

ハンス・オブ・デ・ベークへのインタビュー

実施日：2022年8月31日

インタビュアー：見留さやか（十和田市現代美術館）

—— アーティストになった背景についてお聞かせください。

子どもの頃はどちらかというと内気で内向的で、同世代の子たちとは違って、サッカーなどのスポーツには興味がありませんでした。私は主にインドア派で、兄と同じように絵や漫画を描き、自分たちの空想の世界に没頭していました。両親は、私がクリエイティブな仕事をするだろうと思っていたようです。子どもの頃に描いていた絵や漫画が、その後のビジュアル・アートへの関心につながっています。

—— 初期はドローイングや絵画を中心に活動されていましたが、現在は平面作品よりも立体作品を主に制作されているように思います。アーティストとしての出発点はやはり平面作品だったのでしょうか？

私はブリュッセルのアート・スクールで絵画の学士号を取得しました。その後、「エクスペリメンタル・アトリエ」と呼ばれていた、領域横断的な学部で修士号を取得しました。卒業制作は彫刻や写真、映像などの作品を発表しました。この20年間は、十和田市現代美術館の《ロケーション(5)》のように大規模な没入型のインスタレーションを制作しています。私の作品の中核は、大規模な没入型のインスタレーションや彫刻、映像です。それ以外にも、大型の水彩画や写真、テキストも制作しています。近年では、劇作家や舞台美術家、舞台監督として、演劇やオペラの世界でも活動するようになりました。脚本と演出を担当した3本の作品では、舞台美術と衣装も担当しました。ですが、ビジュアル・アートや映画、演劇の仕事とは違い、オペラは自分の作品だと思ってはいません。オペラでは、作曲家やソリスト、オーケストラ、指揮者が主役になるため、大規模な舞台を視覚的に支えるのが私の役割になります。

—— ビジュアル・アートとパフォーミング・アーツに共通点はありますか？

ビジュアル・アートやパフォーミング・アーツに共通していることは、鑑賞者が作品を合理的に理解しなくとも、体験し、簡単に共感できるような雰囲気を作り出すことです。例えば《ロケーション(5)》は、作品内に足を踏み入れると、演出された夜の風景が広がっています。鑑賞者は、ダイナーのような作品内のイスに座ることもできますし、またダイナー内にある大きな窓から高速道路を模した夜景を楽しむこともできます。鑑賞者は、高速道路や旅先、夜の雰囲気から静けさや穏やかさを直感的に感じるのではないのでしょうか。このような情景をきっかけに、瞑想し、さまざまな思考に作品を通して向き合います。車のガソリンを満タンにし、高速道路の駐車場に停め、ダイナーに入り、コーヒーを飲みながら外の風景を眺める。この流れを自然に受け入れられる人もいれば、美術館の廊下から時空を越え、誰もいないダイナーへと突然引き込まれて、戸惑う人もいるでしょう。

私はインスタレーションや映像、水彩画を制作するとき、まず鑑賞者に静けさや穏やかさを感じてほしいと願っています。そこを起点に、自分自身の感情や他者、人生、時間、空間、死（存在の儚さ）といった問題への向き合い方を、作品内にひっそりと持ち込んでいます。私は、ビジュアル・アートの鑑賞者の一人としても、派手で華やかで、刺激的な雰囲気なものではなく、穏やかで心地よい雰囲気の作品を見たいと思っています。刺激的な作品は、私の好みではないです（笑）。

—— 《ロケーション (5)》は、音楽が聞こえてきます。70年代のインストゥルメンタル・ミュージックをコンピレーションして構成されていますが、なぜ、そのような聴覚的な要素を加えようと思ったのですか。

