

大阪府立江之子島文化芸術創造センター
アーティスト・サポート・プログラム
enoco[study?]/#4 実施報告書

冬木 遼太郎

enoco[study?]#4 応募経緯

私はこれまで、具体的な社会的諸問題と関係した領域の作品をつくってこなかった作家である。本企画は最初から前提として「アートを通して社会や地域と関わることを旨としている。そこに対して自分がアプローチできるとすればどういったことが可能か。半ば、挑戦であり自分自身の作品観や思考に対する瓦解を狙ったものであったと思う。

応募プラン：“あいだ”を考察する

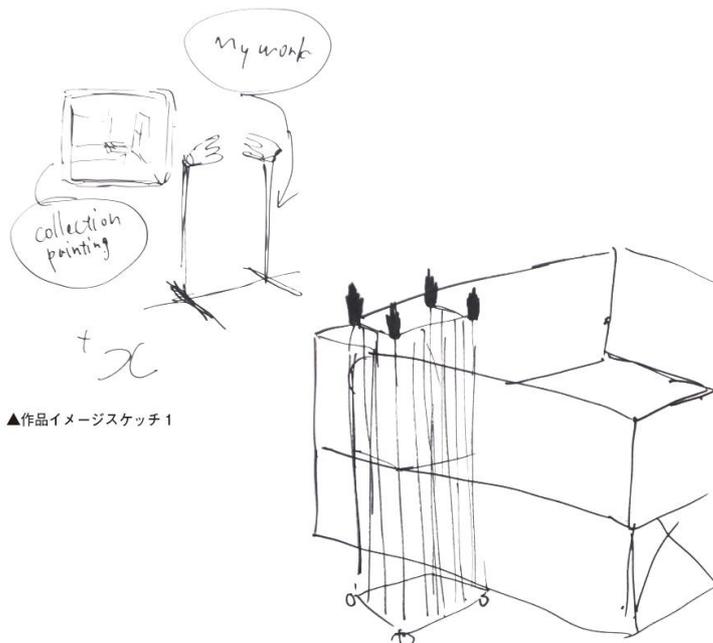
私はこれまで、作品を「自分の延長と外界が落ち合う場所」と捉え制作してきた。

enoco[study?] #4 は「社会や他者との関わりを通してアートの可能性を拓くこと」を旨としており、そういった本企画の趣旨と自分の制作の接地点を考えた際に『“あいだ”を考察する』ということテーマにしたいと感じた。

自分と他者の“あいだ”、じぶんと外界の“あいだ”、作品と制作と労働の“あいだ”、時間の流れの中で進行する複数の事象の“あいだ”、といった様々なあいだの領域を再考することが新たな発見につながるのではないかと考えている。

○制作プロセス案

- 1.リサーチ：大阪府の所蔵作品から江之子もしくはその周辺にまつわる作品をピックアップ。描かれた場所、対象物や制作背景を調査し、情報収集を行う。フィールドワークを行い、江之子における周知のもの（場所、建築物に限らない）を探す。なぜそれが、地域の中でランドマーク的存在になったかについて、聞き取りを行う。公共空間における「他者の意志」が内包されているシチュエーションを、フィールドワークによって採集する。
- 2.フィードバック・制作：リサーチによってピックアップした要素を整理し、作品化する。主に立体を用いた複合的な展示を計画している。
- 3.展示：本プログラムの成果としての展示を行う。



▲作品イメージスケッチ1

▲作品イメージスケッチ2▲

※応募プランより抜粋

○滞在制作を行った期間：2016年12月1日-2017年3月10日

○展覧会会期：2017年3月11日-26日

滞在制作中の実施内容

<リサーチ>

今回のプランにある「労働と制作のあいだ」を作品化するにあたって、幾つかのキーワードをあげ、リサーチを行った。

1.ヨーロッパ、アーティストとアトリエ等の訪問

本プログラム参加前より予定していた、ヨーロッパ（オランダ、ドイツ、フランス、ベルギー、ポーランド）のアーティストやアトリエ、レジデンス施設等の訪問を行った。各国の現状と制作事情や日本人のヨーロッパでの活動スタイルなど、訪問先で見聞きした様子や雑感をレポートとして提出。

○実施期間：2016年11月2日～24日



2.enoco 所蔵作品のリサーチ

「眠り」 ※詳細は、冬木テキスト参照。

労働と制作のあいだを探るうちに、浮かび上がってきたキーワード「眠り」をプランに取り込むにあたり、enocoの所蔵作品の中から該当作品を選定した。具体的には、全ての所蔵作品データを閲覧し、その中から選び出した4点を実際に収蔵庫の中で確認した。約7800点の所蔵の中から該当した作品が、予想より少なかったためプランとしては保留に。

