

Digest The World

——世界を驚掴みする、採集的リサーチの実験展
記録集



Digest The World

——世界を驚掴みする、採集的リサーチの実験展
記録集

ごあいさつ

コクヨ株式会社のリサーチ&デザインラボ「ヨコク研究所」と、大阪の編集スタジオ「MUESUM（ムエスム）」、山形のデザイン&プリンティングスタジオ「吉勝制作所」によるプロジェクト〈GRASP（グラスプ）〉。

GRASPでは、自らの身体をひらいて「自律協働」の探索と実践を試み、自然物や人工物、事象、概念など——、私たちが生きる世界を取り巻くさまざまな物事を、「採集行為」を手がかりに、まるっと鷲掴みして、“食べるように理解する”技術を模索してきました。

予測しえない出来事や偶然性を受け入れながらゆるやかに応答することで次なる問いが生まれてくる。“リサーチ手法のプロトタイピング”とも言えるこの道程には、仮説検証的な従来のリサーチを見直すヒントが隠れています。

2022年春のプロジェクト立ち上げから約2年。本展覧会では、GRASPの研究方針や活動理念を非言語的に伝えるべく制作した超短編アニメーション映画『Digest The World もうひとつの臓器』*を軸に、その制作プロセスをひもときます。

*山形の野山や、東京・品川のまちなかで採集してきた、さまざまな素材（質感、色、音、言葉、構えなど）をもとに、プロジェクトメンバーが“専門性を超えて、みんなで作る”を実践した超短編映画作品

GRASP Exhibition

Digest The World ——世界を鷲掴みする、採集的リサーチの実験展

会場：n.5 下北沢（世田谷区北沢2-23-10-1F）

会期：2024.2.10(土)～18(日)／平日：17時～20時、土日祝：11時～17時

企画・制作：ヨコク研究所+MUESUM+吉勝制作所

展示制作：NEW DOMAIN

広報：HOW INC.

記録撮影：志鎌康平

アニメーション製作協力：moogabooga、角銅真実、大城真、高野景、網川椎菜、春山えみり

関連イベント

『Digest the World』副音声的ギャラリートーク

日時：2024.2.10(土) 14時～15時半

参加：ヨコク研究所（工藤沙希・田中康寛）

：MUESUM（多田智美・永江大）

：吉勝制作所（吉田勝信）



GRASP
Webサイト



ヨコク研究所内
プロジェクトページ

超短編アニメーション映画

『Digest The World もうひとつの臓器』

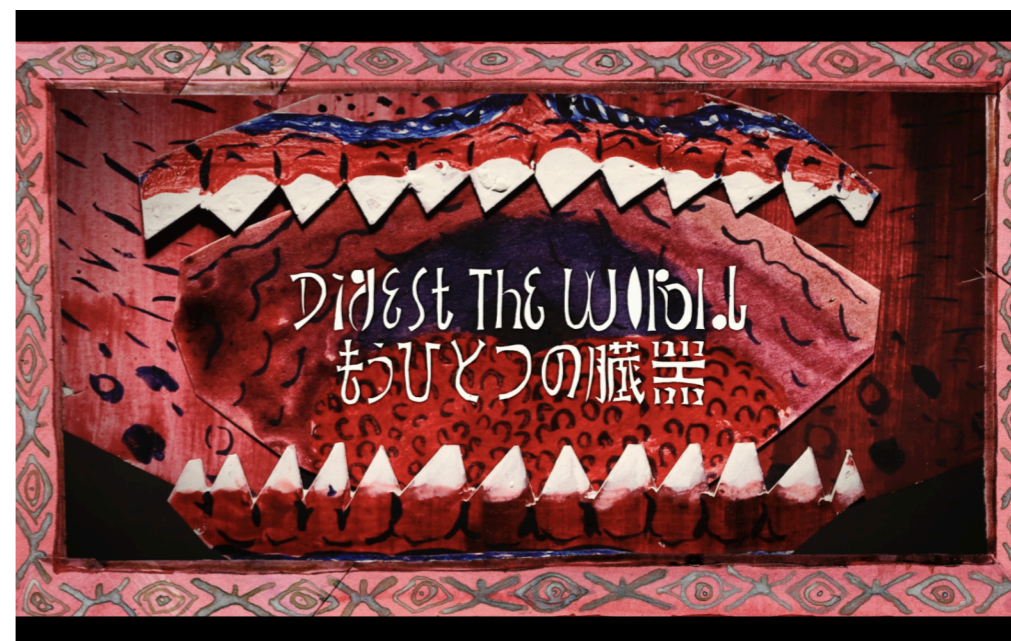
この世界の住人には、
人間にはない臓器がある。

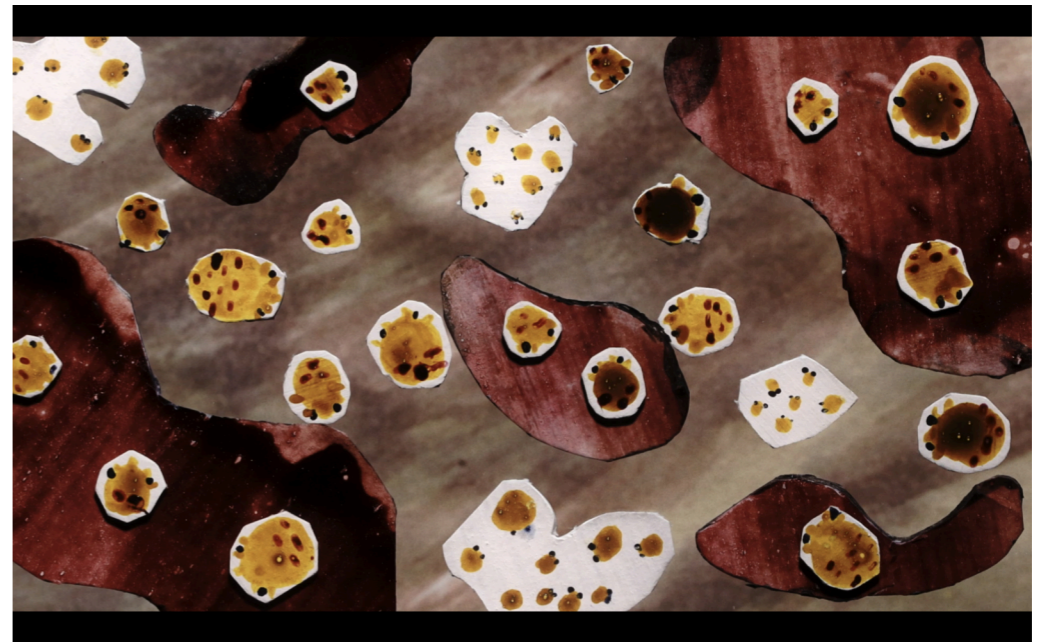
住人たちは「食べる」ことを通して知覚し、
「排泄」を通して新たな関わりをつくっていく。

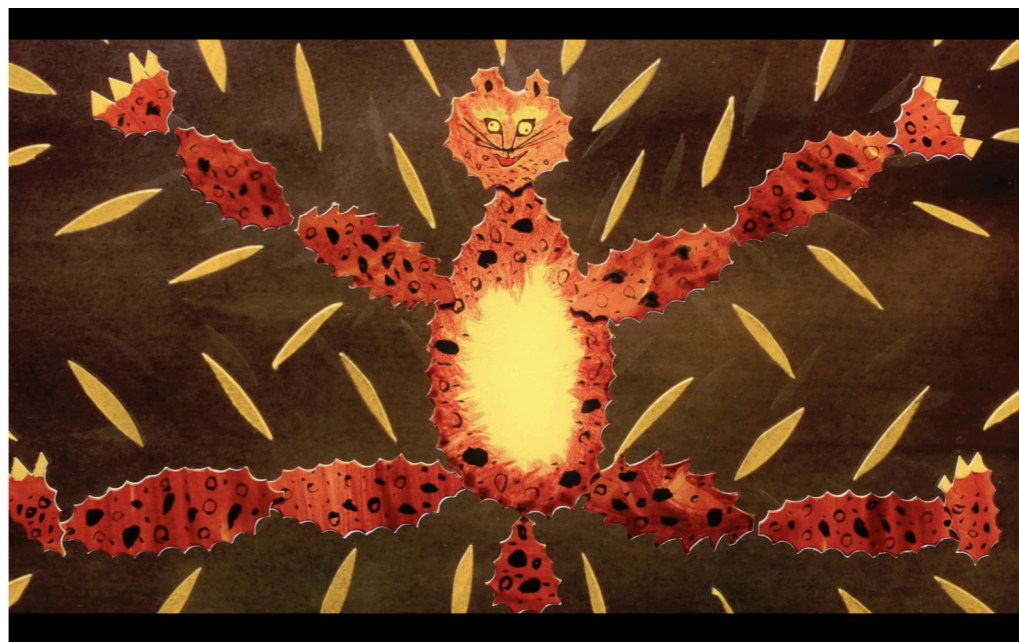
住人たちをとりまく世界には、
さまざまなモノがあり、
それらはたまにチカチカと光り出す。
その光は何を意味するのか。

ひたすら食べるモノを探しつづける
住人たちには、その光は見えない。
チカチカ光らないモノを食べても、
ただのウンコが出るだけ。

偶然か必然か、チカチカ光るモノを食べ、
「もうひとつの臓器」で消化されると.....
おならが出て空を飛べたり、
なにかに使えるような道具が出てきたり、
きれいな色の果物が出てきたり、
誰かにとってのチカチカ光るモノが
出てきたりするかもしれない。









キーアイテム

もうひとつの臓器

食べたモノを消化しながらまると知覚し、別のモノへと変態させる、この世界の住人特有の器官。ただし、「もうひとつの臓器」に入り込み、その形状にピタッとはまるモノしかその機能を発揮しない。なにがピタッとはまり腑に落ちるかは、住人それぞれ異なる。人間がなにに対して心を動かし、それがどんな感情をもたらすか、はたまたどうやって腑に落ちるか、自ら完全にコントロールできないということと、遠からず似ている。

チカチカ光るモノたち

この光は、しばしば「兆し」として住人たちの前に現れるが、見過ごされる（見えていない）ことのほうが多い。また、同じモノであっても、時間や場所、状況によって光る／光らないときがある。余談だが、山・森での採集においては、そのときターゲットとなる山菜やキノコを見分ける目が重要だが、最も重要なのはターゲット以外のものにもピンとくる感覚を開いておくこと。そんな平たい目と集中力だったりする。

ウンコに喜ぶ微生物

「もうひとつの臓器」で消化・変態されずに排泄されたモノ＝ウンコも、視点やスケール、枠組みを変えれば誰かの“チカチカ光るモノ”になりうる。人間においても、その本質をとらえるべく「土を要とし、自らの肉体と大地とをひとつながりのものにとらえる」活動を行う糞土師（ふんどし）なる探検者がおり、今回、勝手にいろいろなヒントをいただいた。

いろいろなウンコあるいは道具

20世紀を代表する哲学者のひとりが、道具を「産業主義的道具」と「各人の自由の範囲を拡大する道具」の2つに仕分けて考えていた。ここにもうひとつ加えるとしたら、「潜在的道具」がある。今は使えない／使わないが、後々使える／使う可能性をもっているのでは？という、モノに対する勘どころ。ウンコがその内に入ることもあるのではないか。

躍動する山のような生き物と湧水

山形県の日本海沿岸には、ところどころ水の湧くスポットがある。水の通り道に腕をつっこむと、その際限のない奥深さに、ちょっとした恐怖を感じてしまうほどだ。異界へとつづいているかもしれない……そんな想像を実感として得ることができる。大きな山のような生き物に食われ、排泄された住人は、まさに異界から戻ってきた(?)といえるだろう。

バラバラの身体

地中から噴き上げられた身体がほかの住人とぶつかってバラバラになり、そこから別の「個」が立ち上がる。「個」といっても一枚岩ではなくて、そこらへんにあるモノの寄せ集めだったりする。ある思想家が「勉強するとは、自身を壊し再構成することだ」と書いていたが、「食べる」「腑に落ちる」という行為の先に、個をバラバラにしてもう一度編み上げるような力が働くのかもしれない。

解説

00:13-00:33

この世界には、“もうひとつの臓器”をもった「住人＝精霊」がいる。森のなかでゴソゴソと何かを探し続けるシーンから、物語ははじまる。チカチカ光るものは、あちこちにあるにも関わらず、永遠にゴソゴソと探し続ける精霊たち。何かを見つけようとリサーチが目的的になると、実はひっそりとそこにあるのに気づけないことを示している、のかもしれない。また、森の背景画像は、直前にフィールドワークした山形の森を思い出しながら描いている。木は木肌をフロッタージュしたものをハサミでカットし、色の多くは河原で拾った石を砕いてみたところ、ちょうどよい色の顔料になったものを使用。

00:34-00:56

キノコを見つけた精霊。あんぐりと大きな口をあけてキノコを食べる。噛み砕かれたキノコは“もうひとつの臓器”を通過することなく身体を通り抜けていく。すると、モゾモゾともよし、うんことオナラが。オナラの勢いでピューッと吹き飛ぶ精霊。ここには、2つのメッセージが込められている。ひとつ目は、私たちが何か大きな課題や困難とぶつかったときの態度について。眉間に皺を寄せて向き合うだけでなく、肩の力を抜いた「笑い」で壁をひょいと飛び越える第3の手段もあるはずだ。オナラも前に進む力になるのかもしれない。ふたつ目は、一見生産性がないと思われる（かもしれない）うんこも、視座を変えると、微生物たちが喜ぶエサになる。リサーチにおいては、ひとつの物事もマクロとミクロの視点を行き来しながらとらえることが大切であることも表現している、のかもしれない。

00:57-02:02

オナラの勢いで吹き飛んだ精霊は、山の火口に落ちていく。山の中にある洞窟で、再びゴソゴソと何かを探す精霊。見つけた花を食べたところ、噛み砕かれた花は“もうひとつの臓器”にピタッと収まる。光を放つ“もうひとつの臓器”。精霊の身体もピーン！と光り出す。すると、モゾモゾしたお尻からは、本のようなものが。続いて、さまざまなものを食べるたびに、果物、うんこ、そして楽器が出てくる。その違いは、どうも“もうひとつの臓器”を通過するか否かによるようだ。言語優勢の現代社会において、非言語的に理解することが置き去りにされることが多い。腑に落ちる、食べるように理解する、まると全体を掴む、などの言葉で議論してきた、世界の物事を理解するもうひとつの方法を探る試みを表現したシーン、とも言えるかもしれない。背景に落ちている、朽ちた花も見どころのひとつ。