無限に広がる雪景色を想起させる《ロケーション (6)》のように、私の没入型のインスタレーションは静寂と沈黙をイメージにしているものも多くありますので、音楽を使用するか迷いました。私は、オランダの北部からベルギーまでの長距離を夜間に車で移動していた時期があり、車内では旅の友としてラジオで古い音楽を聞いていました。風変わりな電子音楽や時代遅れのインストゥルメンタル・ミュージックがラジオから聞こえ、夜の風景と混ざり合い、異様な雰囲気を醸し出していました。そこは、道中に現れた「どこでもない場所」だと思います。暗闇と車のスピードと音楽が織り成すはつきりと捉えることができない空間は、近代、ポスト・モダン期以降における普遍的で均質的な空間「どこでもない場所」（場所性や歴史性を持たない）でもあります。ですので、私たちはどこの国や場所にいても、この作品と自分たちの日常を繋げることができます。そのため《ロケーション (5)》では、音楽を入れることにしました。



《Location (6)》2008年、ミクストメディア、18×18×4 m

音や音楽を使ったインスタレーションや映像作品では、音楽家に作品のために作曲してもらうか、自分で作曲しています。一から作曲することは大変ですが、別の目的で作られた既存の音楽を使うよりも、新しい音楽をつくるということは、何が起こるかわからなく冒険的で、作品にとっても適切だと思います。そういう意味でも《ロケーション (5)》は、既存の音楽を組み合わせせて作りあげた珍しい例と言えます。夜の名もなきラジオ局を思わせるような、独特の雰囲気を醸し出していると思います。最後に作品を聴いたのは、だいぶ前になりますので、今の自分が聴いたらどう感じるのか気になりますね。

—— 音楽は 70 年代、レストランの内装は 80 年代を参考にしていますが、ノスタルジックにした理由があるのでしょうか？

ベルギーにある高速道路沿いのダイナーの多くは、80 年代に建てられたもので、それ以前には存在していません。懐かしさという意味では、80 年代の内装は、私を青春時代に戻してくれます。この作品に使用した 80 年代の建築は、角を丸くした窓が特徴的です。高速道路の上に架けるように建てられた初期のダイナーを思い起こさせます。

私は、建築の「愛着のある醜さ」に親しみを感ずることがあります（笑）。例えば、日曜日に母を連れて行くショッピング・モールのコーヒー店の中には、偽物の金のディテールが施された仰々しい家具や、ノスタルジックなランプなどが置かれていて、怪しい雰囲気です。アールデコ調の俗っぽい居酒屋にも見えます。そういう場所のほうが、完璧でスタイリッシュ、ミニマルな建築環境よりも、現在の人間の周りの環境や状態をよく表していると思います。



《Location (5)》2004 年、ミクストメディア、12×24×4.3 m

展示風景：GeM(Museum of Contemporary Art)、オランダ

人生とは完璧にデザインされたオブジェと全く異なります。例えば、アニッシュ・カプーア (Anish Kapoor) は、とても純粋でミニマルで、崇高な様々なタイプの作品を制作しています。そして、作品を通して、人生の本質についても語っていますが、それは私の視点とは全く異なります。雑多で、時代錯誤で、全くスタイリッシュではない、折衷主義的な環境から生まれたベルギー人の私が、人生について語るのであれば、私が思い描くパラレル・ワールドに私自身の不格好なバックグラウンドや不器用さを含める必要があると思うのです。

