

ダヴィデ・ヴォンパク パブリック・トーク

「欲望と氾濫」

開催日時：2016年2月2日（月） 19：00-20：30

開催場所：森下スタジオ

創作のエッセンスについて

本日のトークでは、「枠組み」、「限界」、「流出」についてお話したいと思います。プロジェクターでスクリーンに投影されているフランシス・ベーコンの絵はそれらに関係しています。

まず、枠組みについてお話を始めたいと思いますが、「枠組みとは何か」という問いは私の作品の中核とも言えるものです。こちらのフランシス・ベーコンの作品は『砂丘』というタイトルの絵ですが、私には砂丘ではなく肉体に見えます。そして、肉体がその枠組みである容器から流出しているのではないかと解釈しています。このようにして、私たちがどのようにその枠組みに介入でき、また、その枠組みから逸脱できるのかを考えていくことで、私たちの存在について考えを深めていくことができると思います。

また、「枠組みとは何か」という問いから、私はその枠組みから抜け出すことが可能かどうかを考え、その結果、制御不能な状態を模索しています。個人的には、何かから外れるということに関心があります。例えば、現在、私はリサーチをしています。思い描いていたものから外れることで面白いものを見つけられるのではないかと考えています。それによって、自分が予期していなかったものに会うことができるからです。

空間の枠組みについて考えた初期の作品について

私の最初の作品は四角をモチーフにした作品でした。その枠組みから抜け出すことができない状況を考えてつくりました。それは、「限界または境界とは何か」という問いを考えることでもありました。

私は「枠組みとは何か」、「四角とは何か」という問いから創作を始めたのですが、その次に発表した作品が『BATTERIE』という作品です。その説明の前にサミュエル・ベケットの作品を少しお見せしたいと思います。

『BATTERIE』は京都のニュー・ブランシュ（白夜祭）でもKYOTO EXPERIMENTの一部のプログラムとして発表し、横浜の赤レンガ倉庫でも上演した作品です。シェービングクリームを使った作品ですが、音楽家とダンサーの関係性をテーマとしています。ベケットの作品では新しい俳優が舞台に登場すると、新しい音楽が流れますが、私の作品では音楽家とダンサーのバランスを考えました。舞台上に2メートル四方のスペースを音楽家とダンサーのために2つ作り、衣裳も空間も、音楽家とダンサーが同じように見えるようにしました。一般的には音楽家が舞台の袖にいるのが普通だと思いますが、ダンサーと隣り合わせになるように舞台の上で演奏しています。それぞれ独立した関係であることを前提としていますが、音楽とダンスという2つのメディアでどのような対話をつくれるのかを模索したパフォーマンスです。

衣裳と空間が同じとお話しましたが、時間も同じになるように配分しました。最初は音楽家とダンサーと一緒に5分間、そして、音楽家だけが5分間、ダンサーだけが5分間、最後に10分間一緒にパフォーマンスしています。即興の作品ですが、時間と空間といった枠組みは決まっています。

この作品では、定形の構成から始まり、そこから予期していないものをどのように生み出すことができるのかを色々試してみました。それは一種のトランス状態とも言えるものですが、トランスという言葉の意味には注意が必要だと考えています。例えば、トランス状態と酩酊状態というのは似ているようにも思いますが、違いがあります。酩酊状態は酔っ払って、ハチャメチャになって、全部忘れてしまうような状態ですが、トランス状態は感覚が鋭敏になっていて、自分の感覚がオープンになっている状態だと思います。

音の枠組みをテーマとした作品

次は私が初めて創作した群舞の作品で、同じく四角形の空間でパフォーマンスしました。2005年に発表した『BASCULE』という作品です。この作品では音の枠組みというテーマを取り上げていますが、シンクペーションという考えをもとにして、一定のリズムに新しい音を加えていくという変化をつくりました。