○実施期間：2016年12月2日～2017年1月5日



3.働く場と人々へ訪問

「労働を行う人々へのヒアリング」

きっかけは、ある施設の敷地内に建つ巨大な鉄塔が一体何なのかという疑問からスタートした。そして、鉄塔の用途や施設の業務内容をヒアリングするために施設を訪問した。

応対してくれたのは施設長と担当者のお二人で、様々な業務内容から、自身の仕事に対する思いを聞くことができた。さらに、業務において困難だと感じる点のお話の中から、苛立ちや憤りといったネガティブな気持ちになった具体的なエピソードを聞かかったが、聞くことは叶わなかった。それは彼らが施設を代表する立場として話をしているという自覚を持っているからであり、その姿勢はもちろんカッコいいとも思ったのだけれど、「働いているときは”会社の人”であらなければいけない」という制約(?)の強さを、その様子から実感した。

その時から、人は”労働”という営為の中で、ネガティブな気持ちになることは間違いなくあるけれど、ネガティブな気持ちを抱くこと自体が悪いことではないはずであり、気持ちを消化してゆくための別のもっといい方法があるのではないかという考えが漠然と浮かんできた。

○実施日：2016年1月19日



<一般公開ワークショップ>

「顔のこうかん 役割のこうかん Reverse Family Theater リバース ファミリー シアター」

社会の最初で最小単位を家族と定義し、家族の内面と外見を含めた関係性を、ビジュアルや役割の逆転によって切り離すことによって、自身が客観視することによって、どのような捉え方になるのか探る試み。

○実施日：2017年1月21日 14:00～15:30（参加者 14名）

1. 主旨テキスト

家族という、社会において一番身近で結びつきの強いコミュニティのなかで子供は親を見て、言葉や社会のルールなど様々なことを学ぶ。

同時にそういった関係を通して、親と子のあいだのつながりは生まれ育っていく。このワークショップは、そのような普段の親と子の関係をちょっと違った角度から見てみよう、という実験である。

子供は親の、親は子供のお面をつくります。そして、せっかくの機会なので、お互いのお面を実際につけて役割も交換する。その行為により、普段とは少し異なる関係がみえてくるかもしれない。

2. アプローチについての考え

人は家族という集団において言葉や社会的ルールを学び、他者の中に参入してゆく。

そういった過程を通しおこる意識や性格、規範といった内的なものの伝播は個人単体を超えてゆく。遺伝子によって物理的な繋がりを持ち、同時にそういった関係を通し、内的にも密接に繋がっていく親と子。

本WSはそういった関係性を、ビジュアルや役割の逆転によって切り離し、自らが検証する行為である。

3. 実施プロセス

「1. ジェスチャークイズ」では導入的な観察を行う。普段相手が何をしているかを考え、模倣することで相手を観察する意識をつくる。

「2. お互いのお面をつくる」では、作る行為を通してなされる、普段何気なく相手の顔を見ている状態とは少し違うところからの観察が、その旨である。

最後に自分がそれをつけることで感じる違和感、不和を経験することが本WSの中で一番重要な受動的体験である。

「3. 役割のこうかん」では、文字通り親と子がお互いの立場を変えたロールプレイ（短い劇）を行う。

4. 実施後記

時間の都合と、現場での空気を勘案しWS3は行わず、親子で記念写真を撮り最後を締めた。WS3で完結する構成であったため、やや消化不良感はあったかと思う。

今回は対象年齢を幼稚園生以上としたが、年齢によって親を含めた周囲の人間との関係性や自我の形成過程があり、そういった違いから、反応は予想していたよりも多様なものであった。最後にアンケート紙で印象や感想などを書いてもらったが、それと合わせ一週間後に体験を振り返った心象もフィードバックとして集める予定である。

特筆すべきは、高校二年生の女の子と母親のペアで、解散後にWS3を実施でき、「ケンカ」という題目で2分ほどのロールプレイをしてもらった。WS解散後の自由な雰囲気も手伝って、その後すぐに親子と私を交えての対話になった。その話し合いは役割を交換したからこそその対話であることが

如実に見て取れた。そういったWS後の会話や関係にロールプレイが反映されてゆく様は本WSがとても有意義であったと感じられた良いフィードバックであった。

5.問題、改善点

WS3を到達点とするなら、対象年齢は中学生以降（ある程度の自我や、親以外のたくさんの人との関係もでき始め、子供から見た親の比重が少なくなってくる頃）がベストだとは思う。

