

ベギウム・エルジャス パブリックトーク

「Handling the Invisible」

開催日時: 2017年11月9日(木) 19:00-20:30

開催場所: 森下スタジオ

こんにちは。本日はご来場くださりありがとうございます。私はベギウム・エルジャスと申します。トルコのアンカラ出身です。私は大学で分子生物学と遺伝学を勉強し、その後ザルツブルクでダンスと振付の勉強をしました。卒業後、世界各地で様々な仕事をしていますが、今はベルリンやブリュッセルを拠点に活動しています。

私は創作において、自律的な、あるいは本物の自己とは何かという問いに関心を持っています。おそらく、自分自身が遺伝学を学んでいたからだと思います。私たちは身体に新たな方法で介入するときに、自然とは何かという問いに直面すると思います。ですので、例えば人間対自然、有機的なものと人工的なもの、あるいは何が能動的で受動的なのか、そして主体・主体的や客体・客観的といった二元論的概念が時代を追って変容している中で、自分自身もこの問いを作品の中で考えるようになりました。

まずは自分の過去の作品をいくつかご紹介し、自分が現在、取り組んでいるリサーチとどのように繋がっているかをお話したいと思います。

ピンポン玉に振付した作品『Ballroom』

最初にご紹介するのは『Ballroom』という作品です。

『Ballroom』は900個のピンポン玉に振付をした作品で、中にはゴルフボールなどピンポン玉ではない物も紛れ込んでいます。私はこの作品を作るにあたっていくつかの関心がありました。一つは構成に対するシンプルな研究、つまりダンスにおけるポジションやライン、リズムの研究です。そして、もう一つは物語性の研究で、どのように物語や意味が舞台上で立ち上がるのかという研究であり、最後に自分にとって一番大事だった研究が偶然性・偶発性の研究です。この作品ではピンポン玉に対してとても厳格なスコアを準備しましたが、幸か不幸かピンポン玉は中々その指示通りに動きませんでした。どちらかというと、ピンポン玉そのものが自分の意思を持ち、外からの力に抵抗したり、それを転覆する行為をしているようにも見えました。これは、私が幼い頃に考えていた「モノは生きているのではないか」という感覚を呼び起こす作品でもありました。

ここで、『Ballroom』を作る前に予習として作った作品を少しお見せしたいと思います。これは2009年に作った作品で現在の自分の作風とは随分異なりますが、作中で様々なフィギュアを扱っていることが、今回のリサーチと関連しているように感じられ、最近よくこの作品のことを思い出します。この作品ではミン・キョン・リー (Min Kyoung Lee) が実演し、彼女がフィギュアの並ぶ前に座り、そのフィギュアに動きの指示を与えます。彼女は「こうやって動いたらもっとダンス

が良くなるでしょ」というように、それぞれのフィギュアの物的な特性にあったアドバイスをしています。

パフォーマーと観客の境界を問う作品『Hypnosis』

今見ていただいた作品の後に『Ballroom』を発表し、その後は「催眠」を扱った『Hypnosis』という作品を創作しました。この『Hypnosis』では、誰が支配・コントロールをし、実際に作用する側なのか、また誰が作用される側なのかという問いを考え、実はそれはとても定義しにくいのではないかと思いました。このシリーズを経て、「催眠」を扱った舞台作品を発表しましたが、その作品では最初から最後まで催眠術で用いられるテキストを使用しました。舞台が進むにつれてそのテキスト・言葉が誰に向けて発せられているのか、パフォーマーに対してなのか観客に対してなのかが段々分からなくなる作品でした。

先述のプロジェクトと「催眠」を扱ったプロジェクトを通じて、誰が観客で誰がパフォーマーかという役割が徐々に変わり、それと同時にその役割における能動性と受動性の境界線が曖昧にも感じました。

観客の声を主役とする作品『Voicing Pieces』

直近の作品は2016年から2017年に発表した『Voicing Pieces』で、この作品では今までお話しした様々なテーマをより掘り下げました。『Voicing Pieces』では、観客の声そのものが作品の主役です。この作品は3つのパートで構成されていて、「バブル」という3つの構造物の中で観客は順番に3つのパートを体験します。バブルの中はキャビンのような構造で、そのバブルの中に入ると、そこに設置されているテキストがライトで照され始めます。観客は目の前に現れたテキストを読むのですが、それと同時にテキストを読む自分自身の声がヘッドフォンから聞こえ、さらに作品が進むにつれてエフェクトがかかった声が聞こえるように変容していきます。

私の過去の作品では、作品の主人公やその焦点が、自己の外側に存在する物体から、徐々に自己・自身の一部に変わる体験を観客はしますが、『Voicing Pieces』では、自分の知らなかったことや変化を、何らかの物体からではなく、自分自身の中に発見する体験をします。この作品は特に「疎外感」と「親密さ」という感覚を同時に感じられるようなもので、それはこの作品で用いている形式が大きく関係していると思っています。