02:03-02:19

楽器を手に入れた精霊は、なんとも楽しそうに演奏している。その音楽で、山もすっかりルンルン気分。躍動する山を離れてみると、大きな山にも内臓がある。人間や動物、精霊、自然などすべてを切り分けることなくフラットに捉えていることが表れている、だろうか。

02:20-02:32

躍動する大きな山は、ピューと精霊を流し、排泄していく。この表現は、メンバーが山形県にある海岸で「異界」を体感したという湧き水スポットに由来する。実際、その海岸は、砂場からほこぼこと水が湧くエリアがあ

り、その湧き水の通り道にはずぶずぶと腕（あるいは脚）をつっこむことができる。どこまでも続く奥行きของความ、指先のヒヤッとする感覚にゾッとし、「これが異界なのか……」と腑に落ちたことに、なんとなく腑に落ちた。鉄分が多いこのエリアの水場をよくよく観察すると、まるで人の血管のようにも見えてくる。

02:33-03:01

山から噴き上げられた精霊は、海辺の街に落ちてくる。落ちたはずみに、仲間の精霊と身体のパーツがシャッフルされる。他者との出会いや協働は、「わたし」という存在はひとりではられないことを実感させる。「個」を再構築することと切り離せないものだ。協働は、さまざまなレイヤーでの「ほぐして編むこと」の連続とも言えるかもしれない。このシーンの背景には、唯一、人の営みを感じさせる高床式の小屋が建っている。

クレジット

超短編アニメーション映画

「Digest The World もうひとつの臓器」

企画・制作：

ヨコク研究所 | 工藤沙希・田中康寛

MUESUM | 多田智美・永江大・羽生千晶

吉勝制作所 | 吉田勝信・稲葉鮎子

脚本：多田智美、吉田勝信

アートディレクション・タイトルデザイン：吉田勝信

アニメーション：moogabooga

美術：工藤沙希、田中康寛、多田智美、永江大、羽生千晶、吉田勝信、稲葉鮎子

顔料：田中康寛、多田智美、永江大、羽生千晶、吉田勝信（協力：Foraged Colors）

サウンドディレクション・音楽：角銅真実

音源：工藤沙希、田中康寛、多田智美、永江大、羽生千晶、吉田勝信、稲葉鮎子、角銅真実、玄宇民、志鎌康平

録音：大城真、角銅真実

採集：工藤沙希、田中康寛、多田智美、永江大、羽生千晶、吉田勝信、稲葉鮎子、高野真、高野文子、高野景、角銅真実、大城真、綱川椎菜、春山えみり

記録撮影：志鎌康平、吉田勝信



※こちらから全編視聴できます

PROJECT:

GRASP

“食べるように理解する技術”の
プロトタイピング

1. | 採集のような脱目的型リサーチを恐れない

あらかじめ決めたアウトプットの最終形を目指し、直線的にリサーチすると取りこぼしてしまうものに目を向ける。何が採れるかわからない山中での採集になぞらえ、すべてに注意を向けながら、進んでいくようリサーチを行う。また、採集物はそのままにしておくとう腐っていくため、採集物を加工する技術が必要。同行者は、たとえば同じものを採集しても、それぞれの技術や興味により使い方は変わる。そんなことを前提としたリサーチの姿勢を大切にす。

2. | つくることが通して考えるプロセスを大切にす

「考える (計画) → つくる (実行)」ではなく、まずはものをつくる実践からもたらされる刺激・情報の複雑さを実感し、それを起点に思考していくこと。一度定めた計画を固定化することなく、「つくる (実践) & 考える (観察) → 話す (言語化)」を繰り返すプロセスとともに常に更新していく = 計画を超えていくこと。周囲の人やものとの実践・観察を通じた関わり合いのなかから考えを深め、研究テーマを育てていく。

3. | 物事を非言語的に理解する方法を探る

素材や情報などを蓄積し、論理的・客観的に分析、解析していく従来の研究方法だけではこぼれ落ちてしまうものに目を向けること。リサーチや実践を通して感じたこと、その全貌を直感的にとらえる、レンマ的に理解する方法を模索していく。

4. | 実感を伴う経験や言葉の断片をつなぎあわせて考える

専門家や有識者による「答え」から出発するのではなく、自らの身体を使って得た実感や言葉から出発し、断片をつなぎあわせて、思考を広げ、深めていくことを重視する。直接関係がないと思えるようなもの、失敗したかもしれないもの、言語化や共有化が難しい物事を切り捨てるのではなく、いつかにかに使えるものとしてストックしておく。



01_GRASP前夜

プロジェクトのはじまりは、2022年春。東京・大阪・山形とそれぞれの拠点から、週に1度オンライン上に集うことからスタートした。「ヨコケ」「自律協働社会」「自律」「協働」「社会」などの言葉を手がかりに、そもそもこれらの言葉が何を意味しているのか、どんな事実と紐づけることができるか、文献調査はもちろん、プロジェクトメンバーの実体験に基づくエピソードを交え、議論を重ねていった。

ここで大切にしていたことは、手っ取り早く“答え”にたどり着くような、効率的で直線的な議論にならないようにすること。なんの役に立つかはわからないけれどヒントがあるかもしれない“断片”を拾い集めることに可能性を見出し、議論を進めていく。

実際、一見脱線したかのようにも思える「ぜんぜん関係ないんですけど……」からはじまる余談（カマキリの卵と積雪量の関係、おばあちゃんの物知り帳、フリスビーの本質とは？、などなど）は、私たちの議論をひよいと飛躍させ、新たな思索へと導いてくれる。

春から数えて約5カ月。「それって、こういうこと？」と反応しあう15回の会合を通じ、私たちのなかに「もしかしたら、この道のりは、“リサーチ手法のプロトタイプング”の実験・実践なのかも？」とひとつの仮説が浮かんできた。

ヨコク研+MUESUM+吉藤制作所

研究方針・姿勢（スタンス）

**ヨコク研（なかでも我々のプロジェクト）における
リサーチ & デザインラボ**

📌

採集のように、「目的を持たずにそこにいること」を重視する、文化人類学的なアプローチ、子どもの遊びのような好奇心や探究心、が参考になる？

📌

リサーチで集めたもの、また、意図せず集まってしまったものを文章で記録・報告するだけにとどまらず、加工・変換し、どう生かしていくか？、は、幅広い「つくり手」をお手本にしたい。吉田勝信氏のようなデザイナー、採集者、ありあわせのものから組み上げる料理人、バラバラにある音を組み立てる演奏家などが参考になる？

📌

失敗も含めて、生かせる実験精神がベースにあるため、失敗/成功の線引きは存在しない！

*ヨコク研における、すべてのプロジェクトがそうあるべきとは思っているわけではなく、組織のなかに、自分たちが当たり前として進めているリサーチを、内省的な眼差しで見つめたり、予期せぬことが起こるかもしれない部分を内包しておくほうが自然だし、豊かなのでは？という提案



02_身体感覚を育むプロセスを共有するために

正しく強度ある答えを探すより、それぞれの方法で多角的に思考し、省察し、分析し、反芻すること。そんな、ある種の個人的な実践こそが、「こうなったらいいな」という未来の兆しを捉えるための身体感覚を育てていく（のかも？）。この身体感覚を育むプロセスを、さまざまな人たちと共有するため、これまで私たちがウロウロしながら積み重ねてきた思案・議論をもとに、読み手が追体験できるリサーチの記録・コンテンツの制作を試みることに。目の前の会話やテーマと向き合うことが推進力となるGRASP。そのフローから、“リサーチ手法のプロトタイピング”の研究方針とも言うべき4つの項目が浮かび上がってきた。

- 01 | 採集のような脱目的型のプロセスを恐れない
- 02 | つくることを通して考えるプロセスを大切にする
- 03 | 物事を非言語的（レンマ的）に理解する方法を探る
- 04 | 実感を伴う経験や言葉の断片をつなぎ合わせて考える

実践方針・姿勢 2022年10月27日作成

同時に、共有するための形式（フォーマット）についても熟考。私たちが普段接する言語的な理解のあり方だけでは漏れる部分を、非言語的なコミュニケーションによって掘りあげられないか。非言語的な理解のあり方・伝え方を設計する上でも、メディアム（メディア）選びは重要だ。

ぜんぜん関係ないんですけど

-

予測＝見込み、前もって推測すること。予告＝事を起こす前に前もって知らせること。実施する可能性は100%に近い。予告するためには、主体が必要。予告は、予告する相手がいればじめて成り立つ行為なのかも。2022.5.17

-

予告には、次につなげていくイメージがある。手塚治虫の予告漫画、アニメの予告、映画のトレーラーなどもヒントになるかも。2022.5.17

-

漫画『ちびまる子ちゃん』より。ノストラダムスの大予言で世界が終わることになっているから宿題はやりたくないというまるちゃんに対して、おねえちゃんが「ノストラダムスの大予言が当たる確率はわからないけど、宿題をやらずに明日先生に怒られる確率は100%だよ」と言われるシーン。不確実な未来よりも明日の100%。2022.5.17

-

コクヨだけがヨコクするのではなく、一人ひとりが大なり小なり未来を自分で決める、ヨコクする人を増やす？2022.5.17

-

江戸時代、海に漁に出る前、日和山から日和見が天候を判断していた。定常的な気象観測が日本で行われたのは1818年から。そう考えると、我々は未来を予測するための、センサーを手放してしまっているのでは：気象学 2022.5.17

-

ある事象からシグナルを受け取って少し先を予想する。いろんな地域にあるシグナルの受け取り方（地域特有の未来の見方）にヒントがもらえるかも。2022.5.17

-

人間は未来を予測しながら生きている。予測を超えた出来事も起こる。その誤差が大きいほどトラウマ的な心傷となる。予測誤差が生じるときそれまでの予測体系が組み替えられ、精度があがっていく。（『責任>の生成－中動態と当事者研究』より）2022.5.31

-

フリスビーの本質は、上手く投げることでなく相手のディスクをキャッチしに走ること。2022.5.31

ぜんぜん関係ないんですけど

-

おばあちゃんの物知り帖→記録している人の時間軸で記録されているおもしろさがある。2022.6.14

-

予測や予告ができる身体にしていく、ヨコクの先輩・ムツゴロウさん（麻雀の先達として）。2022.6.14

-

アフリカ社会の研究（松田素二先生／京都大学）によると、自律は重要なことではない？ ウブンティズム＝みんな不完全で自律しているわけではないというアフリカの人間観。パラワー＝みんなでしゃべりあって問題を解決。2022.6.14

-

神事は、未来を占うこと？2022.6.14

-

「この液体飲めるんじゃないか？」「卵の位置が雪と関係している？」分化して理解していくのではなく全体をつかむような、レンマ的な理解のありかたが必要かも。言語的理解＝ロゴス、非言語的理解＝レンマ（「レンマ学」 中沢新一）。世界を大きく掴むときのジャンプは、言語的な蓄積（ロゴス）からは起きにくいのでは。2022.7.19

-

ヨコク＝「ようするに こういうこと ？（クエスチョンマーク）」 2022.7.19

-

一人ひとりが「明日これやろうかな～って思ってるねん」と言える社会は、おそらく、まわりの人たちと連携しやすい。2022.8.2

-

再現性＝理論化できる。追体験＝理論化しなくてもできる。そこを理論化せず、ひらいていくことが面白い。近代の限界＝理論化の限界。追体験で止めておいて、それぞれがどう感じるかデータをとれたらいい。2022.8.2

-

外臓と内臓。2022.8.2？

ぜんぜん関係ないんですけど

-
異界にふれることがが体験できる湧き水がある。湧き水の奥に手を入れる。2022.8.2？

-
手間と暇（干物を乾かす時間や煮物を煮る時間、発酵する時間）。2022.8.2？

-
台風が来ると人間は大変だけど、きのこは喜ぶ。2022.8.2？

-
ヘルムート・ブレスナー『笑いと泣きの人間学』。どうして人間が泣いて笑うかについて書かれた本。外側からインプットがあったとき、自分の思考回路では読解できないときに「調停」するようだ。2022.8.9

-
占いなど、自分ではコントロールできないものをあとづけで調停する仕組みもあるのでは。2022.8.9

-
昨今とくに仕事においては感情は置いといて、という雰囲気がある。コントロールできる範囲でなにができるかばかりで、自然としての感情がおいてけぼり。仕事や社会を考えると感情をおいてけぼりにしない方がよいのでは？2022.8.9

-
アンガーマネジメントとは何なのか。企業組織のなかで動いているから感情コントロールできる人がいいとされる。濱口竜介さんの映画作品には気まずいシーンが多いが、現実でそういう場面に会うと他者と関わっていることに実感がもてる。2022.8.9

-
働いている人の心の動き方は、仕事のクオリティに作用しているはず。目の前の印刷物をどういう感情で扱っているかで全然違うものができる。小規模であれば感情に合わせたフレームはつくりやすいが、組織が大きくなるとフレーム自体が複雑になって難しくなる。2022.8.9

-
感情をシェアできる人を友だちだと感じる。でも、シェアの範囲はどこまで？ 改札の前でよく泣いている人がいるが、シェアできていないから避けて通っている。友だちや同じ組織だとシェアできるのか？2022.8.9

ぜんぜん関係ないんですけど

-
動物にも感情はある。人間だけが複雑に持っているものではなく、その地平は広い。人間が社会をつくる前に実装されていて、そのなかでサヴァイブしてきた。熊に襲われたら怒って帰すとか。人間の社会でもそうでは？2022.8.9

