

RE/PLAY Dance Edit についての覚書

中島那奈子

反復することにはある種の経験を生きるための条件であると言った哲学者のジル・ドゥルーズは、『差異と反復』の中でこう書いている。「私は抑圧するから反復するのではない。私は反復するから抑圧するのであり、私は反復するから忘却するのである。」RE/PLAY Dance Edit では、別のアーティストにアレンジされたビートルズやマイケル・ジャクソンの音楽に合わせて、ダンサー8人が踊っている。曲に乗ったり乗らなかったり、音楽があったりなかったりしながら、それぞれのダンサーによる別々の動きが延々と繰り返される。動きが何度も繰り返される様子を見るのは始め楽しく可笑しく見えるものの、それは次第にやり切れなさへと変わってくる。執拗に動きが繰り返され疲労していくダンサーを見て、この反復への苦痛を伴う欲望は一体どこから来るのだろうと考えていた。反復させるものは何か、そして抑圧されるものは何か。

この作品は、もともと演出家の多田淳之介による劇団「東京デスロック」の演劇作品「再／生」を下敷きにし、「We dance 京都 2012」の際に演劇の手法でダンスバージョンを作ったものだという。2014年に横浜でこのダンス作品を見た時は、日本人ダンサーのみによる上演だったが、今回は国際共同制作のパートナーとして、シンガポールのシアターワークスとカンボジアのアムリタ・パフォーミング・アーツが入っていた。そういえば、私がドラマトウルクとして関わったダンスアーカイブボックスの公演をシンガポール国際芸術祭で行った際に、RE/PLAY Dance Edit の評判を聞いたのだった。京都初演以降、このプロジェクトはオーディションでダンサーを入れ替えながら、5ヶ所で再制作上演を行っている。繰り返せることは何か、そして、繰り返せないことは何か。その中で初演の企画者でもあり、それ以後は出演も行う振付家・ダンサーのきたまりが、このプロジェクト全体を引っ張っている。

今回新しいメンバーを加えた上演を見ながら、メディアによって反復されていく身体の動きを作品化したズビグ・リプチンスキーの映像作品《タンゴ》と、過去の作品をもう一度別のメディアによって再構成した東京国立博物館のRe: play 1972/2015展を思い出していた。前者は1980年のビデオアートの古典で、人物の動きの反復が、タンゴの様にアナログ合成されていき、終結部では異時同図法のように、異なる時間にいた人間が、同時に同じ部屋に集められそれぞれの動きを行う。一つのイメージの中に複層的な時間を閉じ込めたものである。後者は、1972年に京都で開催された「映像表現'72」展を、43年の時を経て東京国立近代美術館で開催した企画で、過去の展覧会を懐古的に「再現」するのではなく、再び舞台にのせ、再演(replay)かつ再生(replay)して、現代的意味を捉え直したのだった。再生できるものは何か、そして、再生できないものは何か。

《タンゴ》とは対照的に、このRE/PLAY Dance Edit は複数のイメージによる単一的な時間が、展開や集約されることなく反復されていく。振付のモチーフが他のダンサーに転移したり、ダンサーがペアやグループになったりする変奏の試みは、禁欲的なほどに存在しない。冒頭から終演まで、ダンサーは一人ずつその空間の中に点在し、お互いに影響を受けることなく、その自らの動きに集中する。タスクや動きの反復によって、ダンサーを通常の意識状態から切り離し、身体の内面へと入り込ませることを目指したのは、ポストモダンダンスの先駆者アンナ・ハルプリンであった。ハルプリンのワークショップは、主に自己意識の変容を生むような体験型のダンスなのだが、RE/PLAY Dance Edit のダンサーはあくまでも観客を意識して踊る。ダンサーが静止して、舞台を見る観客をじっと見つめるシーンさえある。だが次第に、ダンサーの身体の動きそのものの反復は、病的な執拗さを帯びてくる。反復自体に差

異や劣化がないビデオアートとは異なり、生のままの疲労するダンスする身体が、私たちの目の前に現れてくる。汗だくで憔悴し、動きが鈍くなるまさにその過程から、踊る故に疲労する身体のあり方が前面に出てくる。

