

STUDIO VOICE

MULTI-MEDIA MIX MAGAZINE

1981年7月創刊 毎月10日発行 定価280円(税別) 日本郵政特刊第100号

●特集

アート界最後のカリスマ!? マシュー・バーニーの世界

拘束された身体から生まれる未知のかたちとは? / アート・リンゼイとコラボしたブラジル・カーニバルもの映像作品とは? / グレイジー・ファンタジー・ガイド80〜精緻なるパズルを解説するために
ピョークとの愛の結晶、世界に先駆けて日本で発表された最新作&メイキング

Matthew Barney's Crazy Fantasy

8

VOL. 356
AUGUST
2005
680Yen

The Crew Members Q & A

Peter Strietmann Director of Photography

ピーター・ストリートマン
撮影監督

A 1 : パーニーの作品の中で最も私が留意するのは、ディスカッションをしている際に彼の言う事を聞かない事だ。長い事一緒に仕事をしてくれて、彼が何をいわんとするか、すでにわかるとも思えてしまう。もちろん、誰もミスター・パーニーの心がどこにあるかは知り知らない所なので、これはいつも聞いているのだが、だから、先走りに取り越し苦労をしないことが、私の注意することだ。今でも昔一緒に制作した作品について新たにわかることが、あったりするものだ。

A 2 : DR9にはクリスマスにない暖かさがある。それは海でのシーンまでしみ通る。(特に制作中に)。それはどちらかという哲学的な作品だろう。パーニーの迷宮への暗い旅。ドラマ・ラミアの制作に身を投じて、未踏の水辺へ辿り着いたかのような。この作品はコラボレーションの形をとっている。パーニーはこれまで多くとらねて、過去の仕事に加え、照明、道具係、プロデューサー、撮影監督、音響デザイナー、エンジニア、監査役、編集、スティール写真、メックアップ・アーティストとこなした。この作品では以前より遙かに自分の仕事をやる自由が与えられ、パーニーは他に偏執狂的になるものを捜せたという感じだ。私は狂喜した。それはまるで、初めて自動車免許をとって(少なくとも中西部では)、責任と方向性の感覚に目覚めるようなものだ。

A 3 : エピソードで思い出するのは、マッコウクジラと海女を撮影していた時のこと。良い視界のために海深く潜らねばならなかった。パーニーは最後のショットといってとてもシンプルなことを頼んだ。それは海の表面から海の暗闇までゆっくりと斜めのショット。私自身泳ぐように、たくさんの鏡をつけ、カメラの囲いと共に、浮力を回避していた。ちょっと前までは浅かったのが動かずに海底にたつことができたものだ。斜めに撮影をし始めた時は水中20フィート、深い所に落ちる時によくあるように光を扇のように照らそうとしていた。次に気がついた時は耳が突で、すごく暗いことだった。こんなに深く潜ったとは思っても、自分の位置がわからなくなってしまうのだ。ファインダーに集中して、深さがわからなくなっていた。下の方に行くにつれて浮力がわからなくなり、速度が増す。ベストの浮力調節の空気を押したが、その瞬間をやりすぎてしまった。私はなくさぬように、カメラを抱えたままロケットのように水面へ向かい、信じられない程、肺とベストの空気はほとんど膨れ膨れと、肺が破裂するかと思ったが、空気が口から風船のように飛び出し、ベストの空気は私を窒息させていた。結果的には良いショットがとれて私の肺は20%大きくなった。

Gabe Bartalos Special make-up effects

ゲイブ・バルタロス
特殊メイク

A 1 : マシューと仕事をすることは3つのことに気をつけるようにしている。その内の2つは絶対なもの。というのは、全ての始まりはどこで、求められている結果は何かということ。アーティストックなコラボレーターとして、その元の素材を知ることは非常に有益だ。マシューがプロジェクトを進めたいと思うほどに、エキサイトした原物。こうした過去への物語はマシューがどうやってテーマを作るか理解するのに役立つ。彼のイメージとぴたりと自分の情報を提供しやすくなる。そして結果、明確であってなくても、マシューの作品は彼によって形られた感じがある。この視覚言語において、どのくらい先まで行けるかということ。そして3つめは、どうやってセットの中で効果を出すか、何が求められているか。全ての優れたアーティスト、監督と同じようにマシューは、特殊効果に対して深い理解を持ち、ときに繊細に、ときに大振りにも扱うことで最高の視覚効果をもたらすことができる。全ての彼のノイムルの中で彼は両方の場合の最高の状態を探し得たと思う。マシューの作品を数多く見た人ならわかるように、彼には、ちょっとした操作で視覚的に大きな効果を得たり、また全く反対に、強力な忘れられないイメージを落とし込むことによって、小さなディテールにフォーカスさせる手段がある。