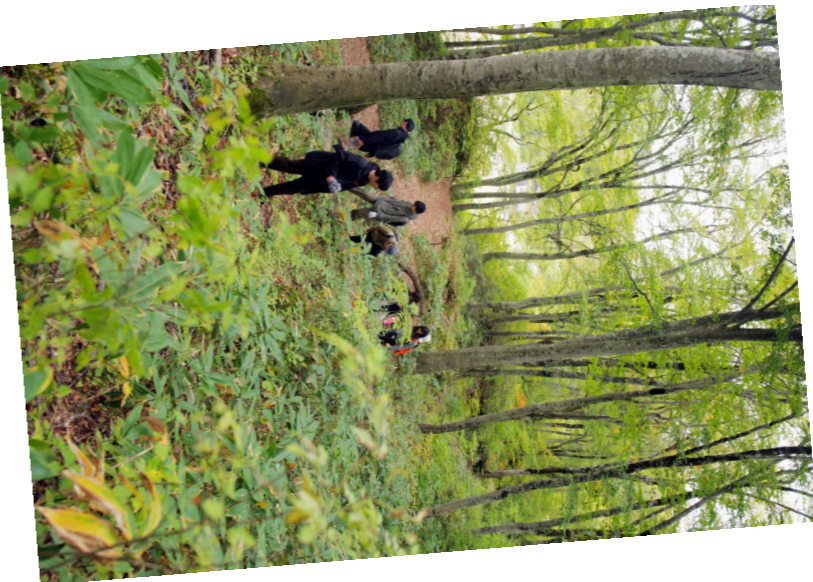
-
キノコは、もう少しシステムの。擬人化して、人間が勝手に読み取る。「こういう気候が好きなんでしょ」みたいに。2022.8.9

-
ヤギを飼っているおじさんが、調子の悪いヤギを獣医さんにみせたら「母乳を飲ませたら病気がうつるから殺したほうがいい」と言われる。地獄谷に捨てにいき、谷に杭をうってヤギを置いて去る。4～5日してみると、ヤギは消え、そこにナタが落ちていた。それをどう解釈するか？→近代科学的解釈だと「近くの人がヤギを持って帰ろうと、ナタで切った」だが、おじさんの解釈は「蛇がナタに姿を変えて、ヤギを逃した後に、ナタに化けた蛇が逃げるためにおばあさんに化けて、ナタを逃していった」。おじさんは、アニミズム的にもものごとを見ている。ひとつの事象を理解するときに、近代科学的にも、アニミズム的にも理解できる（近藤社秋『人と動物の人類学』春風社 ex. 隠岐島の事例より）2022.8.9

-
植物の世話ができず、すぐ枯らしてしまうことがコンプレックスのひとつ。あるとき、カチカチ音のなる手巻き時計が小さな動物の鼓動に感じて「手巻き時計なら飼えるかも」と思った。生き物としてのケアはできないが、道具して巻き上げるケアはできる。自分にとっては人工物と生き物のケアの境界がない。2022.8.9

-
生きづらさは、きっとどんな時代にもあったはず。「厄年だから、しょうがない」と逃げられる仕組みがあるかどうか。2022.8.9

-
心臓手術をして人工弁が入っている。まるでフック船長のように、カチカチ身体のなかから音がする。わりとBPMも早く、手術後はイライラしていた。しかし、次第に聞こえなくなっていき、今では聞きたくても聞けない。が、ただ腕立て伏せの格好（プランク）をしたときだけ聞こえる。集中したり意識をフォーカスしても聞こえないが、ある体勢のときだけ聞こえる。意識は、身体全体で起きている。コントロールできないからおもしろい。2022.8.9



05_つくりながら理解する

アニメーションづくりの過程では、メンバー自らの身体で言語と非言語の往復運動のようなプロセスを組み入れたいと考えた。その体験や実践から得られたものをプログラムとして社会にシェアしていく試みを考えることも目論見のひとつだった。

そこで臨んだのは、森の中での「採集」的なフィールドワーク。

安心・安全だけではない野外環境では、自らの感覚を研ぎ澄ませ、経験や同伴者とのコミュニケーションをもとに経路を定めることが必要だ。そのような状況下で直感的に「見つけた」ものからもたらされる刺激・情報の無数の複雑さに身を投じ、つくる(実践)、考える(観察)、話す(言語化)というプロセスを繰り返すことで、あらかじめ想定していた答えの外部に出る構えを身につけていった。

—— これは、フナの実。外皮を取って食べるとおいしいですよ。

—— え？ 食べてもいいですか？ …… あ、おいしい。

—— あれば、山葡萄。(手を伸ばして) 採れた、どうぞ。

—— 酸っぱい。

—— このきのは食べられますか？

—— 毒きのこです。時に死んでしまうこともある毒性があるから、手を拭いたほうがいいです。

採集から戻り、クロモジとカラタケのお茶を沸かし、採集物を眺めながら段取りを検討。石を砕き「色」をつくるメンバー、採集物の形状を取り入れながら美術パーツを描くメンバー、下絵を描くメンバー……制作に集中するうち、あつという間に時間が過ぎていった。

制作を通じて、ものの成り立ち、ものを見つけた場所、ものを活かすことを考えるうち、それを取り巻く世界をおのずかと思いつかべていることに気がつく。ものをつくることを通じて世界を理解する……そんな感覚を得られたような気持ちに。

さて、この体験をデイスカッションやデスクリサーチにも当てはめてみたらどうだろう。採集的な議論は、直線的なアジェンダに固定されない、紆余曲折の探索的な軌道を描く。そして、参加者自身の経験に基づき言葉同士が星座のように連鎖し、やがて世界を形づくる大きな構造や現象との接点を見出すことにつながるかもしれない。



ぜんぜん関係ないんですけど

-

3日間の発酵ワークショップに参加したときのこと。初日の終わりに参加者へ元気な乳酸菌が入ったヨーグルトが配られた。それぞれの冷蔵庫で育てて3日目に持ち寄ると、同じだったはずのヨーグルトの味が変わる。赤ちゃんがいる家のヨーグルトが一番美味しくなったそう。見えないけれど、部屋や冷蔵庫にも味を変化させる菌がいる。2022.8.18？

-

「失敗を前提にして」というフレーズにひっかかっている。その後処理の仕方なんだろうなど。2022.8.18

-

とある人は、どれだけ失敗に見える出来事でも、毎回「今回も大成功やったな～」とふりかえる。それは、バツと、成功のものさしを変えているから。集客数が大成功のものさしだったはずが、終了後、濃密な話が交わされたことが大成功のものさしになる。反省がないとも言えるが、心は健やか。2022.8.18

-

実家に帰省した際も同じようなことを感じる。「雨降ったけど、よかったね」「いろいろあったけど、まあよかったね」という雑なまとめ方がされる。それは、コントロールできないものを受容するためのサヴァイブ術なのかもしれない。批評性がなく、なにも生まれないように思う。が、大団円をつくることは社会的にも重要。2022.8.18

-

価値観がいくつもあると楽。その場では、まあまあと言いつつ、家に帰って必死に考える。2022.8.18

-

父親の介護をしているが、親父をかわいいと感じることがある。2022.8.18？

-

比叡山の山の上で京都じゅうの除夜の鐘を聴く、ふと音楽に聴こえる瞬間があるそう。2022.8.18？

-

古事記には、何にもしない役割がある。2022.8.18？

-

同僚と立ち話で「あ～、あれね。○○だよな、知ってる知ってる」となんとなく共有され

ぜんぜん関係ないんですけど

てしまう感じが気になる。2022.8.18？

-

文化人類学者のフィールドワーク＝AからBに向かって、Aに戻るのではなく、A'に帰ってくる。2022.8.25？

-

山伏修行から帰ってきた吉田くんが本人はいつもどおりに動いているようだが、超スローモーションで動いているように見えた話。複雑な味を食べると、食事がゆっくりになる話にも似ている。2022.8.31

-

18歳から6年ほど働いていた祇園のお店。そのママは自分にとっての京都の象徴だった。退職後も京都を訪れるたびに、ママの結界に踏み入れるような気持ちだったが、就職後に挨拶しにいくと、暖簾がなくなっていた（閉店）。なんとなく200年くらい続けるんだろうと思い込んでいたが、「あの人、人間やったんや」と思うと同時に、ずっと感じていた“結界”がなくなり呆然とした。2022.9.1

-

世界に言葉を増やすよりも、位置づけを見つけることが大事、わからないと自律もへったくれもない。2022.9.1？

-

山形の山から持ってきた黄檗の実をオフィスの片隅で食べているという状況がおもしろい。2022.9.1

-

菌根ネットワークを、共生のヒントに。2022.9.1

-

新しく知った概念も、もともとの経験と結びつけることで、自らの過去からピンとくることもある。津軽弁の「○○ささる」という表現は、受動でも能動でもない、まさに中動態を表現する言葉。2022.9.8

-

共同幻想論はまだしっくりきてないんだよな。2022.9.8？

-

ぜんぜん関係ないんですけど

本人がピンときていないことも、言葉で発してみたら別の人のピンとくることにつながる
ことがある。2022.9.8

-

(コマ撮りアニメでどう感情表現するかという質問に対するmoogabooga高野さんの答
え) アニメーターの演技を撮影し、それをアニメにする。リファレンス用に役者を立てる
ことも。日本のアニメは感情表現を抑えがちで、能面のように微妙な人形の角度などで表
現することが多い。2022.9.30

-

アニメーションの感情表現は、文化基盤によって全然変わりそう。目の動きで意味を受け
取る人もいるだろうし。2022.9.30

-

某アニメでは目のパーツを変えるだけで表情の変化を生み出すこともあるが、海外だと表
情だけで100以上あることも。みんな見るのは顔。顔のつくり方で表情は伝えられそう。
動きによっても、キャラクターの違いを表せると思う。2022.9.30

-

山での採集中、木々に隠れて、相手の姿が見えなくなったとき。「お〜い！」と呼びか
け、「お〜い！」と返ってくる。視覚優先だった感覚が、聴覚優先に切り替わる。集中す
る感覚の優先度が、視覚から聴覚に変わる瞬間。2022.10.14

-

木のフロッタージュ。地面にある腐葉土を素手ですくって、高知の高級和紙にこすりつけ
る。ふかふかした土の感じ、匂い、手のひらで木の凹凸も感じる。まるで、木の背中をさ
すっているような感じ。仲良くなれそう。触れていると、木によって、木肌の表情がまっ
たく異なることに気づく。フロッタージュが目的ではなく、あくまでアニメーションの背
景に使う木をつくっているのだという感覚も心地よい。2022.10.14

-

素手で腐葉土を高級和紙にこすりつける行為は、荒々しく大胆。だが、触れていると、こ
の和紙がさまざまな検討や実験の上で選定されただろうことが伝わってきた。一つひとつ
を丁寧に扱う行為は、なんでもないものをなにかに昇華させる力を宿す、のかもしれない
(→この話は、ディスカッションの過程で生まれてきた、どうしてもよくないどうでもいい
話をきちんと残したいという気持ちにもつながる)。2022.10.14

-

ぜんぜん関係ないんですけど

石を砕いているとき、乳鉢ですり潰しているとき、手が身体を占領している感覚になっ
た。自分の操縦席を、手に譲る。手が考える時間も大事。2022.10.14

-

採集した石を砕き、粉碎器で細かくし、さらに乳鉢ですり潰す。ああ、もともと岩や石は
砂だったのかと腑に落ちる。仕上がりの確認は、指先で。「指の指紋に埋まるサイズまで
細かくなると、20マイクロメートルなので」と聞き、そういえば長さ以外を自分の身体で
測ることってあんまりなかったなと気づく。もっと道具としての身体を使ってみたい気持
ちに。2022.10.14

-

原始的な手法を通して、根源的な思考に触れる感覚。石を砕いて顔料をつくったことで、
今後、中世の絵を観るときのリアリティが断然変わりそう。2022.10.14

-

ものづくりを、採集して画材をつくるまで遡ると、プロセスが一気にひらかれ、関
わりしろが増える。作業を源流まで遡ると、一人ひとりの作業は自然と分かれる。そこか
ら、それぞれがそれぞれの責任で精度（高い／低いだけではない価値観で）を求めてい
く。それらが融合すると、複雑味を増して、想像を超える仕上がりになる。びよんと跳躍
できる。みんなでやる、だけでなく、一人ひとりが持ち寄る感じに、自律協働って、こ
うことなのかもと思った。2022.10.14

-

採集したものは、白い紙を床に置いて、その上に並べる。机の上ではなく、床。採集する
ときは距離が近いから、身長を使って距離を離すってことなのか。2022.10.14

-

-採集は、集めるだけでなく、観察する、使うところまでで一区切り。2022.10.14

-

イーゼルを並べて、地獄沼を写生するおばさまたち10数名がいた。ひとつの風景を、少し
ずつ異なる複数の視点で描く様子に、なにかを複数人で記録する際のヒントがあるように
思えた。2022.10.14

-

パッと試して検証する速度。必ずなんらかのリファレンスがある。何千年も前につくられ
たなにかだったり、自然のなかで生まれる造形だったり。でも、それは、手の力を信じて
いるからなのかも。自分の身体を通すので、必ずまったく同じものではできず、どうしても

ぜんぜん関係ないんですけど

個が滲み出る。2022.10.14

-

シャッターを開け放った工房は、半分屋外にひらかれている。だから、なにをしているかがまわりにも見える。お昼休憩のお弁当を運んできてくれたおじさんにもほんのちょっと興味を持ってもらえる感じ。2022.10.14

-

行き来について。母屋と工房の間、食事する部屋と芋煮の鍋がある庭の間を行き来する。移動があることで、「途中（道）」が生まれる。「途中（道）」には、いろんなことが起こる。火を囲んで立ち話したり、靴を脱いだり、猫とすれ違ったり。なにかとなにかの「途中」は、裂け目が生む。なにかが入り込む余地ができる。2022.10.14

-

母屋から届く猫の呼ぶ声に、「はあ〜い」「すごいね〜、すごいすごい」と応える吉田と稲葉。猫と人。ともに生きる仲間として関係を構築していることが伝わった。2022.10.14

-

あちこちで生まれる会話、ひとり言、猫が呼ぶ声、虫が鳴く声。作業中にいろんな気配を感じると、目の前にあること以外にも逃げ道（？）があるという気持ちになり、少しほっとする。2022.10.14

-

「おお、いいじゃないですか〜！」の声により、さらに引き出される力。2022.10.14

-

芋煮、ひっぱりうどん、ひとつの鍋を囲むことで生まれる信頼関係。一体感。2022.10.14

-

誰も経験のないコマ撮りアニメを、みんなでつくる。なにをどう考えたらいいのか、なにが必要で、なにが足りていないのかもわからない。それでも、それぞれの経験してきた断片をつなぎ合わせながら、「絵にしてみる?」「カードに描いてみる?」と、本流とは違うかもしれないけど、自分たちのできる方法でやってみる。それぞれの手持ちの道具や方法論、理解の仕方、これまでの経験を、切り貼りしてつなぎあわせていく感覚。2022.10.14