今回を踏まえても、WS後の会話に転換されるのは、やはりある程度の言語能力がある段階が望ましい。幼稚園生や小学校低学年を対象とするならば、盛り上がりのピークやWS自体の構成の組み替えを行う方が良いと思う。

ワークショップの経過と会場の様子



↑ワークショップ趣旨の説明



↑ジェスチャークイズ



↑顔の交換直後の様子。
じっと見入るペアもいれば目をそらす親子も。



↑役割の交換直後。止める間も無く、演じていた際の役割がお面を外した途端に戻りふたりの会話が続行された。

<中間レビュー>

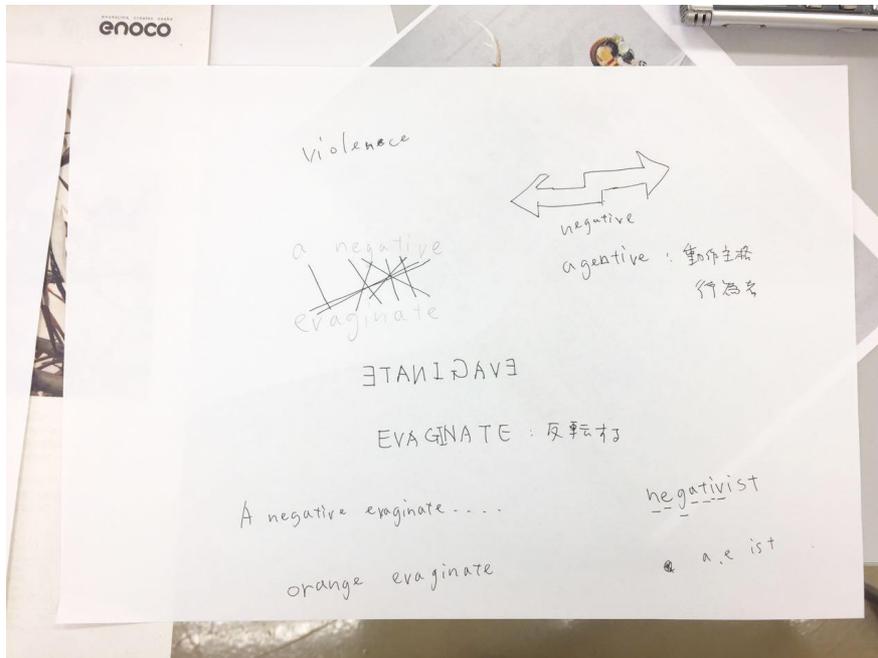
滞在期間中の制作過程と、enocoでの取り組みについて説明し、今後の制作や展示プランについて、前半はプレゼン形式で行い、後半は参加者を交えて個別ディスカッションを行った。
○実施日：2017年1月27日（参加者12名）



<広報物の作成>

例年に引き続き、デザイナーの中崎航氏に展覧会チラシの作成を依頼。展覧会タイトルと内容からメインビジュアルをオレンジに決定。チラシを手にとった本人が映るように（まるで鏡のように銀箔を使用するなど、デザイナーとアーティストの共同によりチラシ作成を行った。

○実施期間：2017年1月27日～2月14日



<アトリエ公開>

このような機会であれば出会わなかった人に会えたり、何かかが起こったり、そういったノイズを迎え入れるために、アトリエに居るときは入口のドアを解放したり、窓のシャッターを常時上げて出来るだけオープンな状態を作ろうと心がけていた。

○実施日：滞在期間中すべて

展覧会 冬木遼太郎『A NEGATIVE EVAGINATE』

<展覧会概要>

今回の制作プランにある「労働と制作のあいだ」を作品化するにあたり、働く人々へヒアリングを行った。彼らの声を収集していく中で、労働をしている時間における”人”はパブリックな存在であると同時に、パーソナルな存在でもあり、勤務の中で個人の感情が動くことは誰しもあるにもかかわらず、それを表現する方法は限られていることに気づいた。そして今回の作品は、そういった内的な心のエネルギーや気持ちを転換する方法を考えた結果として、働く場における個人の「意識の反転」を促す作品を制作するに至った3ヶ月間の制作期間の成果として展示した。

