

第6回 おんかつアウトリーチカフェ 報告書

2015年10月20日 於：地域創造会議室

ゲストスピーカー：山田うん氏（ダンス）

進行：児玉真氏（地域創造プロデューサー）

今回は、アウトリーチカフェ初めての試みとして、ダン活のアーティストがゲストスピーカーとして迎えられた。今回のゲスト山田うん氏は、地域創造のダン活事業最初期から活躍しているダンサーである。ダンスと音楽に共通することや考え方の違いなどがあるのか、他分野の視点からお話いただいた。

「案外、馬耳東風である」

（導入として、参加者それぞれがペアになって隣の人に自己紹介をするところからスタート。生まれてから今までの自分の人生を、1分間で相手に話すと同時に、相手の自己紹介も聴く。1分間が経過したら、全体の前で相手を他己紹介するのだが、誰かの音を聴きながらアウトプットすることに慣れているはずの音楽家にとっても、自分のことを話しながら同時に相手の説明を聴くことに苦戦していた。実は、単に自己紹介や他己紹介が目的ではなく、「一生懸命聴こうと思っても、自分の言いたいことも言いたいのが入ってこない感覚」を体感してほしいという狙いがあった。）

特に強い興味があるわけではない情報は、実は馬耳東風なことが多く、相手には届いていない。クラシック音楽やダンスをこれだけ頑張ってきたのだ、とどんなに言ったところで、人々はそれぞれの生活に追われており、残念ながら伝わっていないことが多い。このように、自分たち芸術家の置かれている現実は厳しいものである。音楽家も、たくさんの厳しい訓練をし、音楽の生活にどっぷりと浸かって、それ相応の生活が保証されて良いくらいの努力をしてきていると思うが、それでも大変な状況に置かれており、日本を拠点に活動するアーティストはダンサーも含めほとんど全員そうだと思う。

「仕事にならない仕事」

（うん氏のダンス活動の紹介を youtube の映像で紹介。作品「十三夜」／「七つの大罪」）

ダンサーたちは、ほぼ毎日練習して振り覚える。ダンスカンパニーの所属メンバーは17人だが、月給は出せないでパフォーマンス料をお支払いする形で運営している。アカデミックにダンスを勉強した人はメンバーの約半数で、バレエ出身者をはじめ、陸上部、ストリートダンス、和太鼓奏者など多岐にわたる分野から集まっている。自分は振り付けをしたり、舞台に

立ったり、音楽家とコラボすることもある。このようなダンスカンパニーの公演活動は、一番力を入れてやっている「仕事にならない仕事」。これがダンサーとして一番やりたいメインの公演活動だが、運営はなかなか難しい。

「地域創造との出会いと悩み」

10年前、地域創造のダン活ができあがり、初めて申し込みをする際には悩んだ。何を悩んだのかというと、ダン活は（おん活もそうだが）基本的には公共ホール、つまり地域や地方の自治体のグレードアップやブラッシュアップのための事業である。つまり、いわゆる地域を創造するための企画であり、アーティストのための支援事業ではない。それに対して自分がどれくらいモチベーションを保てるか、実は最初に少し悩むところだった。ビデオで紹介したような公演作品を、もっと自分でつくりたい、色々な音楽家と仕事をしたい、自分がまだ見たことのないような世界をつくりあげたいという（音楽家の皆さんもそういう気持ちがいっぱいあると思うが）そういう気持ちで満ち溢れていたもので、地域の活性化はあまりそれに関係ないという気持ちがあった。

「過酷な活動」

悩みはしたものの、反面これは良いチャンスになるかもしれないと思って飛び込んでみた。しかし蓋をあけてみると、これは非常に過酷な内容だった。午前中は小学校、午後には中学校、夜は一般の市民向けのワークショップと連続して行なうので、一日目で既に疲労困憊。それが、二日目も三日目も四日目も続き、どんどんげっそりと衰弱していく。最終日公演をキャンセルしたくなるくらいに弱り切った状態で、自分が一番やりたかったはずの舞台をやる気力さえなかった。その時、こういう事業をやることで、一体これはどうなるのか、何があるのか、という疑問が生じると共に、一週間やっていく中で自分が感じたことのない何かを感じたのも事実である。

「ダンスを広めたいわけでも、ファンを増やしたいわけでもない」

例えば小学校や中学校に行き、ダンスと一緒にやる子どもたちが何か違う形に触れ、ちょっと新鮮な空気にあたることで、はっきりとはよく分からないが「空気が動いたような感触」があった。そういうことを毎日やっけていながらダン活を終えたが、その時にふと気づいたのは、自分は子どもにダンスを教えたいわけでもない、ダンスそのものを広めたいわけでもない、自分のファンを増やすことではない。そのことに、実は本当の面白みがあるということに気付き始めた。ただ自分が得をすることや自分のファンが増えることはそんなに面白いことではない。自分がすごく面白いと思えたのは、その見たこともない感じで新しい空気が動く感じ。子ども