-

森のシーンの背景づくりで、クオリティについて改めて考えた。「クオリティ」と聞く

ぜんぜん関係ないんですけど

と、つい緻密に計算されたものと思いがちだ。しかし、たくさんの乱数を掛け合わせることで情報量が増え、それが複雑で豊かな味わいを生む「クオリティ」もあることを実感した。2022.10.14

-

造形や絵のプロフェッショナルではない素人集団がものづくりをすると、学園祭クオリティになってしまいそうだが、それとは一線を画すものが生まれていくことに驚いた。それは、材料と道具の選定にヒントがありそう。「たくさんの人が関わって、みんなでつくる」というと、「ともに体験することが優先でクオリティは手放すしかない」という思考に陥ることも少なくない。しかし、それらをいい塩梅で両立させる手法に、協働のヒントがものすごく詰まっていると思った。もう少し観察したい。2022.10.14

-

作業を進めるなかで、細かい作業が得意な工藤、ダイナミックな線が引ける永江など、その人の癖や手つきから、これまでとは異なるパーソナリティが浮かんでくる。そこから、また少しそれぞれの関係性や役割も変わってくる。さまざまなタイプの「ともにつくる」（今回はアニメーションだけど、料理、楽器の演奏などなど）を経験すると、その場その場でものさしが変わり、その人のまた新たな一面が引き出されるのではないか。自分も他者も少しびっくりするような。2022.10.14

-

moogabooga高野さんがいるときは、全員素人に。採集のときは、吉田稲葉が先生に。2022.10.14

-

時間がないことを意識すると、どうしても合理的／効率的に進めようという力が芽生える。そうすると、どうしても明確な分業化が進み、プロダクション感が生まれてくる。でも今回は誰にも専門性があるわけではないので、それ自体もパロディ、コスプレとして楽しめる不思議。2022.10.14

-

志鎌さんが撮影に入っているとき、どうしても少し「記録」を意識してしまう。記録される対象となる自分と、その記録を編集する少し先の自分、二重のタイムラインを生きる感覚。2022.10.14

-

自分の手から生まれたものを眺めて、「ああ、もう少しうまくできたはずなのに」と思っても、ほかの人から見ると、「いい味、出てるね」として受け止められる不思議

議。2022.10.14

-

なにをつくるか以上に、誰と、どういう方法でそこへのたどり着く道りが重

要。2022.10.14

-

合宿に大切なこと。こまめに片づける、掃除をすること。適度にお茶を飲んで休憩すること。2022.10.14

-

プロトタイピングは、極端で大胆なほうがいい。荒削りであればあるほど早くできるし、方向転換（捨てること）にも躊躇がなくなる。2022.10.14

-

作業終盤、「あー、一度必要なものを整理するために書いてみようっと。砂浜は田中さんが塗ってくれたから、波を切って……」と考えながら吉田が大きめのひとり言を言いながらメモをする。ひとり言は、その人の脳みそが少し覗くことができるツールにもなる。採集のときにブナの木の下で稲葉が「うわあー、目が慣れて、一気にブナの実が見えてきたあー！」と言ったときも同じ。大きなひとり言は、やさしい道しるべになる。2022.10.14

-

壮大で情報量が多いからこそ、ゆっくり進む自律協働の参与観察的実験。頭だけでなく心も身体も毛穴までドボンと浸る。まるごと受け取るために、没入する。だから、ふと「なにやってるんだっけ？」と思う瞬間が訪れるのかも。2022.10.14

-

メディアをつくるための合宿ではなかった。制作プロセスに、うーんと余計なことを入れて、寄り道しながらつくっている。本来は、制作のレンマ的な部分を専門家にアウトソーシングするが、みんなで未知に飛び込むようなプロセス。2022.10.20

-

つくるプロセスは、「構造をつくる」と「立ち上げる」の2つに分けられる。専門家はすべてを同時に行うが、今回はみんなで作ることを重視し、合宿では「構造をつくる」を丁寧に。「立ち上げる」のは誰でもよいと考えていた。2022.10.20

-

一生覚えておきたい概念→「残心」（高野さんが話してくれた）2022.10.20

-

内臓の模様を描くとき、端からじわじわ広げるだけでなく、遠くに1つユニットを描いてその間を埋めていくようにすると、自然と全体の辻褄が合っていく。2022.10.20

-

そもそも東京、大阪、山形の3拠点から来る人間が同じ時刻、場所で「待ち合わせ」して集まることがあまりに不思議に感じられる。（後日追記→真木悠介『時間の比較社会学』p.275より「近代の巨大化し精緻化したシステムが破綻なく機能しうるためには（……）共通の計量化された時間の中に人びとの行為が投げこまれて整序」されている状態に私たちはある」）2022.10.20

-

単純化されていることを一度複雑にする。複雑なものを概念化する。そこから単純に概念化されたものをもう一度複雑化していく。簡易なワークショップは避けて、複雑なものを複雑なまま投げる。2022.10.20

-

合宿を言葉にしようとするとき長くなるが、例えば、概念としての“中動態”という言葉があれば、それ自体が全体を驚掴みにしてくれる。それ自体がポイントを抑えているという概念みたいなものが切り口としていいと思う。2022.10.20

-

イタリアは、霧が濃くて視界がぼんやりする。まちの見え方も変わる。メガネやコンタクトを外す以外の解像度を下げる方法として霧も有効。2022.10.27？

-

つくるプロセスに参加することを経て、ムービーができようとしている。何に役立つかわからないものを並べて見て考える方法は、「音」の採集や品川という「まち」での採集にも応用できる。2022.11.18

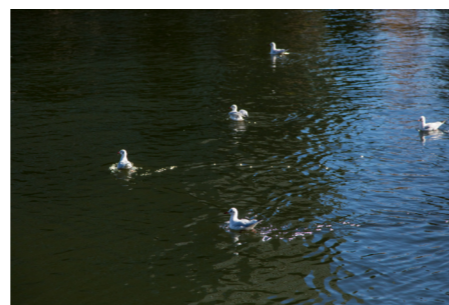
-

生き物のような（老いていく）WEBサイト。2022.11.18？

-

品川にこんな場所があるなんて、フィールドワークは誰と歩くかが大事。2022.12.15

-



06_「採集」を通じた音づくりの実験

山形の森と山に入り「採集」を行った私たちは、そこで拾い上げたさまざまな素材（石、きのこにはじまり、木肌の質感、風景、視点、構え方なども）をもとに、脚本から画材、美術素材を制作することに。アニメーターのmoogabooga・高野さんとの共同制作を経て、本プロジェクトのコンセプトを非言語的に伝える超短編アニメーション映画が生まれた。

仕上がったアニメーションを眺め、場面場面の音を想像していくなか、音づくりも「採集」からはじめられないかと思案。山形の森と山に行かずとも、普段何気なく歩いている街のなかにも、チカチカと光るものがあるかもしれない。そうして、アーティストの角銅真実さんとともに、コクヨのオフィスがある品川のまちへ、「音の採集実験」と称して繰り出した。

2022年12月、冬のさわやかな陽射しの下、品川の音を探索した。コクヨのオフィスから品川埠頭へ向かう道中で、まちの音をレコーディング。工場の機械音、鳥のさえずり、ボラが群れて泳ぐ川の音、枯葉を踏み縮める音などを通じて、私たちはそれまで気づかなかった品川の姿を再発見することとなった。さらに、面白い音が鳴るもの、品川を象徴するものなどを拾い集めていく。草木の皮から、釣り竿、ゴムの破片まで、植物や人間と縁が切り離された、一見ゴミにも見えるものをさまざまに採集していった。

それをこすったり、振り回したり、叩いたり……。私たちが演奏家になりきって採集物を再解釈することで、それは楽器へと変貌していく。採集物から音を見出す楽しさ。その音から、まちの情景や、かつて所有していた人との物語が立ち現れるような想像の広がり。音採集には、自分たちが思っていた以上の、喜びが隠されていた。

- こんなに近くに鳥がいる。あそこ。
- ああ、スーツケースの音か。
- この金属音いいね。高い。消火栓だから品質がいいのかな。この金属。
- けっこうバスのエンジン音って響きますね。
- これ、食べれる草じゃない？
- え?! 文字落ちてる!!! 標識?! 東京っほい!!!



07_音の採集実験をいろんな人たちと一緒に

「音の採集実験」で得た採集の喜びや街を見る視点を、今度はさまざまな人にもひらいていきたい。2023年2月、GRASPメンバー以外の方々も巻き込んで、再び音の採集へと向かった。アーティストの角銅真実さん、そしてサウンドエンジニアの大城真さんも参加し、コクヨ品川オフィスに集合。オリエンテーションを経て、今回は北品川へ。

全身でまちの音を感じ、手を使って音のかたちを探るみなさんの姿が印象的だ。そんなふるまいで歩く私たちには、たくさんの偶発的な出会いがあった。（なぜか街路に落ちていた）動物の骨と木片を叩いたときの軽やかな音、図書館の本や友人がつくったまちのオブジェ、そしてベンチで佇むおばあさんからの「頑張ってるね」という呼びかけ。まちと対峙する身体つきが変わったからこそ、音・もの・人との偶然の出会いが舞い降りたのかもしれない。

—— あ、ここ来てみたかったところだ。こんなところにあったんだ。

—— 電車の音、遠くのほうから聞こえる。

—— ここら辺、おいしいお店がけっこうあるんですよ。

—— え、くじら塚？ どこどこどこ？

—— こんにちは、ゴミ拾い？ ご苦労さま。私はそのパン屋さんまで来たんだけど、今日休みだったのよ。

コクヨ品川オフィスに戻って採集物を広げ、物で音を奏で、アニメーションを重ねてみる。PCのディスプレイを見つめ、思い思いに音を鳴らす参加者の姿。アニメーション自体が指揮者になり、その挙動に合わせて楽器を演奏するような、一体感さえ感じる。また、各自が奏でる音を個別に収録した前回と異なり、一人ひとりが他者の音を聴きながら演奏方法を探る場は、まさしく自律協働的な構えとハーモニーを生んでいた。そこには、演奏者間の協働に加えて、まちと私たちとの協働も内包されているようだった。

一方で、音の採集について咀嚼しきれない部分も残る。たとえば、まちに落ちていたものを発見するたび、「これは誰のものなのか？」「拾ってもよいものなのだろうか？」と自分に問いかけ、戸惑う。それは、まちと私たちのあわいにある法律や権利を問い直すきっかけにもなった。

08_余談からはじまる思索

GRASPの活動初期、メンバー自身の実体験に基づく余談のようなエピソードが私たちに新たな思索へ導いた。それらは一体どんなお話だったのか、数多くの「余談」のなかからその一例を紹介する。

生活のなかの「予告」や「予測」について話をするなかで、山形に拠点を置く稲葉・吉田からは、「カマキリの卵が産みつけられた植物の地面からの高さによって、その年の冬にどのくらい雪が積もるかを占う」という言い伝えを近隣の人から聞いたというエピソードが上がった。ある年には屋外の植物ではなく、なんと家のタンスのなかで卵が見つかり、「これはどういう意味だろう、大変な大雪になるのかも!？」と、意味の解釈に頭をひねりつつ慌てることもあったそうだ。

この話で思い出されるのは、アフリカのアザンデ人の人々が、ある人が穀物庫の倒壊に巻き込まれて亡くなった事件を妖術のせいにするという話。このことを調査した社会人類学者のエヴァンズ=プリチャードは、アザンデの人々は建物が白アリのせいで腐って倒れたことはもちろん理解しているが、妖術はそうした科学的な因果関係ではなく、「なぜこの時間に、この人が、この場所で亡くならなければならなかったのか」という個別の人間にとっての意味を提供しているのではないか、と考えた。

カマキリの卵も、科学的でない迷信と言ってしまうとその通りだ。しかし、こうした占いや予言などの行為の肝は、具体的なシグナルに人間的な意味を与えてそれを受けとるところにあるのかもしれない。また、もし山里だけではなく都市生活の中にも「カマキリの卵」のようなシグナルを見つけ出せるとしたら、それはどんなものになるだろうか。メンバーの経験にもとづいた「余談」をきっかけに、私たちの曲がりくねった探索的な議論は連想ゲームのように続いていった。



ぜんぜん関係ないんですけど

採集は、山形の山と品川のまちなかでは似ていないようで同じようなもの。まちは人々の目や監視カメラがあるが、山での熊（どこからか見ている動物）の存在に似ている。2023.3.2

-
ところで、あいつのお尻、大丈夫かな……。 (鑑賞者のコメントより | 「腑に落とす」探索と、他者の摂取や排泄というとてもプライベートな領域を気にすることとの接続) 2023.6.19

-
七連続上映会、1回目の上映は、新しくできた映像を見せてもらっている感覚だったと思うけれど、2、3回目くらいで、「おお、これって自分がどう見るかってこと？」と気づきはじめている感じがよかった。2023.6.29

-
同じ映像を何度も上映することで、相手が変わらなくてもこちらが変わることで、何度でも出会い直せることを感じた。2023.6.29

-
ほんの数秒だけ「つくること」に関わるだけで、協働のハードルはもっと低くてもよい。それで、心から拍手できるような状況が生まれることに驚いた。2023.6.29

-
属人性を無くしたく、ナレーションは自動読み上げで作成した。丁寧だけど、ちょっと愛嬌のある憎めないキャラ。もう一人の出演者がいる感じ。2023.6.29

-
具体的な行為（食べながら観る、アテレコしながら観るなど）があれば、名前や肩書きがなくてもコミュニケーションは生まれるし、話せる。2023.6.29

-
素材を見てから観る、をやってもよかったかも。2023.6.29

-
アテレコ、どこでやるか、誰とみるか、でどう変化するかも観察してみたい。2023.6.29

-
企業が主催するイベントだと、なにか（意味あるもの）を持ち帰るようなものが多い。今

ぜんぜん関係ないんですけど

回は疑問を持ち帰る会になった。これは自分で考えないといけないんだ、と思ってもらえたのかも。それがめんどくさいと思う人もいるかもしれないけれど。2023.6.29

-
少しずつ関わりが増えていく感じがよかった。アテレコは、1列に並んで行うこと、前後が生まれるから連携するために声かけあうこと、画面に向かうので、どんどん進んでいくテンポで恥ずかしさがなくなっていくこと、それに伴い気持ちが前に向いていくことなど発見があった。身体をリズムよく前に進めていくことで、正解のない音を出せる。完成した動画をみんなで見ているときも、それぞれのアイデアが愛おしく、いろんな方向の良さを受け止めながら反応していく感じがよかった。2023.6.29

