

contact Gonzo(コンタクト・ゴンゾ)／咲くやこの花インタビューvol.8

contact Gonzo(コンタクト・ゴンゾ)【平成 27 年度 美術部門[現代美術]】



昨年年末、中央公会堂で開かれた「咲くやこの花芸術祭 2016」で建築家や美術家、楽団らを集め『ゴンゾ 解体新書』を上演したパフォーマンス集団 contact Gonzo。一見こわもての男たちが即興的に相手をごつき合い、やられたらやり返し、強弱のある動きで空間を躍動させる。その姿は、クールで粗削りなダンスのようであり、今にも本気モードで泣き出しそうな子供のケンカのようにも見え、シュールな可笑しみを内包する。動画サイト「ユーチューブ」で知名度を上げ、今や国内外のダンスや美術のフェスティバルからお声がかかる注目の集団を率いるのが、主宰の塚原悠也さんだ。幼少期を海外で過ごし日本の大学院で美術史を修め、卒業後は劇場スタッフとしてダンスと関わり、気づけば表舞台へ。昨年 10 周年を迎えた contact Gonzo の活動を巡る話は、遊びを介した仕事論やパフォーマンス論、そして刺激と示唆に富んだ都市論へと拡大することに……。

©取材・文・撮影＝石橋法子

「僕らの発想が伝播することで、味わいのある都市に変化する可能性がある」(塚原)

昨年末の『ゴンゾ解体新書』では、ジャンルの違う作品に contact Gonz(以下、ゴンゾ)がダンスパフォーマンスで絡んでいく演出が印象的でした。一方、「咲くやこの花賞」は美術作家としての受賞でしたね。

例えば 2016 年の瀬戸内国際芸術祭では、島を 3DCG デジタルでモデリングして、その中をバイクが走るというレーシングゲームみたいなものを作りしました。舞台や展示、デジタル作品など、全然違うことを平行してやっているの、単純に舞台芸術家とは言えなくなっている。でも、肩書きはあやふやになった方が面白いなと。「咲くやこの花賞」も来年は舞踊、再来年は文芸とか、違う部門で3年連続受賞できたら凄いなどは妄想しています(笑)。

(笑)。また、去年は活動 10 周年の節目でもありました。

最初は『ゴンゾ解体新書』にも出てくれた垣尾優さんたちと 2、3 人で集まって、ボコボコとぶつかり合う感じでパフォーマンスという意識もなく、公演の機会をいただいたことで「じゃあ、何をしようか」と始まった感じですね。やっている最中に次にやりたいことが出てくるので、最近は溜まったアイデアを実現しようと僕を含むメンバーが新しいことに触手を伸ばしています。今までやってこなかったようなことにも敢えて「やろう！」と言ってみたり。そうすることで、集団の幅や可能性がどんどん広がっていく。何か足りなければ、他者の手を借りる必要があるねとか。異分野の人たちと一緒に仕事をする中で、彼らの働き方が見えてくるので、じゃあ次はこういう仕事ができるかもしれないとか。他者と対話することで接続部分の神経が広がるように、出来ることが広がってきた 10 年でした。特にここ 3、4 年はそのことを強く感じますね。



“道具箱”を広げると、この 10 年でどんな道具が揃いましたか。

一番最初は木材を扱いました。もともと維新派(松本雄吉が旗揚げした劇団)の屋台村の現場にバイトで入らせてもらっていて、美術の白藤(垂人)さんに丸のこぎりの使い方を教わったり、そこで足場のほぞを組むことを覚えたり。木材をミリ単位で切って組み合わせることもギリ出来ます(笑)。事務所も自分たちで改装したのですが、もとの構造には触らず、2階の床をぶち抜いて。新たに床を張り替えたり階段を作ったり、壁に漆喰を塗ったり。実際にやることで、次は木を使った作品を作れるようになるんです。作品としては、ゴムで物を飛ばす大きなカタパルト(射出機)を作りました。もとは子供たちのワークショップ用に投石機を作って、僕らのリュックとかをバンバン飛ばして段ボールの壁とかを破壊してました。

(笑)。塚原さんが考える、遊びとパフォーマンスの境目とは。



リスクというか、作品の中に遊びの部分を残すことで、乗り越えなアカンポイントが出てくる。以前すごい田舎の村の芸術祭に呼ばれた時は、眺めの良い美術館の窓から目の前に川が見えたので、じゃあ川を渡るパフォーマンスにしよう、筏(いかだ)から作り始めました。小柄なメンバーは流されそうになって「やばいっす！」とか言っているんですが、館内にはそんな僕らの声だけを無線で流して、鑑賞者はずっと離れた場所からその光景を眺めるという作品です(笑)。要するに実際の仕事を作るというか、リハーサルを重ねて確実に川を渡れますではなく、「頑張れば渡れる」という部分を残しておく。そうすることで、パフォーマンスの時にめっちゃ頑張らないといけないので。それが姿勢とか顔とか全部に表れると思うんですね。

