

プロジェクト報告「Case by Case by Good Job!」

京都市立芸術大学美術学部
構想設計 教授 高橋悟



**非人間的なものには、頭を下げた官僚・警官または裁判官・被告のまま
であるよりも、甲虫になること、犬になること、猿になること「ひっく
り返りながら大急ぎで逃げ出す」といった下=人間的なものが対応する。**

—— F・ガタリ、G・ドゥルーズ共著『カフカ』より

【はじめに】

アートと社会の出会いを模索する「状況のアーキテクチャー」の活動も三年の区切りを迎えることになった。大学移転を控え、改めて芸術と大学と社会の関係を考察する為の実験的プログラムでもある。但しそれは、将来の計画や設計への接続を目指すものでなく、それらとは異質で場違いなスタンスで試行された課外事業である。過去二年は、いわゆる健常者とは異なる条件の人達と共同で音楽を制作し、その成果を舞台などで公开发表してきたが、今回は家族や支援者も含む相互に作用する現場を重視することにした。結果としての「成果発表」を目標にするのではなく、生きた現場で自発的に「創造的な活動が生じるプロセス」を軸にするためである。活動の拠点となったのは、奈良県香芝市にある GoodJob! センター香芝である。

GoodJob! センター香芝は、社会との関わりに困難を抱える人達の新しい働きかたと生き方を提案する従来には無いタイプの支援施設である。障害者手帳を保有する人だけでなく、「摂食障害」や「引きこもり」など法的には、健常者であっても、社会との関わりに何らかの問題を抱える人たちが集まっており、個人の特性や要望に応じた自由な働きかたを共同で模索することが重視されている。3D プリンターやレーザーカッターを使用した商品制作などルーティン作業に加え、ダンス、音楽、新聞記事の討論など幅広いプログラムを組み合わせ、自分にあった方法で仕事をすることができる。施設の建物は、本学の新校舎の設計にも関わっ

ている建築家 大西麻貴+百田有希/O+H による。作業する場所、交流する場所、事務局の境界が、壁面で閉じられず緩やかにつながる空間になっており、新しい働きかた生き方の実験場となっている。

本プロジェクトでは、「キョリの演出」をテーマに GoodJob! センター香芝の参加メンバーたちとの距離をゆっくり時間をかけて縮めてゆくことに留意した。そのため施設に仮設のラボ（実験場）として使用できるスペースを設置した。メンバーたちは、作業のあいまに気が向けばこのラボに遊びに来て、また、作業に戻るというように、他者による管理ではない「遊びと仕事」のプログラムの提案が可能になった。また今回の活動では、成果や結果よりも、人と人が相互に作用するプロセスを重視し、その「記録方法」にも配慮した。メンバーとの活動だけでなく、家族や支援者のインタビューを含めた映画を作成し、そこからフィードバックを得て、内容を更新する現在進行形の映画製作である。これらの活動を通じて、メンバー・家族・スタッフの間に新たな関係が生まれてきている。また、社会的に孤立しがちなメンバーを家族が中心となって外部の施設や学校などへ働きかけ、社会参加を可能にする動きも生まれている。その意味では、学芸員や専門家とは異なった視点からのボトムアップ型のアートマネジメント活動の提案にもつながることを期待している。

【1】ワークショップ

今回の「キョリの演出」では、軋みや苦痛を身体の軸にパフォーマンスなアート活動を展開する contact Gonzo、コトバの意味を切断し生きた声として蘇生させるヒップホップMCの Shing02 の二組をゲスト講師として迎えた。

パート1（2018年4月～6月に4回）では、「Contact Zone」と題し、「接触」をテーマに据えた実験的な身体ワークショップから始めた。通常のワークショップのように参加者を募り、決められた時間の枠内で進めるのではないのがその特徴だ。GJ!センターのメンバーたちが仕事をしている現場に仮設ブランコを設置する、突発的にアクションを仕掛けるなど、日常のルーティン作業と同時並行的に、普段とは異なる Gonzo の作業が進行してゆく。GJ!センターのメンバーたちは、仕事の手を休めることなく状況を眺たり、作業の合間に不意に介入してきたりすることで、少しずつ contact Gonzo のワークショップに「参与」してゆく

というかたちが取られた。重要なポイントは、ケアのフィールドへ contact Gonzo が越境すると同時に、GJ!センターのメンバーたちが Gonzo のフィールドへと越境するという相互的な方法で場が形成されていった事だ。それは「単純労働、時間管理、低賃金」がワンセットになった働きかたとは別の可能性や、仕事と遊びの境界の再考へと我々を導くことになった。

パート2（2018年7月に4回）では、ヒップホップMCの Shing02 を講師に言葉と声とリズムから集団へと働きかけるワークショップを行った。GJ!センターに設置されたホワイトボードには、メンバーによるつぶやきや落書きが日々更新される。作業の合間に、ふっとやってきて、付け加えられてゆくメッセージは、「あ！とんだ!」「仏の顔は一度まで」「私の心は真つ黒だ」など天気図のように変化してゆく。



パート1の様子



パート2の様子

ワークショップは、思い浮かぶコトバをノートに書きため、コトバのイメージをビートに乗せて確かめ、色付きマーカーで大きな紙に書き写し、メロディーを加えて声に出し、録音した声を聞く、という手順で進められた。人前での表現がそれほど得意ではない彼らは、動きが固まり、声が出せなくなる時もあった。けれども、大きな紙に文字を書き移し、フレームを広げることで、堰を切ったようにコトバが猛スピードで一気に溢れ出していった。例えば「スーパー・パート・クエスト」と題された作品で、向川貴大くんは、GJ!センターに来る以前に働いていたスーパーでの野菜担当の経験をユーモラスなリリックに仕上げた。お母さんから聞いたところでは、売り場でトマトを並べるのが楽しくなり、お客さんの手がとどかないほどの高さにまできれいにピラ