-
アテレコは、その人の手書きの文字を読んでいるみたいだった。声だけなのに、普段からデザインの仕事しているのかもとか、上手だなとか、作為的とか、照れ屋さんとか、それが音や声にも現れていた。それがわかると、その人との距離が縮まる。2023.6.29

-
アテレコ体験、自分の前には画面だけで、後ろに人が並んでいる安心感。ざわざわしているから、緊張感も減る。前後の人がどういう音出すのかも気になる。道具使う人いるのかな、声の変形、身体全体を使う人、そういうバリエーションを見ていると、知らない人でも「それ、どう思いついたんですか？」って話しかけやすい。2023.6.29

-
暗闇で集中していると思いきや、電気がつくと、みんな自由な体勢になっていたのが面白かった。2023.6.29

-
オフィスのリサーチにおいても、「予定調和じゃない出会い」や「偶発的な〇〇」と言われるが、設計するとどうしても計画的なものになる。偶発性をどう設計するか。今回のイベントは設計してはいるけれど、予定調和じゃない。自分自身が想定していたこととも違う方向にいったので、そういうリサーチやプロトタイピングが積み重なっていくと、これまでとは違うところにいけるのではと感じた。2023.6.29

-
ChatGPTが出てきて、自分の能力の脆さをすごく感じる。能力は面白いが陳腐だ。身体から自分や社会を捉え直して、掘りどころを見つけていくことが必要。2023.7.20

-

ぜんぜん関係ないんですけど

積み上げ方で考えると自分の未来が予測できちゃう 身体をチューニングするだけで生活が変わるんだから やってきたことから外れる、変えることができる 日常の連続性の受け取り方を変えることに希望の余地がある。希望について実験するプロジェクト。2023.7.20

-
「乱数」に価値がある。2023.8.3

-
会社で働いていると「わからない」はマイナスになることがとても多い。「わからない」けど、そこになにかがはたらいていて、なにかを感じているということがGRASPで言えると良いのかな、と思う。2023.8.3

-
自分に生じた問いと同じ問いを隣の誰かが持っていることって結構大切。2023.8.3

-
GRASPは、言語化の途中で抜け落ちるものを抜け落とたくないを起点にしている。非言語的なものを非言語のままシェアしたらどうなるのか？を観察しているのだと思う。その場合、ほんとうに取りこぼさなかったのか？の検証もしなくてはいけないとも思う。23.8.25

-
GRASPでは、作品づくりにメンバー全員が当事者として参加している感じがする。そして、暗闇に入りこむことが時折ある。そのほかのプロジェクトでは、暗闇に入り込むことがあまりない。部屋の隅まで見える明るい感じ。23.8.25

-
暗闇に迷い込んだときには、別のセンサーを使っている。23.8.25

-
ビジネスの現場では、暗闇に入り込むことはない。私生活では暗闇だらけ。そういうときにどうするか、という方法をGRASPを通して模索している感じ。23.8.25

-
環境は暗くて迷い込んでも、自分自身の内側が明るくなる、あたたかくなる……という感じがある。暗闇を探索するという行為のプロセスに苦しさはあるが、自身の心と頭を働かせることで、明るくあたたかくなる。23.8.25

ぜんぜん関係ないんですけど

-
大きく2種類ことを説明できると良さそう。ひとつは、GRASPの輪郭をどうつけるか、自律協働社会を起点になぜこのプロジェクトがはじまったのかを説明すること。制作合宿、アニメーション、上映会、このプロジェクトの詳細を説明すること。それは、図解で説明しても良さそう。23.8.25

-
STICK CHARTとかヴァスアツの砂絵など、非言語と言語の間としての図（ダイアグラム）にトライできると面白い。23.8.25

-
7回鑑賞したときに、どのタイミングで「これはわからないな」と思いはじめたのか、それがわかると図解しやすい。「これはわからない」「どう理解したらいいのか」と考えるのをやめた瞬間が重要な気がする。理解の努力をあきらめると、逆にわかってくる気がする。2023.8.31

-
アニメーションづくりの合宿後に話していた「複雑なものを複雑なまま投げる」は、鑑賞会の姿勢にも接続する。2023.8.31

-
プロジェクトの現時点での個々の捉え方を各々図解してみる。2023.9.7

-
疑問が生まれるのが採集のインプット。普段は、理解のためのインプットで。2023.11.13



09_アニメーションの咀嚼方法

2回の「音の採集実験」を経て、品川というまちを「音」という見方で眺めるための構え、採集した物から音を奏でる際の特異な思考回路、その場にいる人たちとともに即興的に音楽を奏でることの喜びを発見することができた。それら採集物を素材に、打楽器奏者の角銅真実さんが超短編アニメーション映画のためのサウンドトラックをつくり上げる。

仕上がったトラックとアニメーションを合わせて鑑賞したとき、それまで観ていた無音状態の作品とは異なる感触を得た。登場する住人たちが山のような生き物、微生物といったキャラクターが、アニメーション世界をかたちづくるものたちが、より生き生きと躍動しはじめたように見える。インプットの方法や質、環境を変えることで、このアニメーションをいろいろならえ方で咀嚼できるかもしれない。もともと、広く多様な人に作品を観てもらおうためのひらき方を模索していた私たちは、その方法として「七連続鑑賞会」を企画した。

ひとつの作品を、多様な見方・感覚・状況を通して連続鑑賞する。そのプログラムを一緒に考えてもらう仲間として、山フーズの小松山聡子さん、そして音の採集実験に続いて角銅真実さんにお声かけし、これまでプロジェクトのなかで出てきた「食べるように理解する」「採集する」といったキーワードや、実践方針を伝え、プログラムの一部を担当してもらった。企画したGRASPメンバーも、自分たちがまずは鑑賞者としてどう楽しめるか、どんな反応をするかを軸に連続鑑賞会の全体像をつくり上げていった。



10_非言語と言語の往復運動

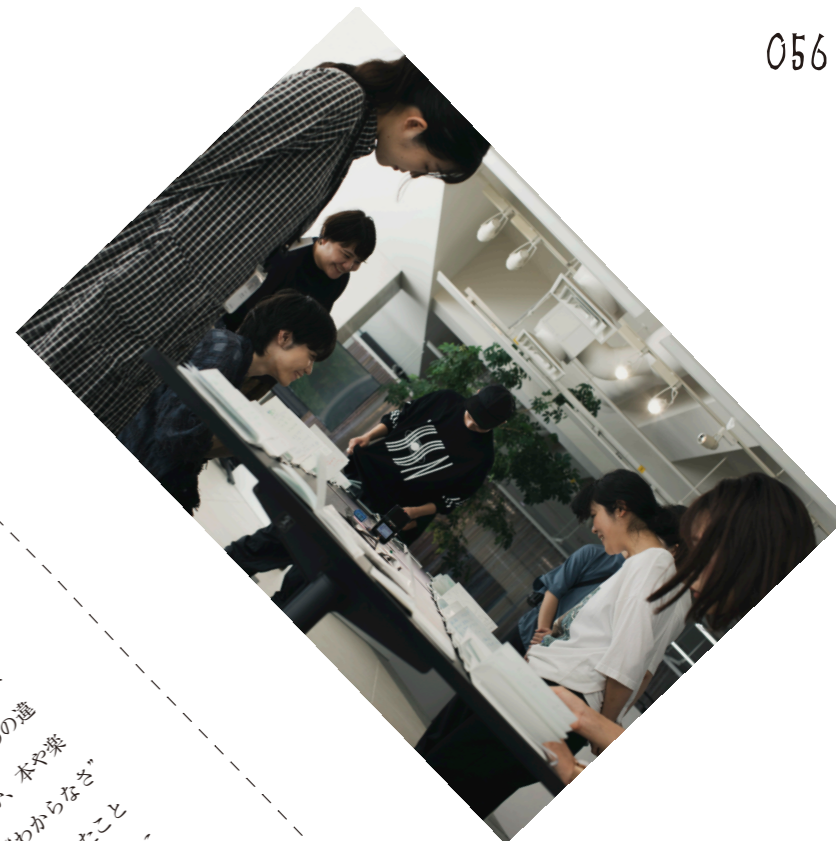
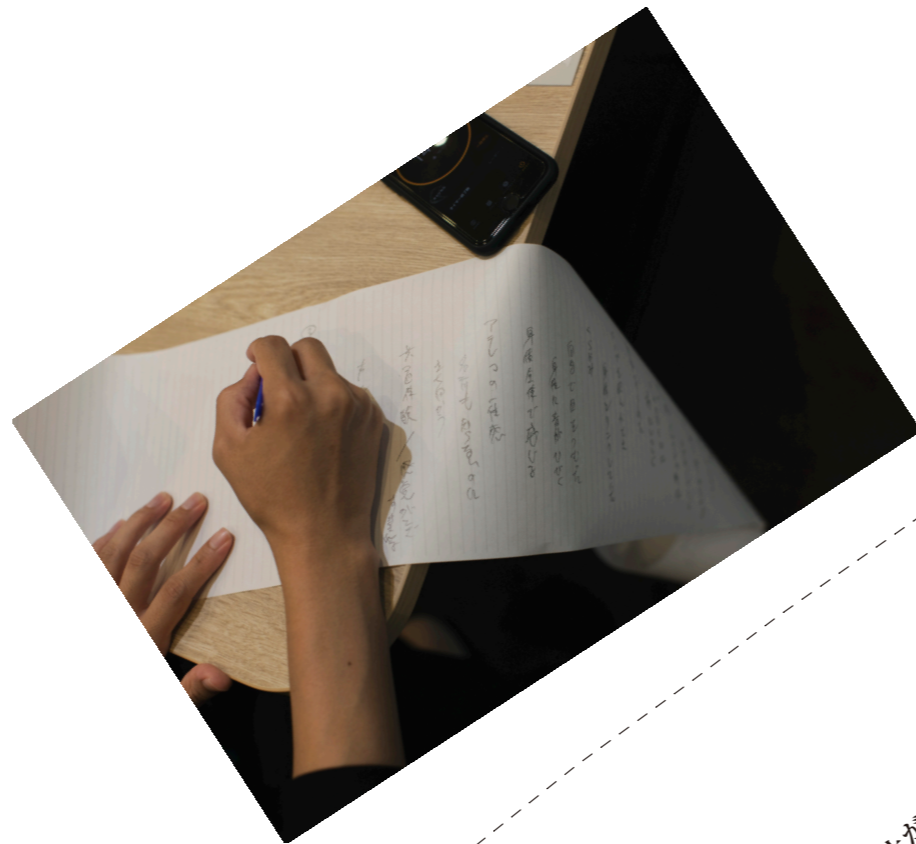
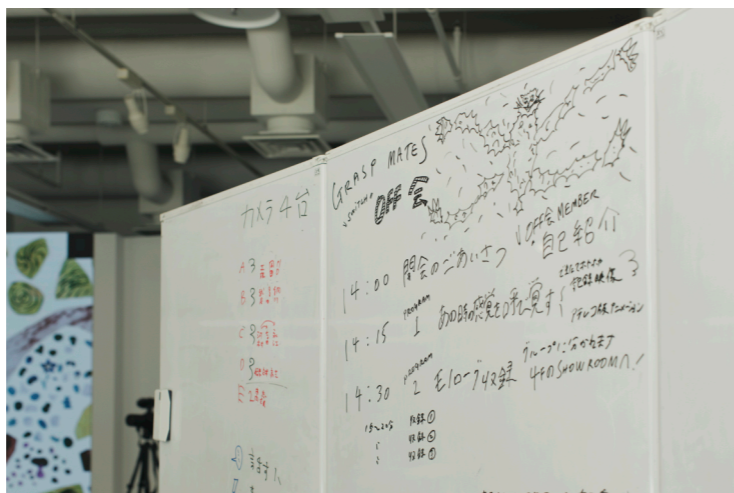
「超短編アニメーション映画『Digest The World もうひとつの臓器』七連続鑑賞会」の会場は、当時完成して間もないコクヨ東京品川オフィス THE CAMPUS「CORE」。身の丈を超える超大型LEDディスプレイのあるホールで約2時間、アニメーションの連続鑑賞を行う。プログラムは、直前まで準備と更新を重ね、以下のような流れとなった。

- 鑑賞①まっさらな気持ちで
- 鑑賞②青と白と緑のポターージュ——内臓を感じながら
- 鑑賞③真つ暗闇で感覚を研ぎ澄ませて
- 鑑賞④音を味わうビスケット——咀嚼音とあわせて
- 鑑賞⑤身体を使ってアテレコしながら
- 鑑賞⑥アテレコした音と映像をあわせて
- 鑑賞⑦思い思いの場所で

当日集まった50名弱の鑑賞者とともに文字通りまっさらな気持ちで最初の鑑賞を終え、受付で配布した野帳にその所感や気づきを書き込む。そして次の鑑賞へ。小松山聡子さんによる青と白と緑のポターージュを飲み、胃のなかで色が混ざり、内臓に触れる感覚を意識しながら鑑賞。そしてまた野帳に記録する。

鑑賞へと至る非言語的な体験とそれを受けて言語化する小刻みな往復運動を通して、アニメーションを咀嚼していくプロセスをその場にいる人たちとともに行う。当日初めてGRASPの活動に触れる鑑賞者の困惑と緊張感、7分ほど（もしくはそれよりも長い）の真つ暗闇を体験した鑑賞③あたりを最高潮に、その後の角銅真実さんによる鑑賞者全員を巻き込んだ即興アテレコ（鑑賞⑤）で完全にはぐれ、笑い合い、感想を言い合う朗らかな雰囲気へと変化していった。この日の様子は、映像作家・玄字民さんによる記録映像としてまとまっている。





11_ 個々の語りから浮かび上がるもの

鑑賞会を終え、その日参加していた映像ディレクターの市岡祐次郎さんから「正直鑑賞会中はフチパニックでした」と感想メールをいただいた。なぜ同じ映像を繰り返し観るのか、鑑賞にはまるものとはまらないもの、違いは文明的なものか、なぜ分断階層なのか、映像中の無音は意味あるのか、本や楽と向き合い、その根っこを探りながら、鑑賞体験を深めてくれたこと、に感謝しつつ、市岡さんだけではなく参加したほかの人たちもそれぞれに「わからなさ」を見出したのではないかと、GRASPメンバーの定例会にて話し共有してもらい、GRASPメンバーによる鑑賞会の企画意図も同じくフラットに伝える場をつくること。加えて、市岡さんと一緒に場をつくるのはどうするか? というアイデアが出た。

