

ダムタイプ新作パフォーマンス 共同製作及び日本初演 記者会見

日時 2000年7月27日 / 会場 高知県立美術館



■登壇者

高谷史郎（ダムタイプ／ビジュアルクリエイター）
藤本隆行（ダムタイプ／ビジュアルクリエイター）
高谷桜子（ダムタイプ／制作）
鍵岡正謹（高知県立美術館館長）
藤田直義（高知県立美術館＝司会）

鍵岡 従来美術館の展覧会や公演開催のご案内は、こちらから資料をお送りしていたのですが、今回はお忙しい中お集まり頂き恐縮しております。今回は記者会見という形を取らせていただいた理由がございます。と申しますのは、当美術館のホールでは、映画や演劇、音楽他様々な公演を行っておりますし、自主制作の公演も少なからず行っています。



今回世界的に活躍する、ダムタイプというパフォーマンスアーツのグループの公演を行う訳ですが、ダムタイプは近年ドイツ、フランス、スペイン、スイスなどの諸国のアートセンターと共同製作という形で作品を作っています。今回の作品には、日本で唯一高知県立美術館が参加しました。

私どももかねてより共同製作など、新しい形の公演をやって行きたいと考えておりました。ダムタイプは、チラシにありますように2度当美術館で公演しています。1度はビデオ上映とトークでしたので、パフォーマンスアーツを上演するのは今回が2度目になります。このグループは、非常に前衛的かつ斬新なパフォーマンスを見せてくれるし、日本を舞台というより海外での公演が中心になって活躍しているグループで、私どもも高い評価をしています。そうした中で、共同製作に参加したと言うことは、私どもの美術館、又高知県にとっても文化、芸術に対して新しい試みのひとつだと思っています。

この機会に、高知県、あるいは高知県文化財団、高知県立美術館というものが、こういう事もやっていくんだということを、ぜひ知っていただければ有り難いと思います。

藤田 次に高谷史郎さんにダムタイプというグループのご説明、今回の作品の制作方法、作品のテーマ等をご説明いただきます。

高谷 ダムタイプの高谷です。基本的にはみんなで作品を作っているんですけど、言いたいこととか、そういう事は作品上に乗ってるものと思ってるので、あまり喋る機会を持たない

ようにしてるんです。ダムタイプというのは、1984年に京都市立芸術大学の学生を中心に、サークル活動よりは一步学内から出て、世の中に対して作品を発表していけないかと集まって始まった団体です。



最初に集まった時は、僕は京都市立芸術大学の環境デザイン科で建築を勉強してたんですけども、藤本は油絵を勉強してたりとか、みんなそれぞれ違う専攻で作品を制作しようとしてた。そんな状況の中で、科の枠を取っ払ってもっとボーダレスなアートの集団を作れないかなという所から始まった集団です。最初からパフォーマンスだけを目的に作ったのではなく、インスタレーション作品も作ったりとか、多方面にわたる活動をダムタイプという集団の名前で発表していければいいなと思い、今もそのまま続いています。各メンバーはそれぞれが、個人的にアーティストであり、音楽を作ってくれてる池田君とか、藤本とか、僕とかも各自それぞれの自分自身作品を発表するスタンスも持っていて、それとは別に、みんなでもっと複合的な作品が作れないかということで、パフォーマンスを作ったり、ひとりでは到底実現不可能なインスタレーション作品を作ったりしています。

そんな中で、前作の「OR」と今回の「メモランダム」は共同製作という形を取りました。「OR」の時はヨーロッパが中心だったんですけど、「メモランダム」は高知県立美術館の協力も得て、より広範囲な共同製作になりました。共同製作というのは、一つの主催者からお金を集めるのではなく、各地の共同出資者のお金を集めてパフォーマンスを作っていくという形態です。そしてお金を出してくれた場所に行って公演をして回る形態で、今回はその形態の第2作目です。又、それを発表している間にもインスタレーション作品を作ったりしながら活動しています。