また、この作品では、ラッセル・グラシア(Rachel Garcia)という美術家に衣裳をお願いしました。そして、衣裳の可能性について話し合い、裸と着衣の状態を同時に表現するためにはどのようにしたら良いのかと考えた結果、ダンサーの身体に衣裳のボディペインティングをするというアイデアが生まれました。私は身体から何を感じ取ることができるのかということに関心を持っています。例えば、バレエですが、バレエの衣裳について欲望やセクシャリティという視点から考えた場合、チュチュというのは示唆に富んだ衣裳だと思います。古典的な文脈の中では、バレエのセクシャリティについてあまり語られていないと思いますが、その衣裳だけを考えると欲望と関係が深いのではないかと思います。

人間の内面をテーマとした作品

そして、その次に発表した作品は数字の14を意味する『QUATORZW』という作品です。4人のダンサーが舞台上で登場する作品なので、フランス語で数字の4を意味する「quatre」にしようと考えていたのですが、「quatorzw」の方が音の響きが良いので、『QUATORZW』にしました。

最初は意図していませんでしたが、『BASCULE』と『QUATORZW』は対の作品とも言える作品です。「BASCULE」は3つの身体が正確に動いていく作品で、ダンサー同士が触れることもなく、声も出してはいけないという厳しいルールをつくりました。『QUATORZW』は『BASCULE』で出来なかったことをしました。

この作品は米国のロック歌手、イギー・ポップの『The Idiot』という作品から影響を受けて創作したため、『QUATORZW』を観た多くの人は狂気や白痴といった印象を持ったようです。私にとっては狂気か、または狂気ではないのかということが重要ではなかったという訳ではないのですが、作品のテーマは人間の内面とそれを取り巻く環境でした。日本語で本音と建前という言葉があると思いますが、個人の意識に内在する感情や欲求をどのように表現できるのかを探求した作品です。

『QUATORZE』は衣裳として網を着ているのですが、観客は裸という印象を持ったようです。それに対し、『BASCULE』はボディペイントで、布では覆われていない全くの裸なのですが、作品の途中まで観客はそのことに気がついていませんでした。2つの作品で裸であることに関して、全く異なる見解がありました。『BASCULE』は学校でも上演したのですが、そのときは裸はダメだということで下着を着けて舞台上に上がりました。学生には作品の経緯を説明し、裸を想像してもらいましたが。

また、この作品では、ヴェルリオーズの「幻想交響曲」をもとに楽譜を準備し、その楽譜をもとにダンサーに笑い声や叫び声を立ててもらいました。作品を創作する上で参照したり、引用する素材には、それを選んだ理由があります。例えば、傑作にはハイカルチャーとローカルチャーの両面があると思いますが、ヴェルリオーズの「幻想交響曲」はジュリア・ロバーツが出演した映画『愛がこわれるとき』や広告でも使用されていて、総合芸術として両方の側面があるという理由でした。

古典音楽を題材にした作品

それから、レパートリーの作品を考えたときに、「くるみ割り人形」の楽曲を使った作品をつくらうと思いました。それは『CASSETTE』という作品です。コンテンポラリーダンスでは、今、どのような音楽を使えば良いのか考えたとき、ストラヴィンスキーの「春の祭典」で作品をつくるのが賢明だと思いますが、敢えて、「くるみ割り人形」にしました。それは、「くるみ割り人形」にはいくつかの解釈が考えられるからです。例えば、グリム兄弟のお伽話はディズニーでは可愛らしく表現されていますが、原作はグロテスクに感じます。原作はドイツの作家、E・T・A ホフマンの「くるみ割り人形とねずみの王様」で、それをもとにフランスの作家、アレクサンドル・デュマが「くるみ割り人形」を創作し、そして、マリウス・プティパの振付作品が生まれました。プティパはとても美しく、ソフトに仕上げていますが、ホフマンのテキストを読むと、幻想的で衝撃的な場面があったりします。私は「くるみ割り人形」のストーリーを再現したいとは思っていませんでしたので、最初の5分間で全体のストーリーを説明しました。

