

## ドレイ・ワーペナー:インタビューテキスト

インタビュアー＝佐々木友紀・山崎ナナ

テキスト起こし＝佐々木友紀

ドレイ・ワーペナーは、テントを素材として、日常生活の中で必要とする「場」を人々に提供している。それは、世の中の必然的な状況を作り出す事によって、人間のリサーチを試みているのである。また、実用性の高い作品にする事によって、人々のアートに対する恐怖心を和らげようという、彼の優しさでもある。私がドレイと会ったのは12月1日で、このインタビューも早々に行われた。作品の写真と[Puddles] スタッフ内でのうわさでしか、彼自身の姿を想像出来なかったのだが、会ってみてからもその印象は変わらず、多様な才能を持ち、行動派で、奔放な性格の上、実際の歳とはそぐわないかわいらしきで、とても好印象だった。インタビューは、12月6日に、彼が制作しているギャラリー・サージで行われた。

\_\_\_\_\_ドレイが美術を始めるきっかけはなんだったのですか？

まず、基本的なきっかけになった事は、お父さんの友達の家に行った時に、その人は画家だったのだけれども、その人から絵って言うものはどういうものか教えてもらった事。それがきっかけになって、若い頃から絵を描きたいと思った。どうしてそれが自分にとって重要だったかという、自分の家族がかなり宗教的に厳しくて、そういう環境の中だとなかなか自由になれるって事が無い。いろんな事で規制がされる。その規制から外れるために、自分のエクスプレッションができる環境っていうのをアートの方に求めた。かなり若い頃から自分はこのアートって言うものでその自由をつかもうとした。

\_\_\_\_\_ドレイはピアノも弾くけど、ピアノも自由を求めて弾いているのですか？

ピアノはちょっと違う。生まれた頃からやピアノをやられていたこともあって、その頃はクラシックとかをやられていたから、自分としてはまだ制限付きの音楽の勉強みたいなものだった。だけど今は、ピアノも自分の自由を得るための道具のひとつになっている。今でもクラシックを弾くんだけど、考え方が変わった。昔は「やらされている」「こんな面白くないもの」っていう感じだったんだけど、今はクラシック音楽に対する考え方が変わって、もっと自由に出来るようになった。

\_\_\_\_\_クラシック音楽でも自分を解放できるようになって来た事と、美術を勉強してきたこととはなにか関係はありますか？

あると思う。去年、自分のピアノを家からスタジオに持って来たんだけど、自分の家にあるときは一日5分間ぐらいしか弾けなかったけど、スタジオに持ってくる事でコンサートなどがスタジオで出来るようになった。音楽は、人の直接的感情を刺激するものだし、そうやって音楽を与えるのと、音楽を聴いてもらえる、という環境が、今のテントプロジェクトにも関連している。音楽っていう形の楽譜上にある言葉なのか、テントって言う形の、立体物としての言葉なのかっていう、言語の世界が違う以外は“giving & receiving”の関係って言うのは同じ事。

\_\_\_\_\_今、テントプロジェクトでは“giving & receiving”という形だけれど、テントに移る前の、彫刻を作っていたときはどうだったのですか？

