

Paula Rosolen パブリックトーク

「FLAGS」

開催日時:2018年10月31日(水) 19:00-20:30

開催場所:森下スタジオ

皆様ご来場ありがとうございます。今回、お話する機会を頂き、嬉しく思っています。まず、この機会を設けていただいたセゾン文化財団に感謝の意を申し上げます。また、先程ご紹介にあつたように数週間前に **Dance New Air** で作品を発表しましたが、作品を発表する機会と、新しい作品のためのリサーチを組み合わせることをとても光栄に感じ、東京で過ごす時間がとても充実したものになっています。

私はフランクフルトをベースにダンサー且つ振付家として活動しています。直近の5年間はフランクフルトにあるムーゾントゥルムという劇場のアソシエイト・アーティストとしても活動しており、今回セゾン文化財団からお招きいただいて、自分の作品についてお話する機会を頂きました。本日は、自分がどのように作品を作っているか、そのプロセスについてお話ししたいと思います。

振付の基本的な考え方と方法論

まず、ダンスというと、一般的にはそのスタイルによって認識されるものと考えている方も多いと思います。振付家が何らかのアイデアを持ち、それを伝えるために何らかのスタイルを持ったムーブメントを通して作品を作り、その作品が持つ質が違うからこそ、個々の振付家も違うと認識される、というのが一般的なダンスの考え方だと思いますが、私は少し異なった考えを持っています。私の作品は一つ一つがある意味一つの宇宙のようなもので、それぞれの作品が独自の世界観を持ち、それらのもとになっているアイデアにムーブメントの栄養を与えるというものです。ですので、個々の作品は全く違ったスタイルであり、その一つ一つにしっかりとした宇宙観や世界観があり、それぞれの作品のムーブメントの要素は作品ごとに異なっています。

最初にご紹介したいのが 2010 年に作ったソロの作品で、これはドイツからアルゼンチンに亡命したレナーテ・ショッテル (**Renate Schottelius**) というダンサーをリサーチして生まれた作品です。この作品を初めにご紹介したのは、自分のリサーチを作品に移していく方法論を見つけた最初の作品だからです。

私はこれまでずっとダンスをやっていて、ギーセンで修士号を取得しています。当時の研究テーマは「コレオグラフィー」で、中でもドキュメンタリーシアターのメソッドを研究しており、本作はそれを活かした作品でした。ギーセンでは基本的に振付は学ばず、空間と時間において、どのようにしてアイデアがセオリーにレイアウトされているのかを研究していました。その上で自分自身の方法を編み出さなければならず、その試行錯誤をしている段階で、インタビューを使って作品を作っていく、つまり「口述されていく歴史」を集めるという方法を編み出しました。例えば本作の場合、レナーテという人はもう亡くなってしまったけれど、彼女と一緒に仕事をしたことがある人、彼女のことを覚えている人たちにインタビューを行い、様々な要素を集めるという手法を取りました。

レナーテは、アルゼンチンでドイツの表現主義を立ち上げた広めたパイオニアと言われている人物ですが、現実とは全く異なっていました。彼女は 14 歳の時にドイツからアルゼンチンに亡命し、メアリー・ウィグマン (**Mary Wigman**) らとトレーニングをしていたこともあります。しかし、彼女は自らドイツの表現主義を体現していた訳ではなく、周囲の人間が「彼女はドイツから来た人」と認識し、ドイツを代表して踊っている、ドイツの表現主義を代表しているアーティストだと思い込んでいただけなのです。彼女のことを知っている人たちにインタビューしてみると、「彼女はとてもドイツ人らしかった」と語っていましたが、実際に記述されている情報を見てみると、それ