1892年に初演された『くるみ割り人形』は中盤に娯楽的な要素があります。基本はバレエですが、ロシアの踊りやアラビアの踊り、中国の踊りなどのフォークダンスがあって、ハイカルチャーとローカルチャーの関係性が逆転するシーンだと思います。しかし、私は作品の中でフォークダンスを取り扱いたいと思ったのではなく、バレエを観たときに大事なものは「パ・ド・ドゥ」だと思ったので、デュエットをテーマとしました。そして、デュエットに制約を加えようと思い、相手の手を握る社交ダンスの要素を取り入れました。そのリサーチをするために、美術家のラッセル・ガルシアと英国のブラックプールで社交ダンスの競技会を見ました。それは昼過ぎから始まり、真夜中の2時から3時ぐらいまで続くのですが、それを見て、ジェーン・フォンダの映画『ひとりぼっちの青春』を思い出しました。その映画は貧しい人たちがダンスホールで賞金を目当てに必死に踊り続けるという過酷で、とても暗い内容のものなのですが、終わりのないマラソンと競技をイメージして作品をつくりました。

また、『ダンシング・ヒーロー』というオーストラリアの映画がありますが、その衣裳にとっても興味を持ちました。ブラックプールの社交ダンスの競技会でも、大胆なミニスカートを身につけた女性が、男性に支えられて踊っていたのが印象的でした。それはセクシーという印象ではなく、むしろバカバカしく感じるものだったので、私の作品ではジェンダーを明確にすることはしませんでした。

それから、エンターテインメントの要素を満載にしました。具体的には照明や舞台についてですが、私は子どもの頃からサーカスをよく見ていたので、サーカスの仕掛けを用いて、作品を進行するアイデアを考えました。様々な仕掛けをしましたが、それだけでなく、観客と作品の関係を意識し、作品のシーンの構成を工夫しました。例えば、作品の一つのシーンは7分が限界で、一つのシーンが7分になったら、別のシーンへと展開するのが常識と言われていますが、私は、その限界に挑戦し、一つのシーンをずっと見せることを試しました。

「くるみ割り人形」をモチーフにした『CASSETTE』を上演した後、「春の祭典」に挑戦しようと思いました。古典からオリジナリティのある作品を創作するのはとても難しいことですが、この作品では音楽を使用しないことにしました。それはその音楽を聞くと、モーリス・ベジャールやピナ・バウシ

ユなど、これまでにつくられてきた『春の祭典』の記憶が蘇るからです。音楽ではなく、呼吸を使いました。また、『CASSETTE』では4組のデュエットでしたが、この作品は1組のデュエットです。そして、ジェンダーをテーマとし、私も出演しているのですが、女性と全く同じコスチュームを着ています。ダンスをすると、息があがって呼吸が激しくなりますが、息があがった状態から作品を始めました。

作品のタイトルは『SACRE』です。神聖なという意味ですが、神聖な動きというものを考えたいと思いました。例えば、舞台上に上がるときは自信を持って立つという価値観があると思いますが、そのような価値観を考え直し、どのように立つことが可能なのかを考えました。そして、最初は這いながら舞台上に登場し、苦労しながら、立ち上がるという行為を行いました。それはしっかりと立つという神聖な動きです。

最新作、『URGE』について

最後に最新作、『URGE』を紹介したいと思います。KYOTO EXPERIMENTで上演する予定の作品で、テーマはカニバリズムです。それを直接的に扱うのではなく、例えば、誰かを食うというフレーズは誰かを犯すという意味がある場合もありますが、オズワルド・デ・アンドラーデというブラジルの詩人が提唱した『人食い主義宣言(食人宣言)』(アントロポファギア)というポルトガルの植民地化を受けたブラジル人の比喩に影響を受けました。それはある国を植民地にするということは、カニバリズムと同じ構造を持つのではないかと、また、一つの社会が他の社会を併合する場合、カニバリズムと同じことではないかという仮説を立てました。ダンサーが他のダンサーの踊りを吸収するとか、混ぜるといったイメージの作品です。

(以下、質疑応答略)