今回の「メモランダム」は、作品の作り方、アイデアの出し方、そのまとめて行き方が、直接今回テーマにしている記憶というものの構造と結び付いている形で制作が進んでいき、最終的な結果である舞台上の構成自身も記憶の構造に凄く近い様な形になればと考えています。記憶というものが本当はバラバラな状態、ランダムな状態で存在しているとしても、何かを考えたり自分が生きていく瞬間にはそれを再構成し、今までバラバラだったものを一瞬にして一本の時間軸上に並べて次の瞬間に繋げる作業を延々に繰り返して進んで来るような気がするんです。その直線上に並べ変える時のスピード感とか、本当に昔の懐かしい事を思い出して幸せな気持ちになる瞬間とかを、舞台上でビデオ、音楽、ダンス、演技、照明などで再構成することにより、記憶に関する作品が作れないかと考えて作った作品です。この辺でビデオを見てもらった方が分かりやすいと思います。

(「メモランダム」 予告編ビデオ上映)

もう少し作品の具体的な説明をさせていただきます。今見てもらったように舞台がほとんど黒一色で構成されていて、主だった構造としては、舞台の奥と手前との真ん中に磨りガラス状のスクリーンが一枚天井から床まで、左右は袖から袖まで全部張り巡らされている。その磨りガラス状の幕というのは、後ろで起こっている事がスクリーンにクローズアップし

ていることは分かるんだけど、ちょっと離れていくとぼやけていく。そのあたりが記憶の構造に近い質を持ったスクリーンという事で、シンプルにそれだけを使っています。

プロジェクターは、後方から4台と前方から舞台にも少し被るように1台、全部で5台という構造です。舞台上ではライブでビデオカメラを使って、その映像をプロジェクションしています。レジデンスして共同製作したフランスのモブージュの劇場では、そういうシンプルな構造の中で、パフォーマーがいかに動きを作れるか、記憶というテーマからどういう動き、演技が作り出せるか、どういう音と照明が作り出せるかを、舞台上で実際音を出しながら、パフォーマーも日本である程度の動きのアイディアは作って持っていったんですけど、実際に合わせてみて、これはいい、これは駄目だということを繰り返しながら作った作品です。

藤本 「OR」と「メモランダム」がそういう制作の仕方をしていて、どういう風に作るかが僕らの中では課題なんです。日本の中で作る場所があればいいんですけど、たまたまフランスの小さな劇場で、空いてる期間があるので滞在して作らないかという話があって作ったんです。今回も同じ様な話があって、全員で向こうに行って作品を作った。というのは、映像と音と動きというのは不可分なので、全部組んでからやってみないと分からないことがたくさんあるんです。その辺の事を実際に組んで仕上げ、それを基本に上演しながら少しずつ変えていく、というスタイルでこの2作ぐらいはやってます。これからどうするか、というのが次のテーマですけど。



高谷 僕は今、ダムタイプの中では映像を作っていますが、実際ディレクターという存在を正確に置かないまま、構造の中にはめ、また構造を変えるという、凄く時間と手間のかかる作り方をしてるので、実際に劇場を長く使えないと作れない。又、公演を何回か繰り返す事によって、違う記憶であるとか、アムステルダムで上演した時はそこで撮影した映像を使ったりとか、そういう事をどんどん積み上げるというやり方なので、いつまでも作品を作ってる感じです。高知でも何か、高知らしい映像が入ってくるといいですけどね。

藤田 今説明があったワーク・イン・プログレスと言う考え方は日本では一般的ではなかったんですけど、ダムタイプが広めて来たといってもいいんじゃないですか。

鍵岡 パフォーマンスの分野ではそうですね。

藤田 モブージュの劇場のように、何ヶ月もその会場を“作品を作る場”として提供して、そこで作品を発表して下さいというアーティスト・イン・レジデンスも、舞台芸術の分野で実施してる所は、国内では埼玉芸術劇場などまだまだ限られてます。では、このあたりで皆様方からご質問をお受けしたいと思います。

質問 共同製作というのが、いまひとつ分からないんですが、要は資金を出すということですか。どのぐらいの段階が共同製作というんですか。

藤田 高知県立美術館の場合は制作資金を出したという事です。今回の共同製作は7団体共同制作者がいますが、その中でモブージュの劇場だけが制作資金だけでなく、劇場を1ヶ月近く解放した上に、宿・食事代などの滞在費を出しています。その他の団体は高知県立美術館も含めて制作資金のみを負担をしたという内容です。