2023年9月末、「七連綿鑑賞会ふりかえりオフ会」をココヨ東京品川オフィスの一角で開催した。市岡さんのアイデアもあって、個々の語りやモノログ映像として記録していくことに。集まった6人の参加者とGRASPメンバー+市岡さん、3-4人1チームとなって、話し手・聞き手・記録者の役割をローテーションしていく。

モノログ映像を観るとわかるように、GRASPメンバー（運営者の声参照）同士でさえプロジェクトのなかで重きを置くポイントは異なる。直線的ではない活動のプロセスを網羅的にとらえることは不可能で、だからこそ個々のとらえ方のズレや誤読、「あの人はそう考えていたんだ!」という発見が面白い。



12_展覧会をつくる

「七連続鑑賞会ふりかえりオフ会」を終え、モノログ映像を素材にどんなまとめ方が考えられるか、共同企画者の市岡さんとともに協議を進めていった。そこで、モノログ撮影時の聞き手が話し手の印象的な言葉を抜き出す、映像制作の一端を参加者と共有するアイデアが出てきた。参加者と運営者、素人と専門家といった枠組みを超え、ものをつくりながら跟ざり合っていくこと。GRASPがさまざまな場面で取り組んできたことのひとつでもある。

プロジェクトがスタートして約2年。これまで、山形の野山や品川のまちといたったフィールドだけでなく、オンライン上の定例会、日常といったあらゆる場所で、各々がさまざまな拾い上げてきたものたち（GRASPの取り組みにおける身体つきをつくるヒントになりそうなものや、これはいつか役に立つかも……? というものまで）を通して、GRASPの姿勢を非言語的に伝えるアニメーションが生まれた。そして、そのアニメーションを連続鑑賞会のなかで参加者とともに咀嚼し、ふりかえりオフ会の場であらためて他者へ向けた言語化を行った。非言語／言語の往復をひとまわり進めた今、プロジェクト全体を俯瞰して語るとしたら、適切なメディアはなんだろうか。

本のような、ある種読み手の環境や熱量に委ねるメディアではなく、私たちメンバーの熱量がダイレクトに伝わるようなメディアを考えたととき、メンバーの頭に浮かんだのが「展覧会」だった。



2022年

- 01 | 2月16日 | キックオフ①@オンライン | 依頼内容の共有、自己紹介
 4月20日 | キックオフ②@オンライン | 与件整理、メディア方向性ディスカッション
 5月17日 | 定例会@オンライン | 「ヨコク」とは?、未来の見通し方
 5月31日 | 定例会@オンライン | 「ヨコク」とは?、フリスビーの本質って?
 6月14日 | 定例会@オンライン | Webメディアのかたちを探る、鹿児島PJ進捗共有
 6月21日 | 定例会@オンライン | 制作体制の検討、研究内容の発信の仕方検討
 7月19日 | キックオフ③@オンライン | 吉勝制作所参画、プロセス共有、Webメディア=ツールボックス?
 8月2日 | 定例会@オンライン | ラボプロジェクトの伝え方整理、使えるかわからない道具のストック、かまきりの卵の高さ=積雪量?
 8月9日 | 定例会@オンライン | プロトタイピング、手巻き時計を飼う
 8月18日 | 定例会@オンライン | それぞれの仮テーマ共有、森で採集するように品川を歩く、まあよかったね
- 02 | 8月25日 | 定例会@オンライン | 方針：レンマ的理解の実践、概念を体験していく、異界に手をつっこむ
 9月1日 | 定例会@コクヨ東京品川オフィス | リサーチの流れ確認、概念実感事典、ようするに・こういうこと・? (クエスション)
- 03 | 9月8日 | 定例会@オンライン | 自律・協働・社会のリサーチ、ピンとくる／こない
 9月15日 | 定例会@オンライン | プロセスをふまえたアニメーション制作、オープニングではなくコンセプトを伝えるもの?
- 04 | 9月30日 | moogaboogaによるアニメーション制作レクチャー@オンライン w高野真
- 05 | 10月12~14日 | 制作合宿@吉勝制作所 (山形) w高野真 | 絵コンテ作成、採集、顔料・背景制作
 ~10月19日 | 素材&背景ほか制作、郵送：吉勝→moogabooga
 10月27日 | 定例会@オンライン | タイトルほか制作物確認
 11月17日 | アニメーション制作@moogabooga (東京) w高野真
 11月18日 | 定例会@オンライン | アニメーションの進捗確認、プロジェクトのWebサイトどうする?
- 06 | 11月24日 | 定例会@オンライン | 音の採集実験をひらく、3分間のモノローグラジオやってみる?
 12月8日 | 定例会@オンライン | アニメーションの最終確認、音の採集実験の段取り、松茸が取れれば今日は松茸の日だったかという感じ
 12月15日 | 音の採集実験@コクヨ東京品川オフィス周辺 w角銅真実
 12月22日 | 定例会@オンライン | プロジェクトのプロセスを伝えるテキストの検討、音の採集の所感

08
このあたり?

2023年

- 1月11日 | 定例会@オンライン | プロジェクト名の検討、非言語⇄言語クラブ (案)、スルメを見てイカがわかるか! (参考)
 1月17日 | 定例会@オンライン | プロジェクト名の検討、音の採集の所感、レコードがなかった時代は人をディグらないといけない
- 07 | 1月26日 | 定例会@オンライン | プロジェクト名GRASP、第2回音の採集実験の段取り、全体を鷲掴みにするときの擬音は?

- 07 | 2月1日 | 定例会@オンライン | プロジェクトの概要文の校正と仕上げ
 2月16日 | 定例会@オンライン | アニメーション最終確認、WORK IN PROGRESS記事の検討、音の採集実験だれに声かける?
 2月22日 | 定例会@オンライン | 音の採集実験の流れ確認、アンケート内容検討、アニメーションの断片の反響あり
- 09 | 2月26日 | 第2回 音の採集実験@コクヨ東京品川オフィス周辺 w角銅真実、大城真
 3月2日 | 定例会@オンライン | 音の採集実験ふりかえり、音を見ること、ひかるくんの「手が考えている感じ」
 3月9日 | 定例会@オンライン w角銅真実、大城真 | 音の採集実験ふりかえり、採集しているみんなの姿がアニメの登場人物たちのようだった
 3月16日 | 定例会@オンライン | WORK IN PROGRESS記事の検討
 4月6日 | 定例会@オンライン | Webサイトの検討、試写会やってみる?
 4月13日 | 定例会@オンライン | 映画の読み解きとしてのファンサイト、上映会のアイデア
 4月21~22日 | 制作合宿@吉勝制作所 (山形) w佐藤裕吾 | Webサイト方針・ラフレイアウト作成、Webが生き物として老いてなくなる、メンバーではなくメイツ
 4月27日 | 定例会@オンライン | 6月までを見通す、Webサイトの進捗、ムツゴロウさん
 5月18日 | 定例会@オンライン | Webサイトの進捗、上映会の企画検討
 6月1日 | 定例会@オンライン | Webサイトの進捗、上映会の企画検討、連続鑑賞?
 6月8日 | 定例会@オンライン | 上映会の段取り、小桧山さんのアイデア、アーノルド・ファン=ヘネップの通過儀礼モデル
 6月10日 | 定例会@オンライン w角銅真実 | 音ありアニメーションの感想、角銅さんのアイデア、一人ひとりにスポットライトがあたること
 6月15日 | 定例会@オンライン | Webサイト・アニメ・上映会の進捗、短い色鉛筆3色セット
 6月22日 | 定例会@オンライン | Webサイト・アニメ・上映会の進捗、からだに目を向ける
- 10 | 6月27日 | 超短編アニメーション映画 『Digest The World もうひとつの臓器』七連続鑑賞会@コクヨ東京品川オフィス THE CAMPUS 「CORE」 w角銅真実、小桧山聡子、志鎌康平、東岳志、moogabooga
- 11 | 6月29日 | 定例会@オンライン | 鑑賞会ふりかえり、これは自分で考えないといけないんだと思ってもらえたかも、正直鑑賞会中はプチパニックでした
 7月11日 | 定例会@オンライン | 制作費検討、ニュートラルな説明も必要、アテレコを別のところでも? 鑑賞会をブラッシュアップ?
 7月20日 | 定例会@オンライン | GRASPのこれまでの言語化、わからないの連続を通していきなり腑に落ちるプロセス、オフ会みたいなんやります?
 8月3日 | 定例会@オンライン | 非言語→言語のツールづくり、わからなさをそばに置くこと、自律協働社会を追いながら同時に問い直している
 8月24日 | 定例会@オンライン | オフ会の開催について、暗闇に迷い込んで身体と頭をはたらかせると明るくあたたかくなる、ヴァヌアツの砂絵
 8月31日 | 定例会@オンライン | プロジェクトの図解に向けて、どうやって理解したらいいか考えるのをやめた瞬間が重要、あきらめると逆にわかる

- 11 9月7日 | 定例会@オンライン | 鑑賞会の図解をやってみる、市岡さんとオフ会共同開催、メイツのためのツールづくり&サイト更新
- 9月28日 | 定例会@オンラインw市岡祐次郎 | オフ会のタイムテーブル検討、モノログ収録の方法とチーム割り、ざわっとしたまま言葉になったらいい
- 9月30日 | 超短編アニメーション映画 『Digest The World もうひとつの臓器』七連続鑑賞会ふりかえり
オフ会@コクヨ東京品川オフィスw市岡祐次郎
- 10月2日 | 定例会@オンラインw市岡祐次郎 | オフ会のふりかえり、個人の経験的な発話を拾う=採集っぽい、この船にどう乗ったらいいのか迷った
- 10月19日 | 定例会@オンライン | プロジェクトの言語化と図解、これまでうろろうしながら採集してきたものを見せ合う時間と場、展覧会というのがGRASPらしい
- 10月30日 | 定例会@オンライン | オフ会のモノログ映像について、展覧会の会場候補、参考：Julia Born 『Title of the Show』
- 11月9日 | 定例会@オンライン | モノログ映像・Webサイト・メイツのためのツールなどの進捗、11月下旬からMUESUMイタリア出張
- 11月13日 | 制作会議@n.5下北沢 | 展示内容の洗い出し、なんで非言語の表現にしているのか、普段は理解のためのインプットで疑問が起こるのが採集のインプット
- 11月16日 | 定例会@オンライン | 展示制作進捗確認、ピンときたほかの人の言葉を集める、設営をひらいていくとか？
- 12 12月7日 | 定例会@オンライン | 展示制作進捗確認、Webサイトの更新内容検討、アニメーションの副音声的な解釈を各自で箇条書き！、インストレーターを入れる？
- 12月14日 | 定例会@オンライン | 展示制作進捗確認、Webサイト更新完了、アテレコ体験をトイレで？
- 12月20日 | 定例会@オンライン | ハンドアウトのページネーションが展示の動線になる？、女子トイレNG、NEW DOMAINと打ち合わせること
- 2024年
- 1月12日 | 定例会@オンライン | 展示制作進捗確認、キーワードが渋滞している、広報素材の検討
- 1月18日 | 定例会@オンライン | 展示制作進捗確認、モノログ映像の方向性検討、転換点から先で言葉を拾う
- 1月24日 | 制作合宿@吉勝制作所（山形） | 2室目の展示内容洗い出し、GRASP論を書く！、ノンブル置いて撮影したらページになるのでは？
- 1月25日 | 定例会@オンライン | 展示制作進捗確認、Martterportの3Dスキャンで田中さんがカメラ目線
- 2月1日 | 定例会@オンライン | 展示制作進捗確認、設営タイムテーブル検討、採集者がよく使う素材=不織布・寒冷紗・ブルーシート
- 2月8日～9日 | 制作・設営@n.5下北沢 | 清掃、アイロンがけ、内覧会
- 2月10日～18日 | GRASP Exhibition 「Digest The World ——世界を鷲掴みする、採集的リサーチの実験展」@n.5下北沢

文＝田中康寛（ヨコク研究所）

「収集」から「採集」へ

GRASPというプロジェクトが行ってきたのは、「わからなさ」や「偶発性」といったある種の不安や恐れを感じるような環境のなかで、自律的に協働的にモノや情報を探索・採集する試みだったと振り返る。一言でいえば、「採集的な自律と協働の連鎖」を実践してきたのだが、ここではGRASPの試みについて考察したい。

GRASPの醍醐味は、仮説や目標を設定しすぎず、身体を働かせながら自分自身がピンとくる感覚を手がかりにモノを採集することにある。例えば、アニメーションづくりの過程で山形の野山でフィールドワークをした際、見慣れない石や木の実が目に入り、自分が気になったり面白いと直感したものを手で触ったり舌で味わったりする（もちろん毒のあるものもあるので、きちんと専門書で同定しなければならないが）。触覚や味覚、嗅覚、あるいは食べたときの内臓の動きまで身体の全部を活かして採集物を感じる。つまり、石や木の実たちと全身を通して一体化することで、よくわからないモノを咀嚼（＝モノとの対話）しようと試みていた。

こう書くと簡単なことのようにも見えるが、私にとっては難しい試みであった。なぜなら、頭だけを使って物事をわかった気になったり、活動をやっている気になったりして普段の生活を営んでいたからだ。特に会社員となってからマーケティングやリサーチといった職務を担うなかで、とかく外界の理解を最優先してきた。日々流れてくるニュースやトレンドなど「事実」や「真実」は、自分の外側の環境ですでに形成されており、それらをインプットすることが社会や世界を理解することだと思い込んでいた。また、予め設定した仮説や目標を目指して、効率的・生産的な方法を組み立ててから行動に移そうとしてきた。それは、私生活でも同様で、旅先での目標を設定したり、読書にも仕事に役立つ本を選んだり、効率的・生産的に事が進むように設定した目標を遂行するために情報をかき集めて行動する。こういった外界の理解に重きを置き、論理的で頭でっちなやり方に馴れていると、自分の身体は置き去りになってしまう。自分の意思や身体感覚を伴わずに理解を進めようとするからだ。対峙するのがニュースでも旅先でも書籍でも、自分の思想・心・身体と対話することが喜びにつながるはずなのに、それらを消費することで満足した気になっていた。