この考え自体、過去1年間ぐらいで出てきたアイデアだから、まあ、関係ないとはいえないけど。彫刻に対しては、“giving & receiving”っていうよりは、簡単に言うと「見る人、見られるもの」っていう関係だから、ちょっと今の考え方とは違う。彫刻に自分が何を求めたかって言うと、その形とか、大きさとかを使って、人々に見る経験としてそれを与えていきたい。例えば、彫刻に入る、とか、中に入れて見るとか、それでもまだ、制限された世界で、「見る見られる」っていう関係は、彫刻って言うミディアムを使ってしまうと壊せない。それでだんだんテントプロジェクトみたいに、ただ「物と見る人」って言う関係よりも、ファンクショナルリティーも出てくるし、その中に入っている人同士の「場」っていうエレメントも出てくる。それがテントに移ったきっかけ。彫刻に対する限度って言うのを超えるために、このテントプロジェクトができた。テントって言うのは、人を招き入れる性質がある。招き入れるって言うのと、また、中に入れる、外からじゃなくて、中からも見れる。そういう事がテントの特徴であって、自分の求めてきたところが見つかった。“GIVING & RECEIVING”って言う考え方は、さっきもいったとおり、去年ぐらいから考え始めてたことで、花屋のスタンドのプロジェクトを見てもらったらわかるけど、花屋があって、テントはその上にかぶさってる。そこで、花を誰かに売る、誰かにあげるって言う行動を起こすコンテクストを作り上げている。そういう風に、何かが起こりうる環境、場を作り上げることが、今、テントプロジェクトで考えてることで、今回の日本でやるプロジェクトでもそこに重点を置いている。来年からの新しいプロジェクトでは、もっと感情的問題を踏まえた上でのテントを考えている。この感情を踏まえたテントって言うのは、例えば、葬式に使う死んだ人のためのテントとか、女の人が子供を産むときに使うテントとか。そういう風に、感情的なイベントが起きる場所を包み込むような、そのためのテント。テントだけじゃなくて、生むって言うこと自体の中にも“GIVING & RECEIVING”がある。

始めは絵に刺激されたって言っていたけど、彫刻に移ったきっかけはなんですか絵を描いていたのが10代のころで、当時の彫刻の教育っていうのは、職人的要素が強くて、例えば、何かを作れだとか、ウサギの形を作れだとか、車の形を作れだとか、そういう形だったので、それが、表現の自由につながると思わなかった。だから絵画をずっと続けてきたんだけど、アカデミーに入ってから出会った彫刻っていうのは、そういう今まで自分が思っていたのとはぜんぜん違う、自由な彫刻に出会うことができ、アカデミーに入って1年で彫刻に変えた。

今聞いていると、だんだん付加されていっている。表現しているものが、「見る見られる」というところから入ってやり取りが行われているし、そして今度は感情のやり取りがある。その中で増えているものはそういうものだとするなら、逆に減っていっているものは何かありますか？

自分としては、何か増えているとか減っているとか言う考えはなくて、もっといろいろなエレメントがぶつかり合っているって言うのが自分の考え方で、例えば、建築適要素だとか、彫刻適要素だとか、そういうものがまとまってきた。だから、何かが増えたり減ったりとかじゃなくて、元々あったものに、いろいろな要素を取り入れてるって言う形で、例えば、コーヒーショップのプロジェクトでも、自分がテントの中に入ってもらいたい。でも入ってくる人は、テントに入りたくて入ってるのではなくて、コーヒーが飲めるから、コーヒーを飲むために入ってくる。そういう必要性みたいなものを作ってあげているだけ。コンテキストのための必要性、または入ってほしいから、入れるような環境を作りだしてというだけであって、別に彫刻であるか、とか、建築であるかとか、何か考え方が増えたり減ったりとかではない。また、生活をするって事が重要で、生活をするって事は何か増えたり減ったりするってよりは、変わっていく、変化していく世界であり、または移動していく世界だ。そういう事を表現するためにやっているから、何か増えたり減ったりとかではないだろう。自分が呼んでるのは、絶対的な必要性って言うことで、人々はテントに入りたくてとかそういう事ではなくて、それを美術作品として入りたくてじゃなくて、新聞を読みたいから入りたくて、とか、コーヒーを飲みたいから入る、それは日常生活の中にある必要性であって、そのパッケージを提供している。

