

Lea Moro パブリックトーク

「Encounters as an artistic strategy」

日時:2019年2月21日(木) 19:00-20:30

場所:森下スタジオ

皆様、こんにちは。私はレア・モロと申します。モナ・デ・ヴェールトと一緒に月曜日に日本に到着したばかりです。本日は皆様とご一緒できることをとても嬉しく思っております。

まずは、過去四年くらいに私が振付家としてどのような軌跡を辿ってきたのかを、写真や映像をお見せしながらお話ししたいと思います。これまでの作品と、これから行う『Sketch of Togetherness』は全く違うプロジェクトですが、そういった意味でもまず過去の作品を参照し、お話できればと思います。

初期のソロ作品『春の祭典:一つの身体のためのバレエ』

私は2013年から2014年にかけてベルリンでダンスを勉強しました。その前はダンスよりも、演劇やサーカスを勉強していました。それまでは、グループで作品を作ることが多かったのですが、学校を卒業した後に、最初に発表したソロが「春の祭典」をモチーフにした作品でした。『春の祭典:一つの身体のためのバレエ (Le Sacre du Printemps, a ballet for a single body)』というタイトルでした。

ストラヴィンスキーの「春の祭典」を使いましたが、著作権の問題があり、必ずしも自分の使いたいかたちで使用できず、何か工夫をする必要がありました。そこで、一つの身体で全てのアンサンブルを表現する試みを行いました。ドイツでフリーランスでダンスを創作する場合、規模の大きい作品を創作したいと思ったときに、どのように創作が可能かという議論がとて盛んでした。そこで、たった一つの身体でどのように大きなスケールのスペクタクルができるのかということを考えて作りました。一つの身体で、ニジンスキーの再構築された作品のキャラクター全てを一つの身体でやる。40分の作品ですが、ずっと一人が走り回って様々な体を乗り越えてゆくというか、一度に色々なキャラクターをこなします。そうすることで、スペクタクルやアンサンブルが、どのような仕組みで機能しているのかを露わにしました。「春の祭典」の中には、生贄の儀式があるのですが、犠牲になるとはどういうことかを関連して考えました。

ニジンスキーの再構築された作品と、ストラヴィンスキーの原曲の構造を参照しながら、どのようにスペースを結合することができるのかに私は興味がありました。作品の要素とそのスペースがどのように共存しているのかを考えていたので、元の作品にあった構造を受け継ぎながら新作を作りました。そこで私が扱ったのはヘビー・メタルのテキスト、特にブラック・サバスのテキストを使いました。ヘビー・メタルは構造的な部分も含めて、クラシック音楽に影響を受けています。実際に使ってみると、色々な関連が見えてきました。生贄の儀式であるという意味でも、そういったパワーがヘビー・メタルにもあるのではないかと思います、この作品でヘビー・メタルを使うことは非常に重要だと思いました。ここにも著作権の問題があり、どの部分のテキストを使っているのか、何を使っているのか、ということも含めて交渉する必要がありましたが、最終的にいくつかのテキストを使うことができました。著作権の制限は、創作の面においてとても面白い結果を招きます。そうした制限があることで、その制限の中でどういったことができるのか、制限を超えてどんなことができるのかを考えます。例えば、私はクラシック音楽を使うことがとても好きなので、「春の祭典」ではどのように工夫をしたら著作権をクリアできるのかを考えることで、面白いことができたと思います。そのあとの私の仕事の方法、クラシック音楽の扱い方にも影響を及ぼしました。こちらに映っているのがこの作品のロゴだったのですが、このロゴを作ってTシャツなども作りました。例えばオペラなど、大きな劇場であったら、商品化されたものがたくさんありますが、フリーランスで個人で活動をしているアーティストだとなかなかそういうことができません。そういった状況で、ジョークとして商品化するというのもやりました。

先程の熊のTシャツについて補足ですが、ニジンスキーの「春の祭典」というのは、その後の「春の祭典」と比べても非常にコンテンポラリーなのではないかと思います。ジェンダーの取り扱い方法や、そこで取り上げられている動きも、今もコンテンポラリーだと思える要素がいっぱいあります。ニジンスキーの作品の中で、全くなんの役割があるのかわからないのですが、熊が出てきます。ロシアの熊と言われているのですが、その熊の役も私が自分の身体で表現したので、これは熊のTシャツになりました。