たちにダンスそのものを好きになってもらおうというわけではなく、ダンスに触れることでその人の新しい気持ちがふつふつと湧いたり、そのことで今まで何かできなかったことが少しできるきっかけになったり、そういったエネルギーの源になれば良いと思った。そこには、ダンス人口やファンを増やそうということではない何かが生まれてくる。それがとても面白いと思った。

「変化の連鎖」

そのような活動をしていくうちに再訪を依頼されるようになり、自然とダン活のリピーターが増えていった。それは嬉しいことだが、大変なことがリピートされるため、体力的にも精神的にも自分がモンスターのようにタフにならないといけない。おん活も同じだと思うが、体力がないととてもやりこなせない。体力も精神も無茶をできるようになるしかないと行き着いた。また、仲間を増やしていき、ダン活に他のダンサーを連れて行くようにもした。ダンサーたちは知らない現場に触れていくことで、「こんな風に子どもの目が変わるんだ」、「おばちゃんってここまで元気になれるんだ」、「おじさん凄いね」というような瞬間に出会い、何かはっきりしたものが分かるわけではないが、ダンサーたち自身も変わっていく。そのうちにホールの担当者も変わっていく。地元の人も少しずつ変わっていく。それが10年を経て結果としてダン活で一番面白かったことではないか。その状態に身を投じてくれたダンサーたちが一つの舞台をつくりあげる体力と精神力をもつようになったことや、地方の担当者たちがアイドル公演ではない公演をやろうという気になってサポートしてくれたことは、大きな成果だと思う。

「地域創造のダン活で得たこと」

初めてダンスに触れた市民、例えば普通のおばさんたちが、プロのダンスカンパニーをつかってしまったり、彼らが自分たちのお金を集めてダンスカンパニーを招聘してくれたり、市民のサポーターがはっきりとした団体に成長していった事例も実は沢山ある。それは10年が経過してやっと振り返ることができる話。最初は自分のやったことが即結果として出ないと苛々したりやる気がなくなることが多いと思うが、すぐ出る結果ではないものがどれだけ大きいか、そのことを今になってようやく理解した。それが地域創造のダン活で得た一番大切なことだと思う。

「いま生まれたかのように、ひとつの音楽を奏でるように」

例えば、《春の祭典》を踊るためには相当なエネルギーを使う。1ヶ月ほぼ毎日練習し、最大心拍数を越えてからハーフマラソンを走るぐらいの心肺機能を必要とする。練習をしないと衰えてしまうので、辛い練習に毎日耐えている。制作は、まず音楽を理解するためのスコア読み

から始める。どういう風に作品をつくるか、自分なりにアナライズをして振り付けを考える。ダンサーたちには全ての音を聴いてもらいたいので楽譜の読み方から教え、楽器の音のこの時に右足のステップを合わせなければいけないというような細かい振り付けをしていく。生演奏の場合は、スコアのめくり方まで決めておく。

そのような作品作りの環境とワークショップは相反するようなアウトプットだが、両方とも場をつくる意味では同じ。今生まれたかのように全部つくるという方法は同じクオリティーである。ワークショップで悲惨な状況に立たされることもあり、例えば学級崩壊のクラスで誰も来ないようなアウトリーチもあった。怖すぎる先生の一言が、子どもの自由な発想を壊してしまうこともあった。ただし、そういった悲劇も「自分が選んだ」と思えば、自体が好転するよう感じられる。「悲惨な目に合ってしまった」と一回でも受け身で考えてしまうと、事態は悪化する一方である。どんなに嫌な状況でも自分が作ってきている、今は辛くても次に山場が来るといのように、まるで一つの音楽を奏できるように場をつくっていく。

「ワークショップの方法と極意」

三日間という限られた時間で、まずは導入が肝心。相手を「すごいね」とひたすら褒めてのばす。初めて飛び込んでいく現場の中で、人間関係もできていないところは怖い。まずは来ただけで「ブラボー！」と言いたい。そして、参加者には良いところを必ず1日1個伝える。良いことを発見していく力が必要で、その人がまだできていないことでも、「できそうだよ」とちょっと上げ底して先に褒めることもある。例えば、すぐに下を向いてしまう人には「前向いた時すごく綺麗！」と言うと前を向くようになる。「前向かなきゃダメだよ」というと向かない。あたかも自分で勝手に気付いてそうやれたように思わせることがポイント。教わったと思わせないように、自分たちで勝手に成長したと思わせるとうまくいく。「みんなすごい！私何もしないのに」と褒めれば本当にそうなる。そのうちに頼んでいないようなことも工夫し、自分たちで輝き始める。このように参加者に自立をさせるように仕向けていくことを心がけている。