それで何を表現しているのですか？

自分が何か求めているとか、何か表現したいとかじゃない。何を自分がしてるかという、人に対して勉強しているだけであって、自分は今、人間が、集団の中でどういう行動をするか、とか、なぜ人間同士で戦わなきゃいけないのかとか、そういう事に対してまだ分からない。わからないからいろんなシチュエーションを作って、そこで人がどういう行動をするか見ることによって、自分の勉強のためにやっている。簡単に言えば、文化人類学的な、自分にとってはリサーチだと言うことが、自分の作品に求めていることであって、自分が考えるところ、ディレクター、人が会うための場所を作るディレクターみたいなことをやっている。これの面白さって言うのは、例えば、新聞のやつで、人は同じいすに座って囲む環境を作っている。でも、いろいろなことをダイレクションしたけど、人って言うのはわからないもので、いろいろな自分の考えなかったことをやったりする。例えば、テントの中に座って、その人自身が彫刻の一部になるような格好をしたり、そういう、自分が考えもしなかったことが起こる楽しさ、面白さがある。

その「場」を作るために、テントって言う素材を選んだのはなぜ？彫刻をやっていたときみたいに、木でもできると思うのだけど。

テントって言うのは、世界中どこでもわかってくれる。モンゴルでも日本でも、テントって言うのは見るだけでわかる。世界中で通用する言語って言うことが第一。これがまあ、一番重要な、テントの持つクオリティーとして自分が求めている。それと同時に、前の作品でテントスコルプチャー、テントを使った彫刻を作ったときに、テントのマテリアル、まあ、光の当たり方、簡単に形が作れる、そういう要素、フレームの周りになんかを張ってっていうそういう、彫刻的素材的要素としても面白いって言うのが、二つ目の小さな理由。それから、テントの中に入った人の気持ち、ホーミーな感じ、安全なところに入ったって言う感覚を与える、そういうクオリティーもあるから、それでテントを使っている。

それはドレイのやさしさ、美術に対する恐怖心を和らげるために、きっかけをあたえるためにやっているの？

それはいい質問だと思います。簡単なフォーミュラーにしてしまうと、自分は人のために作品を作るところに向かっている。アートに向かっているわけではない。それをするためには、自分は何から何まで、使えるものはすべて使う。とかそういうものは超えて、なんでも使う。でも、自分の作品っていうのはまだその、美術史全体を考えたら、まだその中に属している。いろんなこと、アカデミーで学んだことも、まだ自分の中に反映しているのもわかるし、ということは、全体の美術史の中の一部であるけれども、人に向かうって言う姿勢に対してが、自分の考えているところ。例えば、シャワーテントをグループ展みたいなものを美術館でやったプロジェクトなんだけれども、お客さんが、いろんな作品を見て疲れたら、まあ、「シャワーでも浴びて、、、」って感じだったんだけど。実際それは使われたし。トイレのテントがあって、それもおなじようなところで、疲れたらそこでうんこでもしてもらおうと。最初のうちは人に頼んだけど、そういう風に使われて面白かった。シャワーテントなんかは、美術作品のそとで、例えば、プールとかビーチとか、あぁいったところで結構使われているんで、作品として見るかはわからないけれど、ファクショ

ナルオブジェクトとして、用途をたしてのものもあるし、、、。

自分の作品に影響している教育って言うのは？

いろんな事を学んだんだけど、例えば、素材に対する感覚、とか、作品に対する責任とか、最初の1年は、ドローイングとか基本的なテクニックを学んできた。いろんなことを習ってきたけど、じゃあ、それはどうなったかという、アカデミーをでてみて、自分の作品を自分のために作るって状況になったときに始めて、いろんな事を習ったことが使えるようになった。例えば、自分の作品に、企業の立場になってられるとか、続けて作品を作っていく姿勢だとか、それから、自分のことを信じるとか、こういう事ができるかできないかとか、簡単に言えば考え方、自分に対する責任みたいなものをアカデミーから習った。アカデミーって言う守られた世界から出て、自分の作品を行くっていかなくちゃならない状況下に置かれて初めて、自分の状況があるってきづいた。

