

Questions and Answers

簡単に自己紹介をお願いします。

吉田萌（以下萌）：私は美術家です。1998年にイタリアに渡り、ボローニャ美術アカデミーで絵画を学びました。卒業後もイタリアに残り作家活動を続け、ルカとは2006年に出会い、2009年からコラボレーションを始めました。それ以来、自分の活動と並行して彼のコンテンポラリーダンスやオペラ作品のために、ステージオブジェとしてのオリジナル作品を制作しています。また、2016年からは実験的なトータルシアターのいち形態として考案された人形劇の作品でもコラボレーションしています。2人とも文楽やジャワの伝統的な人形劇の世界、あるいはモーリス・メーテルリンクの戯曲の表現に強い興味を持っていますが、これらはすべてルカが教えてくれたものです。人間について深く象徴するこれらの世界に私は長年にわたってインスピレーションを受けてきました。ルカの舞台作品のためにいくつかのマリオネットを制作しましたが、それらは後にライブパフォーマンスを含む一連のインタラクティブ彫刻のプロジェクトへと発展しました。

ルカ・ヴェジエッティ（以下ルカ）：私は振付家、演出家として、ダンスからオペラ、人形劇、映像、美術館でのインスタレーションやパフォーマンスまで、さまざまな活動を展開しています。アジアの演劇、特に日本の演劇の伝統は長い間私の理想であり、包括的な演劇の形を目指すきっかけとなりました。

これらの異なる実践や研究は全体を形成し、また異文化への、共有できるものへの情熱を体現することで、私たちはより豊かになれます。

最近、萌に大いに刺激されドローイングや紙の作品にも取り組んでいますが、実は自らの長年の関心事でもあり、そして若い頃に母国イタリアのダンスとビジュアルアートの学校で学び、すでにある程度実践してきていることでもあります。

これまで演劇やダンスのプロジェクトではコラボレーションされてきましたが、今回一緒に展覧会をすることになったのはなぜですか？

萌：ルカは私のパートナーであると同時に、非常にユニークな芸術活動を行っている人でもあります。ですから日常生活の中には彼の影響が潜み、そして必然的に私の作品にも現れていると思います。ルカとのコラボレーションは毎回新しい視点と題材を与えてくれます。彼のリクエストはいつも挑戦に満ちていて、私の芸術的習慣を壊し、その時々限界に挑戦することにつながります。それはしばしば未知の森の奥深くへの旅のようなものです。ですからルカと私が舞台の領域だけでなく、アートギャラリーでもコラボレーションすることを思いついたのはごく自然なことでした。アートギャラリーで作品を発表することは私にとってはより身近なことですが、彼とコラボレーションすることで、いつもの自身の考え方や仕事の進め方とはまったく異なる、新しい要素を作品に取り入れることができるのではないかと、新鮮な気持ちで臨むことができました。

ルカ：萌と私は手を動かして何かを作りたいという欲求を共有しています。その欲求から、仲間と一緒に“手作りの映像や舞台作品”を作りだしてもいます。舞台芸術の分野で一緒に仕事することは、2人にとって様々

な面で刺激的であり、それぞれの活動で新しい道を開くことにもなっています。ですから、萌が言うとおりに、GALLERY TAGA 2 に新しい企画を提案するのはごく自然なことでした。私たちはより想像力を掻き立てるアートを、これまで一緒に行ってきたタイム・ベースドアート以外の方法で探っていくことが面白いのではないかと考えたのです。しかしながら本展の作品には時間という感覚が重要な役割を担っているのですが。

本展のテーマは何でしょうか。またタイトル「OLD FACES - for an imaginary action」が示唆するものを教えてください。

ルカ: この展覧会は、相互に関連する作品群を通じて、まだ創られていない演劇のビジョンを提示するものです。全体としては、動物世界と人間の複雑な祖先をめぐる想像上の舞台作品と、生命の夜明けを祝うパフォーマンスを示唆しています。本展は、その想像的でユートピア的な性質にもかかわらず、これまでの私の舞台芸術の研究と実践に根ざしたものです。タイトルの「OLD FACES」は、時間を超えた宇宙を内包する仮面の役割と意義に言及したものです。その形態と意味については萌に語ってもらいます。

萌: ルカから動物のマスクを使った架空の舞台の話を知ったとき、どの動物を使うかが鍵になると思いました。動物を選ぶにあたっては、その動物が人間的側面とどう関わっているかに注目しました。仮面は別のものになるための道具ですが、私は、私たちの中に隠された何か、我々の身体に潜む動物につながるような仮面を作りたいと思った。そのために日本の著名な解剖学者である三木成夫氏の著書『内臓とこころ』が大きな助けになりました。