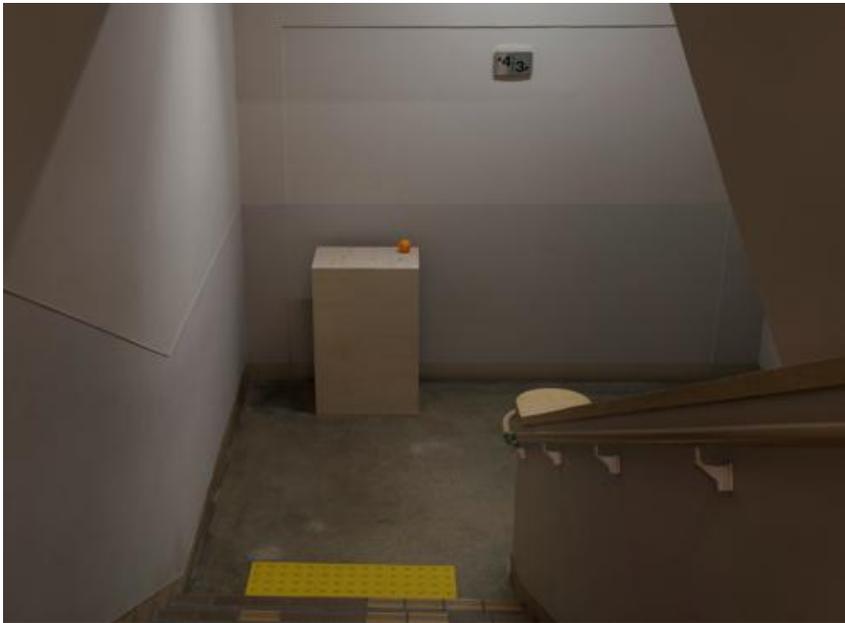
○会期：2017年3月11日（土）-3月26日（日）

○会場：江之子島文化芸術想像センターroom2、4階廊下踊り場、2階廊下、1階館長部屋

○来場者数：448名

○同意書回収数：31名





<最終プランテキスト>

「ネガティブなものをパブリックに出すこと、その出し方」

今回の滞在制作にあたって、できるだけ enoco という場所に居ようと思っていた。自室に居るときは入口のドアを解放したり、窓のシャッターを常時上げて出来るだけオープンな状態を作ろうと心がけた。こういった機会でなければ出会わなかった人に会えたり、何かかが起こったり、そういったノイズを迎え入れるためにである。もちろんワークショップを行うことや、アポイントメントをとってどこかの企業に行くことも、このプログラムがあるからこそできることだが、それ以上にこの3ヶ月のあいだにこの場所でおこることの全て、この経験自体を”素材”としてしっかりと認識したかった。

後々今回のアイデアに結びつく心象が最初に起こったのは、ある施設へヒアリングに行った時のことだった。ヒアリングの目的は二つあって、一つ目はその施設の敷地内に建っている構造物の役割や、この施設がどういった業務を行なっているのかを聞くこと。二つ目は、それに関連した仕事内容をヒアリングしていく中で、仕事に”個人”が顕れる瞬間をうかがい知ることができれば、という目的だった。仕事をしている時間における”人”は会社や役所の顔であり、同時に個人でもある。仕事の中でも他者との関わりの中で様々な出来事があり、感情が動くことは誰しもにあるはずだ。それは個人である/なしで分けることができない、ひとりの”人”のなかで起こっていることだからだ。

対応してくれたのは施設長を含めたお二人で、約1時間の話の中で様々な業務内容から、自身の仕事に対する思いを聞くことができた。そして、業務において困難だと感じる点の話から、苛立ちや憤りといったネガティブな気持ちになった具体的なエピソードをお聞きしたかったが、思っていた以上にお二人の口は急激に失速した。それはお二人が施設を代表する立場として話をしているという自覚をしっかりと持たれているからだし、その姿勢はもちろんカッコいいとも思ったのだけれど、「働いているときは”会社の人”であらなければいけない」という制約(?)の強さを、そのお二人の様子から実感した。

やっと仕事がひと段落して親しい同僚と職務の場を離れ愚痴をこぼすことは、誰しもあるだろう。人は”労働”という営為の中で、ネガティブな気持ちになることは間違いなくあるけれど、ネガティブな気持ちを抱くこと自体が悪いことではないはずだ。”愚痴”という形の出力は、ネガティブな心象をそのまま出力しているから良くないものとされるのではないか。つまり、気持ちを消化してゆくための別のもっといい方法があるのではないか。この訪問をきっかけにそういった考えが漠然と浮かんできた。