ではなぜ外界と自己の対話が乏しかったのか。ひとつの理由として、自分自身が「わからなさ」を許容できていないことが考えられる。外界のモノと対峙したときに疑問や批判を呈して自分の思想・心・身体をぶつけるよりも、いったんわかった気になってモノが持つ情報を受け取り、仕事や私生活で使えるときに取り出すことのほうが容易いからではないだろうか。例えば、山中で石を拾ったとき。「さっきの石よりザラザラして青いけどなぜ

なのだろう。半年前の登山で見た火山岩と一緒にのかな、いや違うか。じゃあこの質感は……」と石と会話するがごとく思索に耽るより、「この山には青い綺麗な石がある」という断片的な事実だけを受け取る方が楽だ。

前者のような対話は外界を積極的に受容しており、後者のような断片的な理解は外界を受動的に受容している。GRASPのメンバーである吉田勝信さんは「採集」という活動には積極的な受容が含まれるという。そうであれば、モノを見つけたときに発生する「わからなさ」を積極的に受容する「採集」は、外界との対話を通して外界を自分の思想・心・身体に受容する活動なのだろう。この考え方を参考にすると、（リサーチャーとしてあるまじきなのだが……）私が普段の生活でモノと対峙したときに行っていたのは「採集」ではなく、受動的にモノが持つ情報をコレクションするだけの「収集」だったわけだ。「収集」は、モノが投げかけてくる「わからなさ」に向き合う深度が浅く、表面的な情報の消費と考えられる。

「わからなさ」との対話は自律性の起点となる

しかしながら、受動的に収集あるいは消費すると何がまずいのか。哲学者のイヴァン・イリイチは、受動的に道具（イリイチの扱う「道具」には物理的なモノ以外に知識や制度も含まれる）と対峙することで、自分自身がその道具に支配されてしまうと述べている。

道具は社会関係にとって本質的である。個人は自分が積極的に使いこなしているか、あるいは受動的にそれに使われているかする道具を用いることで、行動している自分を社会と関係づける。彼が道具の主人となっている程度に応じて、彼は世界を自分で意味づけることができるし、また彼が自分の道具によって支配されている度合い支配されている度合いに応じて、道具の形態が彼の自己イメージを決定するのである。自立共生的道具とは、それを用いる各人に、おのれの想像力の結果として環境をゆたかなものにする最大の機会を与える道具のことである。産業主義的な道具はそれを用いる人々に対してこういう可能性を拒み、道具の考案者たちに、彼ら以外の人々の目的や期待を決定することを許す。

——イヴァン・イリイチ著、渡辺京二・渡辺梨佐訳『コンヴィヴィアリティのための道具』、ちくま学芸文庫（2015）、p.59

イリイチの論では、全身を通してモノと積極的に向き合うことで想像力が発揮され、外界に支配された生活（例えば、興味のある偏った情報だけに囲まれた生活）から脱却し、自己決定性や自律性を伴って社会との関係を豊かなものに築き直せることが示唆される。つまり、積極的にモノと対話すること、言い換えれば「採集」は、外界に右往左往させられるような他律的な人生ではなく、自己に主導権をもたらして自律的な人生を歩む一手となりうる。そして、「採集」が「わからなさ」を積極的に受容する活動であるならば、「わからなさ」との対話は自律的な人生に転換するための起点となるのではないだろうか。

「超短編アニメーション映画『Digest The World もうひとつの臓器』七連続鑑賞会」（以降、鑑賞会）で行ったことは、まさに「わからなさ」との対話の実践であった。大した説明もないまま3分ほどのアニメーションを観る。この鑑賞会が何をする場なのか理解できない。そこからポタージュを飲んで自分の内臓を感じたり、暗闇に置かれて耳を研ぎ澄ましたり、自分の身体と向き合いながら再びアニメーションを観る。すると、その前に観たときと見え方が少し変わる。何が起こっていたかは参加者それぞれで異なるだろうが、私なりに考えてみると、よくわからない場、あるいは解釈の余地が残されたアニメーションを、全身を整えながら積極的にわかろうとする過程で、自己と場の関係が変容していったのではないだろうか。

実際にわかったか否かはそこまで重要ではなく、わかろうと模索する過程で自分の身体と自分を取り巻く場を自らの意思でまるごと咀嚼しようとするのが大切なのである。イベントの主催者が場の目的や背景、整理された情報を明確に提供する場では、参加の姿勢は受動的になりがちだ。逆にそれらの情報がわからない状況であれば、身体と場の関係が積極的に紡ぎ直されるのではないか、という想像を体現したのがGRASPの鑑賞会だった。そして、「わからなさ」と積極的に対話しながら場の情報をまるごと咀嚼し内面化することで、私たちに訪れる体験は単なる「情報の収集」を超えて「知恵の採集」へと昇華されたように思う。

自分と外界の凝り固まった関係を揺るがす協働

しかし、「わからなさ」と積極的に対話するにしても、それを独りで続けるには強靱な精神性を要するだろう。「わからなさ」との対話の持続可能性を高める基盤となるのが「協働」なのだ、とGRASPでの活動を通して確信した。個人ではわからなさすぎることも、協働すなわち他者とのインタラクションが孤独な閉塞感を打開し新たな解釈をもたらしてくれる。

一口に「協働」といっても、GRASPの過程で協働した相手は多種多様であった。この論考では4つ紹介する。ひとつ目は「他者との協働」である。例えば、山形でムービーの素材を作成したときのこと。デザイナーの吉田さん・稲葉さんやmoogaboogaの高野さんという指南役はいらしたものの、GRASPメンバーは専門か否かは関係なく作業に取り組んだ。メンバーそれぞれが石を削って顔料をつくったり、紙に着色したり、舞台やキャラクターを型取ったりするのだが、一連の工程をひとりで完結するのではなく、一部の作業を終えたら別のメンバーに以降の制作を委ねるスタイルに進めた。なお、各工程で制作すべきマニュアルのようなものは特になく、各人の感性に任せる。すると何が感じられたか。別のメンバーが前工程で制作したものを良し悪しで判断せず、予想外の制作物に対して“味”や“趣き”を受けとめる感覚が芽生えたのだ。制作物に一般的な正解があるわけではなく、正解があるとすれば担当したメンバーの感性なのであり、この制作は積極的に他者

に委ねることで生まれた協働の形式だったのだと振り返る。

そうして音のないアニメーションが完成した。そして、それに音を重ねるための「音の採集実験」を行ったときのこと。参加者はそれぞれ品川のまちで身体が反応するモノを採集し、音の入っていないアニメーションを見ながら、採集物で音を奏でた。ラッパを吹くシーンでは、私はいわゆるラッパっばい音を奏でたのだが、ほかの参加者はそれとはまったく異なる音を創作しているのを聴いて、自分がいかに固定観念に支配されていたのかを思い知った。音を協奏するという協働が、自分と外界との凝り固まった関係に新しい風を吹き込んでくれたといえる。また、さまざまな“ラッパの音”が重なることで偶然生まれる音色の面白さや発見は、協働があってこそ感じられるものだ。

偶発的な協働が誘う新たな発見

また、GRASPには「他者との協働」だけでなく「環境との協働」もあった。採集物を使って音を奏でる「音の採集実験」の際、道端のモノの背景や物語を想像しながら採集することがあった。例えば、街路樹横にヘアピンを見つけたら、落とし主が街路樹のあたりで休んでいる、あるいはその横を急ぎ足で駆け抜けていく様子を想像したり。道端に赤く美しい花びらを見つけたら、花壇に咲いていたところから強風にあおられてここまでたどり着いた物語を想像したり。そのような想像をしていくと、採集物を使って音を即興的に奏でる際にも、物語が音の鳴らし方（強く叩くのか優しくこするのかな……）と結びついて面白い。モノ自体やモノが生きていた環境に思いを馳せるという意味での協働が、GRASPには存在しているのである。

さらに、3つ目の協働は「歴史との協働」である。これはアニメーションの素材をつくるため山形で採集した石を削って顔料にする工程での体験だ。現在の私たちは世界堂でも行けば目当ての顔料や絵具は簡単に手に入るが、古代から中世では画家やアシスタント自身で鉱物や植物から地道に顔料をつくることも多かったという。私は石から顔料をつくることは初めての経験だったが、中世の顔料に関する知識が無心で石を削るなかで偶然に思い起こされ、降臨した中世の画家と協働するように顔料づくりにまい進した。

そして4つ目の協働は「身体との協働」だ。先ほどと同様に石を削ったエピソードで例示しよう。石を顔料として使うためには、削った石の粒度がかなり細かくないといけない。そうでないと絵具にしたときに伸びが悪くなったり、紙に残った石の粒が剥がれて地が見えてしまったりするからだ。だから、ある程度細かく砕いた石を指の指紋に入るくらいまですり鉢ですり潰す必要がある（指を使うのはすぐに取り出せてほどよい基準がたまたま指紋だから）。この作業で印象的だったのは、粒の大きさを測るときに測量機器のようなものを使わず、自分の身体で行うことだ。石の粒をすり潰しては親指と人差し指の間に粒を馴染ませ大きさを確認する。まさに身体の感覚器を測量の道具にして協働していたのである。

ここまでGRASPで体験してきた4つの協働の形式を紹介してきた。これらの協働に共通するのは、綿密な計画のもとで協働が成されたわけではなく、偶然や予想外の末に協働が立ち現れた点だと考えられる。予定調和ではない「偶発性」や「予想外」に起因する他者・環境・歴史・身体との協働は、「わからなさ」や「わかったと思いついでいること」に新たな発見をもたらしてくれた。

考える→感じる→融ける→腑に落ちる

少し私の論考を整理しよう。まず、〔①モノと出会ったときに現れる「わからなさ」〕に対して全身を通して積極的に対話することで、身体と場の関係が紡ぎ直され、情報の収集が知恵の採集に昇華される〕。そして、独りではなく協働することが「わからなさ」と対話する持続可能性を高め、〔②特に偶発性に起因する多彩な協働が「わからなさ」に新たな発見をもたらす〕ということを書いた。①と②こそ、それぞれGRASP流の「自律」と「協働」のあり方なのではないかと私は考えている。さらに、①と②が連鎖することで「わからなさ」は、一般的・汎用的な理解ではなく自分の身体を通した自分なりの解釈へと導かれるのではないか。冒頭でも記したが、この「採集的な自律と協働の連鎖」がGRASPで試みてきたことのように思う。

また、GRASP流の「自律」と「協働」の過程で私が体感したのは「場に融ける」感覚である。GRASPの鑑賞会ではポタージュを飲んだり暗闇に置かれたりしながらアニメーションを観ることで、その時々アニメーションや場との関係が更新され続けたことを前述した。ポタージュで内臓に、暗闇で周囲の静寂した環境に意識を向ける活動を連続して行ったことで、まず身体と場の境界が曖昧になる感覚を得た。そして鑑賞会には続きがある。参加者全員で身体を使って音のないアニメーションにアテレコし、そのアニメーションを全員で鑑賞したのだが、アテレコ中や鑑賞中の場の一体感は凄まじいものだった。それまでは参加者が各々で場やムービーと対峙しており自分と他者の間には境界があったが、ひとつのムービーを全員で創作したことで共通の熱狂を帯ながら境界は崩れ、他者を含めた場全体と自分の身体が融和した感覚を得た。

ただし、ここでいう場と身体の融和は、他者や環境を自分の都合のよいように取り込むことではない。哲学者であるビヨンチオル・ハンは著書『疲労社会』花伝社（2022）のなかでナルシズムを説明するうえで「（すべてが自己に吸収され）自己と他者との境界線が消えてしまうことは、この自己が『新しいもの』や『他のもの』に出会えないことを意味する。（p.103）」という社会学者リチャード・セネットの言葉を引いているが、私の論考においてはナルシズム的に外界と自己を関係づけたいわけではない。むしろ同著でハンが「他者と語り合い、眼差し合うことができ、人々を和解させるような疲労は、（中略）この自我を「開いて」、世界へと「透過」させる（p.86）」と述べていることに近く、外界との境界を解き自分をひらいて、他者や環境と支配関係なく思想や熱狂を共有することを

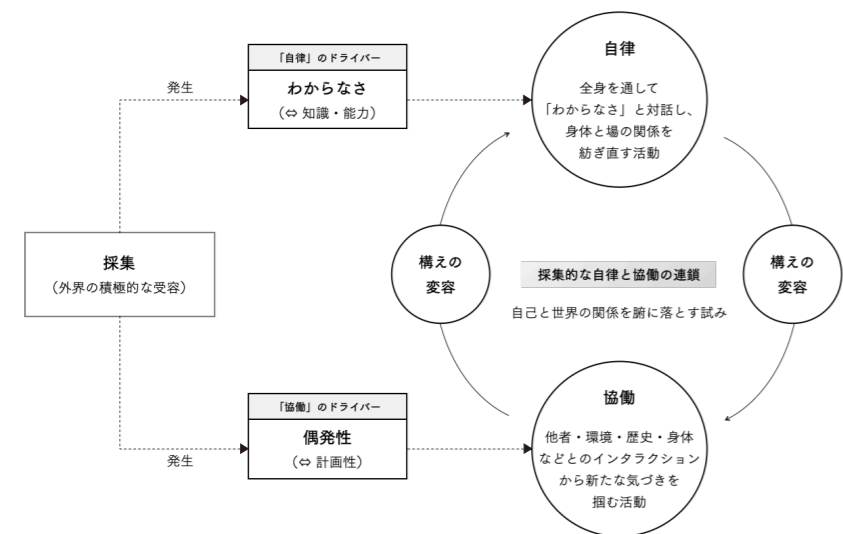
身体は自分の内に閉じているようで場にひらかれている。そのあわいで、鑑賞会が進むにつれて自己・他者・環境の間に立ちだかる境界を融かしながら身体と場の関係が紡ぎ直され続け、鑑賞会で現れた「わからなさ」との対話の仕方が変容していったのである。序盤は「わからなさ」を頭で思考することでとらえようと試みていたが、徐々に全身で感じ取ろうとし、アテレコをする頃には身体全体と場全体を一体化させて無意識的に浸るようにならっていった。