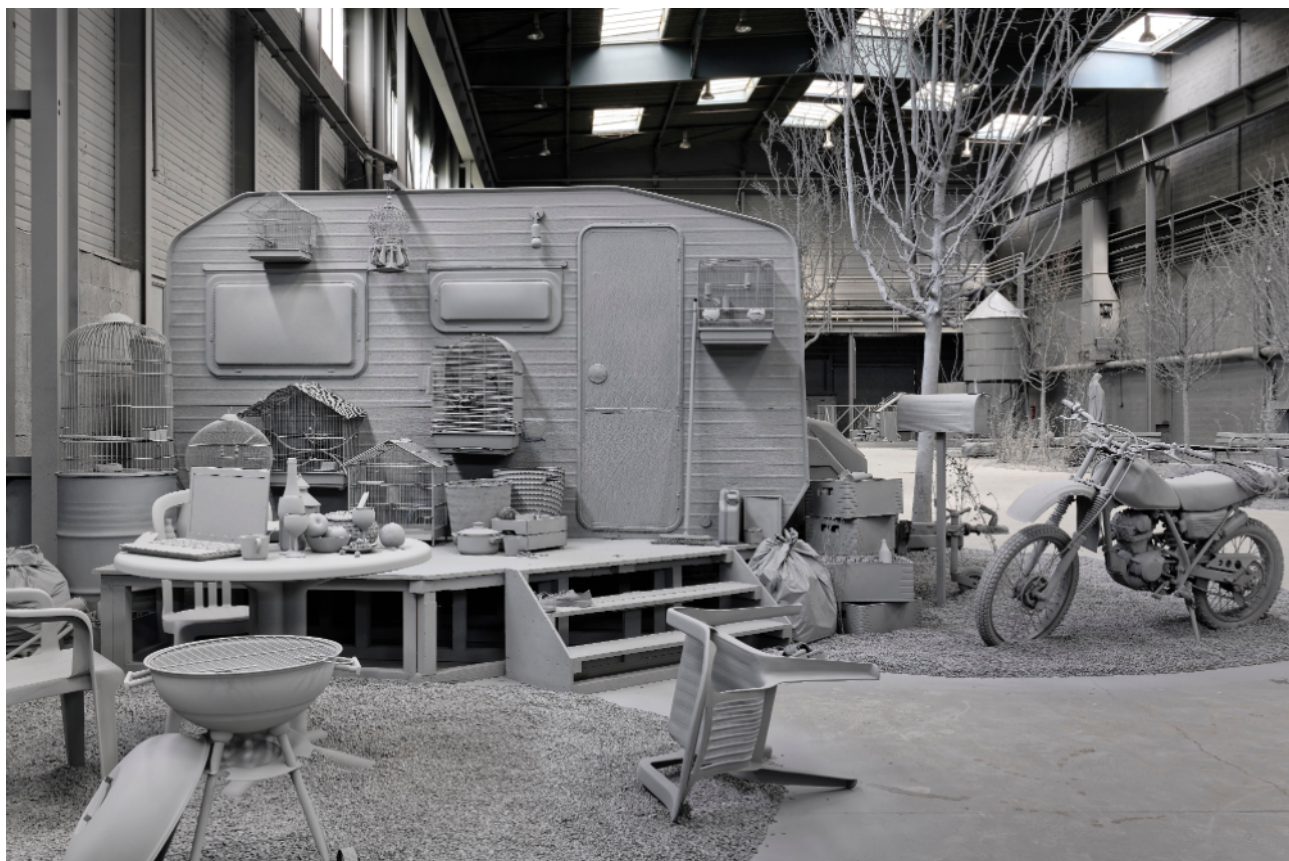
その点から《ロケーション (5)》の音楽は、決して心地よいものではなく、少し居心地が悪かったり、微妙に不気味だったりすることで、鑑賞者はその音に引き込まれていくのです。作品が、深刻で重苦しくなりすぎず、そして明白にならないように、少し馬鹿げたことや奇妙なこと、取るに足らないこと、面白いことなどを取り込むようにしています。そうでないと、自分が誰よりも世界を理解しているかのような、父権的な作品になる可能性があるからです。ですから、私は常に作品の余白にバカバカしさを持ち込むことにしています。私は自分の作品のイメージやコンセプトが決定的な主張にならないように、自由に想像できる状態を保つことを意識しています。

この私の制作方法にキュレーターが難色を示すこともあります。ですが、私は芸術作品を制作するプロセスの中で必ずしも理論があり論理的で正当性を持つべきとは思っていません。芸術作品に過剰な論理性が必要だという考え方に反対してきました。もちろん芸術作品には形式と内容のバランスが必要ですし、わかりやすい論理も必要です。しかし、私は教師として、いつも生徒たちに言ってきました。「頼むから、頑固になってくれ。『芸術的に正しいこと』をしようとは思わない。自分の直感だけで判断してくれ」と。もし全てのものが純粋で理論を持ち、論理的で正当性を持っているならば、なぜわざわざアートを作る必要があるのでしょうか？アートには、言葉にできないレイヤーが暗黙のうちに存在しているのです。