質問 高知県立美術館は幾ら出したんですか。

藤田 250万円です。

高谷桜 どこの共同製作の方も平均して2万ドルから3万ドルぐらいの金額を共同制作費として負担してくれています。各々の劇場なりフェスティバルの事情によって金額にはばらつきがあります。

質問 モブージュの劇場の場合はもっと多いんですか。

高谷桜 モブージュの劇場の場合は資金面というよりは、劇場の自由な使用と滞在の援助です。

質問 「メモランダム」のパフォーマーの方は6人ですか。

高谷桜 はい。

質問 時間はどれぐらいですか。

高谷桜 70分弱になると思います。

質問 何部構成とか、そういう構成なんですか。

高谷 そうではありません。アイデアを出して、フレームを作って行く段階では、シーンとしてはいくつもありますが、1部、2部、3部という構成では作ってないです。

質問 高知県立美術館も海外で最初に制作する時点から参加し、共同製作がすでに行われているということなんですか。

高谷 そうです。

鍵岡 1999年10月にモブージュで制作が開始された時点で共同製作に参加していました。

藤本 1999年5月に高知で「OR」の公演を行った時に共同製作という作り方の話を聞いて、それからですね。

質問 今から共同製作をするという事ではなくて、既に共同製作をしていますよということですね。

鍵岡 そうです。ですからヨーロッパのプログラムには、共同製作に当美術館の名前が載っています。

藤田 本来は去年の9月頃に共同製作の発表を行うべきでしたが、メンバーの方が海外に出ておられることが多くてなかなかスケジュールが合わず、今日まで遅れてしまいました。

質問 共同製作・海外の劇場の説明を。

高谷桜 簡単にご説明します。Haus der Kulturen der Welt, Berlin と申しますのは、ベルリン文化館（※正しくは、世界文化の家）と日本語では訳されると思うんですけど、ベルリン市内のほぼ中央に位置する大小の劇場を持つ文化センターです。



次の Maison des arts de Creteil ですが、クレティユはパリから地下鉄で20分ぐらいの近郊の町ですけれど、Maison des arts というのも芸術館と訳され、こちらも大小のホールを有する劇場です。年間かなりのステージ数のイベントを毎年行っており、大きなイベントが毎年春と秋2回、舞台作品以外にもインスタレーション作品の展覧会も同時に行われたり、総合的なアートセンターです。

Festival d'Automne a Paris というのは、パリで毎年秋に行われて芸術祭で、こちらは特定の劇場を持たず、Maison des arts de Creteil をはじめパリ市内の劇場を舞台として演劇やダンス、オペラ、コンサート等を一定期間の間上演するフェスティバルです。「メモランダム」もそのプログラムの一環として上演させていただきました。

で、さきほどから何度も名前が上がっています Le Manège-Scène Nationale de Maubeuge は、フランスの北東部に位置するベルギーとの国境に近い小さな町ですけれども、国立劇場があり意欲的にレジデンス制作とか様々なシアター、ダンスのフェスティバルが行われています。「メモランダム」は2回目になるんですけど、今回もレジデンスで作品を制作させていただきます。

Pilar de Yzaguirre-Ysarca Madrid は、マドリッドで秋に開催されているフェスティバルのプログラミングのディレクションをしているオーガナイゼーションです。

最後にジュネーヴの La Batie Festival de Geneve は、9月にジュネーヴで開催されているフェスティバルです。高知県立美術館の前になりますが、ヨーロッパ・ツアーとしては最後、9月上旬に公演予定しています。

質問 ダムタイプは、代表の方はいらっしゃるんですか。

高谷桜 マネージメントという部分では、私がグループの代表となっていますが、ひとりひとりがアーティストというグループなので。

質問 新聞上の問題なんですけど、誰々マネージャーじゃまずいわけですか。

鍵岡 このグループで、一番困るのはその問題でしょうね、多分。学生時代からそういう事を拒否しながらやってるから、非常にそれが新しく、僕なんか興味を持ったんですけどね。確かに劇団でしたら、代表何々という事で、とてもはっきりするんですけど、彼らは最初からそれを拒否しながら活動している。非常に不思議な、よく続いているなという気がするグループなんです。

