「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:インスタレーション、ワークショップ

概要

「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よって生じる。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していることで生まれると定義できるだろう。この定義を用いると、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のではないか。

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、その作品が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。

1. 先行研究

1.1. 「まぬけ」の発見からその仕組みへ

「まぬけ」の誰もがわかるエピソードに以下のシーンが想像できる。

焦った様子で探し物をしている知人に何を探しているか聞いてみると「眼鏡」だと言うが、その本人の頭の上には、まさにその眼鏡が乗っている。すぐに見つかるはずの位置にあるのに、必死に探し回っている知人の姿が面白く、つい笑ってしまった。

このとき起きていることは、本人の気づかない、関与しないところで第三者がその事象を発見し、面白がっているということだ(図1)。この視点で重要になるのが「発見性」であると想定し、この図式を社会生活に応用していく。

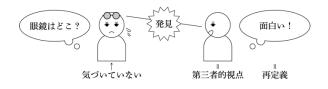


図1「まぬけ」の仕組み

1.2. 「超芸術トマソン」

とはいえ、本当に鑑賞者に発見を促す作品を作るのは難しい。そこで赤瀬川原平の「超芸術トマソン」という芸術活動を参考にすることとする。村田幸穂によると「超芸術トマソン」とは、街を歩き、違和感のある不動産やそれに付随する物体を撮影し、性質ごとに分類して考察することで、芸術を超越した「超芸術」としてその物件の独特な雰囲気を楽しむ芸術活動である。

白夜書房の『写真時代』にて読者から「トマソン」の報告を写真によって募り、集団的なアーカイヴとなった。ユーモラスな視点によって見いだされる「発見」の行為は書籍や特集番組に取り上げられ社会現象になっていたとも言える。

赤瀬川は下記のように言う。

「芸術とは芸術家が芸術だと思って作るものですが、この超芸術というものは、超芸術家が、超芸術だと知らずに無意識に作るものであります。だから超芸術にはアシスタントはいても作者はいない。ただそこに超芸術を発見する者だけがいるのです。」(赤瀬川,p.25)

つまり作者のいないこの作品は発見者がいるのみで、誰でも取り組める、日常にある芸術活動だと考えられる。この活動は本研究における「まぬけ」に通じるといえる。

「超芸術トマソン」がなぜ芸術活動となり得たのか。主に6 つ挙げられる。「超芸術トマソン」という知的な活動名、発見することで誰しもが第一人者となれること、赤瀬川のユーモラスな言葉からなる考察、選ばれる喜びがある投稿システム、デジタルカメラの普及、アーカイヴ化、が挙げられる。本研究もこれらにならい、活動名を「まぬけの研究所」とし、著者のフィルターを通した作品、つまりお題に対しアンケートを募り、集団的なアーカイヴを目指す。

1.3. 「まぬけ」の意味

「まぬけ」という言葉は罵倒ではなく、見つけた人も気づい た本人も顔が笑ってしまう状況であることが多い。「マヌケだ ね」は自分や他人に対する最高のホメ言葉になるかも、とす るコメディアンの萩本欽一の言葉のように(萩本,p.19)、優し さを含む言葉である。よって「まぬけ」は、日常生活や特定の 人をあざ笑うようなことはあってはならない。

また「まぬけ」は第三者から発見されるだけで誰しもが「ま ぬけ」になる可能性が潜んでいる。 つまり 受動と能動が不安 定な言葉だ。そこで作品自体が「まぬけ」を具現化するだけ でなく、ウエイトで鑑賞者が「まぬけ」になったり「まぬけ」を見 つけたりできる絶妙なバランスを目指す。

上記を踏まえ、制作した、もしくは発展方法を思案中の作 品を8つ紹介する。

2.1.「〇〇ゆび」

私たちは普段から無意識にさまざまな指の使い方をしてい る。そこで、それらの指の使い方に名前をつけることで、なぜ 指がそのような姿や振る舞いをするのか、その奥にある日常 の一部を想像することができる。指の使い方から、社会生活 が見えるようだ。ここには歯の隙間に詰まった食べ物を取る 「つまようじゆび」や、ほこりが溜まってないかを確認する「ほう きゆび」などユーモアを交えて紹介した(図2)。





▶視点の示唆を試みる。



と形式を揃えたアンケー

ト用紙を設置。 ▶多様な価値からネタを もらう。



日常生活の観察から導き お題の理解のための試作 リサーチを元に作品化。ビ ジュアルの滑稽さ、説明文 で演出。

> ▶作品化で、より広く知れ 渡る。

図2「〇〇ゆび」展示概要

作者が「○○ゆび」という問いを出し、大喜利のような形態 で、鑑賞者に様々な回答を募集した。これは作者からの問い を通して、指に対して鑑賞者に「発見」を促す作品といえる。 この「発見」を今後の作品制作のキーワードとしていく。

2.2.「間が抜けた道具たち」

靴やイヤホンなどの日常の道具を切ったり、穴を開けたりし て、わざと欠陥品にし、欠陥だからこその意味を付与する。例 えば底がくり抜かれた靴には「地面あるいは大地を踏める靴」、 耳当てに穴が空いたイヤホンには「周りの音が聞こえるイヤホ ン」などである(図3)。