十和田現美での常設展の構成では、そのことをよく理解していると感じました。体験型や没入型の作品群を常設展示するというこの美術館の選択は、見事に成功していると思います。鑑賞者はまず作品を体験し、自ら発見し、そして幾重にも重なった意味や問いを見出していくものです。

リヨン・ビエンナーレ（2022年）のキュレーターであった、サム・バルダウイル（Sam Bardaouil）とティル・フェルラート（Till Fellrath）もそのことをよく理解していました。アートを理論的視点から平面図に落とし込むのではなく、参加アーティストの自由な発想と創造性を尊重しています。私の作品《We Were the Last to Stay》は、リヨン・ビエンナーレのために制作した、1,900m²の没入型サイトスペシフィック・インスタレーションです。この作品は、鑑賞者が巨大な工場に足を踏み入れると、実寸大の廃れたキャンプ場を想起させる作品が現れます。そこは遊牧民の即席キャラバン・キャンプと、公園や池のある荒廃した都市公園の狭間のような場所です。菜園や車の修理場もあります。少数の家族からなる閉鎖的なコミュニティが、自給自足の生活を送っていたかもしれないような、孤立した場所です。

作品全体を灰色で統一し、池などの一部は黒にしました。全体の印象としてはまるで亡霊のようで、疎外感があり、埃や灰が何層にも重なって変色したまま放置され、石化してしまい、時間が止まったかのような作品です。各キャンプ・トレーラーの周りには、捨てられた家具、ありきたりなオブジェ、そして奇妙な小物などの静物が配置されており、これらを通してそこに住む架空の人物の物語が紡がれています。