質問 普段日常でも誰かが演出をされるっていうことはないんですか。

高谷 制作をしていく段階で、時間的に発表というのが差し迫ってきた場合、演出担当がいなくて困る。ビデオは音とも照明とも絡んでくるし、パフォーマーの動きとも絡んでくるので、僕が最終的には整理してます。一応ディレクションはしていますが、演劇のように枠をガチガチに決めて、そこに詰め込んでいくやり方ではなくて、もっと柔らかく固まっている感じです。それと、匿名でやっているのではなく、みんな名前も出している。

ダムタイプ代表誰それという形にしないのは、制作上でアーティストがグループで作ってる時に問題になってくるコピーライトの問題です。ケンカになったりするのも、このアイデアは私が出したんだとか。この動きが、あの瞬間がかっこよかったと思った時に、照明がかっこいいと思った人は、ああ、照明やってる人がこれは良いアイデアを出したんだなど素直に思ってもらえるようにするにはどうすればいいかという、代表の名前がなければ一番素直に伝わるといったんですよね。

パフォーマーにしても、この動きが、あの瞬間があの動きが凄くかっこいいなと思った時に、僕が代表・演出と言ってしまうと、ああ、あの人が考えたんだと思われる。そしたら、出ての方からすると、アイデア出し損じゃあないですけど、そんな話になって来ちゃうと思うんです。そういう所で牽制しちゃうと、無駄な時間とか、無駄なエネルギー、無駄なアイデアが出ちゃう事になると思うので、そういう事を取っ払おうとした結果こういう形態になった気がしてます。

質問 メンバーの方は 15 人でよろしいですか。

高谷 そうですね、というのは制作の段階でこんな人とも一緒に仕事が出来たらいいなあというのがあって、たとえば、コスチュームデザイナーの人でデンマークのアーティストに声をかけたりしながら、いろいろアイデアを出したりしてたんですけど、最終的に作品に関わっているのがこの 15 人という事で、その辺も作りながら決めていくので凄くややこしいですね。

鍵岡 僕らもいつも困るのは誰を相手に喋ればいいのか分からなくなるんですね。何か不思議な形態を取っていてよく続いているなあって感じがしますね。その辺も非常に新しい形を目指していらっしゃるなあとという気がしています。

質問 共同で制作をしてるということに関して、ひとつ伺いたいんですけども、最終的にクレジットが出る、そういう問題をクリアーするために、みなさんと共同という形をとられるという事ですか。たとえば、この「メモランダム」が記憶という言葉の意味を含めて、最初の着想っていうか、そういうものは皆さんの中にしっかりして出てくるんでしょうか、それとも、隔たりとかそういうものは。

高谷 最初数名で喋ってる時に、みんなアイデアを出し合える大きなテーマっていうのは何だろう、記憶がいいかなってことで始まった。それでこの作品でも1年か1年半ぐらい延々前の作品をやりつつ裏で話し合いをしたんですけど、そういう中で、記憶ってどうだろうみたいな話をぼろぼろって出して。だから、捨てたアイデア、消えていったアイデアは山ほどあるんですよ。ぼろぼろって出して、みんなが興味が無ければ、スーって消えていっちゃうっていうか、吸い込まれちゃう。その中で、それいけるねって引かかって来た物が残ってる感じなので、そういう意味では誰かが言ってるんですよ。

質問 私のイメージですが、ダムタイプというテクノロジーとか、デジタルな金属資質からなってるというイメージがあります。こういうテーマのを見つけ方も、コンピューターのやりとりのなかから出て来るという風に感じます。お二人もビジュアル・クリエーションということですが、やはり、エンジニア的な部分もかなりあるんじゃないかと思うんですね。そういう方々がお仕事の中で出会われた感覚がおそらく記憶というものだと思うんです。その最初の着想の部分をダンサーの方たちと共有していけるんでしょうか、そのあたりは。

