



Our Concept ～展示によせて～

UTaTané 代表 久保田 祐貴

はじめに

五月祭に引き続き、「つくる」をテーマにした双方向性展示を催している今回。初めての方も、幸いにしてリピーターになっていただいている方も、「なんか普通の学術展示と違うぞ!？」という感を感じ取っていただければ嬉しい限りである。それが私たちの挑戦であり



毎回、私自身の思考の整理と「なぜ、今この企画をやるのか？」をお伝えできればという目的で寄稿文を投じているので、今回もざっと書いてみよう。

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・協創を促す展示を行ったが、今年は創造性・クリエイティビティといった単語への疑問から「つくる」をテーマに、より学際的な展示を試みた。特に、今回の副題である「How Do YOU Create?」が問いかけの本質である。「何をつくるか」ではなく「どうやってつくるか」というのが、創造性を問う本質なのではないかと。同じものを作ったとしても、その作品の背景にある知識・流儀・文脈（コンテキスト）が違えば、受け取られ方は違う。「何をつくったか」はもはやそのコンテキストに依存しており、作者から手の届かない部分も多い。この辺りについて、浅薄な私の知識のガイドで少し過去の思想家たちの思想にも触れながら、まとめていこうと思う¹。特に、浅くこの辺の思想をさらうなら『史上最強の哲学入門』[1]が非常にわかりやすいので、ぜひ読んでみていただきたい。

作者の死と語りの文化 ～ロラン・バルトと野家啓一～

このような話をする上でまず思い浮かぶ思想家は、フランス人哲学者であるロラン・バルトだろう。彼は『表徴の帝国』[2]という作品で日本の日常に広がる様々な風景を、物語を編み込んでいくような調子でひとつひとつ書き記している。例えば、私が印象に残っている章の一つとして、「パチンコ」の章[2, pp.47-51]がある。少し引用してみよう。

¹展示ごとの解説は、各担当者が詳しいのでそちらに譲る。また、五月祭の時に書いた「物語/色解釈の多様性と『つくる』」という話題については、上記QRコードのページの「2019年度五月祭」のページを参照してほしい。

パチンコは、集団的で、しかも一人ぼっちの遊びである。機械は長い列をなして並べられている。自分の絵画の前に立ったお客はおのおの自分だけで遊び、隣の客など見もしない。そのくせ隣の人とは、肱と肱とをふれあっている。お客の耳には、はじかれるたまの音しか聞えない（玉をいれる間隔はひどくみじかい）。パチンコ店は、いわば蜜蜂の巣箱、または工場である。[2, pp.48-49]

「なぜそんな例えが浮かぶのだ」という言葉を情景にあてがうセンスに感動したわけだが、前置きはそのくらいに、彼の思想で有名なものは**「作者の死」**と呼ばれる思想である。英語の Author（作者）は authorize（権威づける）と語源を一つにし、近現代において作品の中心は「作者」にあるということが語義から見えてくる。しかし、バルトは、**作者は authorize されたものではなく、読者・鑑賞者こそが作品の中心にある**という主張をした。というのも、先ほども言ったように「作品はコンテクスト次第でいかようにも変わる」ということ。例えば、ゴッホの『ひまわり』を見るにしても、ある人にとっては情熱の黄色に見えるかもしれないし、ある人にとっては狂気の黄色に見えるかもしれない。作者がいくら「正解」を言ったところで、作品は一人歩きをし、結局「作品—鑑賞者」の関係によって作品の意味が決められていく…。そういった思想である。みなさんが賛同するかはわからないが、今回の**「物語をつくる」や「色をつくる」の展示の根本は、この思想に立っている部分大きい²**。

もうひとつ、この物語の関連であげておきたいのは、野家啓一の『物語の哲学』[3]である。この冒頭には、平家物語の「語りの文化」や「民俗学」の話が触れられている。平家物語の琵琶法師の語りは、物語の根幹は変わらないにしろ、語る人によって、物語の展開や人物の動きが異なったという。それはある意味、**私たちが読む小説の対極にあり「語りのゆらぎ」が物語の多様性を生んでいた**。物語ネットワークが、SNS 風の投稿形式とし、鑑賞者と作者の境界を曖昧にした根本には、このような**「語り継ぎ」による物語の変化**を考えたところにある。