一日目はワーッと楽しい踊りをやる。二日目は少しか舞台でやるものの要素を混ぜたことを織り込む。三日目は実は本番でやるものを仕込んでおく。ただし、最初から「さあ舞台に立つからね、今から練習するからね」というアナウンスはせず、まるで皆と一緒に偶然作り上げたもののように仕上げる。内容は、かなり即興的な要素も多いが知らない間に皆経験したことばかり。そして、午前中にリハをして本番という流れになる。

方法は、真似をしていけば大丈夫という形にしておいて、多少違ってOKを出していく。それが自然と整っていくもので、皆自分から気づき始める。本人が気付いた時に初めて、「そうだね、そこをもっとこうやった方が格好良いね」と助言し、その繰り返しで勝手に揃っていく。ダン活はおん活より少し日数が多いので、そのように深めていくことも可能になる。

「公演の内容はどのようなものか」

大体は2本立てのプログラムでつくる。お金を払って鑑賞できる部分と参加して面白い部分の両方にすると良い。参加型は、舞台上でやることもあれば、客席で踊ってもらうこともある。また、参加型プログラムには良い効果があり、知り合いや関係者が出ていると観客動員にもつながる。そのため、前半が市民参加型で後半は公演形式という形は継続的に行なっている。そのように続けてきたところ、知らない間に普通の公演を見に来る人も増え、その土地以外でも追いかけて見に来てくれるようになった。

参加型は、音楽でいえば合唱に似ているのではないか。誰でもすぐにできることで、多少音がずれていても恥ずかしくなく、声が小さくても大丈夫、一人では恥ずかしいけれど紛れているなら平気という心理で臨むことができる。

「地元の芸能とのコラボ」

地方公演では、地元の神楽とイベントをやったり、地元の子どもたちと踊ったりすることもあった。それらは一番やりたい創作活動ではないが、地元の方々がまず喜ぶこと、目の前の人を喜ばせることを考えないとその先にいかない。地元の力を活用し、本当は普段依頼しているピアニストの方が良くても、敢えてその土地のピアニストに頼むなど、自分たちの活動に少し入ってもらえる地元アーティストとのネットワークを築くことは面白い活動につながる。

「僕たちは土の人、山田さんは風の人」

自分たちは県のお金で呼ばれるが、そうすると「なぜ地元の神楽にお金をくれないで、よその山田うんなんて呼んでくるのか？」と面白くなく思う人たちが出てくる。そういう方々の中に入っていくことは大変だが、最初の年は、神楽のための舞台をシャベルでつくりとか、地元の人達との交流を大切にした。するとだんだん彼らも変わってきた。神楽は土地の人で行なうものだから移動ができない。皆それぞれの生活があり、それがあからこそ神楽ができています。ただし、やはり外から台風のような風がほしいと感じるらしい。そこで彼らに「僕たちは土の人、山田さんは風の人」と言われた。自分たちが知らないもの、テレビでもネットでも目に見えないものを、外からもってきてほしいと言ってくれた。それを地元の人から聞けるのには三年かかった。強力で強烈な地元人とのネットワークができると、新しい展開がはじまり、神楽の稽古に参加させてもらえたり、本当は神聖なものでアレンジなどしてはいけないのに、これを使って良いよと遊ばせてくれたりした。まるで、段々とピントが合ってくるように、少しずつ自分たちの行ったところがつながりを持ち、お互いにとって新しい現場になっていくと素晴らしいものが出てくる。

自分たちのジャンルしか見ていないことは、ある意味で弱さであり、様々な表現活動を受け入れるべき。地元に住みながら表現活動をしている人たちの気持ちは、世界中をまわってきている自分たちとほとんど変わらず、どちらも尊敬できること。同じ何かを極めている人間なのだということに、地域の人達に会うと改めて気がつく。

「音楽の可能性とエネルギーの共鳴」

他分野とのコラボレーションによってお互いの良さが生まれるので、音楽も、様々な場所や人と絡んでもっと多方面から聞こえてこないかと思う。音楽について分からないことも多く、クラシックバレエをやっている人もクラシック音楽はわからないという人も多くいる。しかし、彼らにも膨大な音楽を聞かせると好みが変わるようになってきたり、今までヒップホップしか好まなかった子どもにクラシックを聞かせると大ファンになったり、音楽の力には多くの可能性があると思う。「これが音楽だよ」と聞かせるだけじゃなく、何かとセットだとインパクトがあり、今まで届かなかった人にも届くかもしれない。もちろんダンスの人たちももっと音楽を学ぶべきで、これからも様々な分野でエネルギーの共鳴が起こっていくと良いと思う。

(記録：田辺沙保里)