昨年開催されたりオでのオリンピック開催が決定したとき、ブラジルは今までにない好景気だった。決定当時にNHKでブラジルの景気や政策を取り上げたドキュメントを見ていたのだが、その中で印象に残ったのが「好景気の要因が大学への進学率に反映して持たられたものである」という分析だった。インタビューで「自分は貧しくて子供の時から働くことしか選択肢がなかったが、子供には大学に進学してほしい」と答える親たちを見て、親たちの心のエネルギーが国の経済変化につながっていることを実感したことを覚えている。

フィッシュリ&ヴァイスは『事の次第』の中で、様々な現象の連鎖を作品化している。それはピタゴラススイッチのような物理的な運動のみでなく、炎や水を使った熱量の移動や薬品による反応といったものまでも含まれていて、それは「世界の縮図」として全てのものが連鎖して関係してゆくことを示唆している。そこに新たに”人”というものが介在するとすれば、内的な心のエネルギーも同じように何かにつながっていくと僕は考えている。

今回の作品は、そういった内的な心のエネルギー、ネガティブな気持ちの転換方法を考えた結果として生まれたものだ。気持ちや心といった内的なものが外部化されるには何らかの”行為”が必要だ。物理的な力によってネガティブな気持ちが外部化される。それがオレンジに流れてゆき、ある部分は

ジュースになり自身へ還ってゆく。そして、ある部分は変形したオレンジとしてそこに残り、ある部分は匂いとなって消えてゆく。その風景は、ある一種の感情としてのみ包括できるものではなくなっていると思う。

<レビュー&アーティスト・トーク>

僕自身が本作及びその背景、今回の滞在制作等を話す形で始まったトークだったが、何人もの参加者の方がご自身の立場から思った意見、感想を述べてくださったことに一番驚いた。働くこと、複数の人間が一緒にいる「社会」という括り、その中で起こる感情。シンプルにそれらと向き合ったからこそ、多くの方が自分と関係させ、本作を見てくれたことに繋がったのではないかと考えている。

○実施日：2017年3月18日（土）

○ゲスト：奥村 一郎（和歌山県立近代美術館 学芸員）、小林 瑠音（文化政策研究者）

○参加者数：13名

○会場：江之子島文化芸術想像センター room2



展覧会 & イベントレビュー review

enoco[study?]#4 展覧会

冬木 遼太郎

『A NEGATIVE EVAGINATE』

(2017年3月11日～3月26日)

enoco[study]#4にて、冬木遼太郎はワークショップやリサーチを続けるなかで、労働などさまざまな場面で発露し変化する人間の感情を観察した。そして特に社会生活のなかで起こりうるネガティブな感情をどのように転換させるのかに注目し、その方法を考え、結果として発表したのが『感情的分岐点』と題された今回の作品である。展示室には、レバーを巨大化したハンド・ジュースが設置された。このジュースを使用できるのは、基本的にはenocoで働く人たちのみで、かつ怒りなど何らかのネガティブな感情を抱えた時だけレバーを押すことができる。いわばストレス発散装置とも言えるが、各人各様の感情は力となってレバーに伝わり、オレンジを搾り、ジュースができる。そして爽やかなオレンジの香りとともにジュースを飲んだらうー連の経験は、行為がなされた状況から読み取るほかない。来館者も希望すればジュースを搾り、飲むことが可能だが、必ずしもそれは推奨されていない。果汁を搾り取られ、さまざまなかたちに変形したオレンジも館内各所に置いてあったが、こうした状況から行為とそのなかで変化する感情の流れを想像すること、タイトルに倣えば感情的分岐する時点を想像することがこの作品の肝要な部分であるように思った。実際のところ、どこで他人の感情が分岐するかなどははっきりとわかるはずもないのだが、しかし冬木はそれを問いかける。

オレンジジュースはどんな味がしたのだろうか? 大根を怒りながらすりおろすと辛くなるという。無理に力をかけて大根をすると、繊維が壊れて辛みを増すのが理由だが、オレンジはどうなのだろうか? 同じ料理でも、その時の感情によって味は変化する。水にやさしい言葉をかけるときれいな結晶ができ、悪い言葉をかけると汚い結晶ができるというような科学的根拠のない話もあるが、人間の感情と行為、物質と感覚をめぐる問いはまだまだ尽きることがない。