クラシック音楽を扱った作品

2015年に作った作品でもクラシックの音楽を扱いました、『(b)reaching stillness』という作品名で、Bのところにかギカッコが入っています。breaching stillnessだと静けさを破るという意味ですが、reaching stillnessだと静けさに届くというという意味です。私のイメージだと、(動きをしながら)動きはReachingだとこういう感じでBreachingだと突き破る感じですが、そういった二つの要素を扱っているのですが、この時に扱ったクラシック音楽は交響曲のマーラの「復活」でした。また、人が静止をすること、特に静止画についても扱いました。私たちは時間を持って静止画を見る訳ですが、時間が経つにつれて、そこにあるものの存在を考え、そこにある静止のものがだんだん生き生きとしてきて、まるで生きているように感じられることがあります。そういったことがこの作品の出発点になりました。交響曲のマーラの「復活」は死からの生の復活をダイナミックに扱っている交響曲です。基本的にはブレイク以外は常に音楽が続いているので、それに対照的にこの作品では静止しているという状況を作っています。私は循環していくこと、例えば何かが死んでいるという状態で、それがまた生き生きとする、あるいは生きている状態になる「復活」は、どういうものなのか、そういう循環性はどういうものなのか、ということに興味があり、この作品で扱いました。

今皆さまに回しているハガキは過去の静止画の上に舞台上の私たちの絵が重なったものです。私は様々なものが生き生きとする大地というものに興味を持っていたので、この作品は青いカーペットの上で色々なことを行いました。イタリアにはソット・ボスコという静止画のジャンルがあるのですが、これには「大地の下」という意味があり、大地の下にある静止したものがだんだん生き生きとしてくる、そういう宇宙を表しています。それを受けて、私の作品では青いカーペットの上にライトで様々な変化をつけて、色々なものがだんだん生き生きとして、生命を取り戻すという状態を作りました。もう一つの要素としては、ウォーターディスペンサーがあります。これは人々が集合する場所、ミーティングポイントであり、泉でもあります。あるいは、何かを生き返らせるものとも言えます。水というのは生命においてとても重要なものですし、循環するものです。また、私たちの身体そのものも液体で、命を象徴しました。

『春の祭典：一つの身体のためのバレエ』は、先ほど走り回っていたとも言いましたが、本当に早いスピードで色々なことが目まぐるしく起きるという作品でした。しかし、この作品ではとてもゆっくりと物事が進行します。クラシック音楽はとても密度が濃く、洗練されたものなので、それにどうやって身体を振り付けていくのかという試みでした。とてもゆっくりとした動きの中で、とてもたくさんの時間をかけて、だんだん何かが進化していったり、何かが見れたり、あるいは消えたりします。(別の写真を見せながら)この写真に写っているのは、何かを生き返らせるものとしての「水」という要素です。日本でも行われのるのかどうかはわからないのですが、スーパーマーケットで野菜をみずみずしく見せるために、霧状の水が吹きかけられています。クライマックスではそうしたものをイメージして、ダンサーが飛んでいます。こういったものも現れては消えてゆく、しぼんでゆきます。また、舞台上に金色のヤシの木が立っていました。しかし、タバコのフィルターをつけることで空気がなくなってゆき、ヤシの木の命がどんどんなくなります。この作品で扱っていたテーマは何一つ静止しているものはない、何も永久であるものはないこと、そして何も許されていないことです。

ミュージカルをモチーフとした作品

この次の作品は2016年に長期のレジデンスをハンブルグのK3で実施した時に作りました。この時もクラシック音楽を扱ってどういうことができるのかという探求し、特に理由はないのですが、この時はミュージカルをしたいと思いました。ミュージカルのような大きな形式をどのようにソロでできるのか考え、ローラースケートを履いたソロとして実現しました。それも、ヴィヴァルディの「四季」に合わせて作りました。ヴィヴァルディの「四季」とミュージカルと聞いただけでもとても挑戦的というか、とても矛盾がありそうだと思うと思います。加えてローラースケートを履いているので、とても難しいと思われる方もいると思います。これを作るためには色々な障壁を超える必要がありましたが、私は新しいことに挑戦し、それを学ぶことがとても好きなのです。私はこれまで歌を歌う人間ではなく、ローラースケートもしたことがありませんでした。昔スキーをしたことはあったのですが、ローラースケートは未経験だったので、ローラースケートのためのクラスに通いました。ミュージカルとして、この作品には14曲あるのですが、今皆さまに渡っているのはその14曲の歌詞が載っているポスターです。この14曲がヴィヴァルディの「四季」にのせて歌われました。作品名は『The End of Alphabet』というのですが、どのようにしたら何かが終わるのか、またそれはどうやったら新しいものの始まりとなるのかを考えました。