とは全くことなる内容が記載されていることもあったため、メディアによって情報の衝突が起こっているということが本作のコンセプトになりました。

創作のために様々な人にインタビューをする中で、レナーテの練習中に伴奏をしていたピアニストに会い、これがとても重要な出会いになりました。彼がレナーテのダンスのことを話すときに、リズムのことや、どのように彼女が自身の生徒と接していたのかということを見せてくれましたが、ピアニストが彼女のことを説明すると、まるで自分の目の前でダンサーを見ているかのように色々な動きが見えてきました。この出会いがあり、ダンスの伴奏をしているピアニストには通常スポットライトが当たらないけれども、実はとても重要なのではないかと気づき、『Piano Men』という作品を作りました。この作品では、ダンスの伴奏をしているピアニストたちにフォーカスを当て、音楽の視点からダンスを考えました。

この作品では、フォーサイスやピナ・バウシュなど、ドイツのダンスの歴史において重要だと思われる様々なアーティストの伴奏を何年も務めたピアニストにインタビューを行いました。これまで彼らはダンスの歴史において「重要な目撃者」とは思われてきませんでした。実は生きたアーカイブのような存在で、ダンスやダンサーに対して特別な視点を持っています。ダンサーが何年か振付家と仕事することはあっても、ピアニストはそれよりもっと長く、一人の振付家と 30 年間一緒に仕事をすることもあり、その視点はとても特別なものです。本作では、ピアニストが自分たちの言葉で語り、その声をきちんと聞けるような場を作ろうと考え、音楽の視点からダンスを見せるという試みを行いました。

ミュージカルを題材にした作品、『Libretto』

次の作品は『Libretto』という作品で、2012 年にハンブルクのカンプナーゲルでレジデンスをしている際に作ったものです。これはミュージカルがどのように作られるかということを終着点に作った作品で、ミュージカルの要素として演劇・ダンス・音楽があると仮定し、それらを一度全て解体した後、再構成する試みでした。

この作品を作るに当たって、ハンブルクはミュージカルが盛んな町であるということに加え、劇場がダンスを観に来る観客のためのエリート主義的な場にならず、幅広いタイプの人々が観に来るようなダンスを作りたいという思いが動機となりました。インタビューを通して創作する手法はここでも継続していて、例えば、学校でミュージカルを作っている、あるいは音楽劇の伴奏をしているピアニスト、というように色々な場面でミュージカルに関わっている人たちから話を聞き、私にとっては全く未知の世界である音楽劇を、このような人々の言葉を通して理解しようと思いました。

ミュージカルはとてもスケールの大きいフォームであり、様々な人が関わって実現されるものです。私も沢山のひとと一緒に作品を作ることにとっても興味がありましたが、若手では実現が難しく、特にフリーランスのアーティストとして活動しているとハードルが高くなってしまいます。その中で、どうしたら大きなスケールで様々な人を巻き込めるのかということを考え、かねてから色々な人たちに観客として来てもらいたいと思っていたこともあり、最終的には 2 人のダンサー、2 人の俳優、そして 1 人のピアニストと、15 人のハンブルクのアマチュアたちと一緒に作品を作ることになりました。ちなみにこのピアニストはデイビット・モロー (David Morrow) という人で、ウィリアム・フォーサイス (William Forsythe) の伴奏を長く務めていましたが、実は個人的なバックグラウンドとして、ダンスに関わる前はミュージカルをやっていたという人物です。

このように 15 人のローカルの人たちを巻き込むという作品なので、本作は発表する場所ごとにキャストや内容も変わっていくものになりました。また、ローカルの人たちと協働するというのは美学的な決断でもあります。ミュージカルでは完全な物を目指す価値観があると思いますが、私は「より多様な人たちが会う」という点に重き

を置いてこの作品を作ることにしました。

ポップカルチャーを扱った作品、『Aerobics!-A Ballet in 3 Acts』

この次に作った作品は、ミュージカルとはまた別のポップカルチャーを扱った作品です。これはミュージカルを扱った前作からも継続している傾向ですが、これまでダンスの公演を行うと、ダンサーあるいはダンスが好きな人しか来場せず、とても少ない観客のために上演しているという状況を打破したい気持ちがあったので、本作ではより色々な人たちに届く作品を作りたいと考えていました。前作でミュージカルに取り組んだので、その後エアロビクスを取り扱ったのは、バレエやダンス、演劇について考えていた中でとても自然に生まれた流れでもありました。