高谷 そんなにパキッと別れているとは思っていません。学生の頃はもっと、技術者と出演者との間がなかったんですよ。というのは、技術者の方が能力を持っていなかったんで、持ってなくても出来る範囲内でやっていたから。だから、どの人でも置き換え可能な感じの、たとえば僕は照明をやってたんですけど、照明家のプロフェッショナルに習ったわけでもなし、単にこんな事がやりたいって絵を描いて照明の人に吊ってもらってたんですけど、それならパフォーマーでも出来るじゃないですか。それがだんだん作品を作っていく中で専門化してきたので、今となっては技術的にある程度の隔たりはあります。でもアイデアの出所という点では、たとえば映像に対しても本当にパフォーマーもがまん言ってくるんです。この映像では分からへんのちがうかなあと。普通パフォーマーから何か言われると、何だ気に入らないのかとケンカになったりすると思うんですけど、そういうことは全然ないですね。言われたことで、あ、面白いと思うことはどんどん取り入れていけばいいし、そうしたって自分の映像の雰囲気は全然無くならないだろうなと思っているし。その辺のやりとりで成立しているっていうか、信頼し合っているっていうか、パフォーマーだからこうだというのはそんなに無いですね。

ただ、凄く気にしなければいけないのが、たとえばこの「OR」から、「メモランダム」っていう作品に変わって、身体記憶とか空間的に記憶を覚えてるというのを、身体表現で、ダンスとして表現していく場合に、やはり、アイデアを思いついた段階で、今までのアイデアのようにエディット出来るアイデアと違って、凄く練習の時間があるアイデアになってくると、その事に対しての決断をもっと早めないといけない。

藤本 だいたい3年サイクルなんですよ、新作を作っていくのが。1年で作品を作って、後2年ぐらい公演して回っているわけですね。その間に15人なら15人がわりと一緒にいる時間が多くて、しかもいろんなものをいっしょに観る機会があって、専門的な事よりも回って行ってる時の世界の情勢を見たり他の作品を観たりの中で、ぼつぼつ話が出た中から拾われて残ってくる感じが僕にはありますけどね。

高谷 その辺が、ワーク・イン・プロGRESSという感じだと思うんですよ。

質問 ワーク・イン・プロGRESSというのは、たとえば初演のベルリンと最後の高知とでも中味が違って来るんですか。

鍵岡 高知の後の東京の新国立劇場や大阪でも違って来る。

高谷 そうですね、ワーク・イン・プロGRESSっていうのは、いつまでも作品を決定せずに中途半端な作品を見せているのではなくて、その時の自分達の感覚を反映して、その時その時の最善を尽くしていこうということです。台本が決まった演劇のようにカッチリ決まった枠の中で、繰り返し繰り返しやっていくものではなく、今の自分達の感覚をドンドン盛り込んでいこうとする作品なんです。そういう意味ではずっと続けられるはずなんですけど、作品の枠自体、たとえば、舞台を真っ黒にしてスクリーン1枚でいこうとか、枠自体を違うアイデアで作っていきたい時に新しい作品に変わる感じでしょうか。

質問 県立美術館とダムタイプなんですが、どこでこういう風な形に。館長がみつけたんですか。

鍵岡 僕は、たまたま関西に居て、京都で彼らが学生さんとして活躍している時から観ていたことは確かなんですけど。

質問 何故、高知で出資までいったのかよく分からないんですが、なんらかの物があつたんですかね、つながりというか。

藤田 そうですね、館長はダムタイプをごく初期から関西の方で観ていたわけなんです、平成5年（1993年）に当美術館が出来て、初めてお付き合いしたのが「S/N」プロジェクトというものだったんです。その当時ダムタイプは「S/N」という作品を発表していました。「S/N」は素晴らしい作品だったんですが、「S/N」で非常に重要な役割を果たしていた方がお亡くなりになられた。私どもでは、「S/N」の上演を希望していたんですけども、そのことが理由で上演が出来なかったんです。そこで「S/N」についての映像を上映したり、「S/N」で取り上げられたさまざまな問題をテーマとしたディスカッションを行ったのが最初の付き合いでした。その時にメンバーのみなさんといろいろお話をさせていただく中で、次は、映像とトークショーだけじゃなくて、パフォーマンスを上演していただけないかというお願いをして、その結果昨年5月に「OR」という作品を上演することが出来ました。