実はこの『Voicing Pieces』に関してお話ししたい出来事がありました。最初に作品のアイデアを着想したのは、3年前に日本にリサーチで来たときでした。友人とカラオケに行き、みんなで一緒にお店に入ったのですが、各々が別々の個室に入って歌い始めたことにとっても驚きました。その後、別の日に一人でカラオケに行き、自分は個室に入って歌っているけれども、他の部屋でも誰かが歌っているという体験をもとに『Voicing Pieces』の発想を得ました。今も、演劇的なセッティングの中で観客が一人ずつ何かを体験する、という形式にとっても興味があります。

モノに生命はあるのか？

現在、日本で行っているリサーチは、モノに生命があるかのように接する行為に焦点を当てています。そして、私はその行為や儀式、信仰、物語、あるいは空想上の話に興味を持っています。日本では、日常生活において、私とは別の感覚を持ってモノに接していると思わせる場面があります。それは、モノに精神があるかのように接している場面ですが、それをとてもよく表しているのが、モノに対する「供養」の儀式だと思います。

日本では箸、櫛、人形、時計、刀あるいは包丁、靴、ハサミ、携帯電話といったあらゆるモノに対して「供養」が行われています。先日、人形供養を見に行きましたが、人形供養ではどうしても人形を捨てられない持ち主が、自分の人形を持って岩槻の公園の中にある人形塚に集まっています。この儀式は僧侶によって執り行われ、人形の持ち主は自分の人形に別れを告げます。その儀式ではまず関係者の挨拶があり、その後僧侶による読経が行われます。薪に火が付けられ、人形を持ってきた持ち主が一人ずつ人形塚の前にお参りをし、人形の代わりとして受け取った札を火の中に入れて、何度かお辞儀をします。こういった儀式は、人形の持ち主にとってはとても適切な、とても良いお別れの方法なのだろうと思います。

この「供養」の儀式は日本における民間の信仰、あるいは付喪神や妖怪のようなものが現れる民話の中に起源があると思います。もう一つは真言宗の考え方で、全てのものが仏になることができ、特にその仏の教えに従えばモノでさえも仏になりうる、という教えにも起源があるのではないかと思います。こういったことを信じていなくても、何となく人形を捨てるに忍びない、またはどうしても人形を捨てられない持ち主の心情を察することができるのではないのでしょうか。その人形は持ち主である人間と一緒に過ごすことによって、個人的な歴史や記憶というのを持ち主と共有しています。そして、歴史があるということはそのモノ自体に心があるということかもしれません。恐らく、皆さんも子供の頃にモノが自分の友達のような存在だったことがあると思います。

ロボットと人間的な存在感

「友達」のことをお話したので、次は別の「友達」についてお話したいと思います。それはロボットです。

これは、新聞記事から抜粋した犬型ロボット、AIBOのお葬式の写真です。AIBOはソニーによって開発されたロボットですが、一時、生産中止となり、修理サービスも終了していました。そのため、持ち主からとても愛されていたが、修理ができなくなり「死んでしまった」AIBOのお葬式が行われていました。日本に来る前に、どうやってモノが心を持ちうるか、あるいはモノが生きるのかをずっと考えていましたが、日本では、ロボット研究の分野では長年、研究されていることだと分かりました。ロボット研究者は、どのようにしたらロボットがより人間らしくなるのか、あるいは動物らしくなるのか、また、人間的な存在感を与えることができるのか、あるいは何らかの存在感を与えるとはどういうことなのかを研究しています。特に日本のアンドロイド研究では、ど

のようにしたらモノがより生きてるように感じられるのか、あるいはモノに存在感を与えるとはどういうことなのかが研究の中心的な命題となっています。

日本に来てからまだそんなに時間が経っていませんが、幽霊など普通は見えないものが見える能力にも興味を持つようになりました。人間に対してとても友好的なロボットという考え方は、恐らく日本の伝統的な信仰、あるいは人とモノとの関係性と深く繋がっていると思いますが、また漫画・アニメに登場するロボットや幽霊がいかにも人間のようなかたちが与えられていることにも表れていると思います。ヨーロッパではロボットに対する人々の態度は日本と全く異なります。また、日本に来てみると色々な場所に既にロボットがいることにも驚きました。ただ、YouTube でアンドロイドを使ったパフォーマンスの映像を観たり、『さようなら』という映画も観ましたが、ここで扱われているものは私にとって少し距離があるもので、私はロボットの官能的な面や、情緒的、感情的な特性に興味を持っているのだと思います。