「エアロビクス」というと、ほとんどの人はそれが何かは分かっている、あるいはそれを聞いたことがあるのではないのでしょうか。これは音楽劇も同じで、「ミュージカル」といったらほとんどの人がそれはどんなものかは大体分かっています。すると、ほとんどの人と最初のレイヤーは共有できているので、その次のレイヤーを紹介するというアクセシビリティが生まれます。

エアロビクスとは、歴史的でもあり普遍的な言語だと思います。ほとんどの人が、エアロビクスは 80 年代に広がったものだというのはご存じだと思いますが、実はエアロビクスは 60 年代に米軍のトレーニングの一環として、呼吸法や体力測定といった目的のために開発されたものであることはあまり知られていない事実です。それがなぜ 80 年代にアメリカの中で一般に広まったかという、80 年代はワーカホリック的な「どんどん仕事をしていこう」という社会的な風潮があったからです。その中でエアロビクスが受け入れられ、一瞬の間に世界的な現象になりました。

この作品には 7 人のダンサーが出演しています。これは劇場がプロデュースする作品だとしたら大きな編成とは言えないかもしれませんが、フリーランスのアーティストにとってはとても大きな編成でした。また、本作は自分の個人的な衝動から作ったと言えるものです。当時のドイツのダンスシーンはコンセプチュアルになっていき、まるでムーブメントのない、あるいはダンスのないダンスのようなものが主流になっていました。これに対するリアクションとして、もっとムーブメントがあり、視覚的な面でもインパクトがありつつコンセプチュアルなものを作りたいと感じていました。この作品の創作は苦勞を伴うもので、2012 年にはコンセプトが出来、企画書が完成していましたが、2015 年にプロダクションとして実現するまで 3 年かかりました。この 3 年間、企画書を持って各所に出資をお願いしに行っていましたが実現に繋がらず、パリである賞を受賞したことを契機に状況が変わり、やっと創作できました。恐らく、このような苦しい状況はドイツだけではなく日本にもあると思います。

作品の創作に当たり、まずアルゼンチンのエアロビク競技のプロフェッショナルチームに受け入れてもらい、様々なステップを一つ一つ覚えていく訓練を 1 ヶ月行いながら、どのようにしてエアロビクスはダンスと繋がり得るのか、という可能性を探っていました。そしてエアロビクスのフォーメーションを見ているうちに、子供の頃から見ているバレエと共通するものがあるのではないかと、ということに気付きました。この時行った訓練では、体を使ったトレーニングからエアロビク競技のルールを一つ一つ学んでいくことを含んでおり、それをバレエの構造で分析していきました。特に、この作品の中ではまず三部形式のバレエのような構造がマクロにあり、その中にグループのセクションやデュオやトリオ、ソロがあり、この構造の中にエアロビクスの動きを入れていきました。全体のマクロの群像がバレエだとしたら、一つ一つの小さなマイクロの構造は、どちらかというと音楽の形式を参照しています。例えば、デュエットはミニマルミュージックのような構造で、先ほど写真をお見せしたピンクの衣裳のダンサーが一つの足を伸ばしている状況だとすると、空いた反対側の空間を別のダンサーで埋める、とい

うように空間を構成・作曲しながら、マクロの中のマイクロなものを作っていました。

このようにパズルをはめていくようにして作った本作は、以降色々なところで上演する機会に恵まれました。この写真は 2016 年の上演時のもので、ちょっと面白いものですが、政治家のイベントのようなところでもお話をすることがあり、様々なところで上演するようになりました。

人形遣いの動きに着目した作品、『Puppets』

そして、私は 2016 年に初めて日本に来ることになりました。そのきっかけとなったのが『Puppets』という作品のプロジェクトです。この作品は人形の動きではなく、人形を動かす側である人形遣いの動きに焦点を当てています。