これらの道具を身につけて「まぬけ」になることもできるし、 周囲にその「まぬけ」を発見させて、笑ってもらうこともできる。 道具の形状を保ったままその用途を脱構築することで非常識 に遭遇し、常識を見つめ直す「発見」を促す。それぞれの役 割を完璧に全うする道具たちが意図せず不便にされる不憫 さも面白い。それらの道具の商品カタログを制作予定である。



図3「間が抜けた道具たち」作品

2.3.「誰の独り言?」

街の定点カメラの映像に誰かの独り言が聞こえている。映 像にいる人々を観察していると、あるアクションをきっかけに その独り言の声の主がわかる(図4)。我々は日々たくさんの 知らない人に遭遇しているが、その人々の生活まで見ること はできない。この作品は、自分以外の人間の独り言が脳内に 再生されるような感覚をもたらすことで、他者にも自分と同様 に生活が続いていることを確認できる記録映像である。







玉ねぎ買っちゃった。 ラーメン食べたい…。 今どこにいる?

図4「誰の独り言?」映像作品

2.4. 「影をもろともしない人」

目の前が日向でも日影でも、人々は何のためらいもなく進 み続ける。そのある意味堂々とした姿勢を「影をもろともしな い人」として浮き彫りにした。影は光が当たる物体の形に反映 して現れるので、影を見ればそれが何の影なのかわかる。そ こで、ある影を踏むと同時にその物体の質感を感じる音が聞 こえてくる作品を制作した。木でも標識でもなんなく超える冒 険家のような勇ましい映像となっている(図5)。







図 5 「影をもろともしない人」映像作品

2.5. 「黒のアイコン」

SNS には、ユーザーを示すためのアイコンがある。アイコ ンは、一般的に写真やイラストから一部をトリミングして使われ る。またリアルタイムで変更可能なため、その時の心情を反映 させたものもある。今回はその一つ、真っ黒なアイコンに注目 した(図6)。

黒は悲しいことや心が病んでいるサインとして使われている。この時のユーザーの行動として「①悲しいことがあり、その気持ちを暗に明示するためアイコンを黒にしたい②黒い写真やイラストを画像フォルダから探す③見つからない場合、ネットで黒い画像を検索する④黒のアイコンに更新する」となる。この場合、悲しい気持ちにも関わらず、黒いアイコンにするための作業を遂行する冷静さは興味深い。この作品では、彼らが選びトリミングした黒い画像の全体像を見せることで、ただの黒でもその人それぞれの背景まで想像させることを企図している。作品は、黒い画像を集めた冊子である。



図 6 黒アイコンに使用される画像の全体を想像してみる

2.6.「物理的に笑顔」

人間や動物は、表情筋の動きによって結果的に笑顔になる瞬間がある。化粧でチークを塗るときに頬肉を盛り上がらせる顔や、顎の髭を剃る際に顎を突き出す顔などは口角が上がっているように見え、心情とは無関係に笑顔となる。カメラアプリ「Smile Camera」(iWare Inc)では、笑顔と認識されると自動でシャッターを切ることができる。これを使用し、生活の撮影を行った。

実際に撮られた映像の一部(図7)では、確かに口角が上がり笑顔に見える。感情とは裏腹に笑顔と認識されることは、本人にとっては恥ずかしいという照れもあるが、笑顔だと指摘されることで、本当に笑顔になるシーンがあった。指摘した方も指摘された方も笑顔になることで、「まぬけ」を体現しているのである。



図 7 左上:クッキーを咥える、右上:水を含む、左下:唾を 飲み込む、右下、舌で頬肉を押し付ける

2.7. 「無料に感謝する人 bot」

日常生活のふとした出来事に対し「○○が無料でよかった」 というテンプレートで Twitter につぶやき続ける。「誕生日が 無料でよかった」や「名前が無料でよかった」というように日常 の出来事に無料という価値基準を設け、わざわざありがたがる構図となっている(図8)。

無料という言葉は膨大なネットコンテンツによって価値が変わったと感じる。消費者は、利用する時間を代償にコンテンツを無料で楽しんでいる。無料は、商品を利用するまでのハードルを下げる効果がある。しかし無料という誘惑によって享受せねばならない広告や低い利便性がたくさんあり、無料で得られる豊かさには疑問がある。日常に目を向けると無料で感じられていた喜びがたくさんある。その喜びに気づかせる目的で無料のSNSに投稿し続けるという作品である。



図 8 無料に感謝する人 bot

2.8. 「まぬけな仕草」

ストッキングの伝線や衣服の表と裏を反対に着るなど、日常のハプニングはどうしても起ってしまう。その場でなんとか誤魔化そうと、なるべく伝線を隠すように歩いたり、背中が痒いフリをして服の裏のタグを握り隠したり、普段とは違う行動を取ってしまう。今回はその違和感のある行動を再現した動画を制作した(図9)。



