

GRASP Exhibition

「Digest The World ——世界を驚掴みする、採集的リサーチの実験展」

n.5 下北沢 にて2月10日（土）より展覧会開催。

コクヨのリサーチ&デザインラボ「ヨコク研究所」「MUESUM」「吉勝制作所」によるプロジェクト



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）>は、2024年2月10日（土）～18日（日）の期間、n.5 下北沢 にてエキシビジョンを開催します。

2022年春に<GRASP>プロジェクトがスタートして約2年経過して開催する本展覧会では、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。

<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、まるっと驚掴みして、“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。

【展覧会情報】

GRASP Exhibition

Digest The World —— 世界を驚掴みする、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年2月10日（土）～18日（日）

時間：平日＝17時～20時、土日祝＝11時～17時

入場：無料 申込み不要

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、綱川椎菜、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年2月10日（土）14:00～15:30

会場：n.5 下北沢（世田谷区北沢2-23-10-1F）

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）

お問合せ：graspmates@kokuyo.com

※イベントのご予約は、以下のフォームよりお願いいたします

<https://forms.gle/VzA9g6rhY7kiYt1Q9>

【Webサイト】

<https://graspmates.site/>

<https://yokoku.kokuyo.co.jp/project/grasp/>

【超短編アニメーション映画『Digest The World もうひとつの臓器』とは】

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、みんなでつくる”を実践した超短編映画作品

【<GRASP>プロジェクトとは】

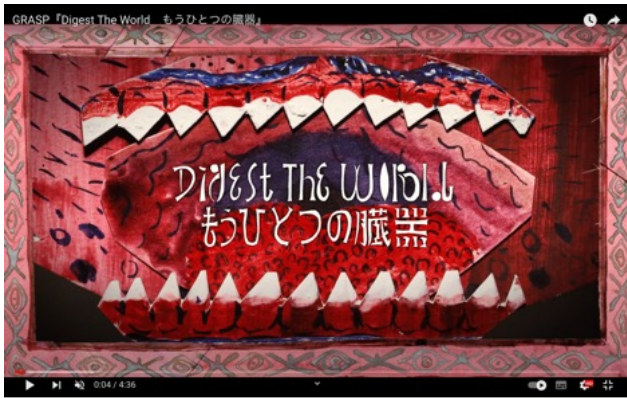
自らの身体をひらきながら、「自律協働社会」の兆しを探索するプロジェクト。

予測しえない出来事や偶然性を受け入れながら活動するMUESUMと吉勝制作所をパートナーに迎

え、「リサーチ手法のプロトタイピング」を実験・実践。<GRASP>とは、「全体を掴む」「腑に落

とす」「採集する」を手がかりに、私たちの生きる世界を取り巻く事象を“食べるように理解する技術”のあり方を探る活動。

【超短編アニメーション映画『Digest The World もうひとつの臓器』】



<https://youtu.be/Asj8Zx9i1OE?si=lxAHyLnQDnvGvRGZ> >

アニメーション：GRASP+moogabooga

画像提供：GRASP

Animation: GRASP+moogabooga, Commissioned by GRASP

ストーリー

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、
なにかに使えそ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。

鑑賞者のコメント

キノコの採集中、山の斜面で足が攀ってしまったときのこと。斜面に必死でへばりつきながら、「ああ、ものすごく小さな蟻みたいだな」と感じたことを思い出した。そのとき採った真っ赤なホウキタケは、茹でると、まるで内臓みたいな肌色に。“山に生えるキノコ”を食べていると思っていただけ、なんだか山に飲み込まれているみたいな、不思議な気持ちになった。
小桧山聡子（山フーズ）

一度きりの人生、腑に落ちることはあっても、腑に落とされることは滅多にない！ もうひとつの臓器はバトンのように知性や表現を次に次にと置いていく。摂取と排泄のあいまで生を実感する私たちは、しばしば1本の管にたとえられるが、実際はもっと複雑で奇妙。だからきっと楽しくて哀しくて美しい。見て触れて食べて出してつなげる。身体で考え頭を動かしながら、彼らは心のままに次の旅に出る。ところで、あいつのお尻、大丈夫かな.....。
岡部太郎（たんぼぼの家）

参考資料

【プロフィール】

ヨコク研究所

コクヨグループ下で事業セクションから独立したリサーチ&デザインラボとして、2022年に発足。コクヨが掲げる「ワクワクする未来のワークとライフをヨコクする」というパーパスの下、リサーチ・プロトタイピング・エンパワメントを主軸に活動し、コクヨの指針となる未来シナリオを更新するとともに、新たな社会像をつくり上げていくことを目指している。

<https://yokoku.kokuyo.co.jp/>

MUESUM (ムエスム)

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。多田智美・永江大が参画。

<https://muesum.org/>

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。

<https://www.yjdktnb.com/>

【<GRASP>プロジェクトの制作過程】

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ます。「ヨコク」「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、どんな事象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、議論を重ねていきました。

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、議論を進めていきました。

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ました。

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ピング”の実験・実践なのかも？」とひとつの仮説が浮かんできました。

その2へつづく

引用：WORK IN PROGRESS その1 | プロジェクトのはじまり

<https://yokoku.kokuyo.co.jp/news/work-in-progress01/>

その他関連記事

WORK IN PROGRESS その2 | 「ヨコクってなに？」から考える

<https://yokoku.kokuyo.co.jp/news/work-in-progress02/>

WORK IN PROGRESS その3 | 答えを定めない表現・メディアづくりの模索

<https://yokoku.kokuyo.co.jp/news/work-in-progress03/>

WORK IN PROGRESS その4 | アニメーション映画の制作合宿・物語の構想

<https://yokoku.kokuyo.co.jp/news/work-in-progress04/>

WORK IN PROGRESS その5 | 採集からはじめるものづくり

<https://yokoku.kokuyo.co.jp/news/work-in-progress05/>

【広報用素材】

画像データは、以下よりダウンロードいただけます。画像をWeb記事や印刷媒体などに転載する場合、クレジット（日/英どちらか）の併記を必ずお願いします。

<https://www.dropbox.com/scl/fo/qudki3lfj78aspkn55ctf/h?rlkey=pdoadar3mygnjzw2mli47o0gp&dl=0>

Press Contact : HOW INC.

MAIL : pressrelease@how-pr.co.jp TEL : 03-5414-6405