《We Were the Last to Stay》2022年、ミクストメディア、790×240×136 cm

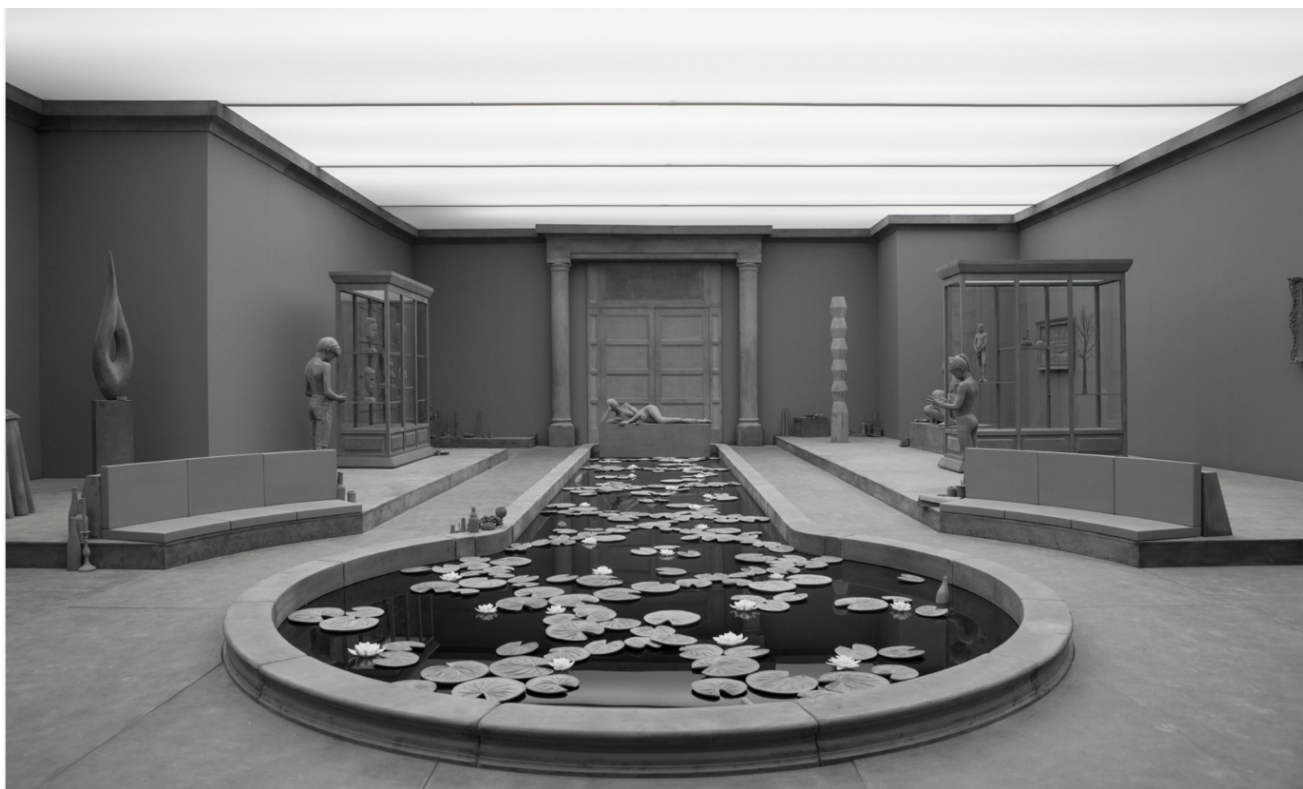
Photo Credits: Blaise Adilon

このインスタレーションは、現代のゴーストタウンのようなものです。ここは、競争社会を離れ、辺境にある共同体のようでもあります。小さな架空のコミュニティでの即興的な生活がどのようなものだったのか。小さく壊れやすいこの世界が、大きな世界とどのように共鳴したか。タイトルの《We Were the Last to Stay》とは、夢と人生への想いが冷め、賑やかだった状況から、祭りの後のような憂鬱でメランコリックな空虚感に近いムードになる。その場所に、最後まで残っている人のことを示しています。このインスタレーションは、巨大な「メメント・モリ」であり、またそこから様々なストーリーが生まれる可能性を秘めた、大掛かりなエスタブリッシング・ショット（映画用語_シーンの冒頭などで、場所の状況や出演者の位置関係を認識させるためのショット）として機能しています。

—— 《ロケーション (5)》では、レストランの内装に黒を、窓からの風景である高速道路の道路灯にオレンジと、色使いがかなり抑えられていますが、なぜそのような選択をされたのでしょうか？

もし、全てをフル・カラーにしてしまうと、鑑賞者が視覚的に欠けている情報を補おうとしなくなるからです。アーティストとしての私の仕事は、世界をありのままにシミュレートすることではなく、世界を解釈し、本質の一部を呼び起こし、根底にある核を明らかにすることだと考えています。私の作品は想起す

るためのものであり、無意味なシミュレーションや模倣のためのものではありません。制作を通して、より本質的なもの、より根底にあるものを掴みとろうとしています。《The Collector's House》は、抽象化された三次元の世界をモノクロにし、人もいない石化した空間の作品です。作品内に足を踏み入れるからこそ、作品が鑑賞者により強く作用します。鑑賞者はこの不活性な変色した環境の中で、儚く、ダイナミックで、色彩豊かな唯一の存在なのです。それは夢のような、異質な体験です。実物大の作品を描くときは、常にこのような異質なアプローチを取っています。



《The Collector's House》2016年、ミクストメディア、12.5×20×4 m

《ロケーション (5)》や《The Collector's House》をフル・カラーで制作するとしたら、それは打ち捨てられた映画のセットのようになる。モノリスや彫刻といった印象が薄れ、偽物、模型、張りぼてのように見えるでしょう。一方で全てが無彩色や2、3色できていると、作品の形などがより強烈に表現され、強いインパクトを与えることができるのです。ベンチであれ、彫刻であれ、台座やショーケースであれ。これらの没入型インスタレーションで使用されている家具やオブジェは、スタジオで手作りされているものです。要するに、本物に対する詩的な解釈としての表れです。特定のブランドのものだと分かってしまうようなレディメイドなオブジェは、余計な要素が作品に持ち込まれてしまうので、なるべく控えるようにしています。色や形、プロポーションを選択することで、イメージはより強固なものになると思っています。