学生時代は、アカデミー以外で活動はしていましたか？

特にないけれど、1983年に先生のためにピアノを弾いた。これは3年生のときで、3、4年のときは何もなかったけれど、アカデミーでやるパーティーがあって、それは、テーマを決めて、演劇の人だとか、いろんな人を呼んで、まあ、お祭り騒ぎをやる。これは結構大きな行事で、それで、この前自分の先生が死んだんだけど、追悼みたいなかたちで美術館でやって、その時にそこで、昔自分がその先生のところで弾いたピアノのテープが流れて、自分でもびっくりした。ピアノについてだけ、コンサートって言うのはただ、楽譜どおり弾いていけばいい世界で、パフォーマンスの場合には音を探すって言う世界だから、ちょっと違う。ただ弾いたんじゃないで、パフォーマンスとしてのピアノ。をやった。

それは、人がのってくるような、例えば「これは盛り上がるな。」とか、そういう感じなんですか？

そう、両方。自分でも音を探してるし、聞いている人の反応も見る。でもこれは難しい問題で、例えばジョン・ケイジが彼の作品を作ったときには、もっと音を探すって言う、本当の音のもとって言うのはどういうふうかなって探して彼は作曲したと思うんだけど、今になって、ジョン・ケイジの作品をコンサートっていうコンテキストの中でやってるから、これはいつも変わってることで、そういう趣旨で作られたものでも、コンサートテキストのコンテキストになった、逆になったり。

卒業してから、デュエンデに入るまでは、どういう風に制作をしていた？

卒業してすぐに、学校があった市から奨学金が出たし、その次の年には、ローカル地区のグランドをもらって、それからロッテルダムのグランドをもらって、政府からのグランドをもらっているから、大変は大変だったけれども、って言うのは、グランドだけでは、1年間生活はなかなか厳しいから、それは大変だったけど、まあ、制作することはできたし。

それじゃ、仕事はしてなかったこと？

でも、そんなに簡単だとは思わないでほしい。さっきいったみたいにグランドだけの生活も厳しいし、すぐなくなっちゃだし、大変なんだけれども、最近もらった政府からのグランドが結構大きい金額で、ゆっくり自分のアトリエで制作もできるし。

そのお金はデュエンデからのとはまた別なの？

一応違うんだけど、ロッテルダムの市からも、これに入ることによってお金が出てるし、財閥その他からも出てくる。例えばこの日本でやるプロジェクトに対しても、5つの違ったところからお金が出てる。このグランドなんだけれど、生活も大変だし、アプリケーション、願書みたいなものを書いて、もちろんほかの人もお金が必要だからその中のコンポーションも大変だし、そのアプリケーションを書くこと自体も、どうしてこれが必要なの？みたいなものを作るのも大変だし、先月にも大きなグランドのアプリケーションを出そうかどうか考えていたんだけど、たまたまプロジェクトのコミッションがいくつか入ったんで、これで来年は1年大丈夫だろう。だから今少しリラックスできる。

デュエンデに入ったきっかけは？ どうしてアーティスト・イニシアティブって言う方法を取ったの？

最初はゲストスタジオを転々としていたんだけど、3ヶ月とか半年という期間の中で、こっちからあっち、あっちからこっちみたいに移動していて大変だった。そういう事をしなくてもいいような場所に移りたいと思って、スタジオなんかを貸してる機関にいったら、小さくてすごく高いスペースしかなくて、どうしようかと思ってたときにデュエンデにいて、そこで見たものはすごくよかった。何がよかったかというと、スペースが大きいっていうのと、ほかの人と働ける、仕事ができる可能性と、大きなプロジェクトに関われるって言う可能性と、2つの可能性がある。そうこうしているうちに、デュエンデが古いビルから、新しいところに移ったんだけど、新しいところが、古かったんですけどももっと大きくて、40人ぐらいで使えるスペースを10人で使える。そういうなんかおいしい話があって、で、リザベスと話をしたところ、「セレクションがあるから来てみないか。」っていわれて入った。そこで何がいいかというと、自分の仕事を個人的にほかの人と関係なくできるし、でもしくは、ほかの人とプロジェクトをいっしょにしたいと思ったら、それもまたできる。オープンとクローズの両方ができる場所だから居心地がいい。

