



編集長インタビュー

文：長野弘子

ロックデュオ

G O R G E R O U S

ゴージャラス



photo: Himuro Isamu

キッチュナリミックスカルチャーのエッセンスが詰め込まれた東京発信のロックデュオ「ゴージャラス」は、自作の楽器「ラブアーム」を自在に操る宇治野宗輝、アートユニット、コンプレッソ・プラスティコの活動でも知られる松蔭浩之の2人による、実験的な音楽ユニットだ。ハプニングアートの延長上として増幅された音とライブ体験は、世界中からカルト的な人気を集めている。彼らにとってライブという表現形態は何か、また、持論であるポジティブな物質文明とは何か、ゴージャラスの哲学に迫ってみた。

倉園：ゴージャラスのライブは、楽器としては異端者である「ラブアーム」とハプニングアートの要素が、独特のステートメントを発していますが、その表現スタイルに到達した経緯やきっかけは何でしょう。

松蔭：僕はアーティストとしてアトリエで作った作品を発表するという表現方法が続けていましたが、自分のスタイルを進化させるためにはライブしかないと思ったのです。音楽というよりも、まずステージの上で何かをすることが大事だと考えていたとき、宇治野に出会ったのです。

宇治野：僕は93年くらいからラブアームを使って演奏をしていましたが、機械を使って演奏する人たちはテーブルに楽器を置き、下を向いてボタンを押すんですよ。僕はどうせステージに立つのなら、前を向いて手を上げ、立った瞬間に作品になるようなスタイルのほうが良いと思っていました。

ハプニング的な表現形態にこだわるのは、演劇家やダンサーと共演したときに、助成金を数百万円もらって、数か月にわたる稽古をやり、客が満入りでも公演は赤字という場合が多く、これではあまりにも大変すぎると思ったからです。電話がかかってきたらいつでも好きなときにボンとできるようにしたいと思ったのです。

倉園：演劇や大編成の音楽バンドは、たしかに準備やセッティングが大変なうえに多額の運営費がかかりますよね。

松蔭：それは、僕らに言わせると「発表会」なんです。ライブは「ハプニング」ですよ。何かが起こったときに、時間は残酷なまでに去っていくわけですから、そこで「あいつらミスったな」と思われるんじゃないかと、

たとえば音が出ないなら大きな声で話せばいいとかね。(笑)

倉園：昔は、準備をして披露するという長いタームのなかで、客も数が月前から切符を買い、気持ちを整えていきましたが、ケータイでコミュニケーションするのがあたりまえの現在は「明日、どうやらゴージャラスやるらしいよ」という感じで観に行くし、寸前で予定を変更したりと、みな気紛れになっています。だから、やるほうもやると決めたらユビキタスに動けなくてはダメですよ。

松蔭：そうなんです。音楽的にも、ハーモニーを練習してそれを本番で披露するといった発表会とは対照的に、僕らは「アンチハーモニー」を目指しています。そうやって考えてきたことをすべて実践していった結果、僕らの音楽スタイルはロックンロールになったのです。

倉園：なぜロックなのですか？

宇治野：最初はパフォーマンスを重ねても音楽ではなく、瞬間芸にしかありませんでした。じゃあ「音楽とは何か？」と突き詰めていったとき、ステージ上で時間を持たせることだと思ったわけです。だから、音がずーっと鳴りっぱなしよりもスイッチをオン・オフして、カラオケにサンプリングなど使えるものは何でも使い、パフォーマンスに必要なエッセンスを端的に強調していったら、ロックになったんです。

ロックとは何かと言うと、物凄い大きな音を出して音を歪めること。そうすると、複雑な和音は聞こえなくなり、スピーカーがうなって音楽的ではない音が聞こえてきます。そこに、ラブアームの調子外れな音

がぴったり合うんじゃないかと思ったんです。いろいろやってみて、人間2人とシンセサイザー1台に落ち着きました。

倉園:ライブって結構繰り返しじゃないですか。ゴージャラスは、この繰り返しに飽きたりしませんか。

松蔭:芸を繰り返すというのは「芸能」ですよ。「アーティストに芸ができるか」というのも、僕らにとっては一種の試みだったんです。でも、実際にやってみると、たとえ楽曲が同じだったとしても客の反応は毎回違うんですね。ファンが増えくると、気持ちが驕って大失敗するんですが、そこでどう盛り上げるかがおもしろくなってきます。だから、楽曲は何やっても関係ないです。「発表会」は客がいようがいまいができますが、ライブは客の反応で変わってくるんですよ。