A 2 : DR9とクリスマスシリーズの最も大きな違いは、ユーモアの織り方。DRシリーズで私が直接的に関わった、DR9とDR7は、ユーモアが少ない。

A 3 : DR9でのエピソードとしてオフ・セットで起こったことだけれども、マシューと仕事をすることはなんと素晴らしいのだろうと思わせたことがあった。4ヶ月の間野心的なメックアップをマシューのリクエストに合わせて制作。2人とも傷のリアルさにエキサイトしていた。マシューには特殊効果の仲間間でシリコンの皮膚で作るこのリアリズムは驚かされて、ハリウッドライトをあくなくとも売れるという話を伝えた。この素材が撮影されることは私にとって重要で、マシューがモニターを見て、ピーター・ストリートマンの目がレンズにあるとなれば、完璧な状況。全てのエネルギーが合成の「息」を作ることによって焦点が合わされた。長い1日の撮影の後、ホテルに戻ると私の目の前に突如ぞっとするシーンが現れた。男は首にナイフを深く刺して自分の非を償った。彼が私の横を通り過ぎる時、私は、彼の新しくできた傷から口笛のように聞こえる曲の名前を思い出そうとしていた。一緒にいた女性たちは叫びはじめ、始めは威嚇が良かったが、警察が来るとなぜ彼のTシャツと浅黒い肌から血がしたり落ちているのか、知らぬふりをした。私はビデオカメラを取り出して、冷たいコンクリートに彼の体が倒れ落ちる場所を写した。彼の肋骨が「骨vs道」の戦いに破れた音を聞いた。場が混乱し、8-10フィート離れた所で私が撮影しているのは誰も気が付かなかったが、私は平気だった。人間としての暖かみを失ったわけではなく、その反対である。この男は確かに不正義を働いたのだろうし、間違った人たちと関係をもっただろう。だけれど、彼は死ぬべきだったか? いや、そうではない。私が認識したのは、アートは常に私にとって逃げてあり、それを真剣に受け止めて、自分の職業となる。それはこの世で最高のことだ。人工の皮膚の傷を真剣に受け止めてくれるマシュー、ピーター、そしてクルーがいることは、人生のあり方。私はもう少しでこの血を流している男の脇をピアオを握りながら抜けて、セットでの仕事に戻るところだった。「現実」が常に追い掛けてくるような日々で、私の逃亡のファンタジーを表現させてくれるマシューのような人と仕事ができることはなんと幸運なことだろう。

- Q 1 : パーニーの作品の中で最も留意する点は?
Q 2 : DR9とクリスマスシリーズの最もの違いはなんだろう?
Q 3 : DR9を作っていた時のエピソードを話してもらえますか?

Matthew Wallin Digital Effects

マシュー・ウォーリン (マントロン・コーポレーション)
http://www.mantron.com
デジタル効果

A 1 : 一つの作品の中で全体の物語の構造に注意することが重要だと思う。パーニーのプロジェクトに関しては、私の初めの解釈や理解は大概十分でなくて、何ヶ月もかけて仕事を続けるうちに明確な全体となって立ち上がってくる。ある特定の要素の全体を通して意味ほかに、細部は重要ではない場合が多い。しかし、リアリズムがゴールの場合もあり、われわれはほとんどの時間をリアルに見ることに費やしたりする。2度同じことはないんだ。

A 2 : デジタルの効果という意味ではDR9がどのクリスマスよりも大きなプロジェクト。このフィルムでは多様な野心的にシークエンスや個々のショット効果をねらった。また、DR9の方が親密な感じがする。最後のいくつかのクリスマスよりもパーソナルな感じだ。

A 3 : 水中茶室のセットが壊れてブルックリンの路上に何千ガロンもの水があふれたよ。

Matt Ryle Production Designer and Manager

マット・ライル
プロダクション・デザイナー

A 1 : 自分にとって、マシューの作品の中のドラマと材料のつながりが最も顕著なものだ。どうやって物語がボディになり、どうやってボディが建築になり、どうやって心理的な状況が電脳になるか、などなど、変種や寓話、彫刻や絵画の中の再構成、全てある種の場を築き上げる。それらに興味深い物語の組み立てとその中身は私を揺るがし、一瞬ごとにフィルムはドキュメンタリーとフィクションを行き来する。

A 2 : クリスマス・サイクルはダイアグラム(スケッチ)から発展し、綿密な物語となった。ドローイング・レストレインはアートの作り方や方法、創造にやり方を加えることによってできたようだ。私はドローイング・レストレインのシンプルさが好きだ。豪奢さや深淵さを失う事なく、理解しやすい。誰かが何かを創造しようと思わずに、誰かから何かの可笑しい味が。クリスマスは叙事詩で、DRは俳句のようだ。

A 3 : これらのフィルムや彫刻を制作すること、関わったすべての人に膨大な時間とエネルギーを要求する。プロジェクトはいつも1年かそれ以上かかり、この時間の間プロジェクトそのものが、関わっている人を使い尽くすように。プロジェクトはそれ自体の生命を持ち、人を消耗し始め、日々の中で「私はどこ? これは何?」と自問してしまう程。長い労働時間は幻覚的状況へ人を追い込む。ドローイング・レストレイン9を作ることはまるでクジラに飲まれたようだった。