《ロケーション (5)》は、黒とオレンジの2つのトーンで作られています。それは詩のようなもので、まだ想像への余白があり、そこに何を付け加えられるかが重要なのです。人体彫刻もモノクロで制作して

います。完全に有彩色を使ってしまうと、マダム・タッソー（ろう人形師）のように見え、とにかくリアルに見せたいとする技術へのこだわりしか見えないので、芸術的探求や研究という点で面白さが見出せません。

十和田現美にある《スタンディング・ウーマン》の作者、ロン・ミュエク（Ron Mueck）について書かれた興味深い記事を読みました。彼は等身大のスケールで人体を制作するのではなく、人型を膨張させたり、縮小させたりして制作しているそうです。その気持ちはよく分かります。つまりロンは、スケール感を使った遊びが、作品に新たな魅力をもたらすことを知っているのです。単なる実物大でのシミュレーションでは不十分で、彼の作品にひそんでいるクオリティを制限してしまう可能性さえあります。彼は、歪んだスケールとプロポーションの理解において達人であり、そのことが、実物大のハイパー・リアルなシミュレーションにこだわる他のアーティストと比べて、彼の作品を飛躍的に高めています。

もし、作品の目指すところが、鑑賞者を視覚的に騙そうとすることだとしたら、作品から紡がれる物語は2秒で語りきられてしまいますよね。そして、その後が問題ですよね？作家や自身の作品が私たちの知っていることの解釈であることをストレートにオープンにすればするほど、作品の人工的な在り様が、本物の体験に変わる可能性があると思うのです。

—— 作品の一部で色を使っているのは、鑑賞者が作品をどこで、どのように見るかのガイドにもなっているのでしょうか？

《ロケーション (5)》については、確かに街灯のオレンジ色が鑑賞者を作品へと誘い、その視線を誘導していますね。高速道路のレストランの中は、ほとんど光がありません。例えば《The Collector's House》では、発光する大きな天井をひとつ設置することで、空間全体が優しい昼のような光で満たされます。スポットライトを使うと、私たちの視線は自動的にスポットライトに照らされたものに向かってしまうので、そのヒエラルキーは作りたくなかった。光の使い方やその精緻さは、私の彫刻的なインスタレーションにとって非常に重要であり、それは映像や絵画でも同様です。

ヨハネス・フェルメール（Johannes Vermeer）のような巨匠から学んだことですが、光の使い方で作品の雰囲気が大きく変わります。水彩画でも、光源は画用紙の白であり、それは描かれていない箇所です。つまり、描かないことが光になるのです。だから難しい（笑）。パリのルーブル美術館に行くと、フェルメールの絵画が展示されている部屋があり、そこには同時代の画家たちのフェルメールに似ている構図の作品も展示されています。オランダのあの時代（1650 年代ごろ）にミルクを注いでいたり、チェンバロに手を置いてこちらを見ていたりするような、静かで地味な家庭の風景という独特なジャンルで制作していたのは、フェルメールだけだと思っていました。壮大な歴史や神話、宗教をテーマとしたバロック時代の描写の中で、彼の題材はかなりユニークなものだと考えていました。同じ地方で、親密な場面を描いていた彼と同時代の画家たちの作品を観ても、フェルメールのような没入感を与えてくれません。それは、フェルメールほど光の使い方をマスターしていないからです。その絶妙な、魔法のような光の使い方で、フェルメールは傑出しているのです。

私のインスタレーション作品の光として、すごく安っぽいスポットライトを無作為に当てるとしたら、作品の魅力が一気に失われると思いますし、もしくは、鑑賞者がフラッシュをたいて《ロケーション (5)》を撮影したら、とんでもない写真になるかもしれないですね（笑）。

—— あなたの作品は、彫刻やインスタレーション、ビデオ、絵画、演劇、オペラなど、多岐にわたっていますが、これはどのような経緯で変化したのですか？作品の形態を広げていきたいと思って変化させていったのでしょうか？