ミッド状に積み上げた事もあったらしい。店長からは彼をどう扱ったらよいか解らないと言われ、その後は店の掃除の仕事ばかりさせられる事になったという。ただし、「最初の一步の仕事は戦場！」から始まる向川くんのリリックには、体験を否定的にではなく、与えられた環境でベストを尽くす意思が込められていた。コトバを引き出そうとするのではなく、そばに寄り添いながら変化が起こるのを待ち続ける講師の Shing02 やスタッフの方々の姿勢に支えられながら GJ!センター香芝のメンバーのコトバたちは、生きたメロディーとなっていた。

【II】状況のアーキテクチャー パフォーマンス公演

2018年12月8日(土) 17:30-19:00 Good Job!センター香芝

環境から集団の身体へという contact Gonzo による「外部からのベクトル」と、個のコトバからコミュニティーへという Shing02 による「内部からのベクトル」を交差させる実験場としてのパフォーマンスを開催した。ここでは、観客と演者を区切る劇場などの従来の公演の手法ではなく、GJ!センターの空間全体を音響+照明+鏡面のインスタレーション+映像を用いて多面的に使用し、「観る/観られる」、「看る/看られる」という境界を越境する協同的な場の演出を試みた。

パフォーマンスのプログラムでは、GJ!のメンバーの発表の合間に contact Gonzo が介入するという方法をとった。会場全体の観客とのキョリが少しずつ縮まり、最後の GJ! スタッフによるエンディング・ソングでは、メンバー達が様々なモノを抱えながら施設の中をパレード行進する見事な

フィナーレとなった。今回のパフォーマンスは、普段は同席することが珍しい「ケア」、「ヒップホップ」、「現代アート」という異なる領域の観客が一同に会する偶然の出会いの場や、未知の文脈への発振となった。

出演

contact Gonzo × Shing02

Good Job!センター香芝のメンバーとスタッフ

制作

プロジェクトリーダー：高橋悟+倉智敬子

コーディネーター：熊野陽平、中田有美

テクニカルマネジメント：二瓶晃、人長果月

プログラムマネジメント：粟津一郎

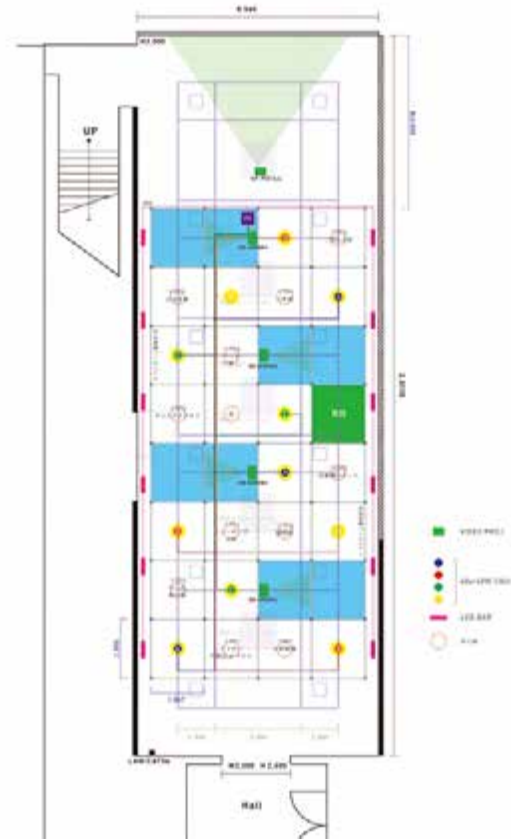


【III】 状況のアーキテクチャー展

2019年1月12日(土) - 2月11日(月・祝) 京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA

ギャラリー@KCUAでの展示は、過去3年の活動記録について視点を変えて捉え直すことを主眼としている。《生命》《物質》《社会》の3テーマを軸にした活動記録をそのまま提示するのではなく、個々の文脈から引き離すことで、今まで見えて来なかった関係性を捉え直すことが目的である。そのため、会場には、震災時に使用される仮設避難所のデザインを転用し、資料を鑑賞する場とする。会場はグリッド状に32のユニットで仕切り、各ユニットの床面には蓄光性カッティングシートでキャプションを貼る。関連資料は天井から吊るすことで、元の文脈からは「浮いた」状態に置かれる。また壁面やユニットのカーテンには、過去のレクチャーやシンポジウムからのコトバがSNSのハッシュタ

グのように投影される。資料展示にはキャプション、映像、モノなど基本となる構成要素があるが、それらを漂流物のように文脈から浮遊させ異なった出会いが生まれる場を演出する。会期中は、この場所を使用したトークイベントも予定しており、大学の枠組みを超えたさまざまな主体や団体との緩やかな連携が、自発的に成長してゆくような、出入り自由で無責任な場を保証する事を目的としたものである。大きな建物が建てられる前には、まず現場に仮設の作業小屋が立つ。それは計画や設計とは位相が異なる記録に残ることのない生の時空へと接続されている。「状況のアーキテクチャー」とはそんな仮設小屋の一つだ。



私にとって、理想的な上映とは、無声の映画が流れるいくつかのテレビ画面を備えたカフェのような場所です。音は左右にある、テレビ画面とは関係のない、小さなスピーカから流れています。カフェの客は突如として、別々であったものが一つとなることを自然と理解します。そのような事態に到達するまで、これから先、100年近くの戦いを必要とするかもしれません。それでも、希望を持ち続ける価値はあります。

— J・L・G