石黒研究室での耐意見

私は2日前に石黒研究室を訪ねました。アンドロイド研究において語られている人間的な存在感を、ロボットを前にして感じるができるのか試したくなったのです。また、そういった体験をすることで、自分が期待しているように、モノあるいは客体と主体を分け隔てる私たちの定義に問いを投げかけることができるのか興味がありました。

これは研究室に行ったときに自分で撮影した映像です。最後に映っているのは、「人間的な存在を持つ最もミニマルなロボットのデザインは何か」という問いから生まれたロボットです。私は、どうしたらロボットが人間的な存在になるのかという問いがすごく良い疑問だと考えています。このロボットと接し、私が重要だと思ったのは、まず、触覚的なつながりで、実際に近寄って触ったり、胸に抱えたりすることができることが重要に感じました。今映っているロボットの前に映っていたロボットは、目が壊れていて目を見つめてもアイコンタクトが取れませんでした。アイコンタクトが取れるか否かは、とても大きな違いがあるとも思いました。

今映っている女性がロボットの ERICA と対話を体験した後、私も対話を体験しましたが、本当に面白かったです。ERICA は誰かが話をしていたらそれをきちんと聞き、聞き終わってから自分が話して、またそれを聞いてといった会話の話者を交代するルールに上手く対応できませんが、それがとても興味深いと思いました。彼女がパーフェクトでないからこそ自分自身がより積極的に関わり、会話を成り立たせようとしていたからです。ERICA が生きてるように見えるのは、自分自身と彼女のコラボレーションが成り立つかどうか重要だと思いました。この研究室には沢山のアンドロイドがいましたが、見た目だけで「あっ、これはものすごく存在感があるな」と説得させられるものはなく、半分ぐらい人間らしいような、半分ぐらい完成しているような、半分だけ動いているような感じがしました。これはとても演劇的だとも思い、嘘かもしれないモノを人間側が信じてみることで、ERICA と対話をしようとする体験に説得力があり、この体験自体が非常に哲学的で実存主義的だと思いました。彼女の目を見つめるのはある意味自分自身を

見つめているような感覚で、私だけではなく誰もがこういった体験をした後は、絶対にその体験をする前とは違う感覚を得ると思いました。

モノとの新しい関係性

今、お話した体験は数日前のことで、自分の中でまだ整理できていませんが、自分の中で以前から考えている問いがあります。それは、生きているとはどういうことなのか、人間であるとはどういうことなのか、あるいは人間ではないとはどういうことなのか、ほぼ人間であるというのとはどういうことなのか、何らかの種に属するとはどういうことなのか、といった問いです。また、近代的であるとはどういうことなのか、世俗的であるとはどういうことなのかと考えています。近代化、世俗化、あるいは大人になることといったプロセスはある意味感覚が鈍くなっていくこととして考えられると思います。何が鈍くなっているかという、愛情、情緒的な関係性に対する感覚や自然に対する愛情の感覚、あるいは人形やモノに対する感覚、見えないものや見えない力に対する関係です。例えば、幽霊や怪物、神様、歴史といった見えないものに対する関係、こういった感覚が鈍くなっていくということです。これらの感覚が鈍くなった結果私たちが得るものは資本主義、つまりモノに対して冷静な関係を持つ、つまり所有する、購入する、あるいは売るといった関係です。そして私たちの環境に対する関係性が変わり、どうしたら利益を得られるのか、搾取できるのかという視点だけでの関係性に繋がっていきます。

私が問いかけたいことは、私たちはどのようにしたら自分の周りにある、生きているか又は死んでいるかに関わらず、モノに対する新しい関係を見つけ、築くことができるのかということ、あるいはどのようにモノに対して愛情のある関係性を育むことができるか、ということです。ロボットのERICAに会うことによって自分の中に様々な感情が湧き起こり、生きていないと思っているモノに対する自分の麻痺した感覚に問いを抱くようになりました。アンドロイド研究はとても新しい分野だからこそ考え方の癖がなく、とても興味深く感じます。この瞬間、この時間、この時代は、私たちがどうやって生きていきたいのか、どのようなものに囲まれて生きていきたいのか、どのような関係性を自分以外のモノと作っていきたいのかを再考するためには非常に重要な時代だと思っています。それは、モノと同じ目の高さに自分たちをどうやって持っていくことができるのか、ということでもあると思います。

私のプレゼンテーションはここで終わりですが、最後に最近、話題となっているニュースを一つ共有したいと思います。それは Sophia (ソフィア) というロボットがサウジアラビアで市民権を獲得したというニュースです。私たちがどのようにアンドロイドを含めたモノと関わるべきなのかを考えさせるものでもあると思います。

ありがとうございました。

(以下、質疑応答略)