私は、一見、ダンスと見えないものの中にあるダンスの可能性や、すぐにダンスと分からないものにダンスを見出すことに興味があります。例えば、先程のエアロビクスの作品も、エアロビクスというものはみんな知っていても、その視点を変えたらダンスになるとは思わないかもしれません。人形劇でも、人形の動きには焦点が当てられているけれども、視点を変えて、人形遣いの動きがダンスになるかもしれない、という問いから本作は始まっています。

私が興味を持ったのは、人形そのものの動きではなく、人形を操作するための多様なテクニックです。人形に色々な種類があり、それがどれだけ変わっていくか、柔軟か、ということではなく、どのように人形遣いが多様な人形を扱っているのか、というところに興味があり、自然と文楽に興味を持つようになりました。文楽は 3 人の人形遣いが息を合わせて動くことで初めて人形が生き生きする、と言われていています。これはどういうことかという、例えば獅子舞は 2 人の人形遣いが人形遣いでありながら人形そのものにもなり、これはどうなっているんだろう、という興味がありました。決してアジア的・日本的なものを作りたいと思ったわけではなく、人形遣いがどのようなテクニックを用いて人形を動かしているのかという点に焦点を当てました。

2016 年の 1 月から 4 月まで日本に滞在する機会があり、京都のヴィラ鴨川に滞在しました。この時に文楽や獅子舞の研究をしながら、マレーシアにもライオンダンスや、日本よりも中国に近いと言われている沖縄の獅子舞などを見て回りました。

人形というのはある意味メタファーでもあり、ダンスの歴史において、ダンスの理想は人形劇の人形であると言われてきました。この作品では可視化されていないものを可視化する、見えないものを可視化させる、ということを考えていて、例えばペトルーシュカやコッペリア、歌舞伎も当てはまると思いますが、その中で役者やダンサーは、人形劇の人形のように動くことをマスターすることがある意味目指されていますが、本作ではそれを反転させています。

また、この創作でアーティスト的な作品が生まれただけでなく、作品をきっかけに国際的な繋がりも生まれました。これはどのように国際的な共同制作が生まれるのかという話にもなりますが、私はゲーテ・インスティテュートの支援を頂いてドイツのアーティストとして来日し京都に滞在し、そこで当時自分が時考えていたコンセプトにフィットするダンサーに出会うことができました。そして彼にドイツに来て欲しいと思い、その旅費を支援していただいたのがセゾン文化財団でした。その後私が日本とマレーシアに行くことになり、彼も一緒にマレーシアに行きました。そしてマレーシアのダンサーに会い、彼らがアジアセンターの支援を受け、京都で一緒に創作を行いました。この作品は、このように作品をきっかけに色々な繋がり生まれたプロジェクトの例です。本作はパリでも上演されましたが、これに際してマレーシアのダンサーがパリを訪れることで、これまで一緒に作品を作っていた人たちの新しい出会いも生まれます。こうして考えると、アーティストが移動することに対する助

成・支援があることはとても重要だと思います。

時代のムーブメントをテーマとした作品、『PUNK?』

今映っているのは、2018年の7月に初演した最新作の『PUNK?』という作品です。こちも、普段ダンスを観に来ない人を含めた多様な観客層を惹き付ける作品を作りたいと思い創作したものです。

西洋の国で生活している人はほとんどの人が「パンク」がどういうことなのか、ということに対し何らかの考えを既に持っているはずで、これは音楽的な面だけでなく、色々な意味で非常に重要な現象だと考えます。なぜなら、パンクが生まれてからは、色々なことが以前とは根本的に変わったからです。良い意味で悪い言い方をすると、音楽やファッション、詩など、全てのものをパンクが「毒してしまった」「全てを不純にしてしまった」というように、何らかの影響を受けていると言ってもおかしくないと思います。パンクは私にとってエネルギーそのもので、この爆発的なエネルギーをどのように舞台に乗せることができるのか、という点に興味がありました。これは私がティーンエイジャーの時にパンクの影響を受けていたということだけではなく、政治的なことでもあると思います。そんな時代に、若い世代が何らかの形で新しい表現を見つける必要があり、本作はその必要性から生まれたものであると言えます。