この本の「胎内にみる四億年前の世界」という章に登場する3種の象徴的な動物を中心に7種の動物の7つのマスクを作りました。この章で三木氏は、ホルマリン漬けにした胎児標本の頭部を次々と切断し、その特徴を観察した経験を述べています。本にも書かれているように、三木氏は生物の個体発生は系統発生を繰り返すという問題に取り憑かれており、外から見ただけではわからない胎児の顔貌を観察したいと思いました。そしてわずか1週間という短期間で、胎児が変態していく様子を目の当たりにした興奮を解剖学者らしからぬ非常に詩的な表現で語っています。受胎32日目の胎児の顔には、4億年前の軟骨魚類の身体構造を残す深海ザメ、ラブカの顔立ちがあった。そして受胎35日目にはニュージーランドの限られた地域にしか生息しない2億年前の原始的な形質を残す爬虫類、ムカントカゲが、受胎36日目にはミツユビナマケモノが…、三木氏によれば数千万年の家系を誇る原始哺乳類の顔立ちがあったのです。

これらはすべて生きた化石と呼ばれるもので、まさに私たちの体の中に生きている象徴的な動物たちです。この本を読んで、動物の仮面を人間の原型、アーキタイプの仮面として見るという発想がうまれました。前述の3種がすべて脊椎動物であることから、「脊椎」というキーワードで他の動物を導き出し、共通の祖先、人間の身体の構造の原型を探ろうと思いました。

本展とテーマは、お2人にとってどのような意味を持ちますか？また、制作の過程で興味を持たれたことは何でしょうか。

萌: 私にとってマスクの制作はまったく新しい経験でした。この挑戦の難しさと奥深さにはとても意味があります。しかも、モデルとなったのは動物園や自然史博物館でもなかなかお目にかかれないような希少な動物たちです。主に書籍やインターネットからデータや画像を拾い、情報を再構築し、そこから生まれるインスピレー

ジョンをもとにマスクを制作していきました。

彫刻材料の塊を膝に乗せ、ぼんやりとした輪郭の動物の顔を見ながら作業していると、絶対的な他者であるはずの動物の造形を目指しながら、マスクの顔立ちがいつの間にか自分に似てきていることに気づきました。動物たちは私の手をすり抜けてどこかへ行ってしまい、私は生きた化石としての自画像を作っていたのです。

このことの象徴的な意味は非常に深く、視覚芸術の特殊な手法を拡張することもできる総合芸術としての舞台芸術にふさわしい、或るひとつの普遍性を指し示しているように思いました。

ルカ：芸術的創造に携わる者なら誰しも、思い描いたものと、その内なるプロセスの物質的な結果との緊張、すなわち想像と実現されるものの”あわい”の神聖さを知っています。視覚芸術が私の舞台の仕事にどれほど影響を与えてきたか、また、さまざまな芸術家の未完のプロジェクトにいかにか魅了され続けてきたかを考えると、時間、音、動きの中に従来存在するものに対する自身のビジョンを、一連の静止した芸術作品に置き換えることによってこの”あわい”を探求したいと思いました。

昔、黒澤明のドローイングを、そして最近ヴァーツラフ・ニジンスキーのノートに描いたドローイングのオリジナルを見たときの感動は大きな刺激となりました。この2人の伝説的な芸術家は、それぞれ異なる理由で、人生のある時期に彼らが得意とするメディア、つまり制作が複雑な映画と、芸術の中で最もはかないものである舞踊で、自分たちのビジョンの実現を阻まれたのです。いわば「仕事がない」状態であり、持っているのは紙と鉛筆、あるいは絵筆と絵具だけ。ただその時手にしていた唯一の手段である紙に描かれた彼らのビジョンの力強さは並外れたものでした。黒澤の場合、結局、紙の上で生まれた映画をいくつか作っていることを指摘しなければなりません。私はその爆発的なエネルギーを持ったドローイングが、彼独自の映画的ビジョンを生み出す触媒の役割を果たしたと想像したいと思います。

今回の展示作品、萌さんの仮面とルカさんのドローイングの鑑賞ポイントを教えてください。

萌：仮面の多くは、口から外を見るために作られています。背骨をキーワードに脊椎動物の形の起源をたどると、必然的に口とその周りの器官が大きな意味を持つことに気づきました。そのため仮面シリーズは祖先の動物たちとつながるものとして鑑賞していただければと思います。