目的としては、“本物”を見せることにあるのでしょうか？

基本的にはそうですね。僕らは舞台芸術の訓練は受けていないので演技ができない。それを前提で物事を考えないといけないので、実際に大変な状況を作るしかないという考え方です。小道具が倒れるとか、何かアクシデントが起こった瞬間にパフォーマーとしては試される部分があると思っています。なかったことにするのか、瞬間的に体を動かして対処するのか。僕は対応している瞬間に起こるブレが好きで、そういうところに注目していくことで、今のやり方につながってきました。



“ブレ”についてももう少しご説明いただくと？

もちろん、稽古を重ねて順調に進む作品の中にも良いものはたくさんあるけど、毎回全然違うことが起こる方がイキイキするというか、それは人間の本能として当たり前だと思うんですね。僕はハプニングという事故や驚きに対して、アドレナリンや反射神経みたいなものを出すことにやりがいを感じる。それは成功しても失敗しても、結果に関わらずあることだと思います。

確かに、演者のイキイキした状態は鑑賞者の目をとらえそうです。また、他の“道具”についてはいかがでしょう。



マガジンの編集とかですね。松見(拓也)くんは写真や映像などのテクニカルな部分が得意で、まさ(小林正和)くんは絵が上手いのでフライヤーや今着ているTシャツのデザインをしたり。三ヶ尻(敬悟)くんは、うちのマスコットキャラに近いのかな(笑)。彼も色々と見たり文章もたくさん読んでいる人なので、最近テキストを書いてもらったり、アイデアが実現しそうかどうか、現実的な判断をする人ですね。僕はできそうでできなさそうな所を提案する役。だいたいアイデアを練るときは一人で回転寿司屋に行きますね。

回転寿司屋ですか。

考えなくても物が流れ続ける環境が、脳にとっていいんです。科学的な根拠とかではなくて、僕の考えですが。エビ、サーモン…とか、めっちゃネタみてますね(笑)。でも結局は、移動中やご飯を作っていたり、日常の何気ない瞬間にパン！とひらめくので、それを隣の人にすぐしゃべるのが確実です。だいたいうちの奥さんなんですけど。「フィンランドの核シェルターで撮影するとかどう？」「いけるんちゃう」で、それは実際に通りました。



contact Gonzo のパフォーマンスを拝見すると、遊びの延長のようでありながらタイトルは哲学書からの引用だったり。一見対照的な「遊び」と「高尚さ」も、実はぐるっと輪にすれば表裏一体ほどに近かった、というようなイメージが浮かびます。

それはタイトルが複雑な状態が好きって言うのはありますけど、僕らは遊びのようなことの中にもある瞬間、崇高なものを目指している。そういう状態がポツポツと出て来てもいいだろうと。遊びって突き詰めると大ケガにもなりかねないですよ。例えば、サーフィンも遊びであるはずが、哲学的な生きざまになっている人がいたり、海の中で亡くなってしまう人もいます。あるいは、ねじを締めすぎるとパキン！と力の逃げ場が無くなって物体が割れてしまうように、社会の中でも”遊び”をもたせる領域が必要なんじゃないかとか。常に「遊びって何だろう？」って考えています。そういう意味では、芸術そのものが社会に対する遊びの部分を担ってる可能性が高いと思う。



社会における美術の役割ですか。

特に前衛的な芸術が、その領域を社会の中で切り拓いていっている可能性は十分にあると思います。だからこの仕事をしているというのはあるし、さっきの肩書きがあやふやなほうが良いという所もそこに繋がっている。要するに自分が何をしているのか分からない状態というのが常に並走していることによって、新しいアイデアが生まれて、自分たち自身が驚くようなことを来年やっているかもしれない。それを1、2年の経済的価値判断ではなく20年後ぐらいの社会に置き換えてみると、今では考えられないような発想を持った人が出て来たり、彼らが暮らせる独特の味わいのある都市に変化している可能性が出てくると思います。

まさか、20年後の都市の風景にまで話が及ぶとは思いませんでした！

僕らのパフォーマンスを見て「なんやあれ？」と思う人もいるだろうし、大阪の全市民の方が分かる表現ではないとこともよく分かります。でも、僕らみたいな発想が色々と伝播する可能性もあって。5年後にそれ