パンクのムーブメントに影響があった物は様々ありますが、パンクというものは生き方そのものと言っても良いと思います。例えば、1968年のフランスの5月革命でアクティビストたちが作っていたシチュエーションナリスト・インターナショナルのムーブメントに影響を受けていました。この点はパンクと連動しており、音楽的にもスカやロカビリーからの影響を受けてパンクになった面もあるはずで、こういった色々な要素が私の作品の中に取り込まれています。また、パンクが生まれる以前、人々は誰かが作る音楽を待っている状態でしたが、パンクが生まれてからは自分自身で音楽を作ればいいという考えが人々に広まっていたように思います。これはある意味、ポストモダンダンスのようなものが音楽におけるパンクではないかと感じられ、その側面にも惹かれていました。

これまでご紹介してきた全ての作品に言えることですが、私の作品の中で扱っているムーブメントというのは、既に他の所にあるものを取り入れています。例えば、パンクにおけるムーブメントは非常にミニマルで、両腕を自分の体の横に下ろしてとにかくジャンプして隣の人とぶつかり合う「ポゴダンス」と言われるそのホッピングのような動きがあります。また、パンクにはスカやスカンキングの要素も取り込まれています。他にも歴史的な視点もあり、それらをどうやって自分の作品の中に取り込めるか、ピナ・バウシュやマース・カンニングハムといったコンテンポラリーダンスのダンサーたちとどのようにパラレルを作ることができるのか、ということを考えながら創作に取り組みました。また、小道具として「ポゴスティック」という上に乗ってとにかく上下にジャンプするための道具があります。ポゴスティックは全く動きがコントロールできないのですが、コントロールしづらいものをグループでどうやって作っていけるのか、という中で振り付けを生み出すことを試みました。

作品のトレーラーが無いので、リハーサル写真をご覧いただいておりますが、とてもエネルギー溢れるリハーサルとなりました。舞台上には2人のミュージシャンと4人のダンサーが登場しますが、ダンサーが1人2役を演じたり、先程写っていた男性のダンサーも女性役を演じていました。彼は『Aerobics!』を東京で上演した時にも、日本にも来て出演していました。

リサーチ・レジデンスのテーマ、「FLAGS」

今回は「手旗」、特にステートメントとしての旗に興味を持って来日しました。リサーチは企画書を固めてしまう前の早い時点で始めたいという思いがあり、色々な経験をしてから言葉に起こしていこうと考えています。

この作品の初演は来春を予定しています。現段階では 3 つ発表形態を検討しています。1 つはインドアで見せること、もう一つはアウトドアでやること、3 つ目はパフォーマーが存在しない形、つまりインスタレーションで見せることです。

旗というのは誰もが視覚的にすぐ認知できるもので、その意味が非常にはっきりしており、曖昧なものはありません。この点をとても面白いと感じていて、3 つの特徴があると考えています。1 つは、今お見せしている国際的な旗のコードです。それぞれの旗の意味が国際的に規定されています。それぞれに意味があり、個々の異なる意味の旗を組み合わせると別の意味となり、そこに 3 つ目の旗を付け加えるとまた別の意味になります。必ずしも一つ一つの意味を蓄積して意味を作るのではなく、1+1 は必ずしも 2 ではなく、全く違う意味になっていきます。これを見ていると、指揮者のように感じられます。

2 つ目に、このように物を組み合わせることでアルファベットやカタカナのメッセージを伝えることができますが、なぜこのコードを使ってコミュニケーションを取るべきなのかという問いがあります。情報に溢れておりチャンネルも沢山あるので、一日に何度もこういった形でメッセージが送られてくると、本当は一つ一つシンプルでクリアなはずなのに、ディスコミュニケーションが生まれるのではないかと。反対に、コミュニケーションの手法がより多様で意味が一つではなかったら、ディスコミュニケーションが生まれないのではないかと、という興味深い現象に気付きました。こういった形のコミュニケーションの方法は、私たちが行っている、すぐに伝わって、消費するために行われるようなコミュニケーションとは、根本的に異なる気がします。また、現在は世界的にグローバリゼーションを逆行し、ストップをかけるような傾向があると思います。特に、これはあらゆる結果の一面であり、状況によるものだと考えますが、大衆迎合的な政府のある国だと、より保護主義的な政治に傾いている傾向があると考えます。グローバリゼーションを逆行させようとしている人たちは旗を使って信号を送っていますが、ここで私が言いたいのは、グローバリゼーションや保護主義の善し悪しではなく、現在のコミュニケーションの形を考える際に「旗」というものを用いることができるのではないかと考えています。