雑多に書いてしまったが、要するにここで私自身が思うのは、**「作品の解釈は一義ではなく多様であり、作品の発展もまた多様である」**という点である。美術館の美術作品の見方、これにも定説はある³が正解はない。「作品—鑑賞者」という視点に立つと、途端にこういう「貴族の嗜み」のような扱いを受けるもののハードルが下がるように感じる。

² あくまで私自身の解釈であって、作品を作った本人たち（私もその一人だが）全員が同じ解釈を持っているかはわからない。まさにこれが「作品—鑑賞者」の構図になっているといえよう。

³ 『まなざしのレッスン』[4]という本が非常に良いのでオススメする。

記号消費社会への道筋 ～ボードリヤールと「つくる」～

さて、バルトが「鑑賞者によって作品の解釈は多様だ」としたが、ボードリヤールという哲学者は、経済学の分野に似た議論を援用した。彼の思想の一つに「記号消費社会」と呼ばれる考え方がある。まず、この話をするためには「記号」というものの性質を簡単に振り返っておく。記号には「記号表現（シニフィアン）」と「記号内容（シニフィエ）」という2つの側面がある。例えば「おにぎり（記号表現）」に対して「🍣（記号内容）」が対応し、「クルマ（記号表現）」に対して「🚗（記号内容）」が対応するというのを上げれば、なんとなくイメージがついてくるだろう⁴。

ボードリヤールは、この「記号」の捉え方を経済学に応用し、今の資本主義社会の行く末は「記号消費社会」となると60年代に看破した⁵。どういうことか。資本主義と聞くと、パツと思いつくのは「モノを作って、モノを消費して...」という生産と消費の関係である。しかし、この生産と消費が、工業生産の時代（まだモノが足りなかった時代）には「実体としてのモノ」が存在したが、やがてモノが飽和してくると、「記号」が生産され、消費されていく時代に入るという。例えば、ブランドや新しい機能—ただし目に見える効果はなく「なんとなく効果があるように感じる」というような—が最たる例で、これらはまさに**新たな記号の表現と意味の対応をつくることで、付加価値を生み出している**。

今回の駒場祭展示でこの話に関わりが深いのは、「架空商品ゲーム」や「ねじ曲げ見出し」と題された「ウソをつくる」という展示である。これらで体験していただくのは、まさに「新たな記号表現と意味の対応」の創出である。「架空商品ゲーム」を例にとると、**カードで引いたモノは全て「既に存在するもの」である**。ここになんらかの「付加価値」とされるものをつけることで「新たな商品」をつくる体験は、まさに記号表現—記号内容の対応づけを新たにつくることになる。さらにその権威づけ・根拠づけの材料として“科学”を用いることで科学リテラシーを考えるということにもつながるが、これらのゲームの体験全般が「記号をつくる」という体験でもある。

また、「物語をつくる」のリプログラム（代表作は[6]）は、逆に記号内容を断ち切って記号表現のみに注目して、その記号表現の一部を制限することで、物語＝記号の集まりの語りにどのような変化が生まれるかを体験していただくものであり、例えばディストピア SF

⁴ ここで、「絵文字」自体もさらに「記号表現」と「記号内容」を持っていることに注意せねばならない。こちら辺を掘り出すと深く私自身も理解しきれていないので、今回は割愛する。

⁵ ボードリヤールの著作としては『消費社会の神話と構造』が最も有名だが、私自身は『象徴交換と死』[5]から読み進めている。まだ読み途中だが、言葉の学問として発展してきた記号論を経済学と結びつけて喝破していく文章はなかなか読み応えがあって面白い。

の代表作として有名なジョージ・オーウェルの『1984年』[7]にある言論統制による思想統制、記号表現の制限による記号内容（思考内容）の制限という文脈にもつながると考えられる。