終わりということについて、この歌詞の中に痛みについての歌があります。自分自身で身体中を虫に刺させる、あるいは噛ませている人がいて、その人が経験する痛みを様々な言葉にしているのですが、それをもとにこの歌を作りました。例えば痛みというのも一つの終わりを表していると考えています。ここまで以上はいけな

という人間の限界を痛みによって知ることにより、自分自身の新たな理解や認識の方法を習得できます。全ての終わりは新しいチャレンジや新しいものの見方、認識の始まりであると考えていました。

ローラースケートを履きながら空間にいることと、ローラースケートを履かないで空間にいることでは、空間の把握の方法が全く異なります。一地点から一地点にとても早いスピードで移動できるのですが、同時にそれはとても遅い事でもありました。ローラースケートを履いた状態でどうやって自分の足で立ち、大地と自分の身体との関係を感じるができるのは、ダンサーとしてとても興味深い問いでした。ローラースケートは約1キロあるのですが、それだけの重さが両足についている状態で身体を動かすトレーニングも必要になりました。この経験を通して、私はローラースケートとラブ・アンド・ヘイトの関係、つまりとても大好きでもあるし、とても憎んでもいるという関係性を築くことになりました。足枷があることによって、より先に進むことができるのですが、それでもやはりすぐに転倒してしまいます。このシーンは3分くらい早いスピードで動いているのですが、とても私は緊張しているということを感じました。私が何を恐れていたのかというと、パフォーマーとして舞台上に立っている時に転倒してしまい、パフォーマンスがうまくいかないという事態になることを恐れていました。そこで、あえて人の前で転倒することを許すということ自分を課しました。そのことによって自分の解放を試みました。ある意味義足のようなものをつけていたわけですが、そういった状況の中で踊ることは、パフォーマーとしても大きなチャレンジになりました。ミュージカルのフォーマットだったので、色々な曲がありました。それぞれの歌と歌の間にはブレイクがあり、そこではホッキョクグマが現れます。

「楽しいとは何か」という問いを探求した作品『FUN!』

『Sketch of Togetherness』の話をする前に、2017年に作成したグループ作品を紹介します。作品名は『FUN!』で、楽しいという意味です。この作品のテーマは、私たちは今、いつどのようにして楽しんでいるのか、楽しみを感じているのか、という問いが出発点になっています。私のような仕事をしていると、パフォーマンスを観に行くということも仕事なのか、自分の楽しみのために行っているのかわからなくなります。つまり、プライベートとプロフェッションの境界線がどんどんなくなってゆき、二つの関係がとても近くなっています。これは両方の中に楽しいという要素があるからだと思うのです。そうした中で、楽しいとはどういったことなのかということ問い直す作品になりました。この作品を作るために、まず遊園地のリサーチをしました。遊園地というのは、楽しむことを前提に作られた場所で、同時に、私たちが個人的な経験として楽しんでいるものは何かということもリサーチしました。それは親密な体験であり、楽しいということは快樂にもつながるので、色々な感覚ともつながるものです。その中で、個人的、つまりプライベートな楽しいというものをどうリサーチしてゆくのかということは難しい課題でした。今皆さまに回っているのは、私たちの楽しい公園のマップ地図です。そこには様々な語録が載っています。まず、遊園地なので様々な乗り物があります。月のロケットやネズミの散歩道、愛のトンネルなど色々な名前のついたアトラクションがあります。既存の乗り物もあれば私たちが作った乗り物もあります。特に、昔からあるような乗り物に関しては載っている語録もとても古くて、機械的なことが書かれています。それを、今度は私たちの身体に落とし込みました。

このように、頭にヘッドコスチュームをつけて作品は始まります。遊園地には色が溢れています。子供のために塗り絵を参照して、パフォーマーは白を着ています。この塗り絵というのは、例えば番号を繋げていって線を引き、その中に色を塗ってゆくというのですが、それと同じようにこの作品で私たちが提供するのは遊園地の輪郭だけで、その中の身体や、それをどう解釈をするのかという部分は観客の皆さんにまるで塗り絵の色を塗っていくように、好きなようにしてもらいたいと考えていました。化粧についても色々なことを考えましたが、最終的には顔に丸を描くだけにしました。これは枠の中に顔があるという考えから決まりました。写真の左から二番目が私です。靴下で作ったパペットも登場します。楽しいということはおそらくするととてもバカっぽいことをすることを自分に許してあげるといってもあるかもしれない。最後には馬のチャージャーが出てきて、ギャロップのステップを取ります。ここでは、回転木馬を参照しているのに加えて、馬というのは元々は野生の生き物ですが、人間が家畜化したということも言及しています。