図 9 ストッキング跡を隠す動き

2.9. 「今日もどこかでフラッシュモブ」

ウィキペディアによると、フラッシュモブとは「雑踏の中の歩行者を装って通りすがり、公共の場に集まり前触れなく突如としてパフォーマンス(ダンスや演奏など)を行って、周囲の関心を引いたのち解散する行為。ゲリラパフォーマンスの一種」とある。パフォーマンスではないにしろ、日常生活の中で図らずも動きが揃ったり、ある合図をきっかけに当然の如く同じ動きをしたりする場面がある。例えばホームに入ってきた電車を見る眼球は皆、同じように微動する(図10)。「乾杯」の掛け声の後にグラスをゴツンとぶつけ、一口飲んで「はぁー」と息をもらす。前触れ無く、偶然集まった人々が同じ動きをし、その揃った動きに感動することなくその場を終える。名もつかないそのゲリラパフォーマンスを集めて動画にした作品である。



図 10 電車を追う目がシンクロする

3. まとめ

3.1.周知方法

上記で述べた「超芸術トマソン」にならい、結果的に作品となるテーマを提示して、鑑賞者にアンケートを募り、アーカイヴする形態を目指した。しかし制作した作品は、全てが鑑賞者に意見を誘発するものにはならなかった。あまり意見が集まらなかった理由として「ペンを用意していなかった」「用紙が足りなかった」「小難しく見えた」ことが挙げられる。準備不足については特筆しないが、小難しい印象を与えたことは問題であった。仰々しいのにテーマは「まぬけ」というギャップによる面白さを狙うため、展示ビジュアルは白を基調とし、小さい文字に論文口調のキャプションにした。それが、ただ小難しいものとして捉えられてしまった。そもそも「まぬけ」を笑えるのは「気軽さ」があるからであった。考え抜いて面白さを見出すものではなく、見た瞬間に分かる即効性があるから、つい笑ってしまう。つまり、それらを評価するためにはその評価方法にも「気軽さ」が必要だろう。

2012 年ごろからメイカームーブメントにより、個人で 3D プリンターやレーザーカッターが手に入るようになり、アイデアをオンラインのコミュニティで公開するようになった。その中には役に立たない発明品や大雑把なものづくりが一つの面白いコンテンツとなっている。その延長線に本研究の役に立たなさが通ずると考え、次年度では主に SNS に特化した周知を行う。SNS はタップ1つでリアクションを得られ、アンケートも可能である。

3.2.表現方法

「○○ゆび」「間が抜けた道具」「影をもろともしない人」は 普段の行動にユーモアのある名前をつけたり、効果音をつけ たりすることでそれ自体の行動を際立たせ、再発見を促して いる。イラストレーションや商品を用いて表層的な記号で遊ん でいるといえる。

「誰の独り言?」では、人混みの中で一人の声を切り抜くことでその一個人の前後を想像できる余地に面白さがある。対して「物理的に笑顔」や「今日もどこかでフラッシュモブ」、「まぬけな仕草」では、見知らぬ人と同じ要素を見つけることに幸せを感じている。個人を想像したり同じ要素を見つけたりすることを「まぬけ」として取り上げることで日常の行為が肯定的に伝わる効果があったと考える。

フィードバックでは「昨日はこのまぬけは面白くなかったが、 今日見ると面白くなった」や「これは分かるけどこれは分からない」という意見があった。「まぬけ」には鑑賞者の今の気持 ちや趣味嗜好によって合う、合わないがあるようだ。「まぬけ」 をもとにした作品づくりは一つのネタに対して一つの作品となるので、数を多く出す必要がある。その数の多さがその人に 合った「まぬけ」を見つけ、楽しめる手段でもあると分かった。

「まぬけ」はそれだけで面白いので、わざわざ作品化する必要はない。本研究の社会生活の観察から導き出される「まぬけ」は「まぬけ」になり切れない習性や性質、常識であって、名前のない行為である。笑っていいものなのか、笑うものなのかもよく分からない。本研究では、それらをひとまず形にして「まぬけ」という名前でラッピングする。すると途端に名前のない行為が笑ったっていい、呆れて笑わなくたっていいものになる。そういった視点を作品を通して分かることが、息苦しい現代社会にホッとした気分をもたらすことになるだろう。

次年度は動作を表層的な記号と捉える、一個人を想像させる余地、同じ要素を見つける工夫が生きる表現方法を模索する。

「まぬけの研究所」は 2023 年 3 月 22 日~27 日国際デザインセンター・デザインギャラリーにて展示予定でさらなるフィードバックを得る。

本研究の行き着く先がどうであろうとそれを包容してしまうのが「まぬけ」という概念が持つ力とも言えるだろう。

引用文献

赤瀬川原平、『超芸術トマソン』、ちくま新書、1987年 村田幸穂、『路上に見出された芸術:赤瀬川原平からの路上 観察学を中心に』、日本学報、2017年 萩本欽一、『マヌケのすすめ』、ダイアモンド社、2022年

参老文献

和田寧路、『超芸術トマソン再考―「不適合に見える」実用品は機能的に美しいという視点から』、成城美学美術史 第 26 号、2020 年