奥村 一郎

和歌山県立近代美術館学芸員。近年関わった展覧会に「森のなかで: 内山りゅう/押江千衣子/栗田宏一/高木正勝/桐金裕司/戸谷成雄」(2007)、「なつやすみの美術館「みること」「うつすこと」」(2011)、「生涯120年記念 石坂栄太郎展」(2013)、特集「光について」(2015)、「恩地孝四郎展」(2016)など。市民と協働したプロジェクトに「鈴木昭男: 点音 in 和歌山 2005」、およびその10周年を記念した「鈴木昭男+梅田哲也: 点音 in 和歌山 2015」など。



展示風景 | 写真: 出地瑠以



リサーチの様子

enoco[study#4]を終えて

今回の滞在の成果物としての作品、『感情的分岐点』の複雑さであり、おもしろさは、人の感情やネガティブな気持ちといったものを作品の要素としている点にあると考えている。時間軸の中で人とオブジェクトが「行為」を通して関係し、それが enoco という公共の場に流れてゆく。その形状の変化の度合い故に様々な解釈の幅を持ったものであったと思う。

展示の際の説明文にも書いた通り、本作はネガティブな気持ちを外界に出力してゆく時の場所・方法を再考させ、個人の内的なエネルギーの転換方法を提起するものであったと思う。それはリサーチのなかで自分が気になった点を、直接的に作品化することを考えず真摯に向き合った結果であると思うが、同時に、他者の行為や感情を作品内に呼び込む、という思いつきはヨーロッパから帰国したあたりから考えていた気がする。

ゴダールがその著作、『映画史』の中で、作品とリアリティの関係性について語っている一節がある。"……私はどこからともなくフレームの中に現れ、生のその人自身の心配事や身の上話をし、またどこかに去ってゆく。。そのような人物を必要としています。そうしないと私のフィクションが崩れてしまうのです。……"

あるいは哲学者の榎村晴香が音楽の強度について語っている一節に「素晴らしいソナタは演奏者その人自身の人生の時間の一部をソナタに奉仕している」という箇所がある。それらは楽譜や台本、カット割りといった事前の予想計画だけでは作品に強度が生まれないことを示唆している。現実の状況をしっかりと見定め、生きた判断をすることで作品の中に「時間」が蓄積してゆく。本作はそういった考えに呼応し、作品の中に「時間」を入れ込むことを試みた。ネガティブな気持ちの解消としてオレンジを絞り、飲み、残ったオレンジを還すという行為者のアクティビティによって、「生きた時間」が作品の要素となっていく。

結果としては、作品は成立した。enoco で働く人が一人でもネガティブな気持ちから、実際にオレンジを潰した時点で作品は完成している。それが「事実」として存在している。が、本作に触れることで鑑賞者が感じた印象や抱いた感情に対してどう向き合うべきなのかは、自分自身未だにわからない。約二週間の展示期間中で 100 個を超えるオレンジが潰された。そこには enoco で働く人以外の、鑑賞者として見に来た人が興味からアクティビティに参加したものも多く含まれていると思うが、ネガティブな心象の残骸としてある絞られたオレンジの予想以上の量は、パブリックな場に過度に感情が現れていると自分自身感じた。絞られたオレンジの「量」が作品に対する印象に大きく関係するとは全く予想していなかった。

本作は、感情が公共の場に表出することの危うさを露呈したと思っている。成立したその先で作品を取り巻く状況とその変化を全く予想できなかったことに関しては、少し罪悪感に似たものを感じているのが、あの展示を振り返った際の正直なところである。

今後の発展と展望

社会的諸問題は、複数の人間がともにある共同体の様々な規模の次元でおこる。それは、その集団の中でのスタンスの違い—人種・性別・国籍・宗教・職業の違いや文化および地域的差異—に起因する。しかし、個人を単位とするにせよ、集団を単位とするにせよ発生源が「人」である限り、その単位を取り巻く環境の中で、与え、還され、欲望し、認められ、価値づけられて、単位となる個人ないしグループが存在していることには変わりはないと思う。

今回、僕自身がとっている社会的諸問題に対するアプローチは、そういった原理的な関係性の精査から始まっている。ここで言う「原理的」とは、情報が消費される”現在”という流れのなかになら、ある種の普遍性を見出そうという意識で「人」という対象を考えてゆくことである。

それと同時に今までで一番、自分自身が主語で語ることができた作品であると自負している。それは、今回の企画においてまっさらの状態と向き合うことで、「作品」や「芸術」といった形式以前に、自分の意思や考えがそういった作品の転換を目的とせず存在していたからである。このことから社会と個人とは相互作用的欲望のサイクルで繋がっており、社会の中に自分自身が生きていることを、回り回っていま実感している。