ここでは、音楽を作っている作曲家も舞台上にいます。彼女は昆虫みたいな格好をしてここで音を出しています。この写真は観客の中で誕生日を迎えた方がいたので、皆でお祝いしているシーンです。必ずといっていいほど毎回観客の中には誕生日ですという人がいるものなのです。楽しさを提供するサービスが仕事である時、楽しさを提供している人自身は楽しんでいるのか、楽しさを提供する仕事とはどういうものなのかということも考えました。

出会いをテーマとした作品、「Sketch of Togetherness」

2017年まではご紹介したように一貫したテーマで作品創作をしてきました。まず、自分自身の深い欲求から、大きな形式のスペクタクル、特に舞台作品としてどう提示できるのかを追求してきたと思っています。同時に、ダンスにおけるユーモアという点にも触れてきたつもりです。時には皮肉っぽく思われることもあるのですが、ローラースケートを履きつつも、とても真面目に取り組む。そうやって、テーマと真剣に向き合うが、そこにユーモアがある、そのことで何か少し軽くなるということです。私自身、自身のユーモアをだんだん理解できてきたと思うのですが、それは時に他人をイライラさせるものでもあります。この人は本当に真剣なのだろうかと混乱させることもあります。そういったことも含めてどうやってユーモアを作品の中に取り扱うのかということはこの数年をかけて意識してきました。

これらの作品から、人と人が出会うとはどういうことなのか、あるいは協働、コラボレーションをするとはどういうことかを考えるようになりました。私の全作品は様々な人を巻き込み創作、つまり共同創作です。そこで、出会うとはどういうことなのかと考えるようになりました。出会いを通して振付家であったり、ダンサーであったり、アーティストであったりする自分自身の仕事は何かを、出会いによって説明する必要があり、それを掘り下げたいと思いました。そこから出発したプロジェクトが『Sketch of Togetherness』です。これは一年前に南米に滞在し、リサーチをはじめました。

今考えていることをお話ししますが、まず、私は別の分野で活動する人と出会います。ダンサーでもいいのですが、1日を共に過ごします。例えば、もしここにいらっしゃる皆様と私が出会うとしたら、皆様に何をして私たちが1日を過ごすのかを提案してもらいます。例えば、「私のうちで朝ごはんを食べましょう」とか、「ずっと行ってみたいと思っていたプールがあるから一緒にいかないか」などです。そして水泳と一緒にいった後に、一緒にご飯を作るなど、ホストをもらい、1日を過ごします。それまで私たちはお互いを知らなかったという状況で、その1日を映像と録音で記録をしてゆきます。その後には私たちのチームが記録素材をもとにポストプロダクションをします。それが最初の出会いです。

次に、2回目の出会いが、パフォーマンスのスペースで行われます。これは必ずしも劇場でなくても問題はありません。2回目の出会いでは、私があなたをホストします。この作品で扱われている要素は、最初の出会いでどのようなことが起こったのかをただなぞるのではなく、最初の対話の続き、あるいは出会いの続きが行われます。そこには観客という三つ目の要素が、私たちの出会いを目撃するゲストとして招き入れられます。この作品で扱われているコンセプトは、とてもシンプルですが、実際に実行するには様々な問題がありました。先ほども申し上げたとおり、この作品で出会う人たちは、自分と同じ分野ではないことが多いです。例えばフランスでこの作品を上演した際にはワインの作り手の方がゲストだったのですが、そういう時に、コンセプトをどのように理解してもらい、どういった言語を使って出会うのかというチャレンジがあります。

このようなリサーチを経て、この作品では、私たちが出会うというのはどういうことなのかを理解することでし。出会うということ自体が、文化であったり、歴史であったり、あるいは個人個人や世代によっても意味合いが変わってきます。南米でリサーチをしたときはいくつか質問のリストがあり、それを使いながら色々な人にインタビューをしました。ところが、全く同じ質問のリストを使っても、スイスで15人に質問した場合と、南米で聞いた答えとは全く違う答えが返ってきました。こうした出会いを通して相手の歴史や、価値観、問題意識というものが見えてきました。そういう意味でもこのリサーチの期間とは本当に重要だったと思います。つまり、私たちがここでやっている対話とはどういうものなのかという問いでもありました。

こうしたリサーチを経た後に、フランスとチューリッヒで実験を行いました。エミリア・チュリチェリという振付家とルック・レノーというワインの作り手が出会いの主人公でした。私はフランス語を少しは話せるのですが、あまり話せないの、エミリアさんをお願いしました。そうすることによってレア・モロと相手の出会いだけではない可能性が見えてきたと思います。こういった様々な出会いを開いていくことで、様々な出会いのアーカイブを作れます。また、同じ振付家でも様々な人生があり、色々な仕事の方法があります。そういうことをこの出会いを通じてアーカイブすることも可能だと見えてきました。