さらに、単純に作品を誰かにお願いして高知で上演をしていただくというの、高知で初めての公演であればそれはそれで重要な事と思いますが、館として少しずつステップ・アップをしていく、新しい取り組みをしていくためには、単に公演を重ねるだけではなく、たとえば今回のような共同製作や、まだ私どものところでは出来ておりませんが、劇場で作品を作ってください作品を発表していただくアーティスト・イン・レジデンスとか、各地の先進的な取り組みに少しでも近づくことが必要だと考えました。ところが、それをいきなりAというアーティストに、うちで初演をして下さいとか、作品を作して下さいと依頼しても、お互いの信頼関係もありますし、お金さえ出せば作品を作ってくれるわけではありません。ですから、過去に「S/N」「OR」とダムタイプと一緒に仕事をさせていただいた中で、単に公演を重ねるのではなくて、制作を一緒にしていく、制作者の立場に立つことでノウハウを積み重ね、新しいことに取り組みたいという美術館側の希望と、ダムタイプの活動の段階が一致したことが、共同製作の合意に至った理由だと思えます。

高谷 僕達としたら凄く有り難いことですけどね。というのは前の作品「OR」で言うと、どこのプレスコンファレンスでも、何故出資者がヨーロッパのプロデューサーだけなんだと言われ続けてきた。日本のカンパニーなのに、何故日本から金が出ないのかと。最初にダムタイプの作品をビデオで見た人は、日本のお金で作ったからこんな事が出来るのかと言われるんだけど、いや、そうじゃなくて共同製作でやってますと言うと、向こうの人が驚かれる。ヨーロッパの国ばかりで、どうなってるんだ日本は、みたいに。

高谷 桜 ヨーロッパでは、こういう形で複数の共同製作者が出資をして、コ・プロダクションという形でひとつの作品を作るお手伝いをしましょうという考え方が比較的根付きますけど、まだまだ日本ではそういう考え方が少なく、出来上がった作品を持ってきて上演してもらいましょう、という考え方がほとんどを占めてる。私は藤田さんにこの共同製作の話

をいつの時点でしたのかちょっと覚えていないんですが、「OR」という作品が共同製作という形でいろいろな方から協力いただいて出来上がった作品なんですよ、とご説明した時に、藤田さんがそういう考え方があるんだ、面白いねって、すごく趣旨に賛同してくださって、じゃあ高知県立美術館としても前向きに、参加できるかもしれないって可能性を探して下さって、今回実現したので、逆に本当に凄いと。国内ではこういう形で作品制作に協力して下さいる所は数少ないと思いますね。

高谷 難しいですよ、アメリカ的でもないんですよ、凄くヨーロッパ的な考え方です。アメリカもコ・プロデュースという考え方はあるんですけど、もっと商業的な感じだから、これだけ出すからどれだけ儲かるみたいな話になってくるんですよ。そしたら、僕達みたいな、あまり儲けることを目標に置いて作ってない、もちろん食べていくぐらいは何とか儲けたいとは思ってますけど、ガンガン儲けるようなことを目標にして作ってない集団としてはそれに答えていけないですよ。だから、これだけ出したらいくら儲かるみたいなことを言われても、そんなつもりで作ってないので困ってしまう。

ヨーロッパ的って言ったのは、国をまたがってやるのも、国自身が離れてないのもあるんですけど、自分の町で面白い物を作りだしたいという欲望が結構強くあると思うんですよ。そしてそれを町の人たちと共有したいという感覚、たとえば「メモランダム」でも、作品をひとつの町だけで作れるなら作っていると思うんですけども、作ろうとすると負担が大きすぎるんで共同製作という考え方になったと思うんです。この作家を私の町で見せたいと思ったときに、呼んでくるだけじゃなくて、作る場所から自分達も参加していきたいという考え方だと思うんですよ。それが高知県立美術館で実現されたっていうのは、僕達にとっても凄く嬉しいですし、高知にとっても凄く良いことだと思います。

質問 その事に関してなんですけど、やはり、日本でこういった公立の美術館がなさる活動ってやはりどうしても納税者に対して還元ってことを第一に考えると思うんですよ。ダンスやパフォーマンスに関して、ほとんど東京に集中している中で、高知のこちらのホールでの活動というのは、地方にありながら、非常に際立っていると言いますか、ダムタイプ以外にもたくさん上演されていると思うんですけど、平成5年（1993年）に開館されて、そういった活動を続けてらして、なにかしらの手応えをお感じになってダムタイプに出資したとみてよろしいでしょうか。

鍵岡 うちの美術館は、展示室以外にホールを持っています。だから、美術だけ、演劇だけということではなく、総合芸術として出来るカンパニーはないかと以前から探しておりました。彼らの活動は、本来は美術作品として出してもいい、あるいは映像作品として独立してもいい作品を発表し続けているので、当美術館の取り組みにとっても合ったグループだと思います。