先程から何度も申し上げた通り、旗にも様々な形があり、この作品でも様々な形のマルチチャンネルの使い方・使われ方をリサーチしています。先程の国際基準の旗の意味と「手旗」のことに加えて、3 つ目に、また別の言語である「カラーガード」の使い方について、日本でカラーガードを使っている団体をいくつか訪ねてお話を伺っています。旗の一つの側面として「どのようにデータを圧縮するか」という面があり、ある意味 zip ファイルのようなものに思えます。それをコレオグラフィーにどのように翻訳できるのか、ということを考えながら、今リサーチをしています。また、「手旗信号」にはスピード、早い反応、頻度という 3 つキーワードがあり、これを使いたいと思っています。

私がこれから作る作品では、様々なメッセージをコード化して舞台上上げていきたいと思っていますが、これは観客にはいつも理論的にしか伝わらないものです。観客にはいつも何らかのメッセージが内包されていたり、コード化されたメッセージのヒントが伝わりますが、それが何なのかを発見しようとして結局できない、分からないというようなフラストレーションが溜まる経験になると思います。パフォーマーのフォーカスは物を動かすという点にあって、彼らのパフォーマンスティビティというのは、動かす」という行為の結果として生まれるものなので、彼らのパフォーマンスが最初にある訳ではありません。

今後のリサーチの継続に関しては、色々考えながらやっていこうと思っています。これは決してシンプルではないと思いますが、まずはインターナショナルコードをちゃんと理解した上で、例えば新しく旗を作ってみるなど、その意味で色々試してみたいなと思っています。とにかく色々な研究をした上で台本を書く、つまり旗の視点から何らかのナラティブなナレーションを作っていくことになると思います。また、旗の意味を理解してどんどん沢山の旗を集めていくかもしれません。手旗信号に関しては、まずとにかくこれをマスターすることを目指したいで

す。例えば「助けて」「SOS」、腕をふたつ下ろしたら「これで会話は終わりです」というように既に様々な意味のある動きがあるので、このように意味がコード化された動きを研究してきたいと思います。

また、この作品の着想の初期段階でレジデンスをしていることにも意味があると感じています。今考えていることを色々テストして、これは作品にする可能性があると思うかもしれないし、発想はすごく良かったけれど、作品にはできないと思うかもしれない。こういうことも含めて試行錯誤している状態です。今後いくつかレジデンスが決まっているので、これらを通して最終的に作品に発展させていきたいと考えています。ですので、今の段階は、とにかく個人作業の時期になっています。この時期を通して自分に問いかけているのは、結局「意味を表現するのは可能なのか」ということです。例えば、特定の意味を圧縮して一つのムーブメントのシーケンスにした時に、一つの旗の中に動きのコレオグラフィーが入っていることになり、特定の意味が一つの旗で全て表現できてしまいます。

この時期にレジデンスをすることができるもう一つの利点は、プロセスの初期から色々な人に関わってもらえる点です。例えば、この作品は観客にパフォーマンスのガイドとなる指示のようなものを手渡そうと思っていますが、反対に言えば、その指示も完全ではなく、それらを通して全貌が分からないというものなのですが、これが上手くできるのかというテストをすることができます。また、この作品では「ドアが閉まりました」「パフォーマンスが始まります」といった一般的な劇場のセットアップではないことを十分にやりたいと思っています。例えば、出入り自由な作品にしたり、とにかく劇場的ではない場所で行うなど、こういったこれまで「劇場のコード」と思われていたものを転覆するようなこともここでは試みたいと思っています。

(以下、質疑応答略)