これがルックさんのワイナリーですが、ここで二回目の出会い、つまりパフォーマンスが5月に行われる予定です。出演するのは、エミリアさんとルックさん、そして観客です。

この作品はもちろん異なる職業の人が出会う、この場合はワインの製造者と振付家の出会いとも考えられますが、あくまで個人と個人の出会いです。ルックさんはこの場所で生まれ育ち、何年もここにいるので、これか

らは仕事の量を減らして旅に出たいと行っています。しかし、彼は足を怪我しているので、なかなか動けません。反対に、エミリアさんというのは、世代的にも色々なところをずっと移動してきた世代で、だからこそ自分のルーツを探したいと考えている人です。この二人が出会うことで、例えばワインの製造には一年という時間を通じて収穫をしたり、ワインを醸造したりするなど、色々なステップがあるのですが、振付という仕事の中では時間をどう扱うのかなどという観点から対話が行われるようになりました。

出会いや対話は、問いかけのドラマトゥルギーだと思っています。同時に、肉体を伴うフィジカルなものです。例えばエミリアさんはこの出会いの中でルックさんに動いてみないかと提案したところ、ルックさんはそれを受け入れ、5月のパフォーマンスで彼は踊ると言っています。全く違う職業の人に一緒に踊りましょうと言った時に、踊るというのはどういう意味があるのか、動きはどのようなものなのか、そこで起こっている翻訳はどう言ったものなのかという様々な問題があります。出会いというのは他者を恐れない、そういった問題を恐れずに他者と向き合うことが重要になることを、この二人の出会いを通じて私も気づかされました。特に、知らない人と出会った時に、ここまで聞いてしまったら聞き過ぎだろうとか、ここまでやったら踏み込み過ぎだろうかといったことが分からず不安に思うことがあると思います。そこをあえて恐れず飛び込んでみたり、相手が提案することを受け入れてみたりすることが出会いにおいてすごく重要であるとわかりました。

このルックさんとエミリアさんの出会いというのが私たちが作品にする上で最初に取り組んでいる素材です。まだ最終版ではありませんが、この出会いをずっと撮影していたミシェル・エミリンが編集したビデオがありますので、イメージを少し持っていただくために皆さまにご覧いただきたいと思います。

(映像を流しながら)

まだワインになっていないものなのですが、それがどんな味なのかということを二人で話し合っているところです。いつもある意味自然と衝突しているという話をしています。時間であったり、気候であったり、そういった自然の要素に依存している状態でもあるということ話をしています。彼と時間との関係性、特に仕事柄、時間、そして自然に晒されているということについてここでは話しています。フランスではワインの製造者になりたい人がたくさんいるという話もしています。日本ではそういった職種が何になるかという、もしかしたら美容師さんかもしれません。ここでは発酵の度合いを調べています。その色から糖度やアルコールの度数がわかります。この測定器には名前もついています。彼女はあんまりよく見えないと言っているのですが、レンズをちゃんと調整しないと見えないよと返事がありました。数字が色々書いてあるのですが、この一日を通じて彼は本当にいつも測定をしていて、いつも数字を記録しており、それもいつ記録するのかということに対しても厳しいルールがあります。そうしたルーティンを彼は毎日こなしています。彼はとても哲学的です。エミリアさんがあなたの仕事において、神聖なものというのはありますかという質問をしました。それまで彼はかなり饒舌だったのですが、その質問があったときは答えが出てきませんでした。最後にはわからないと答えていました。

(映像終わり)

今ご覧いただいたのは、抜粋です。今日ここにいるモナにはこれまでのプロジェクトをどのような構造で更に発展させるのかを一緒に考えてもらうドラマトゥルクとして同行してもらっています。パフォーマンスにおいて様々な問いをどう扱ってゆくのか、そこのドラマトゥルギーを展開してゆきたいと思っています。それと同時に今稲村さんとご相談させていただいているのは、どの様な出会いが日本でできるのかということです。先ほどお話しした1日の出会いだけではなく、私たちは来日するのが初めてですので、文化や伝統も含めて、どう日本と出会うのかということも含まれています。その上で、個人と個人が出会うというとても深い出会いもどの様に実現することができるのかということを考えたいと思っています。まず、私たちの分野とは異なる分野の人たちと出たいということと同時に、ダンスの分野、振り付けをやっている人たちも含めて出会えたらいいなと思っています。