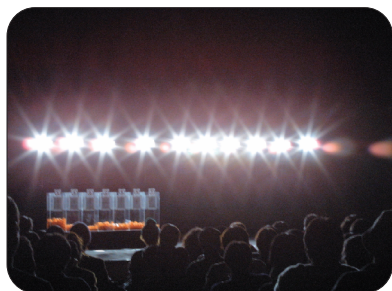
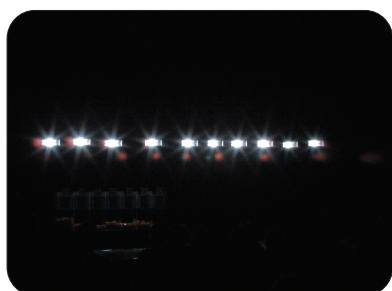
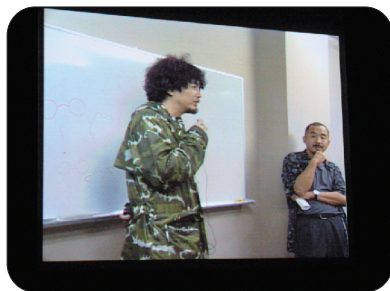


デモンストレーション
イロジカル・フラッシュ
タナカノリユキ



ビデオ・ショウイング
記憶の迷路
タナカノリユキ+下條信輔

金沢工業大学の学生との協力の下で行った、記憶とコミュニケーションの不確かさ、ゆがみを調べるための伝言ゲーム形式のデモンストレーション。記憶心理学の古典的な実験を参考にして、被験者には1回のみ読み上げるストーリーを暗記して次の人に伝言してもらい、同様に5人までリレーのようにして伝えてもらった。このビデオ・ショウイングは、その伝言の変化の様子を収録したものです。



以下は、デモンストレーション後に行われた被験者とのディスカッション。

下條●「人間の間違いには必ず理由がある」と言ったのはフロイトですが、この場合もそうで、聞いたこと起こったことを記憶してたら人間の脳は破裂してしまうので、いかにコンパクトに記憶するかが大切になります。その場合に役に立つのが物語なんですね。

物語というのは、常識の宝庫であり、いろんな因果関係の筋書きを持っている容器なわけです。伝言ゲームのような場合、脳は、聞いたことを物語つまり記憶の容器に収めるべく働くわけです。ただその作業の中で、辻褄が合わないところを修正したり、忘れた部分は常識で埋め合わせるわけです。

タナカ●同じストーリーを共有しながら、ここまでバラエティに富んでいるというのは、すごく面白かったですね。普通は間違いと言われてしまうことだけど、そこに自分の感受性だったり常識だったり作用していたと思います。例えばアートで言えば、そういった自分の感じ方を一度相対化して、あえて逆にしてみるというようなことをすることで、また新たなものが見えてくるのではないかと思います。

ビデオ・ショウイング
メメント



妻を殺されその事件で自分も怪我を負い、10分間しか記憶を保てなくなった男が、犯人を探していくサスペンス映画『メメント』。この映画を素材に、人間における記憶の重要性を感じてもらおうビデオ・ショウイングを行った。