

TOKYOぼーっとする大会 クレド

1. わかりやすさ

- 誰もが参加できる、シンプルで分かりやすい表現を大切にします。
- 参加者をはじめとする関係者全員が楽しく、簡単に、わかりやすくコミュニケーションできる場をつくれます。

2. 一人ひとりが主役

- 無力な個人が自発的に一同に介し、世の中のスピードを遅らせることで社会の流れに抵抗できることを示します。
- 集団がぼーっとすることで、現代社会に対するアンチテーゼ作品を作り上げます。

3. 大会自体が逆説的現代アート作品

- 忙しく時間に追われる都市空間にぼーっとする集団を出現させる、そんな逆説的現代アートでもあります。
- 一般的な大会の構図である「中心が動的活動・周囲は静的活動」を逆転させることで、都市と参加者に新しい視点を生み出し、自己認識を育みます。

4. 都市を舞台にした遊び

- 街にあるものを活用し、アイデア次第で楽しめる遊びを考えます。

5. 環境配慮とサステナビリティ

- 環境に配慮し、都市の特定の場所や文化を活用し、消費に頼らない遊びを推進します。

5.神社のような研ぎ澄まされた空間

- 大会中は無音です。この研ぎ澄まされた空間を創造することで、人々の内省を促します。

6. 感情やストレスの発散

- 恐怖、不安、怒りなどの負の感情を含む日頃の様々な感情をぼーっとすることによって癒やし、発散し、解消することを目指します。

7.「ぼーっと」で時間が止められる

- ふと立ち止まって「ぼーっと」する。その何気ない瞬間こそ、私たちの作品です。
- つまりぼーっとする瞬間は、私たちが世界を止める瞬間とも言えるのです。

TOKYOぼーっと大会 ビジョン&ミッション

MISSION「世界を5分間止める」

VISION ぼーっとする大会が平和の象徴となっている。

人々が心の余裕を持ち、自分らしさと向き合うことが習慣化されている世界。

<ウスヤンさんの大会への想い>

※ぼーっとする大会の生い立ちやビジョンについて深ぼった時の回答

(質問者: 日本ぼーっとする大会主催者 古井敬人)

ぼーっとする大会に関して、あるいは私のこれまでの芸術活動について、私の「哲学」を尋ねる人が一人もいなかったことに。もしかしたら、私自身もそのような質問をしたことがあったのかもしれないと思い、恥ずかしくもありました。

このような理由から、ケイトさんが私の哲学を聞きたいと事前に言ってきたとき、私は正確に何を知りたいのか理解できていなかったのです。ただ、昨年9月に初めて東京で会ったときの話で十分だと思っていたようです。でも、今思えば、私の夢や情熱について話ただけで、作家としての私の信念のようなものを話したわけではないと思いました。だから、私にそのような質問をしてくださったことに改めて感謝しています。

その一方で、私にそんな哲学というものがあるのかというところから始まり、哲学っていったい何なんだろうという考えが同時に浮かんできて、頭が少し複雑になったのも事実です。私のこのメールが敬人さんの質問にマッチする答えになるかはまだ確信が持てませんが、私がこれまで作品活動をしてきた中で断片的に考えてきたことをお話してみます。

まず、私は、コミュニケーションが取れない芸術は死んだ芸術だと思う人です。どんなに良い哲学や概念が込められていても、世の中とうまくコミュニケーションが取れなければ、生命を感じることは難しいと思います。そのため、私はできるだけ楽しく、簡単に、わかりやすいアートをやろうと思っているので、タイトルをつけるときにも「軽薄・軽い・笑える」ような作品タイトルにする傾向があります。ご存じの通り、その一つが「ぼーっとする大会」ですね。

第二に、参加型パフォーマンスにこだわるのは、「集団の巨大なエネルギー」の中で個人の葛藤を発散し、「解消」しようとする理由があるようです。個人が自分の声を世に出すのは、とても難しいことです。声の大きさが力の大きさですから。個人が集団になれば、大きくても小さくても「力」が生まれ、それによって少しは大きな声を出すことができます。大きな声への渴望は、おそらく私が最初に「絵画」作家としてスタートしたことと関係があると思います。