我々は「どう」つくるか？ ～方法論としての科学～

ここまで、哲学者たちの思想の一端に触れ、「つくる」をめぐる解釈についての考え方の例をいくつか示してきた。ここで、「科学」についても見てみよう⁶。通常、科学の研究や技術に触れるのは、「できあがったモノ」「研究の成果」であるが、今回は特に「方法論としての科学」に触れる。詳しくは、伊勢田哲治『疑似科学と科学の哲学』[8]の1章に疑似科学との比較とともに詳細に解説されているので簡単に述べる。

科学は、古くは古代ギリシア時代のアリストテレスから、その「客観性・普遍性」を担保するために方法論を精緻化してきた。方法論としての科学の考え方の一つに「**仮説演繹法**」と呼ばれる考え方がある。「科学理論の正しさ」というのは、「仮設のテスト」という形で実行されるというもので、例えば、「地球は太陽の周りを回っている」という仮説が立ったときに、様々な観測事実によりその仮説がテストされ、実際に「地球は太陽の周りを回っている」ということに矛盾しなければ、その仮説は成立し続ける、というようなものである。他にも、「反証される可能性が明確に示される仮説こそ科学的だ」という「**反証主義**」やその他色々な考え方が存在する。

ただ、私がここで強調したいのは、それら個々の手法ではなく、そもそも「**科学の強みとは、方法論の部分ではないのか**」ということである。科学者や科学に携わるものの悩みのタネとして「似非科学」というものがある。科学の名を騙って様々な効力を訴えるが、実際にはそんな科学的事実が微塵も存在しないような代物である。今の科学コミュニケーション（科学発信）の多くが、平たく言ってしまえば「科学技術のコンテンツ力の高さ」で勝負しているわけだが、私自身は「**科学がコンテンツ力で勝負する限り、似非科学との戦いは分が悪い**」と考えている。というのも、正直似非科学と言われる効果・効能の方がわかりやすいし、彼らは科学的事実に基づいていようがいまいがなんでも語れるし、何よりそもそも「語れる幅」が科学研究よりも多いのである。つまり、必然的にコンテンツ力で勝負する限り、同じ土俵で戦うと似非科学側に軍配が上がりざるを得ない。

そこで、方法論としての科学の登場である。**科学技術のすごさの本質は、このような凄**
い技術を着実に生み出す方法論の部分であり、その部分の凄さや魅力を伝え、伝わること

⁶ ここでいう科学とは、人文社会系の科学よりも自然科学の研究などを想定している。

こそ科学技術コミュニケーションの道の一つではないか、と。ただ、ここら辺はまだ私自身もしっかり言語化しきれていないので、今後の課題として来年以降に譲ろうと思う。

おわりに ～今、創造性はどこにあるのか？～

本展示は、「創造性」というテーマに踏み込み、私たちが何をやったら「つくる」ことに当たるのか、というのを様々な展示を通して考えていただいている。私自身、結局「創造性はどこにあるのか」という問いには答えを出し切れていないが、少なくとも「これはバクリ」「これはオリジナル」というような二分で考えられるものではなさそうである。しかし、その中で、私たちは「つくりかた」を工夫することによって、今までにないようなアイデアやオリジナルな物語を作ることができないかという模索をしてきた。

以下、五月祭と重複になるが、やはりもう一度記しておく。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。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、新しい知見や発見をし、「つくる」を体感・実践していただければ幸いである。

References

*この文章に引用した文献・著作はほぼ全て会場内の本棚に置いてあります。興味があるものがございましたら、ぜひお手にとってご覧ください。

- [1] 飲茶『史上最強の哲学入門』（河出文庫）
- [2] ロラン・バルト『表徴の帝国』（ちくま学芸文庫）
- [3] 野家啓一『物語の哲学』（岩波現代文庫）
- [4] 三浦篤『まなざしのレッスン』（東京大学出版会）
- [5] ボードリヤール『象徴交換と死』（ちくま学芸文庫）
- [6] 筒井康隆『残像に口紅を』（中公文庫）
- [7] ジョージ・オーウェル『一九八四年』（ハヤカワ epi 文庫）
- [8] 伊勢田哲治『疑似科学と科学の哲学』（名古屋大学出版会）