無意識です。その変化は有機的でもあり、直感的あったことが次のことにつながっていったという感じなので、戦略はありません。領域横断的になろうと意図していたわけでもありませんし、なんとなくそうなっていました。小さな作品を作るペインターになりたいということもあります。そうすれば手間も省けるし、作品の輸送も楽になるので（笑）。偉大な画家であるピーター・ドイグ（Peter Doig）を例に考えると、彼の素晴らしい風景画一枚が放つ没入感と同じものを観衆に与えるには、美術館のギャラリーのような大きさの作品が私には必要だと思います（笑）。

現在、ヘルシンキのアモス・レックス美術館で開催している展示のように、膨大な作品の数が必要になる場合もあります。この展示では約 2000m²の展示スペースに対し、14m 長のトラック 9 台を作品で満載にしてフィンランドに送りました。鑑賞者の想像を促す余白や規模感、アプローチを意識して、作品制作しているわけではないです。何年もかけてごく自然に、直感的に、様々なメディアを通してサイズやプロポーション、没入感、知覚を探求するようになりました。

私の作品のサイズは、小さなものから巨大なものまであります。そして作品の内容は、少し馬鹿げていて面白いもの、幼稚なものから真面目なもの、ドラマチックなものなど多岐にわたっています。作品それぞれに見合ったアプローチが必要で、作品の質とは、規模や時間的な長さはではなく、形式と内容の絶妙なバランスだということを学びました。例えば、私の映像シリーズである「Staging Silence」は、誰とも分からない二組の人間の手が、ミニチュアサイズの架空の風景やインテリアを構築し解体するものです。これは 2m² ほどの卓上撮影セットで、子どものように夢中になりながら、とにかく楽しく作ることができました。この作品は、他のメディアや方法では実現できなかった、小規模なスタジオ制作の一例です。



《Staging Silence (3)》2019 年、フル HD ビデオ・ステレオサウンド・モノクロ、44 分

ブリュッセルのアート・スクールを卒業したとき、映像作品を作りました。それは、映像と言っても写真に時間を挿入したようなものです。車の後部座席に座った小さな男の子が、膝をついて、過ぎ去っていく風景を見ているというものでした。高速道路を走っていて前の車に目をやると、後部座席から子どもがこちらを見ていることがありますよね？ある時、車を走らせていると、天使のような小さな男の子が私を見つめていたのです。それは催眠術のような風景でした。



《Determination (1)》1996 年、DVCAM ビデオ (DVD に変換)、2 分 36 秒

そこで私は、後部座席からこちらを見つめる少年、彼の顔に当たる夕陽、そして消えていくといった、連続性のある少年のポートレートのような演出をしました。距離の概念、高速道路を走っているときの単調な感覚、時間の経過の概念…それは小さく、デリケートで、詩的な感覚であり、写真という形式では決して捉えられないと感じ、映像というメディアを選択しました。私の初めての映像作品です。写真では、彼の顔に当たる光が常に変化する様子を捉えることができず、鑑賞者として彼の後ろを走っているような感覚も生まれないと思ったのです…

これまでに 25 本ほど映像を制作していますが、どれもスタイルもアプローチも全く異なります。短いものでは 4 分、長いものでは 45 分ほどです。作品を制作する中で、映像としてのメディアの形式や内容を探求してきました。技術やメディアの扱い方をどのように習得したのか、またはどうやって制作チームが技術を身につけたのかと聞かれることがありますが、常に文字通り、「やってみる」ことで学んできました。

私と制作チームは技術的な専門家ではないのですが、熱中しやすいタイプのため、学校で学んだ技術を反復するだけではなく、新しい技術やアプローチを学び、発見することが大好きなのです。スタジオでもロケでも、どうすれば実現可能なのか試行錯誤を重ねています。テキストを書くときも、水彩画を描くときも同じです。主に夜の静けさの中で一人、白い紙を前にして、ペンや筆を持ち、予想もつかない旅、結果が出るまでの道のりに身を置くのです。

公開日:2023 年 3 月 26 日

英語通訳/英文文字起こし: 松江 万里子

和訳: 池田 哲

構成: 見留 さやか