者によって意図しない切り取り方をされることによって生まれる場合もある、と考えた。ここでは、うやうやしく金色のタコが置かれ、金額 1000 万円と書かれている。その金額に、つい覗き込むと、その顔を隠しカメラで撮られてしまう。撮られた顔写真を勝手に額縁のモニターに「あなたの自画像」というキャプションと一緒に映し出される(図 10)。

図 10 まぬけのしくみ

⑤不毛な争い

前回よりも、より積極的な参加を促すため、鉛筆と消しゴムを大きくした。縦 1550mm×横 5000mm の白紙と、重さ 2 キロの消しゴムと、長さ 15 センチの鉛筆によって、見た目のインパクトを重視した(図 11)。

図 11 不毛な争い

⑥「まぬけ発想法」ワークショップ

「まぬけの研究所」が作品を生み出す中で行われる発想プロセスから生まれた、「まぬけ発想法」を体験するワークショップである。1:朝から今までに見たものを書く→2:その頭に「まぬけな」をつける→3:「まぬけな○○」は一体どんなものか想像し書く→4:その使い道を考える、という 4 つのステップによって、「見方が変わればみんなまぬけになる」ことが発想できるという体験をする。複数名で参加することとし、一人で長く考えず、リラックスして参加者同士で会話しながら行わせることで、他者の意見からアイデアを膨らませることができるのを狙った(図 12)。

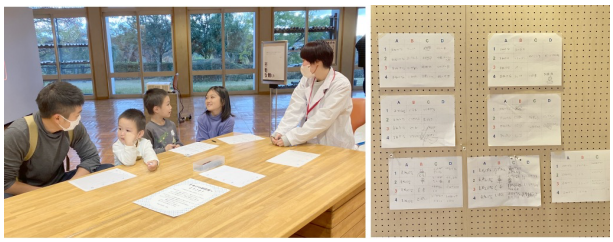

図 12 ワークショップの様子

2.2. 来場者の反応

この会場では、2 日間で 120 人ほどの来場があった。

先にも述べたように、より直感的に見てもらえるよう工夫した。圧迫感のないスッキリした空間に仕立てることができ、来場者は空間内を自由に歩き、気軽に作品に触れていた。

新作として提示した「まをぬいたり、うめたり」は、実際の会場の壁そのものにアクションをするものだったこともあり、「ま」が埋まった壁は装飾としても面白く見え、文字通り、展示のまがもった。また、全体が見渡せたことも関係しているのか、来場したとたんに「不毛な争い」の大きな消しゴムと鉛筆を見つけて駆け寄り参加する子どもがいるなど、予想以上の効果があった。

今回、新たな形として提示したワークショップには、2 日間で 30 名ほどが参加した。特に、小学校低学年は「まぬけ」と

いう言葉自体をまだ知らず、「まぬけ」を「変な、おかしな」といった言葉に変えて行った。流れの中で、3→4 のステップが難しく、多くの参加者が悩む姿も見られたが、所長が例を出すなど発想の手助けをすると、閃いたように面白いオチをどんどん生み出すことができるようになっていった。ワークシートを見ると、大人よりも子どもの自由さが目にとまるものが多く、興味深い結果となった。

3. 考察とまとめ

2 つの展示は、「まぬけ」の視点を周知するための展示であったが、興味深い発見があった。

人はそもそも「まぬけ」になりたくはない。まぬけは「失敗」とイコールであり、そのままだと悲しい気持ちで終わってしまう。しかし、実際に会場で、「自分はまぬけで生きづらいと感じているが、この展示はすべてが悪いことじゃないと思える」との声もあり、肩の荷が降りるような癒やしや幸せ感といった効果もあったようだ。

子どもにやってもらうと、いつのまにか社会に生まれた、こうすると恥ずかしい、といった固定概念がなく、楽しむ姿があった。

この展示の結果から、「まぬけの研究所」が提示した様々な仕掛けや作品は、まぬけの見方を伝えられる可能性があると考えられる。

改めて、「まぬけ」になる／「まぬけ」を見ることで、なぜ人は脱力し自然と笑いが起きるのか、ということに注目して再定義をした。それが研究の本質、まぬけによってなぜ社会が明るくなるのかの説明にもなる。

（ア） 失敗が人に与える二面性

躓いて転んでしまったときを例に考える。このとき起きたことの一つは一人称の主観と二人称の共感による見方の違い、二面性だ。まぬけは一人称の主観では恥ずかしく、嫌なものだ。しかし二人称、他者による共感では、そこに生まれたのは、マイナスの感情ではなく、可愛さ、微笑ましさ、癒し感、コミカルさ、親近感といったニュアンスではないか。

この主観と共感のベクトルの違いから、特に二人称のまなざしである共感をまぬけの見方とする。この二人称のまなざしが本人自身に向けば、失敗を必要以上に恥じることはない。

（イ） まぬけの受動と能動の二面性

もう一つ、失敗の感じ方にも受動と能動の二面性がある。失敗は避けたいものだ。栄で行った展示で、自身がまぬけになる「顔はめパネル」を設置したが、やる人とやらない人がいた。人の「まぬけ」は見たいけど自分は「まぬけ」になりたくない、という受動的な捉え方をしているためだ。逆に自分のカッコ悪さをあえて表面化し、他人を喜ばせようとする人も一定数いる。例えばお笑い芸人のように失敗を避けたいどころか、積極的に失敗して見せようとするという能動的な捉え方もある。

この二つの観点から、まぬけは失敗が人に与える印象の二面性と本研究では定義した。

4. 今後の展開

「まぬけ」がもたらす価値観を、より社会に定着させるために、以下の展開をする。

①「まぬけん（まぬけの研究所の略）」のブランド化

ブランドが定着することで、まぬけの研究所が発行しているコンテンツだからきっと面白い、という見え方を期待する。「ま」の文字をシンボルにし、缶バッチ等グッズを制作予定である。

② まぬけカタログ

まぬけの作品を整理しまとめたカタログである。カタログには、まぬけの研究所の要覧や社史、製品の紹介、まぬけを導き出す思考プロセスが記載されている。架空の組織とは思えない、公的なアウトプットがファンを増やすポイントだと考える。このカタログを用いて、今後、まぬけの研究所がエッセイや雑誌など外部メディアへの露出の可能性を期待する。

③ 物品の販売計画

まぬけの道具シリーズをグッズ化し販売する。実際に販売することで、ただの冗談じゃない、無駄だけどほしい、という気持ちを起こさせる。まぬけを手に取れるものにすることでまぬけの考えを定着させる。

④ 書籍発刊

上記の「まぬけな発想法」によるワークショップ解説本を刊行する。また〇〇ゆびシリーズでは、展示によって集まった〇〇ゆびを辞典の形式にならい紹介する「ゆび辞典」を刊行する。

⑤ SNS などを使った情報発信

まぬけの気軽さ、身近さを拡散するために、また、世の中のまぬけを気軽に評価市共有するために、インスタグラムなどインタラクション機能のある SNS を活用し情報発信する。

5. おわりに「シームレスな社会へ」

まぬけの研究所は、まぬけの約束事、定義をオブジェにして客観的にいつでも見られるよう、アウトプットを展示とした。今回の展示のように、子どもにとっては、何がまぬけかという規範がない。しかし社会生活には、これをやるとまぬけだ、という基準がいつの間にかできている。ふわっとできた既成概念に対して、否定でなく再考し、さらには面白さを見出していく。まぬけ自体には価値はない。しかし、誰でも当たり前にある状況の一つが、窮屈な現代社会にゆとりをもたらすことを期待したい。