個人で制作してたときと違って、デュエンデに入ってから、作品を作るとき気持ちとかに影響

はできましたか？、実際にそれが形になって現れた事とかはありますか？

もちろんそういう影響はあったと思う。この前のプロジェクトにも、8人ぐらいの人が関わって、一緒にわいわいやったんだけど、何が大変かって言うと、自分の作品で言うよりも、その人たちをオーガナイズする方が大変で、自分の作品に対するインテメシーっていうか、近く感じる、自分の作品との感覚的關係が、なくなってきちゃう。いわゆるディレクターみたいになっちゃって。そういうのも勉強になったけれど、そういう難しさとストレスがたまって、今はもう人を使わないで、自分のスタジオから作品を出して、他の工場とかに、自分のデザインしたものを作ってもら。そういうことによって、スタジオでは作品に対する考え方を考えたり、自分の出来る範囲の仕事に集中できるようになった。この前の青いテントを使ったプロジェクトは、プロジェクトとしては成功したと思うし、みんな喜んでくれたんだけど、自分としては全然うれしくなかった。病気だった事もあるし、10キロも体重が落ちちゃって、そういう身体的ストレスと、それによる感情的ストレスがたまって、とにかく楽しくなかった。自分はそれに対してうれしくなかったし、夜になって泣いてたぐらいだ。それを食べる為に、工場とかの特別の人たちに作ってもら。今度のプロジェクトのカーボンフレームも工場につくってもらって、自分としてはこう云うものを作ってください、というだけで、あとは向こうの責任でそういうものを作ってくなければならないから、自分は待つだけ。縫う事は好きだから自分でするけど、他の難しいことはプロに任せる。その方が気楽になった。——

デュエンデはアーティスト・イニシアティブだけど、それについてどう考えてる。

いいと思う。どうして言いかというと、機関としてすごく自由だから。スタジオが空いていれば、ぱっと誰でも入れるし、その中で、さっきみたいに大きなプロジェクトをみんなで出来る可能性もあるし、しかも、そういうのをしたくなければ独りで製作も出来る。例えば、このまえ建築家を呼んで「光」というテーマでプロジェクトをやったときも、みんなでやったりする事も出来る。だからあの、難しいアプリケーションをやったりする事とかなしに、自由にこのスペースを使って、普通の人とコミュニケーションする事が出来る。そういうところがとてもいい。

オランダではアーティスト・イニシアティブはポピュラーなものなのだんだんロッテルダムでも増えてきている。これによって、今まで回りから注目できなかった人とかも、グループって言う形で注目を引くことが出来る。そういうところからアンダーグラウンドのエキシビジョンとかをグループとしてオーガナイズできることが強みだし、昔は、ギャラリーとかが新しい現代美術の方向性をピックアップして作ってきたんだけど、それからだんだんイニシアティブっていうグループの中から、逆に、アーティスト側から提示されるようになって来たんで、なかなかいいんじゃないかと思う。それがアーティストイニシアティブの現状。

最後の質問。自分の職業はなんだと思う。

僕は彫刻家だよ。彫刻家なんだけど、自分の使えるものはすべて使う。それが建築だったりいろんなものだったりする。でも自分の今考えてる、彫刻に対する考え方は別に新しいものではないし、人を招き入れたりする感覚も、別にミケランジェロの時代からあるし、ミケランジェロの彫刻を見れば、彫刻の周りをぐるぐる回る、スペースとしての彫刻、ただおいてあるだけじゃなくて。そういうものがあつたから、そんなにあたらしいことではない。同時に、そういうことだから、自分のやっている事は、彫刻の流れから必然的に出てきたものである。だから、自分は彫刻家だと思う。それから、マテリアルとか、それを作る動作に対しても、それは彫刻の世界だし。問題があるのは、周りの人が自分の事を建築家だとかデザイナーだっていう、孤立した感じで見られるのは向こうが間違ってる。それは、むこうが自分の作品に対してみてないものがある。それはちょっと困る。この前の作品を作ったときは、展覧会のときは、「彫刻家ピアニスト」って言われた。ピアノを弾いたから。