十数年前、新進作家だった私は、世の中に自分の声を出したかったのですが、絵を壁に掛けたり下ろしたりするだけでは、世の中に声を出すことができないことを知りました。そこで、いつの間にか私は参加型パフォーマンスを企画し、自分の作品として積極的に実行するようになったようです。散らばった小さな声を出す個人を集め、集団を作り、声を育てることですね。

第三に「都市演劇開発プロジェクト」についてです。ある調査によると、一人が最大限覚えている友達の数には**150人**だそうです。しかし、私たちのFacebookやInstagramを見てください。私たちは覚えられないほどの膨大な数の友達を抱えています。それだけではありません。私たちが一日に接する情報を、私たちは記憶するどころか、風のようなレベルになっています。つまり、私たちが住む世界は、すでに一人の人間が覚えられないことだらけです。環境問題をはじめ、戦争やテロなどの大きな世界的な問題から、税金や携帯電話料金、光熱費、インターネット料金、音楽ストリーミングサービス料金、OTTサービス料金などを計算することすらできないで生きています。

今の世の中は、一人の人間がすべてを「知って、理解して」生きることができる世の中ではないようです。このように大きくて複雑になった世の中で、私たちが正確に知って、コントロールできることは一体何でしょうか？

私は「遊び」だと思いました。遊びをするとき、人間は私たちを取り巻く世界を正確に知ることができ、コントロールすることができ、その中で主体的な自分を認識することができると思います。テクノロジーと資本主義が生み出した始まりも終わりもわからない、光のように急速に変化し、巨大化する世界の中で、私たちの生活は、まるでマトリックスの中のアバターのように、受動的な消費活動や、作られた価値観、決められた人生の方向性にただただ流されていくしかありません。

それに抵抗したり、疑ったりした瞬間、「不安」という重い荷物を背負わなければならないからです。私自身も、その世界に生きている取るに足らない「個人」に過ぎないので、「集団」を形成し、世界に対する愉快的抵抗と、どこかにある人間の自律性の回復のために、参加型パフォーマンスとして「都市演劇開発プロジェクト」を作ることになったのだと思います。

第四に、私が考える遊びについてお話します。実は、この部分は私自身もまだ悩んでいて、もっと考えていかなければならない部分です。最も基本的には、都市という生態的・物理的な空間を巨大な遊び場として想定し、その中で新しいルールを作り出すことが遊びになると思っています。この遊びは、消費しない遊びであり、都市が持っている場所特定の、あるいは文化的なものを活用し、これを遊びとして変換させることが重要です。この遊びは基本的に「負の感情」から出発します。社会の中で個人や集団が持つ「恐怖・不安・恥ずかしさ・怒り」などの感情を、転覆させたり、誇張したりすることで、遊びという活動で解消し、発散させるのです。現時点では、これくらいで説明できるかと思います。

第五に、「ぼーっとする大会」以外に関する私の考えをお話します。ご存知の通り、「ぼーっとする大会」は「都市遊び開発プロジェクト」の一つです。ぼーっとする大会は、何もしないという行為による抵抗と言えます。一日中忙しい生活をしていて、夜遅くに洗顔をして、ようやく自分の顔をじっと見つめた瞬間は誰にでもあるはずですが、他人が走るから、世の中が走れと言うから、仕方

なく押されて一日を過ごしていたあなたは、鏡を見たときによりやく止まります。鏡の中の自分も止まり、鏡の外の自分も止まります。「ぼーっとする大会」はそんな鏡であり、ブレーキです。ほとんどの人はただの面白い大会としか知らないの、この鏡をちゃんと見ている人は少ないと思います。でも、少なくとも今まで大会に参加した人たちは、90分間ブレーキを踏んで世界を止めた人たちですからね。私は「ぼーっとする瞬間」だけが、私たちが「世界を止める瞬間」だと思います。無力な個人が自発的に一同に介し、世の中のスピードを遅くし、抵抗する唯一の行為として「ぼーっとする」ことの価値を考えることができると思います。そうして、より多くの人が集まり、世界のスピードを、地球のスピードを止めることが、まさに「世界ぼーっとする日」を作る理由になるのではないのでしょうか。恥ずかしながら、今回の回答がケイトさんの質問に少しでも答えになれば幸いです。

ウーパスさんの夢 ウーパスヤングカンパニー | Woopsyang Company