

ルイス・ガレー パブリック・トーク

「OPEN SEE」

開催日時：2016年9月7日（水）19：00-20：30

開催場所：森下スタジオ

こんばんは。本日は私の作品についてお話をする機会を頂き、とてもわくわくしています。作品について、自分の考えを言葉で説明するのは容易ではありませんので、作品の映像もご覧いただきたいと思います。普段、私はライブ・パフォーマンスで、観客の身体に訴えかけることをしていますが、本日はそのようなことはないのです、ご了承下さい。

創作の着眼点について

私はコロンビアで生まれ、15歳でフィンランドに移住しました。その後、18歳でブエノスアイレスに移住しましたが、その間にチューリッヒやニューヨークなど様々な場所で暮らした経験があります。なぜ自分がこれまで暮らした場所をお話したかという、私の作品はアイデンティティの問題を扱っているからです。ただ、アイデンティティと言った時に民族的な問題、例えば、伝統文化や民俗行事といったことは私にとって重要ではなく、私は自分の身体に焦点を当てています。

既にご存知だと思いますが、私が仕事をしているのは劇場という場所で、それは私の作品を理解していただく手がかりとして最も重要なことの一つです。私にとって、劇場とは、「洞窟」です。私が劇場を好きであると同時に嫌っている理由もそのためです。私の考える「劇場／洞窟」は、暗闇、シェルター、宇宙、無限、精神などといったキーワードと結びついていますが、私が好んで仕事をする場所であるのと同じに忌み嫌う場所だと想像していただけたと思います。これについてはまた、後からお話しますが、その他にも、様々なキーワードやイメージが考えられると思います。

作品を鑑賞するシステムについて考えた初期の作品

これは10年前に作った作品です。自分は非常に楽しんで作った作品ですが、パフォーマーや観客にとっては非常に辛い時間だったようです。今、ご覧頂いた映像は3時間の作品の最初の13分間で、その後、他の4人のパフォーマーがタロットカードのように出会っていく展開となっています。

10年前や11年前という、まだ、哲学書を読んだことがない、ある意味で無知な時期であったと思いますが、この作品の創作から数多くのことを発見できました。

この作品で、私は時間について興味を持っていましたが、それと同時に振付ではなくてそのシステムについて着目しました。そして、劇場に作品を観に来ている観客に、ここは劇場なんだということをしっかり意識してもらうこと。それから、椅子に座っているということ。目を使っているということ。見ているということを意識してもらうことがこの作品のテーマでした。当時はこれらを意識しながら作品を創作した訳ではないのですが、後からそういったコンセプトや考え方、言葉があるということを学び、作品を自分なりに分析できるようになりました。例えば、ダンスで、「言わない」ということを突き詰めると、それは叫びのようになるのではないかと思います。そして、それを実践すると、「身体を知覚するというのはどういうことなのか」という現象的な知覚の問題に突き当たります。

この作品では、とても大きな強度と虚弱さを持って爆発するという身体を突き詰めたかったのです。「見る」というのは画像、イメージが問題になりますが、そのイメージの上を擦ることは劇場というシステムに深く関わっています。また、身体は彫刻であるということも言えるのではないかと思います。身体が非常にゆっくり動くということは、動くことによってそれがトータル化するというイメージです。

この作品で、観客に全く興味がないのではないかと言われたことがあります。私は観客に非常に強い関心を持っています。私は10年前、当時23歳の時に観客がこの3時間の作品を観ることを通して、観客の身体に分泌される化学物質を抽出して調合し、それを観客に戻すという、魔法使いのようなことを行いました。

この作品からダンス、プロット、フォーム、人間以前、人間以降といったトピックが生まれました。それらのトピックやアイデア、考えは、私の創作の重要なポイントとなっていると思います。

身体をアーカイブとして捉えた作品

これからご覧いただく作品では、スローではなくハイスピードの身体を取り上げました。20世紀に1930年頃までの西洋文明での身体の動作をコレクションした研究者がいますが、この作品では、「身体はアーカイブである」というテーマを設定しました。次の3作品を創作していた時期は非常に様々な問題を考えたときで、哲学書などを読み、それらの作品で扱っていたトピックがどうしたことだったのかを再認識しました。

一方で、長い時間をかけてながらこのような作品をつくっていたので、劇場という洞窟にうんざりしてしまいました。私は劇場、それから、ブエノスアイレスにあるウェアハウスやリハーサル・スタジオから出ることにしました。その移行期に当たる2つの作品がありますが、これまでの内向的に自己に入るという方向性の作品とは異なり、外に出ていき、様々な物を使用しました。

ミュージアムという考え方

次の作品ではアニミズムをリサーチしました。この作品で重要なテーマとなったのは、物質性やシステムです。そして、フィクションということが非常に重要となりました。フィクションは「物を使う」というエクササイズの中から生まれ、そのフィクションというのはファンタジーとは異なる空間の可能性だと思いました。この作品を創作する過程で、スポーツやエクササイズという考え方、また、オブジェという安定して動きがない存在や劇的なことが起きてない存在があることを認識しました。私はそれらをミュージアムと呼んでいますが、ミュージアムというのは固定化されてしまうことではないかと考えたのです。

このようなエクササイズをいくらしても劇場では受け入れてもらえず、劇場では何の価値もないと言われました。そして、ミュージアムが関係してくるのですが、美術館のキュレーターが、私の作品を展覧会という形でプレゼンテーションしてくれることになりました。

そのキュレーターはギャラリーの中に大きなブラックボックスを作り、そこで展示をするという提案をしてくれましたが、私はギャラリーの中にブラックボックスを作るという提案は受け入れられませんでした。美術館の外を歩き、劇場とミュージアムの半分の位置にある野外劇場が私の場所ではないかと思いました。ここでは観客が観客席から解放されるからです。

美術家とのコラボレーション

この後、アルゼンチンの美術家、ディエゴ・ビアンキ (Diego Bianchi) とコラボレーションを始めました。ディエゴとのコラボレーションで考えていたことは、やはり、物質性、儀式、トーテム、存在、高解像度のイメージや画像ということです。私の振付というのは、動くというよりは停滞に向かう、静止に向かうという方向性を持っているため、ある意味でGIFという画像ファイルのフォーマットと言えるのではないかと思います。

インスタレーションという考え方

マリオ・ペルニオーラ (Mario Perniola) という人が書いた『The Sex appeal of the Inorganic』という本の中に、「現代的な感性というものは、感じることのできる者になろうという、なりたいという欲望に特徴づけられている」という言葉がありますが、なぜ人間はオブジェクトになりたいのか、オブジェクト化したいのか、そして、その事例としてインスタレーションを取り上げています。ペルニオーラさんはインスタレーションという言葉を使っていますが、私はその言葉よりも「環境」という言葉の方が適切だと思います。

劇場／洞窟を通過する観客にとってドラマというのは光と音を介しての体験であり、ドラマが役者に帰属している、または役者そのものがドラマであるという訳ではありません。私はこの作品でもっと原始的なことを見たいと思いました。自分の身体というのをどう体験するのか、物との対比によって、

自分のイメージをどう作り上げるのか。今、ご覧頂いた作品に特に言えることだと思います。最初にお話した劇場から出るということとは逆に、劇場の内部で観客が自由に動き回り、美術館形式で鑑賞できるかたちになりました。「自分でソドミーを犯すこと」、「自分を奴隷にすること」、これがこの作品のテーマです。

(以下、質疑応答略)