倉園:落語家と同じで客との駆け引きを楽しむ、一種のコミュニケーションアートみたいなものですね。

松蔭:それと、体質的に今までやってきたものを破壊して、次にトライするのが好きなんですね。前回のライブの前にも急に思い立って、オケをぜんぶ全部書き換えてしまいました。ライブを成功させるためには、たっぴり寝ることが大事だと2人ともわかっていながら、2晩徹夜しましたよ。オーディエンスの反応が最高によかったの、僕らなりに作り上げた何かがあり、それを壊していくスタイルが受け入れられているんだと確信しましたね。

「20世紀は90年代に終わっている」

倉園:1回やったら破壊して、またトライするのがスタイルだとすると、固定されたCDやビデオを作るという行為には興味ないんですか？

松蔭:CD制作は、現時点でどのくらいの

ことができるのかという確認ですよ。たとえば、グラフィックの世界でも、コンピュータが存在しなかった時代には手書きでやっていました。Macが出てきて、アドビがベジェ曲線やポストスクリプトで革命を起こしたわけですが、普通だったら、「発表会」のように基本テクニックをマスターしてから仕事を取りますよね。僕らの場合は、マスターする前にまず仕事を取りました。CDもそれと一緒に、CDというメディアのなかでどれだけのことができるのかというトライアルですね。

宇治野:僕にとっては、レコーディングは全然違う表現形態だから、逆におもしろいですね。僕らのコンセプトのなかで最高のレコーディングスタイルはまだ確立されてないですけど、録音機材やコンピュータ機器などはモノとして単純におもしろいじゃないですか。だから、今いろいろと研究中です。ラブアームもモノとしてのおもしろさがあるって、重くてリアルな物体を持っていること自体が気持ちいいんですよ。

松蔭:今はレコーディングが家ででもどこでもできるので、逆によくないものがいっぱい増えているという現状もありますね。やっぱり、モノの文化自体が変質していると思うんですよ。「リサイクル法」もよくないですね。リサイクルするという前提があるから、一生長く使えるモノの価値が生まれてこない。メーカーに、嘘でもいいから「これは一生ものです」と言ってもらいたいですね。騙されたい。(笑)

宇治野:そうそう、一生面倒を見てもらいたい。モノを切り口として20世紀を見ると、20世紀は1990年くらいで終わっていると思うんですよ。つまり、バブルの時代にすごく贅沢なものがいっぱい生まれたけど、90年代に入ると、物質文明は終わりにしようという意識が高まり、それらが軒並みなくなりました。21世紀は物質文明の時代じゃないぞと、世界中のメーカーが会議をして一斉に決めたとでも言うように。

そうやって振り返ってみると、80年代末から90年代くらいの製品はおもしろいので

ね。たとえば、楽器だとAKAIのシーケンサー「MPC」シリーズの初期マシン。コンピュータ的なスペックは劣るんだけど、今から考えると非常に贅沢なんですよ。VCO(ヴォルテージ・コントロールド・オシレーター)の部分だけがデジタルで、あとはすべてアナログなオーバーハイムのアナログシンセサイザー「マトリックス1000」なども言ってみれば過渡期のモノです。こうしたマシンを考えると、物質文明の最後を見ているような感じがして、ノスタルジックになりますね。

「人為的なモノに徹底的にこだわる」

倉園:ポスト物質文明としての21世紀、人とモノの関係はどうなるのでしょうか。

宇治野:今はモノへの愛情をストレートに表現できなくなっています。難しい時代になりつつあると思います。たとえば、金にものを言わせてブランド品を買い漁るといったネガティブなイメージがあります。だけど、人がお金を使わなくなったら、社会は機能しない。つまり、使い過ぎても、使わなくてもダメという微妙な感覚なんですよ。

物質文明はよくなかったという思いは世界中にあります。人間に質量がある以上、物体はなくならないじゃないですか。僕らは人工的に何かを作る仕事にかかわっているわけで、モノを否定することは自分自身を否定することにもなりますね。

松蔭:モノに対する執着は人間に対する愛情と一緒になんです。今、モノに対して執着しないように世界中で仕向けているから、子供たちはボンボン女や男を捨てるし、大人たちは子供を捨ててしまうんです。余計なものがあり過ぎるから、ネガティブな意味での物質主義から抜け出せてないんじゃないかな。僕らの言ってるポジティブな意味での物質主義というのは、必要なものだけ作るということです。これって芸術家の使命ともいえる大事なことだと思います。