藤田 確かに開館以降、舞台公演シリーズを過去15回ほど行っております。ダムタイプさんを始め、勅使川原三郎さん、大野一雄さん、荒木経惟さんといった方々に、完成した作品を上演していただいた事もあれば、こちらで委嘱して上演していただいたケースもありま

す。近年作品を作る場が、東京だけでなく地方にも出来て来ています。国レベルではそれでいいと思いますが、高知県を考えた場合、お隣の徳島県とか愛媛県が共同製作とかアーティスト・イン・レジデンスに取り組んでノウハウを蓄積してきた場合、高知県は東京から物を買っているということでは、芸術活動の水準から取り残されます。お金さえ出せば同じ様な物は出来るかも知れないですけど、海外から公演を呼んで来ようとする時に、高知県だけはノウハウがなくて、お金で買うというような事では余りに寂しい。県レベルで海外から芸術作品を招聘したり、共同製作に関するノウハウを蓄積したりする必要があると思います、今回初めて共同製作に取り組んだ次第です。それが結果的に高知県の力になると考えています。行く行くはアーティスト・イン・レジデンスにも取り組み、芸術文化創造施設としての機能を高めてゆきたい。蓄積したノウハウを活用して次のステップに繋げたり、県民の方々に還元したりして高知県の芸術文化の向上を図ることが県の文化施設の役割だと思っています。

質問 お客さんは地元の方と県外から来る方とか様々でしょうが、どんな感じなんですか。

藤田 東京などの同種の公演に比べて客層は広いと認識しています。美術館は閉鎖的な場所ではないです。誰でも足を運べる。例えば凄く前衛的な物をやってる秘密の場所には、私なんかも含めなかなか足を運びにくいですが、たとえば美術館だと何の抵抗もなく足を運ぶ事が出来ますから、前衛的な作品でも、若い人だけとか特定のお客さんではなく、幅広い層のお客さんに来て頂くことが出来ています。

質問 パフォーマンスというのは、ダンスでもないし、演劇みたいな様な物と思うんですけど、パフォーマンスの定義を私にも分かるように教えていただけますか。

高谷 演劇でもなくてダンスでもなくて、というよりは全部混ぜたようなものです。舞台上では何をやってもいいんです。舞台上に限らないんですけど、パフォーマンスっていうのもっと広いんですけど、僕達の作品で言うと、ストーリーを持った、言葉で進行する演劇でもないし、ダンスのように体の動きだけで、全体の時間軸が構成されている物でもないし。かと言ってダンスのテクノロジーを使ってないわけでもないし、演劇のテクノロジーも使ってないわけじゃないんですね。例えば声を出すとか、そういう事を別に排除してるわけではなくて、演劇という枠の中で発表してるわけじゃない作品ですね、ダムタイプの場合は。パフォーマンスって言うともっと限定されてくると思うんですけど。一時期アメリカとかで路上で行われていた美術の表現でのパフォーマンスというのがあって、その中から出て来た言葉なのかなあ。

鍵岡 言葉としてはそうですね。美術作品には平面とか、立体とかありますよね、それだけじゃなくて、描いた人が前で踊るとか演技をすとかから最初は始まっているんですね。それが今や、独立した動きとして出来上がっているという感じなんですね。

質問 パフォーマンス演劇という表現ではまずいですか。

藤本 まずいですね、きっと演劇と違って付けられないところから名前が派生してきていると思うんで。演劇でもないダンスでもないと言えないのは、名称がなかったのがパフォーマンスという名称を作ったからですね。

質問 だから、一般にパフォーマンスと言いましても、どちらかというとお笑い系になってしまう。ですから、パフォーマンス演劇とか、要はストーリー性を持ったものですよっていう意味で使えませんか。

鍵岡 でも、野球の選手でも最近パフォーマンス、パフォーマンスってねえ、表現するっていう意味で多分使ってるんだと思うけどねえ。何かパフォーマンスってよく言うよねえ。

藤田 どうしてもジャンル分けされる時がありますよね。その時は演劇に入るんですか。

高谷 いや、パフォーマンス。たとえばヨーロッパとかだと、演劇フェスティバルというのも、そこで演劇というのはシェークスピアのようにストーリーがあるもので、僕達のパフォーマンスは入らない。ただ、ダンスフェスティバルの方は幅が広いんですよ。演劇みただけでも演劇じゃあないね、というのもダンスフェスティバルに入ってくるんですよ。演劇ですって言ってダムタイプが演劇フェスティバルのほうに入ることは無いですね。

鍵岡 ダンスの方が数が多いんでしょう。

高谷 ダンスフェスティバルの方が多いいのがありますね。それに懐が広い感じがしますよね。分からない物はダンスフェスに入れとけて感じる所があるぐらい。

藤本 ただ、そういうカテゴリー自体が勿論必要なんですけど、だいぶ崩れてきているのも確かだと思います。特にデジタル化されてきた物が増えてくると、個人で出来る範囲が凄く広がりますから、コンサートだと言ってても踊ってたりもするかも知れないし。

質問 どうしても、ニュース原稿書く場合ですね、おじいちゃんから、おばあちゃん、子供まで見ているわけですから、出来るだけ短い時間で分かりやすく表現する、伝えるって事を考えると、ある程度、型にはまった言い方をさせていただいた方がありがたかったりするんですね。

質問 先程のビデオを見させていただいて思ったんですけど、普通でしたら振り付け師とかそういう方がいらっしゃるんですけど、ビデオで見た限りでは、ひとりひとりの動きが際立ってる部分もありましたし、また全員が揃っている部分もあったんですけど、これは、映像に合わせて動きを付けるんですか、ダムタイプの場合は。それとも、先に動きがあって、それに映像を付け、照明を合わせていく、それはどっちのパターンですか。

高谷 両方のパターンがあるんですよ。今見てもらった中で言うと、最初の方に出てた映像とダンサーがいる所っていうのは、ダンサー自身が自分で振り付けを作ってるんですけど

も、映像と音が最初にあり、最終的には僕達がバーと枠を決めてそこに振り付けを合わせていく。それでもういちどフィードバックして、映像の方を手直しするという作り方ですね。で、最後の方のシーンはと言うと、最初音と映像はまず作っちゃうんですけど、基本的にはパフォーマーがひとつづきの振り、記憶をブワーとランダムに並べたような4分、5分ぐらいのひとつづきの振りがあるんですけど、そこから、映像とか、他の人の振りとかを作り込んでいったというシーンなので、あの場合はパフォーマーの方から出てきた方の作り方ですよ。

質問 集団でやる時は誰かが。

高谷 間に入った集団で踊ってた所も、ひとりずつが尻取りみたいに、ここからここまでをこの人が作って、ここからここをこの人が作ってというやり方です。

高谷桜 円になってワンフレーズずつ作っていくんですよ、最初の人短い動きを作って、で、二人目が一人目の続きを作って、10人で10のつながる動きを作って、何か記憶ゲームみたいな感じで、つながって出来ていった踊りがあるんですよ。誰が振り付けしたとかじゃないんです。だから、とても思い付かないようなつながりの動きが出てきたり、一人の人が頭で考えて作った動きではできない動きが出てきます。前の人がこう来たら、私はこう行くという風な作り方をしてるので。

質問 公演のたびに毎回思いっきり違うんですか。流れはまあ、あるんでしょうが。

高谷 公演の度に変えたくないと思ってるんですけど、どうしても、ここはこうしたいって言う欲望の元に、変わってきちゃう部分が出てきます。そんなに大きく変わってるとは僕自身思ってないのですが、見る人によってやっぱり違いますよね。だから、あのシーン凄く気に入ってたのに何でないんだって言われたりする。

質問 シーンそのものが無くなっちゃう場合もあるわけですか。

高谷 あります。たとえば、練習していく中で凄く面白いアイデアが出てきちゃって、フレームから出ちゃってるけどこれを何とか入れたいという時に、構造自身をグーって組み替えて、入る物であれば何とか入れるし、入らない時は入らないです。で、入っちゃったが為に、どうしても構造上入らないアイデアが出てきたりします。その辺はみんな話しながら、どっちを取るか話し合っって決めていくって感じですけど。

質問 けれど、それが変わっちゃっても「メモランダム」っていう作品なんですか。

高谷 そうです。

藤田 時間になりました。今日は最後まで本当にありがとうございました。