それでも一人一人のダンサーは、魅力的である。チャンボレイ・ソイやナリム・ナムの動きからは、アジアの伝統舞踊に共通する下半身の安定感が感じられ、吉田燦のバウンスと柔軟性から繰り出される低い姿勢の振りは、見ていて心地よい。他方で、繰り返される振付は、ポストモダン的な日常の動きに限定されているため、そこからはみ出るダンサーの華麗なテクニックは、二次的なものとなる。Aokidの持ち味であるブレイクダンスやシェリデン・ニューマンのバレエテクニックが初めて堪能できるのは、作品後半に入ってミラーボールが回りだすその一瞬だけである。

延々と反復される動きを見ていて、ふと型の問題を考えていた。というのは、一連の動きを反復することによって、ダンサーは疲労していくのだが、ダンサーによってその動きが強くなる人と粗くなる人とがいたのだ。ある特定の演技や舞踊の型として繰り返される動きは、反復されることで形が逆に安定し強度が増していく。チャンボレイの腰を落とした姿勢から四肢を型に沿って動かす様には、安定感と共に身体をコントロールしてダンスする主体の意識を感じた。その反面、その動きを型として持たないダンサーの振りは、反復による疲労によって粗く、粗くなっていく。そのようなダンサーでは疲労とともに、ダンスの主体が振付そのものに移行する瞬間が生じる。自らが踊る身体であったものが、「オブ・ラ・ディ、オブ・ラ・ダ」が鳴り始めるから、タスクとして体を動かさなくてはならないという、踊らされる身体にすり替わっていくのだ。

それぞれが独立してお互いに交流しないあり方は、アジアというコンテクストが加わった途端に、リアリティを増していく。これはアジア圏にいる私たちが、共通する言語も背景もないままに生き続ける様なのだろうか。本来ならばダンスする身体に国境はないはずだが、ダンスが演劇的な断絶を継承し、その断絶がここではセリフとしての言語ではなく身体そのものとなる。繰り返される動きの最中に、目の前のダンサーたちが、終演後の打ち上げの様子や今後の活動予定について英語と日本語で仲良さそうに突如喋り出す。身体はまったく接点をもたない反面、言語のレベルではダンサー同士の対話で時間は進行していく。その結果、ダンスと演劇の、作品における視覚と聴覚の、過去／現在／未来のズレが、生まれてくる。言葉による対話は踊る時間に先行し、駆け足で絡み合って前進する。音楽と身体は反復されフラットなままに、とうとうと空間に揺蕩う。そしてダンサーの一連の動きは、非情なまでに強迫的に、いつまでも醒めない夢のように繰り返されていく。

再演するたびにダンサーを替えるアイデアは、懐古的に再現するのではなく、その場でのローカルな身体に振付を根付かせ、その時点での作品の意味を問う意図があるのだろう。それは、役者やダンサーの身体をメディアにする舞台芸術が、そのままでは記録されない再生装置だからこそ、可能となるあり方だ。ただそこには、ダンスする身体の差異が、作品そのものや劇場制度、国際フェスティバルなどの市場主義に取り込まれる側面があることも、頭の片隅に残しておきたい。

ダンサーのキャスティングに関して、もう一つ気がついたことがある。ダンス文化の差異が消費される傾向は、ダンサーの身体が作品に捧げられることに呼応している。ここでの振付はダンス的ではない日常の動きであるにもかかわらず、相当の持久力と集中力を要する。この振付はスタミナのある健康で強靭なダンサーを必要としている。このキャストに高齢のダンサーがいないのは、コンテンポラリーダンスであるからではなく、ダンサーよりも振付が優先される、そのコンセプトに起因する。ダンサーが交代してもこの振付作品は再演可能で、いつまでもその場所を変え、生まれ変わり続ける。作品そのもの

のの反復はダンサーを循環させ、自らの糧にしていくのだが、身を捧げる当のダンサーはその瞬間瞬間に眩しいほど瞬き、そして消え去ってしまう。文化のための差異の消費と再生のための犠牲。再生できるものは何か、そして、再生できないものは何か。そして私たちは再生によって何を記憶し、何を忘却しているのだろうか。

中島那奈子

ダンス研究、ドラマトゥルク。近年のプロジェクトに恵比寿映像祭 2017、「イヴォンヌ・レイナーを巡るパフォーマティヴ・エクシビジョン」。2017 年北米ドラマトゥルク協会エリオットヘイズ賞特別賞。