倉園:物質主義の明暗は、「モノを消費す

るか所有するか」の違いだとも思います。もともと芸術作品というのは、何世代にもわたり、引き継がれて大事にされますよね。それに比べて、いまのJポップなどは、アーティストが消費されていくじゃないですか。そこで、作り手が消費されないために戦わないといけませんね。

松蔭:消費させずに、しかもマスに向けてやるっていうのは本当に難しいですね。

倉園:たとえば、ボサノバはブラジル国内では特に人気のあった音楽ではないんですよ。一部のブルジョワだけに支持され、その後はアメリカや日本、ヨーロッパへと広がったんですね。世界的に見ると物凄くメジャーなんだけど、それぞれの国で見るとメジャーじゃないものってあるでしょう。だから、消費させずに広めるためには、ワールドワイドにコミュニケーションできる手段が必要だと思います。

宇治野:僕も同感ですね。ゴージャラスは、そういう意味ではワールドワイドに認められると思っています。海外でも何度かパフォーマンスをしていますが、日本でのライブと同じようにやっても、観客とより正確にコミュニケーションできたという感覚がありますね。

松蔭:そう、ストックホルム、ロンドン、オーストラリアなどでパフォーマンスをしたとき、言葉じゃない表現方法を通して、逆に日本でやるより正確に伝わったという感覚がありましたよ。

宇治野:オーストラリアに行くとき「東京ショックボーイズと同じくらいカッコいい」と言われ、ヨーロッパでは「鉄男」と呼ばれます。鉄男もまさにボサノバみたいなものですよ。こういうスタンスだと、「松田聖子がホイットニー・ヒューストンみたいに海外でも売れようとして失敗した」みたいな話とは関係のない生き方ができるのではないかと思います。

倉園:ありがとうございました。

[ごじゃらす]「ゴージャラスでデンジャラスでグラマラス、そして時にスキャンダラス」をキーワードに、松蔭浩之(まつかげ・ひろゆき)と宇治野宗輝(うじの・むねてる)によって1997年に結成されたロックデュオ。CDは「BIG STAR BIG MOUNTAIN」(1998年)、「SEXY BODY」(2000年)を発売。グラフィックや映像などのビジュアルワークも精力的に手がけており、ストックホルムの「THE J-WAY」(2000年)ロンドンの「JAM:LONDON-TOKYO」(2001年)「横浜トリエンナーレ2001」をはじめ多数の展覧会に出展。海外でのライブ活動も積極的に行っている。

私がゴージャラスにはじめて遭遇したのは、都内のあるイベントだった。音響設備は粗悪で、オペレーターは素人同然。集まった客たちもゴージャラスのシンパではなく、彼らの出すノイズなサウンドに困惑の表情を隠さない。私はこういう最悪の場面を過去に何度となく目撃してきた。通常、演者は2通りの行動に出る。怒りをあらわに暴れて“ムカつくぜ”を表現するか、下を向いて淡々と演奏し、寒い空間を創るかのどちらかだ。いずれの場合も敗北で、客は引く。パフォーマーはステージを流れる“時間の重さ”に押しつぶされてしまうのだ。ゴージャラスはどうしたか？ はじめて目撃した私が言うのも変だが、おそらく“いつもどおり”にやってのけた。怒らず、焦らず、落ち込まず、そしてあきらめなかった。さらに、最後の曲で松蔭氏は想像を絶する暴挙に！「みなさん、立って踊りませんか！」と言ってしまった…。イントロが流れる。あの客たちが総立ちになった。会場には“ゴージャラス時間”しか流れていなかった。その瞬間、こいつらを取材せねばと心に決めたのだった。

後日、インタビューをとおして秘密が解けた。まずなによりも、彼らはステージで自分たちが楽しむことをどん欲に追求する。だから敗北は絶対に許されない。そして、アートの世界出身の彼らがライブに見いだした魅力とは“身体性”と“時間との戦い”だった。彼らはアーティストとして今に生きていた。会場の雰囲気なんてキャンバスが白いか茶色いかわらぬことではなかったのだ。

トピラの写真を見てほしい。彼らは地球的視点で、わかりやすい。世界にはばたけ！ ゴージャラス。 [Kurazono]

注:ゴージャラスは会議室には出張してくれません。



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp