

長谷川(以下H):まず、とてもシンプルな質問から始めたいと思います。あなたはパフォーマンス作品から制作活動を始めました。その後は、彫刻をつくり始め、パフォーマンスと彫刻を組み合わせる作品を発表することもありました。このプロセスにおいて、つまり初期作品から最近の作品において、パフォーマンスと彫刻の関係はどういったものだったのでしょうか。

バーニー(以下B):それぞれのシチュエーションにおいて、この関係は異なると思います。初期に発表した作品は私が学生の時に試みたドローイング・レストレイン(拘束のドローイング)(Fig. 1)の実験から生まれたもので、ドローイングという行為のために、一つの試みとして作られたインスタレーションでした。つまり、ドローイングという行為に影響を及ぼすために、自分自身に抑制を与える一つの方法として、これらのインスタレーションに関わりました。言わば、これらはインスタレーションというよりもファシリティーのようなものでした。そして、1991年の展覧会に出品した作品群で、より物語性と関係するようになりました。《トランスセクシャルリス》(Fig. 2)や《リプレッシャ》(Fig. 3)はストーリーが展開するシステムの彫刻的な場でした。ここでは、彫刻は基盤であり目的でした。《クレマスター・サイクル》においてはアース・ワークやランド・アートによるアプローチにより近く、プロジェクトの基盤において、地質学的、建築的条件が目的となりました。

H:アース・ワークとおっしゃいましたか？

B:はい。初期の作品と同様に、アース・ワークがプロジェクトの基盤において目的でした。よって、このレベルでは同じです。ただ目的は風景になりました。この風景からストーリーが展開し、様々なオブジェクトが発生したといえます。これらのオブジェクトは異なる種類のものであり、ストーリーを取りだし、抽出し、オブジェクトに再び戻すという行いを試みているといえます。つまり、目的は基盤に在するのではなく、螺旋のなかに生きていました。

H:それはとても興味深いです。アメリカにおけるコンテンポラリーアートの歴史的な文脈でどのようなことが起こっていたかを考察する際、あなたは以前、ヴィト・アコンチやブルース・ナウマンのようなアーティストについて言及しました。これらのアーティストはパフォーマンスをベースとしています。あなたは彫刻ではなくインスタレーションという言葉を用いた話を進めています。西洋美術史においては身体と彫刻には密接な関係がありますが、あなたは何か新しい定義や概念を彫刻のなかに位置付けようとしているのでしょうか。また、あなたは形が形成されつつあるものとしてのインスタレーションに、より多くの焦点を当てているのでしょうか。

B:自分の活動を美術史的な文脈上で定義することを、私自身喜んでした事はありません。ゴードン・マッタークラークのような作家を見て共感することは容易であるし、自分の活動が彼や彼と同時代の作家の活動とあまり異ならないとも思います。もちろん、別のレベルではいくつかの違いはあります。しかし、結局は、私は自分の制作活動がどのように拡大、増殖していくかに没頭しています。この点は、ベットを飼っている責任一えさを与え、シェルターを確保し、適切な薬を与える一のようにも感じます。独自の要求をもつエネルギーを保存していくようなものです。私は、コンテンポラリーアートの歴史的な文脈上での位置よりも、これらの要求により没頭しています。

H:以前あなたは医学的教育を受けましたね。

B:そうですね。しかし、正確には、アカデミックな医学プログラムへ続く、基礎レベルの準備段階のようなものでした。私は幼少の頃から将来は医者になることを当然のものと考えていました。だから、大学に入学した時、その準備段階のコースに入りました。しかし、始めてからすぐに、ついていけないことを実感しました。私はあまりタフな学生ではありませんでした。また、私のエネルギーはアートの方向へ傾いていましたし。

H:おそらく、あなたがより興味のある二つの事は、骨と筋肉、ストラクチャーとコンポジションですね。あるいは、新陳代謝といった中に在するものへの興味ですね。幼少の頃からあなたは医者になりたかったと言われましたが、そのときの主な関心事は何だったのでしょうか。

B:実は、私は整形外科医になることを考えていました。必ずしも美容整形という意味ではなく、火傷などによる変形や外傷を修正する整形手術に興味がありました。

H:モンスターやエイリアンを創造するハリウッドでのスペシャル・エフェクトについてはどう思われますか。

B:身体が変形する可能性という点では興味があります。特に、本能的レベルでの変化に。しかし、私はまたその変形の失敗という点にも興味があります。ゴムへの関心があり、つまりデジタルテクニクよりもフォームラテックステクニクへの興味が大きいのです。特に、フォームゴムマスクが実物性を達成し得ないかについて、より興味があります。これは言わば、下手な模倣です。何かに変形しようとしながら、なり得ない、私はこの点が好きです。

H:あなた自身が初めてモンスターなどに変身したのはいつですか。《クレマスター》シリーズでしょうか。《ドローイング・レストレイン7》(Fig. 4)でしたか？

B:私は学生時代からすでに変装を伴った作品を制作していました。そういった意味では、キャラクターが登場しています。学生時代には人工装具の器具を用いませんでしたが、1992年の《オートー・シャフト》(Fig. 5)で初めて使いました。私ではなく私の母が人工装具を身につけていました。母はアルデーヴィスというキャラクターを演じていました。

H:あれはあなたのお母様だったのですか。

B:《ドローイング・レストレイン7》において、私は半

マシュー・バーニーへのインタビュー

(2003年7月24日)

聞き手／補遺:長谷川祐子

獣半人サテュロスを演じました。

H:《クレマスター》シリーズにおいてあなたが表現しようとしたのは何であったのかは重要な関心事です。このシリーズは、あるフォルムが変形する過程を表そうとしているのでしょうか。《クレマスター》シリーズ全体を通して、あなたが何を表現しようとしたかについていくつかの考えを述べてください。あなたにとって最も重要な意識、関心とは何であったのですか。何を心に抱いていたのでしょうか。

B:私が考えていたのは、フォルムがある状態から異なる状態へ移行するのは言わば創造のプロセスのようであるという概念です。とてもベーシックなレベルでは、《クレマスター》は創造のプロセスにおける黙想として捉えることもできると思います。これは、例えば、《クレマスター 1》(Fig. 6)は頭の中に存在する概念の始まりであることと関係しています。《クレマスター 1》でスパークし、形成が始まる概念を、その後《クレマスター 2》(Fig. 7)では拒絶し、頭の中から除去しようとしています。何故なら、この概念が良くないのではないかと考え始めるからです。つまり、この概念に対し疑問を持ち、そして拒絶をします。

H:とても興味深いです。

B:そして、《クレマスター 3》(Fig. 8)では、この概念は再び戻り、ナルシシスティックになります。最高の概念として捉えられます。《クレマスター 4》(Fig. 9, 10)では再び疑いを持ち始め、パニックともいえる状態に陥ります。そして《クレマスター 5》(Fig. 11, 12)では、概念は定義され、世界に向けて発信されなくてはなりません。つまり、《クレマスター 4》は、この概念をそのまま等質のものとするか、あるいは別のものにするかという二つの領域の境界で一つのスペースを見つけたかと思うのです。つまり、等質であり別のものであり得る場所の狭間で閉じられたスペースを見出そうとしています。しかし、《クレマスター 5》では、この概念は消滅しなければなりません。世界へ放り出され、衰えます。こういった

ことから、私はエントロピー的な作品を作ることに興味があります。一般的に、これは、プロジェクトの本質—プロジェクト下での様々な条件を克服するというエントロピー的なシステム—と密接な関わりがあるとも思います。

H:あなたが使う「エントロピー的」という言葉は、フォルムを形成するシステムやストーリーを創造するシステムについて言及しているのでしょうか。

B:両方です。有機体であるもの、つまり独自の意思を持ち、独自の条件を克服しようと試みているものについて言及しています。

H:そうですね。現在までに行われたインタビューや発表された論文において、今あなたが私に伝えてくれたコメントは全く見つける事ができません。おそらく、あなたは今ご自身の作品について語る心の準備ができたのでしょうか。

B:最近になってです。全ての制作が終えた今こうして話しをすることはより簡単です。全てのシリーズを終えるまえに話しをするのは早すぎると感じていました。

H:あなたの彫刻作品、あるいは三次元の作品では、今までにない異なる素材が用いられ、新しいマチエール感覚が表れています。この点に関して、あなたと共に素材を研究するアドバイザーやチームが存在するのでしょうか。

B:素材ですか?はい。マット・ライルという人が私のスタジオで働いています。フィルムにおいては彼はプロダクションデザイナーとして働き、彫刻作品を制作する際は、素材の研究を行い、セッティングや作品自体の面でエンジニアを手助けします。

H:彼の経歴はどのようなものですか。

B:彼の経歴は建築とアートです。私はファイバーグラスを製作しているスタジオで彼と初めて会いました。



Fig. 1 Matthew Barney, *Mile High Threshold: Flight with the Anal Sadistic Warrior*, 1991, video still (Production: Peter Strietmann)



Fig. 2 Matthew Barney, *Facility of Decline: Transsexualis*, 1991



Fig. 3 Matthew Barney, Installation view of *Facility of INCLINE* showing *REPRESSIA*, 1991



Fig. 4 Matthew Barney, *Drawing Restraint 7*, 1993, Production Still (Photo Michael O'Brien)



Fig. 5 Matthew Barney, *OTTOshaft*, 1992



Fig. 8 Matthew Barney, *Cremaster 3: Mahabyn*, 2002, C-print (Photo: Chris Winget)



Fig. 9 Matthew Barney, *Cremaster 4: T.L.: ascending HACK descending HACK*, 1994, C-print. (Photo: Michael James O'Brien)



Fig.10 Matthew Barney, *Cremaster 4: The Loughton Candidate*, 1994, C-print. (Photo: Michael James O'Brien)

そこで、私達は素材に対する共通の認識を得ました。

H: あなたは、最初のビデオ・パフォーマンス作品についてのインタビューで、このように答えたことがあります。これらのビデオは、その場所でなにか起こりうるであろう物語の可能性を見せていて、真実の記録ではない。それは言わば、プロポーザルであると。またあなたはカスパー・ダヴィッド・フリードリヒの作品《霧の海を見おろす散歩者》(Fig. 13)を引用し、例として取り上げています。背中を観客に向けて立つ男の絵は、これから起こりうるであろうことを提示しているとしています。この考えは私にとって非常に興味深いです。この事に関して、つまり新しい可能性、ビデオ作品における可能性についてもう少しお話が聞けたらと思います。また私はあなたの映像作品の速度やテンポについて興味があります。絵画的、あるいはスティル写真的でもなく、かといって典型的なフィルムの速度とも異なっています。ストーリーを展開していく速度ではなく、何か他のものであると思います。彫刻的テンポとも言えるかもしれませんが、あなたが持っている考えが何であるかは私には確信できません。

B: テンポに関する質問は、主体を客体として捉えようとする事と関係していると思います。映画的经验と関係した彫刻の原理と関連しているのではないのでしょうか。イメージに対して二次元的関係を持つのではなく、彫刻作品は対象として周りをぐるぐる回ることができます。これは映像のテンポだけでなく、キャラクターあるいは対象を理解するために、上方、正面、背面、側面からの視点をともなって繰り返されるカメラの動きをも示しているのではないのでしょうか。カメラワークに対する科学的なアプローチとも捉えることができます。

H: 科学的アプローチとはどういうものなのでしょうか。

B: 上方、前方、側面から有機体が観察されることではないのでしょうか。ナラティブを理解するあるいは永続させるというよりむしろ、フォルムとして対象を

捉えることへの興味ではないのでしょうか。少し変ですが、標本が科学的に扱われるのと同じ方法で、対象のフォルムを三つのパースペクティブから撮影することを頭に置いておくと、より経済的に撮影が進みます。しばしば私はこのようにして撮影のスケジュールを設定します。

H: これらの考えはカメラワークにも反映されていますね。

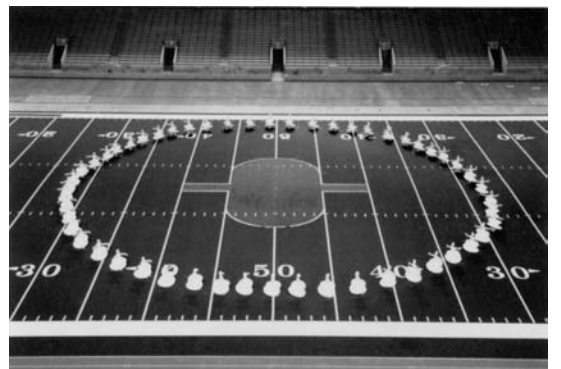
B: はい。しかし、このパラドックスは、映画としては、ペースがとても遅いことです。

H: そうですね。ビル・ヴィオラやゲイリー・ヒルといったアーティストはスローモーションを用い、映画と絵画の間で、ある種のムーブメントを作り出そうとしています。あなたのカメラワークは彫刻的な考えから起因しているのは明らかです。ビデオ作品は動きを伴っていて、聴覚的である。一定の時間観客は拘束され、それを鑑賞しなければならない。しかし、あなたの作品はその間にあります。

B: 撮影後にグッゲンハイムで展覧会を制作しましたが、この経験においてとても刺激的であったのは、ビデオと展示された彫刻との関係でした。何故なら、その関係はプロポーザルの状態であると言え、観客はそのプロポーザルのシチュエーションの中を歩くからです。観客はビデオの映像が流れる中を歩きながら、映像の中で起きたことを見ることができます。展示されている彫刻は再度、表現され、また操作されているので、ビデオでの状態と差異が生じます。観客はビデオで起こったことすべてを見ているのではなく、観客自身で物語を完結しなくてはならないのです。私はこのプロポーザルに興味があります。

H: 観客が物語を完結させるのですね。そこには映像と彫刻、それらによってつくられたシチュエーションに新しい関係があることに支えられていると思います。その時の一つのキーが映像のテンポですが、

Fig. 6 Matthew Barney, *Cremaster 1: Choreographic phase three*, 1995, Production still (Peter Strietmann)



あなたのビデオを観た映画制作者などがあなたの映像のテンポについて私に尋ねます。彼らがよく知っているテンポとは異なり、あなたの作品におけるテンポはかなりゆっくりとしていて、彼らはうまく分析することができません。

B: フィルムが現在独自の生命体を持ち始めていることは興味深くもあり、また少し問題をはらんでいると思います。撮る対象の文脈から離れて、フィルムとしてのみ存在する時、何か別のことが起こり得て、刺激的だと感じます。しかしその一方で、私は映画を作ることを意図したことはありません。もし私の作品が純粋にシネマという視点でのみ判断され、それしか存続方法がないのなら、疑問が生じると思います。一方で、対象を生み出すシステムというサイクルの中でフィルムが機能できるという可能性にも私は興味を持ち始めました。同時に、アートハウスのようなところでストーリーを展開して存続できると思います。

H: アートの世界では、新しいヴォキャブラリーや視覚言語についてよく議論がされていますが、私にとって少し退屈になってきました。新しいヴォキャブラリーよりむしろ、私たちは今新しいシステム、サイクルを考察しなければならないと思います。あなたの作品は私が考えていたアイデアを具現化している良い例ではないでしょうか。あなたの作品におけるサイクルは全く新しいものです。だから、私はあなたが何故スクリーン上だけで作品を見せているのかについて疑問に思っていました。そこにはどんな意図があったのでしょうか。それとも新しい解釈を観客にゆだねて、彼ら自身に作品を受像してもらおうとしているのでしょうか。この意味では、アーティストによるコントロールが及ばないと言えますね。

B: そうですね、厳密には少し異なります。章ごとにプロジェクトが作られ、一つの章を制作し終えると、その章のみを発表するということになります。もしストーリーを取り出し、より大きなシステムから分離するなら、ストーリーが語られる最善の方法は、観客

が座り、冒頭から終わりまで鑑賞するというシネマであり、観客が入りし、部分的にストーリーを経験するギャラリーではないです。しかし、一度システムが終わり、それぞれの章の一つにする機会があるなら、オブジェの近くに置かれたビデオ上で発表するほうがより効果的であると思います。現在《クレマスター》は完結しているのですが、さらに複雑です。このプロジェクトの一つの局面を取り出して、それぞれを分離することは複雑です。今までも複雑でしたが、今はさらに複雑さが増えています。

H: 私は彫刻と「風景」(landscape)との関係に関心があります。あるインタビューであなたは、マン島を見た際に直観的に大きな感銘を受けたと述べていました。また映像の中では、とくにキューブリックの《シャイニング》の舞台となった家が最も印象深かったと述べています。つまり「風景」そのものではなく、ロケーション、シチュエーションが記憶における最大のキャラクターであると考えているように受けとめています。このようなコメントは私にとって非常に意義深いです。あなたは何か感動したとき、身体的にそれを感じますね。まるで大きな彫刻や建築に感銘を受けているかのようです。そしてあなたがそれらに対して反応するときに、「風景」が生まれているのではないのでしょうか。この点に私は関心があります。例えば、《クレマスター 2》では、氷の湖上に小さな丘のような美しい彫刻が作られています。

B: はい、塩でできた丘ですね。

H: 湖上にその彫刻を作りましたね。これらの彫刻はあなたにとって、フィルムのための舞台装置なのでしょうか、それともランドスケープなのでしょうか？ ギャラリーなどの展示スペースでのビデオや彫刻は観客によって多様に解釈され消化されるとあなたは先ほど述べました。観客はビデオ上である種の形、フォルムを鑑賞し、同時にギャラリー内で実際に彫刻を見ます。ここには何かの関係が存在しています。言わば、食事のプロセス、あるいは消化のプロセスともとらえることができます。フィルムにお

ける彫刻的構造や「風景」、そしてギャラリー内の彫刻との間には何らかの関係があるのでしょうか。

B: 《クレマスター》で生み出したかったのは、異なるスケールの間を跳躍する可能性です。「風景」というスケールから身体スケール、微視的なスケールへ、またそれらの異なるスケール間を自由に運動するといったように。今の時点で、このプロジェクトはスケール間の跳躍ということが可能であるということを確認して仮定しています。例えば、ロッキー山脈はゲイリー・ギルモアの背骨であったし、彼の背骨は彼と両親、祖父母を繋ぐ道でもありました。家系の道筋とも言えます。また、その鞍をひっくり返すと氷河によって生み出された渓谷であり、ギルモア一家を支える筋道にもなります。私の身体というスケールから物語を解放するのは、物語が私の身体から外に出て、建築やランドスケープ、あるいは微視的なスケール上で存続できるということを私は望んでいたのです。

H: あなたがマスクを制作し、変形するのはほぼ同じですね。つまり、異なるスケールの概念を跳躍しています。変形された身体はつまり拡張された概念とも捉えられます。撮影のプロセスにおいてあなたはこれらの主題を彫刻化していると思います。これは私にとって、とても新しいことです。

B: そうですね。だから場所の選択がかなり重要になります。全ての場所がこのように変容(transform)できるとは限りません。場所が私の言語に何かしら関係しているときのみ変容が可能となり得ると思います。よって、外で対象を探す際、このように機能するものは限定されています。言わばウイルスの意志のようです。つまり、明敏なウイルスは寄生相手が必要としながらも、受け入れる事はしないのです。

H: とても興味深いです。次に、ヴェニス・ビエンナーレで発表された最近のドローイングにおけるエロティシズムについてお尋ねしたいのですが、あるインタビューであなたは、自身の作品におけるエロ



Fig. 7 Matthew Barney, *Cremaster 2*, 1999, Production Still (Peter Strietmann)



Fig. 11 Matthew Barney, *Cremaster 5*, 1997(photo: Michael James O'Brien)

ティシズムは「オート・エロティック」であると述べました。「オート・エロティック」とはどのような意味なのでしょう。

B:「オート・エロティシズム」は「セルフ・エロティシズム」つまりマスターベーションのようなものです。利己主義とでもいうのでしょうか。これはストーリーが一つの有機体の中で起こっているという事実と同じです。有機体は都市のようであり、様々なキャラクターや内紛が存在しています。しかし結局は一つに集約します。これと同じように、「オート・エロティック」に関して、有機体の中で関係性はありますが、結局は一つなのです。

H: あなたの新しいドローイングシリーズに関して、もう少し説明していただけないでしょうか。特に、それぞれについているタイトルとの関係について。

B: 私たちが今話していた《クレマスター》におけるエロティシズムからの躍進だと思えます。外部との関係性が生じることを認めているのではないのでしょうか。《ドローイング・レストレイン8》というタイトルは、《ドローイング・レストレイン》における、身体に抑制が創造的動因として加えられ、抑制からドローイングが生まれるというコンセプトからきています。《ドローイング・レストレイン8》において初めてこの抑制、あるいは抵抗が取り除かれ、この閉じられたシステムのバルブを開けるのです。これらのド

ローイングで表されるエロティシズムはこの外に存在するものです。

H: あなたはビデオからの写真を作品として発表します。ビデオからだけでなく独立した写真も制作しますね。あなたの作品全体における写真の位置はどのようなものなのでしょう。

B: いくつかの異なる種類の写真があると思います。ナラティブやフォルム内での重大な交差を明瞭にする写真もあります。また、構成原理として有効な、例えばポートレートのような写真があり、これは内紛をまとめ、対立を理解する方法となり得ます。

H: これはコンセプチュアルな図式ということでしょうか。

B: ポートレートはある意味では図式的です。内紛を解体するという意味です。だから私は《クレマスター・サイクル》の展覧会ではナラティブ的な写真を用いず、ポートレートだけを用いました。ポートレートを使用することで、彫刻は交差へのまなざしとなり、物語の抽出の手助けとなりました。ポートレートは彫刻を囲む図式を創造する試みでした。そして、写真はディテールが明瞭であるので、ある意味実用的でした。フィルムではディテールは失われていたりスクリーン上では表れないといったことが起こります。写真はこのように動画をとどめて伝

てくれるので、とても価値のあるものでした。

H: あなたが「フォルム」という言葉を使う時の考え方を明らかにしていただけないでしょうか。私自身はフォルムについての特定の定義を持っていますが...

B: 複数のスケールを持った身体という考え、異なるレベルの情報からなる身体ということになります。この身体では第一、第二、そして第三のフォルムがあります。しかし、一般的に、私は彫刻的な身体をフォルムと呼びます。対象の抽出上の特質やナラティブ両方の面でフォルムという言葉を使用していると思います。また、ドローイング、写真、フィルムが彫刻として一つにまとまるということを考えて、これもまたフォルムと呼ぶことができるのではないのでしょうか。もしかするとフォルムという言葉を使いすぎているかもしれませんが、私はこれらの様々な事を一つのものとする傾向にあるので、フォルムという言葉は有効で有り得ると思います。

H: 私が「フォルム」という言葉を使うとき、水がマテリアルで川がフォルムです。とてもシンプルなのですが、あなたの包括的なとらえ方と似ているかもしれませんが、私はもう少し、あなたのカスパー・ダヴィッド・フリードリヒに対する興味について知りたいです。ケルンで《クライスラー・インベリアル》(Fig. 14)を見ましたが、クライスラー車がクラッシュした場面の彫刻は、コンクリートや車の一部を使用し、とても美しいものでした。これを見た時、私はフリードリヒの氷河の世界を描いたとても有名な絵画《氷洋の難破船》(Fig. 15)を思い出しました。モニュメンタルで劇的な作品としてよりも、将来に起こることを予期する前望的なものに見えました。過去に起こったことのドキュメンタリーではなく、将来への展望です。あなたの作品においてもこのような未来性、前望性が感じられます。強い緊張感も含めて。

B: そうですね。《クレマスター 5》を制作したとき特



Fig. 12 Matthew Barney, *Cremaster 5: her Diva*, 1997, C-print

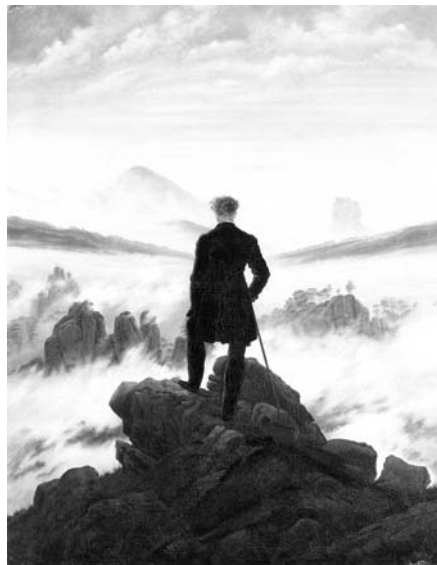


Fig. 13 Casper David Friedrich, *The Wanderer above a Sea of Mists*, 1818, oil on canvas, 74.8×94.8cm

にフリードリッヒの絵画について考えていました。先程話しましたように《クレマスター 4》でのコンディションが《クレマスター 5》において反響しているシーンがあります。つまりパニックの状態、定義付けされている空間とそうでない空間との間に、何かほかの空間を生みだそうとする状態のことです。これは、《クレマスター 5》においては、ステージ上の、観衆に向いていたり、背中を向けるパフォーマーによるプロポーズです。ここには権威に関しての二つの問題があると思います。一つは観衆に向かってパフォーマーとして観衆に権威を主張しているという点です。これは一時的であるとも考えられます。つまり瞬間において共鳴を得て、その瞬間を通過させることについての問題です。他方の問題は、フリードリッヒの絵画が喚起する考え、つまり観衆から背を向け、作品の中側、つまり背景を自然のモデルとして見つめ、権威を主張するという概念です。フリードリッヒの絵画における人物の立ち方にもこの権威の主張があらわれています。このシーンにおける三つの可能性は、キャラクターが横を向き、二つの空間の間をアクセスしているプロセニウムアーチと向かい合うことで、金が張りめぐらされたこのアーチに自身の投影を見つけることです。《クレマスター 5》において、このキャラクターは自身の投影に明瞭さ、つまり一つの空間を見いだすことはできないのです。しかし、私はフリードリッヒの絵画について他のことも考えました。あなたが言うように、この絵画には多くの潜在性があると思います。キャラクターのコントラポストという立ち方がこの潜在性に関係しています。このポジションには身体が反動で、どの方向にも動ける可能性が内在しています。これはフットボールでクォーターバックのポジションでプレイした時の記憶と関連しています。球技場の中心で足をつけてボールを股からパスすることによ

ってフットボールは始まります。足をこのようにつくのは、ボールを渡されたときにどの方向にでも動くことができるからです。また、ずっとこのようなポジションに立っていると、ディフェンスにどの方向に動くかを予測させません。彼らに何も予想できるものを与えず、美学的なものさえ存在している姿勢と言えます。つまり、私はアート作品そのものやアートを鑑賞する際に、フットボールは一つのモデルになると思います。ボールが放たれ、選手の手へ渡り、試合が始まるという瞬間はエネルギーが満ち溢れています。また、メランコリーな瞬間でもあります。と同時に、私にとっては、試合を戦わなくてはならないという問題をはらんでいることでもあります。エネルギーを得たり貯めたりする空間であり、緊張が高められた状態です。これは、パフォーマンスの始まりにおけるエネルギーの高まり、そして消失と言えます。

H: 私はフットボールのプレイの経験はありませんが、一人の選手がボールを持つとき、全ての観客は彼に注目します。つまり、この選手は生きる彫刻のようなものです。トレーニングによって鍛えられた、エレガントで美しい彫刻です。しかし、彼はどこに動くかということを示す合図は全く送らず、多くの潜在性が存在しています。緊張が高まった状態です。シアター的とも言えます。最後にお聞きしたいのは、ストーリー、ナラティブについてです。あなたの作品におけるナラティブは普通のものとは異なります。以前にもお聞きしましたが、キャラクター・ゾーンとナラティブとの関係についてもう少しお話しただけませんか。それぞれのキャラクター・ゾーンは関連性を持っていますが、既存のナラティブと比べると非常にもろいものに見えます。例えば、ハリー・フーディニー、フリーメーソンたち、そしてあなた自身といったように様々なキャラクターを言わばランダム

に取り入れています...

B: ナラティブとキャラクター・ゾーンとの関係で、最適な例は《クレマスター 4》だと思います。まず、黄色のオートバイ、髪の毛が引っ張り上げられた妖精たちは上昇していますが、これが三ゾーンのうちの一つを構成しています。一方で、青いオートバイ、髪の毛を下げた妖精たちは下降していて、別のゾーンを構成しています。そして、ラクトン白服のラクトン志願者と四本の角をもったラクトン羊一によるゾーンが存在しています。これらの三つのゾーンは黄、青、白によりマン島のタータンチェックを作り出し、それぞれ海、空、そしてマン島で生育する花を表しています。これらのゾーンはナラティブのマテリアル、フィジカルな意味でのマテリアルでもありません。感情ではなく、クオリティや状態について表現しているのであり、この点がシネマにおける典型的なキャラクターのキャストिंगと異なります。感情の要素を伴っていないのです。

H: これは、あなたがフォルムについて述べたことと関係していますか？

B: そう思います。物語のいかなる局面も、キャラクター間の感情的な関係を描写しているのではありません。むしろ、有機体の内部における局面間の関係を描写しているのです。

H: お話をうかがっていると、すべてがクレマスター・マトリックスというか、一つの生態系のシステムのように相互関連して作用している様子が見えてきます。どうもありがとうございます。

(翻訳+構成: 村田大輔 2003年7月24日、金沢にてインタビュー収録)



Fig. 14 Matthew Barney, *Chrysler Imperial*, 2002, Cast concrete, cast petroleum jelly, cast thermoplastic, stainless steel, marble, and internally lubricated plastic, 4 units at approx: 24 x 60 x 90 inches (61 x 152 x 229 cm), 1 unit at approx: 66 x 156 x 168 inches (168 x 396 x 427 cm) Courtesy Barbara Gladstone



Fig. 15 Casper David Friedrich, *The Sea of Ice (Arctic Shipwreck)*, 1823-24, oil on canvas, 96.7 x 126.9 cm

「補遺」：インタビューを終えて

今現代美術はそのアイデンティティにおいて大きな過渡期をむかえている。そこにおいて美術の定義、価値付けが変化し、ポジティブに表現すれば、多様な展開をとげ、ネガティブに言えば曖昧になりつつある。コンセンサスは誰によって形成されるのか、それぞれに帰属する文化的コンテクストの違いの数だけ複数のコンセンサスが併存しうる状況が生まれている。コンテンポラリーアートをとりまく状況の変化すなわちマス・メディア、社会、市場などなどの変化は、アートに世界との連結点を与え、同時にそれは簡易に使いこなすことのできる表現メディアの普及により、表現行為と日常生活の同質化、差異はあるがほぼ均質な作品の繁出という状況が生まれつつある。そこにおいて現れてくる「表現」はほとんど生きることと等価のレポート、現実生活へのささやかな介入という性質を帯びてくる。これらは決して難解ではなく、むしろ受容されやすい「表現」だ。しかしそれらがアートというコンセンサスを得られるか否かにはプレがある。アートのコンセンサス、それは文脈、制度、社会、市場などに支えられたポリティカルなものだからだ。

この、平準化、個人という単位にまで細分化された小さな物語という大きな流れの中で、マシュー・バーニーは、超越的なスケールの物語を企てる、数少ない不遜なアーティストの一人といえる。

コンセンサスという言葉に照らしてバーニーをとらえるとき、興味深い相反する二面性が浮かび上がってくる。つまり彼は既成の了解事項を逸脱しようとする反面、その了解事項を作品の構成基盤として活用しているという点においてである。

むろん、「創造的伝統」は美術の歴史において連綿と繰り返されてきており、特に新しいことではない。

例えば、彼は、テーマとする身体の変容、フォルムの変容を、身体、肖像、風景、エンブレム、物語といった伝統的な要素を通じて語る。表現媒体も、静止画像としての写真、映像、彫刻、2次元、3次元、ムービーを用い、一つの物語を重層的に多角的に語っていく。映像や写真でみられる彫刻がそのまま一緒にそこで展示されるといった活人画的な性格。それ

ぞれの媒体からにじみ出てくる異なったディテイルを味わっていくことの複雑な楽しみは、いわゆる視覚芸術の典型的な醍醐味ともいえるであろう。また基本的にすべてアナログで制作し、CGには頼らないという点も細部の抵抗感のある物質性、複雑性へのこだわりからくる。登場するキャラクターも、クレマスターに関して言えば、犯罪者、ネプチューン、マジシャン、イニシエーションを通過する若者、世界の始まりをきめる女神、両性具有の妖精、巨人、レーサーなど、従来のナラティブとして「わかりやすい」キャラクターといえる。

しかしこれらの既存のメディア、視覚ボキャブラリーを用いながら、5部作にわたるこの堂々とした作品は、結果的にいかなる完結された内容(結果)を指し示していない。見る者は各々の解釈、異なった結末へたどりつくことになる。

これを、シュルレアリスムやダダイズムの意味の反覆や逸脱、ハイブリッドによる脱構築の例として見る論者もいる。がこれは逸脱ではなく、別の形の生体サイクルの提案なのだ。「彫刻のフォルムは、物語の構造として食べられ、消化されて初めていきいきとしたものになる。」とバーニーが語るように。

それは一見、知性と感性を駆使して難解なものを解きほぐしていく不安と徒勞の過程に見えるが、実際、同じ物を食べても、人によって消化吸収のされかたが異なるといったことと同レベルのことなのである。

バーニーの世界を飲み込んだとたん、いつの間にか違う約束事の世界に着地させられている。それは私たちに馴染みのある視覚言語を駆使しながら、それを別のシステム、生体、生態のサイクルにのせることで全く別の生き物や風景をつくりだしてしまうためである。

私たちの了解事項は何一つ侵犯されていないままに、私たちの生体サイクルが変えられてしまったようなものだ。

ネグリとハートが『帝国』で述べる帝国に対抗する野蛮人、自然そのものが絶えずあらたな変異、混交、混成化へと開かれた人工的領域であることを認識し、人間学的脱出を構成する身体変異のもつ可

能性は、バーニーの作品世界とリンクしてくる。「今日における身体の変異は、人間学的脱出を構成するものであり、帝國的文明に対抗する共和主義を形成するための、途方もなく重要ではあるが、いまだかなり曖昧な要素を表している。人間学的脱出が重要なのは、とりわけ、変異の積極的かつ構成的な相統一すなわち、現に進行中の存在論的変異、最初の非一場における新しい場の具体的発明一が出現しはじめているからだ。」(註1)

「最初の非一場における新しい場の具体的発明」—バーニーにおける科学知識やスポーツ医学からくる経験的即物的アプローチが、「具体性」に貢献する。

うがった言い方をすれば、整形外科の技術と新しいマテリアルの知識をもった人間が身体の変容—変身を考えていくときの「具体性」である。男と女の境界、人間と動物の境界、身体と風景の境界、それらの境界が崩れていき、新たな存在が生まれてくる時の変容の過程のダイナミズム。それが、視覚的なメタファーでなく、整形医学による手術や矯正、スポーツ、鍛錬による筋肉の変形の過程とった精密さで表現されたとすれば。

もう少し踏み込んで言えば、これは新たな物質主義、新たな身体主義といったものへの提案であろう。今回のインタビューの中でもっとも興味深いのは彼の、「フォルム」という概念の使い方である。例えば「フォルムがある状態から異なる状態へ移行するのは創造のプロセスと同じ」。「フォルムを形成するシステムや物語を創造するシステム」を「エントロピック」であり、独自の意思をもち、独自の条件を克服しようする有機体とみなす点。(彼のこの感覚はスポーツやパフォーマンスの体験、生命のサイクルへの知識に拠っている)フォルムという言葉を使うときのベーシックな考えとして彫刻的な身体をフォルムと呼んでいるが、客体からでてくる内容やナラティブ、ドローイングや写真、フィルムが彫刻として一つにまとまった状態を指してもフォルムとよんでいる。また、ランドスケープに関する質問で、彼がいくつか異なるスケール間の跳躍とし、ロッキーマウンテンはゲイリー・ギルモアの背骨・…などと答えているがこれも、ランドスケープが一種の「身体」の

拡張されたスケールとしてとらえられていることが推察される。

映像についてもこのフォルムからひきだされるマテリアル感覚が反映されている。つまり彼の映像の(一つの場面の長すぎるくらいに感じられる)テンポは上方、前方、側面からの3つのパースペクティブで対象のフォルムを観察するように撮影する科学的アプローチからきている。対象はナラティブに把握されるというより、フォルムとしてとらえられており、それが映画の語りとは異なっているのだ。世界を含意や先入観なく、洗うようにくまなくながめ渡すそんな創造主の裸の目ともいえる。

またナラティブとキャラクターゾーンの関係については、キャラクターゾーンがナラティブのマテリアル(フィジカルな意味で)と語っている。「感情ではなく存在のクオリティや状態について述べているの

であり、この点がシネマの典型的なキャラクターのキャストイングと異なる。」つまりは物語のいかなる局面もキャラクターの感情的な関係を描写しているのではなく、「有機体の内部における局面間の関係を描写している」というのだ。

これらの言説からバーニーの文法がみえてくる。例えば、表象とその意味するものとしての「女王」にはブレはなく、《クレマスター・サイクル》の中でそれがキャラクターゾーンという振幅の中で他のキャラクターゾーンとかかわることによって、未知のフォルムが生まれてくるのだ。

この錬金術的サイクルはバーニー自身の極限的なパフォーマンスによって活力を与えられている。彼はこの壮大な魂と肉体のオデッセイを通して脱出した先の確実な非一場を用意する。彼は美術という

場に大量のアドレナリンを注入し、生理機能をいっしょに組み替える。それは新たな場のように見えるが、過度に活性化し、遺伝子にすりこまれた情報を忘れ、別のサイクル、システムで代謝をはじめたものの場なのだ。

イデオロギーや思想を介在させるコンセンサスがかつてほどの有効性をもたない現在、物質性、身体性を現代の情報環境やテクノロジーを通して増幅、活性化させた、このいわばポリティカルな新身体主義、新物質主義は我々のコンセンサスの確かなベースとなる可能性をもっている。バーニーの世界はそれを明らかに指し示しているのだ。

註

1. アントニオ・ネグリ、マイケル・ハート著、水嶋一憲 訳、『帝国』以文社、2003年、p. 282

《クレマスター・サイクル》について

《クレマスター・サイクル》5部作は2002年、8年をかけて完成した大作である。タイトルは「クレマスター筋」からとられており、これは、睾丸を包み寒さなどの変化に応じてひっぱりあげる、サーモスタットのような機能をもつ。受精後七週間くらいの胎芽の発達の段階では、性はまだ決定されていない。性が分化する段階で、女性なら卵巣はそのままの場所(上部)にとどまるが、男性の場合、クレマスター筋とともに精巣(睾丸)は下にさがってきて外性器となる。クレマスター筋はその下降による性の確定から、性差の間を上下する可変的な中間地帯のシンボルともいえる。バーニーはこの言葉を、存在が不確定な状態から確定的な状態へ変化する過程を表すメタファーとして、シリーズ・タイトルに用いた。

《クレマスター 1》は、卵と子宮の物語である。まだ性は未分化のまま夢を見ている、スタジアムに浮かぶ二つのバルーン(飛行船)これは、卵巣のメタファーである。中で女神グッドイヤーがもてあそぶように描く卵子によるドーピングは、下のスタジアムのコーラス・ガールたちによってなぞられ、生殖腺の図として描かれていく。最後に描かれていく道の、おそらく両性具有のダイヤグラムは宙づりにされた性を予感させる。

《クレマスター 2》(1999)においては、ユタ州ではじめての死刑囚となったバーニー扮するゲイリー・ギルモア(彼は性的に不完全だった)の恋人との接合の幻想が両親の性的な関係の幻想との2重写しとして、二台の車の接合の形にかぶせて視覚化される。雪をいただくロッキー山脈、氷の湖につくられた風景としての彫刻、ブルライディング、不完全な性の燃焼と暴力など男性性の象徴的なイメージによって画面がつくられている。

《クレマスター 3》においては、フリーメーソンの入門者であるバーニーの、イニシエーションと変身を通してナルシズムが描かれる。グッゲンハイム美術館のスパイラル状の構造の中を上昇していくバーニー、クライスラービルを作り上げようとするギルドのマスターたちの儀式的な交流が描かれる。最後に入門者は建物を完成できず、殺されてしまう。

《クレマスター 4》はカーレース発祥の地であるマン島を舞台に展開される。バーニーは半獣半人のラクトン羊候補として、りっぱな成人羊になるべくイニシエーションを通過していく。水中に落ちたり、せまい穴を抜けたりと行った試練の一方で、サイドカー・レースが展開している。黄色と青のレーサーのレーススーツの上をスピードの上昇に応じて上下に転がりさまよう半透明の球体が描かれる。あたかも性の非決定性のメタファーのように。レースを進行させる両性具有の奇妙な身体妖精たち。スピードと緊張感に満ちた作品。

そして『クレマスター 5』においては、プラハを舞台として鎮の女王(成熟した女)の欲望の対象となる三つの典型的な男性像(いずれもバーニーが演じている)が描かれている。彼女の夢の産物である華麗なディーヴァ、恋人であるマジシャン、より肉体的な欲望の比喩であり、地下の浴場に出現するネプチューンであるジャイアント。女王への性的な欲望、いきちがいによって起こる悲劇。そして水の中で息絶えるジャイアント。東洋人の従者たち、半漁人のような奇妙な水の妖精たち。

※本稿は、「欲望と鍛錬の間で滅するサイクル」(『美術手帖』2002年9月号、PP. 70-75、美術出版社)をもとに大幅に改稿した。