が電子機器を開発する人に影響を与えて、その人が作り出した何かが世界的に必要なものとされる可能性もある。それが都市と文化の可能性だと僕は思っている。それは料理人、技術者、公務員も同じかもしれませんが、(自分たちの活動が)都市のすべてに影響するはずだという考えでこの仕事をしています。多分それは僕ら一人ではなく、いろんなアーティストがお互いに影響を与えあって生まれる価値観であり、10年では難しい。20年ぐらいしてやっとちょっと変化が見えるもの、という気がするんですけどね。

「今は人工知能を持った”未来のメンバー”を作っているところです」(塚原)

色々な表現がある中で contact Gonzo の場合、身体をぶつけ合うという表現に行き着いた点もユニークです。



最初は、垣尾さんが「コンタクト・インプロビゼーション(重力を意識しつつパートナーと身体の接触を続けるデュエット形式が中心の即興パフォーマンス)」を試したいということから公演でやり始めて。コンタクト・インプロビゼーションって僕らからするととても柔らかい。それって本当に押してるの?とか、押してなくてもそれをサインに動くとかということだとは思んですけど。僕らはそこをもう少し改造しようと実際に抵抗したり、抵抗している人を殴ったらどうなるか試したり。それは反応を見ることが目的で、暴力とは別次元の話だと思っています。実際、最初は笑いながらやっていたし、自分たちが何をやっているのか分からなくなる瞬間があって、そういう熱ですよ。理性を保ったまま理性の淵までいけるのか、ということがすごく楽しかった。

塚原さんは、大学院卒業後に大谷燠さんがエグゼクティブ・ディレクターを務める NPO 法人「DANCE BOX」の活動に参加します。そこでの経験が、手探り状態から抜け出すきっかけの一つになったのでしょうか。

DANCE BOX にボランティアスタッフとして通うようになったのは、もともと舞踏やダンスに興味があったのと、アーティストと呼ばれる人に会ってみたかったから。アーティストって常に天才的な仕事をする人って

うイメージがあって、憧れの存在じゃないですか。そういう人たちがどんな仕事や判断、生き方をしているのか間近で見たくて。簡単に名乗れる肩書きでもないし、だからまさか自分がアーティストになれるなんて、そんな恐れ多いことはありませんぐらいの気持ちでしたね。

それが、どのようにして表舞台へ？

当時はダンスのワークショップとかも色々企画していたんですが、僕は恥ずかしくて参加できずいつも舞台袖から舞台を見ていました。だから、ゴンゾは僕にとってアーティストと対等に立つための方法の一つでもあったんです。垣尾さんはもともとダンサーとして舞台に立っていたので彼は問題ない。では、僕はどうするのか。

気になります！

ゴンゾは基本的にお客さんの方を向かない、舞台上にいる人と向き合うんですね。それはスポーツと仕組みが一緒で、僕もずっとサッカーなら20年ぐらいやっていたので、舞台上の人との関係を忙しくすることで、本来アーティストが観客とやり合う部分を無効にする、意識する暇を自分に与えないという考え方で、客席と語るのとはすごく技術がいることで、そこを素人の僕がやればボロしか出ないことは明らかだったので。だからゴンゾが素人でもできると言っているのはそこで、舞台芸術の訓練を受けていない人が舞台に立つための方法論なんです。



いまご自身がアーティストであるという認識はありますか？

どっちでもいいです。これは僕個人の考えですが、大阪なり関西の舞台芸術の世界がもっと目茶苦茶になればいいというのが根本にあって、それはスタッフやファンとして舞台と向き合ってきた10年以上前から思っていること。ゴンゾはそれを実験的に自分でやってみたプロジェクトでもあるんです。だから、何も恐れることなく無茶苦茶できる状態が常にあるし、そうあるべきだと思います。僕らの活動が少しでも何かしらの影響を与えることができ、面白い人や変な人が出て来たら良いなど。僕がアーティストなのかどうかは死んだ時に判断してもらえれば良いことですし、実際に僕らの活動を「アートじゃない」という人は国内外にいるのも事実です。でも、やってしまっていることには変わりないし、起こった出来事を否定はできないでしょっていうロジックでしかない。



“目茶苦茶に”とは、停滞ムードに一石を投じるようなイメージでしょうか。

そうですね、どこまでの何を疑うかということだと思うんですけど。もちろん色々な運動があるので活動の中でどんどん保守的になるのも全然ありだと思います。ただ一方で、劇場やダンスそのものを疑ってみる。疑う＝いらぬではなく、例えば劇場はなくても公演はできるか？なぜ劇場はあるのか？とか、反転する質問をどんどんし続ける。それによってアートの領域はもっと拡張できるはず。広げ過ぎると「そんなのダンスじゃない」という人は当然出てくるんですけど、そこでも「本当に？」と聞いてみる。ダンスの定義とか、結構ロジックで何とでもなる話ではあるんですけど。僕はダンスが好きだから、10年後自分が想像もし得なかった形や動きを見たいがためにやっているというのはありますね。他のメンバーは分かりませんが(笑)。

ところで、裏方としてアーティストと接したことで何か発見はありましたか？

うーん。当たり前なんですけどみんな必死ですよ。正直、天才じゃない人たちの方が多かった。僕は小さいころから天才に憧れていて、天才が何なのかもずっと考えていた。それは、サッカーとかしていると努力だけでは追い付かない何かがあって、一方で天才的と言われた選手が高校生ぐらいで消えて、まさかという選手が海外で活躍することも当然あって。スポーツと芸術ではまた価値判断が違うけど、舞台芸術の世界を10年以上見ていると続く人、続かない人がいるのは当然で、それは良し悪しの話じゃなくずっと続いてきたことなんだなと感じます。自分にもイマジネーションはあるし、ただ普通に生活している人が天才だという見方もあるべきで、天才って何なんだろうって。例えば、僕らはレコード店でパッケージされたCDを買うけど裏側に回ると、誰かが何かを作ろうと言うことから始まって、音を作る人、レコーディングする人がいる。そういう「作品が生まれる文化の裏側」を工場のネジ一本分まで見れたことが、裏方を経験して得た一番の財産かもしれないですね。



『ゴンゾ解体新書』も塚原さんの裏方としてのプロデュース力が活きた公演でしたね。

年齢的にもキャリア的にも上の方々が集まって面白がってくれたことは、僕らとしてもありがたかったですね。僕はアーティストにはなれないというのは、活動の初期段階で気づいていたので、ゴンゾは僕としても垣尾さんがもっと関西で脚光を浴びるべきだ、というプロデューサー視点で始めた所もあつたので、今も必要に応じて自分も出ているという感じです。『ゴンゾ解体新書』のような試みは初めてでしたが、シリーズ化できるなと思いました。

今までお話を伺ってきて、contact Gonzo は他者と他者を媒介していくような存在なのかもしれないですね。



グループ名の「gonzo」が「めちゃくちゃな」というスラングから来ているように、解釈は活動を観てくれた人それぞれにお願いするのが楽しいかなと。僕も大学生だった頃に今の自分が想像できなかったように、他者との対話により思いもよらなかったことになっていくのが面白い。常にそうありたいと思います。

ちなみに、20年後の未来にまで考えが及ぶのは、大学院で美術史を学んでいたことと関係がありますか？

いやー、単なるSF好きです(笑)。「インターステラー」「ブレードランナー」は繰り返しよく観る映画です。例えば、2045年に人工知能が人間を超えるかもしれないと言うシンギュラリティ(技術的特異点)とかもすごく好きで、そんな世界でダンスはどんなことが出来て、どんな役割を果たすのかを考えるのが面白い。文化と都市の関係を考えるようになったのはDANCE BOXの影響だと思います。そこで出会った企業や行政との関わり合いの中で、文化というものを都市の中でどうすべきか、アーティストにはどれだけのことができるのかを意識するようになった。僕らは大阪の町が好きなので、そこに住んでちゃんと仕事をしたい気持ちもある。この町でどう生きるのかは、諦めずに考え続けたいと思います。



10年後には contact Gonzo もロボットを新たなメンバーとして迎えているかもしれないですね。

今まさにそれを作ろうとしているところです(笑)。未来のメンバーはあまり動かず、彫刻としてビジュアル的に見せるつもりなんですけど。いま携帯で物体をあらゆる角度から写真に撮ると、パソコンで 3D データが作れるんですよ。さらに勉強すると、例えば自分の顔の型をとって動かすことができる。その動くアニメーションみたいなものに人工知能をつけたら、その人たちがどういう風に動き出すのかは、次にやりたいことのひとつですね。



★大阪名物を訊く！【私の、咲くやこの花賞】……

阪急「中津」駅の真下で60年ぐらい前からやっている飲み屋「いこい」です。20歳ぐらいから通っていて、海外のアーティストやキュレーターなどゲストはみんなそこへ連れていきます。勝手にやってる感じとか（笑）、そういう住みやすさがある北区とか中津は特に好きですね。いわゆる大阪というとコテコテの文脈に引っ張られがちですが、僕は吹田のニュータウン歴が長かったので、コテコテじゃない大阪も語っていきたいなと。ゴンゾはそういうところにも繋がっているような気がします。