具体的に7つの仮面については、まず脊椎動物の最も遠い親戚であるホヤがあります。ホヤは海底の岩などに固着して生活する生きたサイフォンで、上部に吸引口、側面に排出口があり、割れた壺やちぎられた腸のような形をしています。次に薄いピンク色のナメクジウオは、筆で1本の線を引いたような単純な形をしていて、口には細かい触手がついています。その他には、顎がなく舌に歯が生えているウナギのような脊索動物のヌタウナギ、先史時代のサメであるラブカ、第3の目を持つと言われる爬虫類のムカシトカゲ、体に苔が生えるほどゆっくり動くミツユビナマケモノ、ヒエロニムス・ボスの絵に出てくるネズミによく似たスunksがあります。

ルカ：今回のドローイングは、私が抱いたビジョンの最終結果であると同時に、その実現のためのオープンエンドなプロジェクトでもある、という2つの目的を現しています。

紙に描いた7枚は、動きの図、エネルギーのパターンでありながら、それぞれのマスクに対応する一連の舞台状況の視覚的な提案であるともいえます。これらは古い版画を支持体にして描いていますが、それら主に17～18世紀の人体解剖学的なイメージとの緊張関係を模索しながら、また支持体と制作に用いた素材の重なりとそ

の都度変化していく状況に直感的に導かれるようにして描いています。

大きなパネルの《Palimpsest for an imaginary theater》はオープンな構造で、ドラマとパフォーマンスの構造の概念的な骨格であると同時に、その関係を示唆する図、そしてドラマとパフォーマンスの構造を含む建築のグランドプランと立面図でもあります。この相互に関連する次元を表す線と形は、互いに交差することによって、新しい物理的、概念的な想像の空間を作り出します。また、タイトルが示すように、書かれた内容や描かれた内容が定期的に消去され、再び加筆されるものでもあります。

これらの作品はすべて、使用する素材に関しての萌の技術的な専門知識が大きく影響しています。

展覧会のコンセプトと構成はルカさんが担当されましたが、ポイントは何でしょうか。

ルカ：もちろん、作品自体のもつ空間性と美的な原理に従って構成しますが、展覧会は想像のためのツールであり、来場者は自分自身の直感的な論理によって、さまざまな作品を関連づけながら自由に鑑賞することができます。ただ、ひとつ提案するならば、大きなパネルのドローイングは、このプロジェクトの物理的、概念的な領域全体を示すことで、可能なつながりを示唆する一種の地図として見ることができます。すべての作品は細部にまでこだわって作られているので、ギャラリーの小さな空間が拡大鏡のように機能し、より大きな意味合いを持つのではと思います。

今回、お2人は初めて一緒に展覧会を開催されましたが、発見したことや今後の展望をお聞かせください。

萌：実際に使う、あるいは使ってもらうことを想定してモノをつくるということは、外の世界と私自身がどう関わりたいかを具体的に考えることです。これは表現の奥深いところで、使いこなすまでにかかる時間や、モノと操る人間のあいだで生じるであろう対話／モノローグも含まれます。

プロのダンサーが操作するマリオネットの制作を通じて、自分の身体性を色濃く反映したモノが、他者の身体性と組み合わせることで新たな表情を見せるという現象に触れました。これは私にとって最も神秘的で詩的な体験であり、操る側に新たな次元の何かをもたらしたのもあると思います。動物のマスクの制作でも、そのような事に出会えたらと思っています。

ルカ：この展覧会は、これまでとは異なる創造的なプロセスで—密かにいつも探求したいと願っていたかもしれませんが—、最終的には新しい目標をもたらしました。つまり、舞台芸術のビジョンを提案し、またよりよく理解するための控えめな方法として視覚芸術を作ることです。私は、主に口頭伝達によって存在する芸術形式の実践者であるため、実はこれまではほとんど正反対の原則を採用していました。つまり、掘んだビジョンを形にするためにメモを取ったり、デッサンを作成したりすることはほとんどなかったのです。萌と私は、リハーサル室と舞台、アトリエとギャラリーという、各自の仕事場が好きですが、機会があれば相手の雰囲気を楽しむことも楽しんできました。舞台芸術は本来共同作業であり、素材は演者の肉体的・精神的存在であり、ビジュアルアートはしばしばアトリエの内省的な孤独の中で構想され、制作されるものです。この展覧会のための作品づくりを通して、私たちは我々のイマジネーションを育てるために、両方の方法を体験することが必要であることに改めて気づいたのではないのでしょうか。