

日本コンテンポラリーダンス界の最前衛を切り拓いてきた、
大橋可也 & ダンサーズ。
2010年『春の祭典』以来、
3年ぶりにシアタートラムに登場する新作は、
日本SF界を代表する作家、
飛浩隆による小説『グラン・ヴァカンス 廃園の天使 I』のダンス作品化に挑みます。
圧倒的な現実の前にアートの存在価値が問われる今、
SFという虚構の力によって描かれる「人間のかたち」とは——。

大橋可也 & ダンサーが、この小説を「ダンス」にすると聞いたとき、一瞬啞然となった。
だが暫しの熟考の後、これは驚くべきマッチングだと感嘆した。
大橋可也のダンサーたちは、「数値海岸」に棲むAIたちと、もともとそっくりなのである。
だからこれは、ほとんど運命的と呼んでもいい遭遇なのだ。

佐々木敦（批評家・早稲田大学教授）

日本ダンス界の最前衛、大橋可也 & ダンサー
ゼロ年代SFの傑作に挑む！

グラン・ ヴァカンス

飛浩隆『グラン・ヴァカンス 廃園の天使 I』（早川書房）より

Les Grandes Vacances

2013年7月5日—7月7日

会場：シアタートラム

振付・構成・演出：大橋可也

音楽：大谷能生、伊藤匠、船橋陽

ドラマトゥルク：長島確

クリティカルアドバイザー：佐々木敦

鼎談 佐々木敦（批評家・早稲田大学教授）
× 藤田直哉（SF・文芸評論家）
× 大橋可也（振付家・大橋可也 & ダンサー芸術監督）

“不気味の谷”を突き進む —『グラン・ヴァカンス』の小説とダンスをめぐって—

AIの振る舞いと、
大橋可也のダンサーの近似性

大橋 まずは佐々木さんから公演に寄せてくださった推薦文の中で触れている、大橋可也のダンサーと、小説『グラン・ヴァカンス』の「数値海岸」に棲むAI（アーティフィシャル・インテリジェンス／人口知能）たちの近似性について、議論をはじめたいのですが、僕も漠然とは、ダンサーとAIの在り方は似ていると思っていたので、だからこそ今回この小説をモチーフに取り組んでいるのですが、それって具体的にはどういったことなのかと。 佐々木 なぜ大橋可也が、飛浩隆のSF小説『グラン・ヴァカンス』をダンスにすることを想い付いたのか、最初にこのお話を聞いた時に非常に驚きがあったのと同じに、なるほどな、という直感もあった。両者はそもそも似ているんじゃないかなと思ったんです。「グラン・ヴァカンス」という作品の設定は、ヨンヒュータのプログラムの世界の中の「数値海岸」というリゾート地がやって、そこにAIたちが居る。その仮想空間でゲスト呼ばれる人間たちが自分の欲望を満たしていくわけだけれども、突然ゲストの訪問が途絶え、AIは打ち捨てられた状態でずっと動いている。外側からアラセスされることが無い状態のまま、プログラムだけが駆動している。この脚譲を始めた前に30分くらいのシーンを見せてもらって、大橋可也 & ダンサーが新しいことに取り組んでいるように見える部分と、これまでの作品の連續性の上にあると感じた部分の両方がありました。以前大橋さんとお話しした時に、今回は「解説」を一つのキーワードにしていると言っていた。大橋さんの振付は、言葉にする、凝固とか、緊張とか、振動とか、癒やしみたいなキーワードに入るのかなと思う。それは大橋さんが舞踏から受け継いだ要素を、燃えに発展させていく中で見つけ出してきた、身体の在り方だと想うんです。その不動の動きや、動いてなかったものが急に動き出すとか、あるいは動いているものが急に止まるとか。ある意味ではすごくシンプルなんだけれども、そうした身体の動きかしさ／在り方を、ソフトウェアの中でプログラムが駆動しているさま、「グラン・ヴァカンス」におけるAIの様子とか、はまとそのままでコールとして振えることが出来る部分があると思うんです。かたや身体でアナログなものであり、かたやデジタルそのものだけれど、そんな二項対立を一回キックセルしてしまうと、実はそこで起きている運動と実感のありさまは、実はほとんど同じもののような感じでくるんです。ソフトウェアだってフリーである、止めようとしても動き続けたり、暴走したり、クッションするなどして、ソフトウェアが、人間にとての有用性を果たすのではない形で動いた時に出てくる様相が、小説『グラン・ヴァカンス』の一つの側面を成しているのだすると、それとダンサーの身体の使い方や様態は、非常に似たものに見えてくる。『グラン・ヴァカンス』のAIの駆動が、可視化して生身の身体として目の前にあるような感じがしてくるんです。この作品の構想について最初に伺った時に、そういう意味での類似性があるんじゃないかと推理もいたし、稽古を見て、その確信はより強くなりました。

大橋 今ソフトウェアという言葉が出来ましたが、僕自身は振付家である一方、ソフトウェアのエンジニアでもあって、僕たちの行動は、それ自体プログラミングされたものなんじゃないかということを感じています。それは感覚的なものですが、『グラン・ヴァカンス』に出てくる世界も、目的性を失ってしまったソフトウェアが、プログラミングされたまま動いている。ただその中にはバグもあるだろうし、クラッシュすることもあるだろう。そういう中でまさしくこれは僕たち自身ではないかと思うとともに、僕が取り組んでいる振付というのは、ある意味無益なプログラミング=振付をダンサーの身体にインストールして、それがダンサーの身体の中で自律的に動いていく。そういう振付を目指しています。『グラン・ヴァカンス』を読みた時に、そういう点で何か近しいものがあったというのが、僕が受けた印象でした。

藤田 「グラン・ヴァカンス」をダンス化すると最初にお聞きして、AIであり仮想空間の話しから、身体表現には向いていないんじゃないか、とまで思いました。仮想空間の中で、身体がバラバラになったり人間同士が繋がり合ったりするのを、どう表現していくのであろうかと、非常に期待して想像しながら見ました。『グラン・ヴァカンス』の小説版と、稽古で二回見させて頂いたダンス版を比べると、似ている部分と似ていない部分があると思ったんです。まず似ていない方は、基本的なことではあります、小説を読んでる時や仮想空間に接する時は、自分の身体は存在しないし、そこ人が本当に居るわけじゃない。そこにある自分の身体も、相手から見返されないわけです。でもダンス版では、生身の人間が居る、動く、足音もする、振動もする、風も来る、近くに寄って来たりする時の迫力がある。更に自分自身が身体を持ってそこに居るわけで、例えばダンサーがクンクンしたりして嗅覚を感じさせるシーンがあるんですが、制汗剤を塗り忘れたんじゃないとか（笑）、自分の身体を意識させられるようなサディスティックな部分がある。やっぱそこは小説とは全然違っていて、小説版では仮想空間に来るゲスト=人間は、AIに対してサディスティックな欲望を満たすために好き勝手なことをしている存在であって、読むという行為を行う読者もゲストに類比的な存在です。身体的に相手から何かされることがないだろという安心感があるわけです。でもダンス版を見る観客って、サディスティックなことをする側じゃなく、むしろされる側であるような興奮を受けます。先ほどの嗅覚のシーンもそうですが、毛虫をはらうような動作とか、ちょっと指をさすとか、いろんな動作をダンサーがする度に、自分の記憶を喚起させられて、意識や感情が動かされるんですね。何かに操作され、何かが勝手にインストールされてハッキングされてしまうような感覚がある。空気や「場」自体に、インターネットではないネットワークみたいなものが実在していることを意識化させ、可視化させるところは、非常に『グラン・ヴァカンス』と似ている側面があるなと思いました。

佐々木 それは実際の公演でも、観客とステージの間で常に起きていることですね。

大橋 この小説の解説では、読者はゲストという位置

主催：一般社団法人大橋可也 & ダンサー

提携：公益財団法人せたがや文化財団・世田谷パブリックシアター

後援：世田谷区

助成：アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）ARTS COUNCIL TOKYO

協力：公益財団法人セゾン文化財団、株式会社早川書房

感謝：おぎゅう行政書士事務所