ではGRASPが行ってきたことが何だったのか、私なりにまとめてみる。GRASPとは、採集がもたらす「わからなさ」が「自律」を、「偶発性」が「協働」を促し、その過程で全身の構えの変容（＝対話の仕方の変容）と場との融和が繰り返されて、言葉にしがたい社会・世界と自分の関係を腑に落とそうとする試みだと考える。ビジネス、私生活、キャリア、そして幸せに至るまで、現代社会では予測不可能な事態が起こり、ひとつとして不偏的な解は存在しない。だからこそ、全身から立ち上がる感覚を手がかりに世界を意味づけようとするGRASPのようなアプローチがいま必要なのだと思う。

コクヨ ヨコク研究所 研究員。オフィス家具の商品企画・マーケティングを担当した後、2016年より働き方や未来社会の研究・コンサルティング活動に従事。国内外の働き方・働く場・働く人にまつわる統計的調査や質的調査に携わっている。

GRASPの構造

採集が生む「わからなさ」や「偶発性」が起因となって、「自律」と「協働」が連鎖する。その連鎖の過程で全身の構えが変容し、自己と世界の関係が腑に落ちていく。逆に「知識・能力」や「計画性」がドライバーとして強固になると、目的的で能力主義的な自律・協働が加速して疲弊やバーンアウトにつながると考えられる（参照：ビョン Chol・ハン『疲労社会』）。目的的な自律・協働と比較すると、GRASPの実践は「脱目的」な自律・協働ともいえるだろう。



文=工藤沙希（ヨコク研究所）

なぜ「待ち合わせ」ができるのか

私たちはごく日常的に「待ち合わせ」という行為を行っています。それは家族と一緒に夕食を取ることであり、週末の友人とのドライブの予定を立てることであり、あるいは数百キロメートル離れた取引先の元へ商談の時間に間に合うように向かうことでもあります。〈GRASP〉と名付けられたこの“プロジェクト”では、山形・左沢にある吉勝制作所のアトリエが活動拠点のひとつになりました。ある日、東京や大阪に暮らすメンバーが新幹線や電車やタクシーを乗り継いで予定時間通りに（多少の遅れはあれど）たどり着き、月山のふもとの山で採集したカワラタケを煮出したお茶と一緒に飲んでいるとき、私にはその光景がたいへん不思議なことのように思われました。会社員の“業務”としての出張モードであれば、たとえ何時間・何百キロの移動であってもこんな違和感を感じることはないのに、個々がバラバラに待ち合わせて遠くで集合している状況にふいに疑問を感じる余地が、この活動のなかにはあるらしいのです。

「project（プロジェクト）」という言葉は、ラテン語の「proicere」が語源とされています。proが「前へ」、iacereは「投げ出される」を意味します。「前方に投げ出す」というこの意味は、転じて15世紀頃から「projecte」として、「計画」「下書き」「案」「設計」の意味で用いられるようになりました。つまるところ、プロジェクトとは前方、未来に向けて設えるものなのです。そのことを哲学者の鷺田清一は著書のなかでこう書いています。

proということばで表示されるこの〈前のめり〉の時間意識は、近代の社会経営をめぐるさまざまな場面に浸透しているものであって、たとえば近代の歴史観にとって本質的な意義をもっている「進歩」(progress)という観念や、産業資本主義における「起業」(project)という観念、さらには企業計画や計画経済における「プログラム」(programme)という観念などというふうに、この接頭辞はひじょうに多角的にもちいられる。とともにそれは、近代社会を生きる人びとの生活意識をひじょうに深い部分にまで規定してきたエートスでもある。——鷺田清一『だれのための仕事 労働vs余暇を超えて』岩波書店（1996）

日本の文化圏における直進的な時間意識は、古代王権が歴史という系譜のなかに権力を位置づける過程で生まれました。神代史や暦の制定もそのひとつです。それに対し、覇権的ではないヴァナキュラーな民間の時間意識は、季節、太陽と月、農事などに基づく円環的なもの、あるいは反復的なものとしてしばしば位置づけられます。明治期以降の近代産業化によってより抽象的に計量可能になった「時間」という概念は、一般化された高度な分業体制を可能にしました。私たちがどんなに遠くの相手とでも「待ち合わせ」を行えるの

は、時間という対象を抽象化して取り扱うことができるからだといえます。proという語が示す前のめりな意識も、抽象化された時間のなかにあります。私を感じた「待ち合わせ」への違和感は、この計量可能な時間と未来への投機への違和感でもあったわけです。

〈GRASP〉という試みは、前のめりで直線的な「プロジェクト」とは異なる、非直線的・非設計的・非目的的な時間意識の実践でもあります。かといって、ある方法を円環的に繰り返し続けるのでもありません。山歩きのなかでたまたま拾ったもの（キノコ）からその使い道と加工の仕方（お茶）を考えるように、採集という試みによって、私たちはくねくねと蛇行した道筋のなかで、偶然的に結果を手に入れ、そこから目的を考えはじめます。それは実際に山や街に入って物を拾い集めることであったり、「そういえば……」と全然主題に関係のないことを話し始める議論の場であったり。とにかくゴールに向かって直線的に進まない方法を常に取り、そのなかで得られたことから次の一手を考えるという方法だけは一貫していました。時に、集めたものの量や質、種類によって次の着地点が変わることももちろんあります。

こうした採集的な時間感覚は、科学者が行うフィールドワークにもしばしば見られます。川喜田二郎（1967）が言うところの「仮説検証型」に対する「問題発見型」——すなわち、調査者自身がフィールドで予想もしなかった出来事に対峙しながら、その都度即興的に仮説を更新していくという研究手法は、その意味でまさに「問いの採集」のような姿勢だといえます。足元に落ちているものに応答しながらそれらを集め、個別の点から導くように全体を掴む姿勢は、およそ確からしいことが未来に見出せない世界にあっても、事前に設定した目的地ではない、その都度更新される場所へと私たちを導いてくれます。

時（トキ）と間（アイダ）

ここで「時間」を構成する「時（トキ）」と「間（アイダ）」という民俗語彙にも、改めて目を向けてみようと思います。民俗学者・宮田登の『日和見』（1992）によれば、熊本県葦北郡に山仕事に関わる人々の「トキマツリ」があるように、南九州一带に「トキ」という語にまつわる祭りが報告されています。また、仏教用語の「斎（とき）」や法会が行われる「御斎日」から転じて、正月の十六日の「トキ日」に見られるように、一昼夜飲み食いをしない物忌みの日が存在します。ここからわかるのは、「トキ」とは日常と非日常の時間が移行する境界を示しているということです。他方で「アイダ」とは、節目ではない日常を示します。つまり「トキ」と「アイダ」は、おおむね「ハレ」と「ケ」の関係にも対応する語であることがわかります。日常（アイダ、ケ）を分節する非日常（トキ、ハレ）の繰り返しによって、多くの民俗的な“時間”意識が構成されてきました。

私たちは、メンバーや活動に共感するメイツ（仲間）による採集行為を経て生まれたアニメーション映像を、鑑賞会というかたちでゲストに公開しました。これはある意味での「トキ」、つまり非日常の場だといえます（展覧会もまたこのひとつに含まれるでしょ

う）。日常、すなわちアイダの採集的な探索活動によって得られた偶然の結果を基にその目的地を都度更新すること、それでいて迷子にならないよう、トキオリ目印の杭を打つように非日常的なハレの舞台を設けて“その時点での”状態を他者と共有・確認すること。これが〈GRASP〉的な時間意識の実践であると、ひとまずは言うことができるのかもしれませんが。

暗闇に耐えること、事後的に意味を与えること

ところで、採集的な時間のなかに留まることは、必ずしも常に快適でポジティブな状態とはいえません。目的と、そこまでの道筋が明るく照らされた“プロジェクト”的な時間意識の方が、よほど安心して進むことができるでしょう。採集とは、行き先不明の闇のなかでその都度灯りをつくっては、足元に落ちているものを手がかりに次の一步を踏み場所を決めるような、不安と隣り合わせの試みです。そこは、かつて詩人のキーツが書き残し、精神科医ビオンが再発見した「ネガティブ・ケイパビリティ（不確かさや不可解な状態のなかに留まることができる力）」の姿勢が求められる領域でもあります。ことpro的な前のめりの時間のなかに生きる私たちにとって、これは少々難儀なことです。採集的な探索活動は、このケイパビリティをなんとか身につけようとする試みでもあります。

鑑賞会のなかで設けられた視覚、聴覚、味覚、嗅覚、触覚に作用する7つの視聴体験のうち、数分間の真っ暗闇と静けさを経たあとでの鑑賞は、まさに不確かな状態に耐える構えを身体的に経験するものでした。どこまで続くかわからない、その後には一体何が得られるかもわからない、果ては自分が誰なのかも曖昧になってくる——暗闇に耐え続けることは、実に心細い経験です。しかし、会場で最後に行われた参加型アテレコの雰囲気は、その正反対といってもよいものでした。1回限りの録音という緊張、参加者全員に突然充てがわれたセリフや効果音、即興的に音を出すという身体感覚が入り混じった熱気がホール全体に立ち込め、そこにいる全員が同じ皿で食事を取ったあとのように暖かな笑いと一体感に包まれました。

この鑑賞会の場は、ハレの機会であると同時に、ある種の「通過儀礼」のようなものと解釈することができそうです。つまり、「歩きまわりながら」「片腕をまっすぐ上げながら」ウェルカムスナックを食べてください、という奇妙な指示によっていったん外界の日常と分離された参加者は、アニメーションの鑑賞という自他の境界も曖昧で不安定な過渡的時間を経て、再び最後にアテレコの熱狂的な共同録音によって一体となる。それによって、採集行為を表象したアニメーションの鑑賞を互いに経験したメイツとして再統合された、と言えます。

しかし、そのように意味づけることができたのは、その後の「鑑賞会ふりかえりオフ会」で参加者たちの経験を言葉にもらってからのことです。一寸先もおぼつかない採集的な時間のなかでは、その瞬間瞬間の出来事を、ふりかえって事後的な解釈によって言語化

する必要があります。何の意味があるかわからないがとりあえず拾って集めておいたものは、ただ並べられただけではバラバラの素材にすぎません。そこに自ら意味を見出して充てがう行為こそが、私たち自身の志向、経験、感情、祈りを世界に染み出させるかけがえない方法なのです。それはなんだか呪術や託宣と似たものようにも思われますが、ここで求められるのは、占い師や神ではなく私たちが自ら解釈を与えることです。

定められた未来（そんなものが存在しないことは、すでにみなさんもわかっているはずですが）を押し量ってそのゴールに直進的に向かうことではなく、自ら足元のそれに意味を見出すこと。それは単なる予測ではなく意志を携えた「予告」的な試みであり、〈GRASP〉は、採集という暗闇をさまようような時間のなかで、ひたすら予告の実践に取り組んできたのだと思います。私自身もいま、この文章を書いたことでようやくそれらのことが腑に落ちてきたところです。

1991年青森県生まれ。コクヨ ヨコク研究所 研究員。「選べなさ」「現代私祭」「社縁」への関心を軸に、民俗学的な視点でのフィールドワークを中心とした社会研究に取り組む。関西学院大学大学院社会学研究科 博士前期課程 島村恭則研究室（現代民俗学）所属。

謝辞（敬称略）

本プロジェクトの活動のなかで、ともに手を動かしながらつくり、迷いながら考えてくださったみなさまに心より御礼申し上げます。

moogabooga

志鎌康平

角銅真実

大城真

高野景

網川椎菜

春山えみり

佐藤裕吾（Futatsume）

小松山聡子（山フーズ）

東岳志

玄宇民

澤木亮平

重松佑（Shhh inc.）

宇都宮勝晃（Shhh inc.）

山下正太郎（ヨコク研究所）

金森裕樹（ヨコク研究所）

市岡祐次郎

岡田茜

河村実月

高芝祐衣

白井瞭

武居泰平

長尾崇弘（NEW DOMAIN）

西野亮介（NEW DOMAIN）

川島航平（NEW DOMAIN）

東那摘（NEW DOMAIN）

加藤周（NEW DOMAIN）

佐藤開（NEW DOMAIN）

齋藤慧山（NEW DOMAIN）

伊藤大樹

大杉夏子

野崎真惟子

深田詩織

遠山開

水田寛美

吉田果鈴

村田康男

安永哲郎

江崎舞

プロフィール

コクヨ ヨコク研究所

未来社会のオルタナティブを研究／実践する、コクヨ株式会社のリサーチ&デザインラボ。パーパスである「ワクワクする未来のワークとライフをヨコクする」をキーワードとして掲げ、リサーチ、エンパワメント、プロトタイピングを主軸とした活動を展開し、会社の指針となる未来シナリオを更新すると共に、発信によってできたファンやコミュニティの中で新たな社会像をつくり上げます。GRASPには、工藤沙希・田中康寛が参画。

MUESUM

アート、デザイン、建築、福祉、地域など、さまざまなプロジェクトが生まれるところから参画・伴走し、まだ可視化／言語化されていない価値や魅力を伝える編集事務所。「編集」の概念を広げながら、紙やウェブの制作はもちろん、建築設計や企業理念構築、学びのプログラムなど、多分野でのメディアづくりに「編集」の手法からアプローチしている。さまざまな立場や分野の人との協働による、ともに考え、ともにつくることを重視した領域横断的な制作プロセスで、不可視な潜在的価値をかたちにしていく。GRASPには、多田智美・永江大が参画。

吉勝制作所

風土や民俗と産業を連続的なものとするために「物の作り方をデザイン」している吉勝制作所。採集・デザイン・超特殊印刷を主な領域として「素材調達」「作り方を考える」「プロトタイピング」「実装・製造」の四つを基本的な活動としている。フィールドワークやプロトタイピングの手法を取り入れた制作物は、印刷物をはじめ、アートワーク、家具、ウェブ、ブランディングやコンセプトメイキング、ワークショッププログラムの開発など多岐にわたる。近年の参考事例として、海や山から採集した素材で「色」をつくり、現代社会に実装することを目指す「Foraged Colors」の開発研究が挙げられる。GRASPには、吉田勝信・稲葉鮎子が参画。

GRASP Exhibition

Digest The World

——世界を鷲掴みする、採集的リサーチの実験展記録集

発行：ヨコク研究所 | GRASPプロジェクト

発行日：2024年2月10日

企画・制作：

ヨコク研究所 | 工藤沙希・田中康寛

MUESUM | 多田智美・永江大

吉勝制作所 | 吉田勝信・稲葉鮎子

編集：MUESUM

デザイン：吉勝制作所

写真：志鎌康平、吉田勝信