

ビッグ・ブラザー

Big Brother

スティーヴン・サラザン

Stephen SARRAZIN

白井雅人 訳

Translation: SHIRAI Masato

ウッディ・ヴァスルカ「ザ・ブラザーフッド」展

1998年7月18日-8月30日

ICCギャラリーA, D

Woody Vasulka "The Brotherhood"

July 18 - August 30

ICC Gallery A, D

ウッディ・ヴァスルカの仕事を70年代からずっと追ってきた人にとって、あるいは80年代にその作品を知った人にとって、この展覧会は、純粋なプロセスを離れてついに形をとるに至った一つのヴィジョンの完成、その成就を記念するものと言えるだろう。ヴァスルカは、他の先駆的ビデオ・アーティストたちに比べると、それほど知られてはいないかもしれないが、その実験的ビデオ作品は、日本でも多くのイベントやフェスティバルでたびたび上映されてきている。またヴァスルカは、重要な存在となってからも、常にその実験をもって自らを「代弁」させようとしてきた。内容と説明というものに辟易したヴァスルカは、それらに対して懐疑的であることで有名になったのである。さらに重要なのは、彼の作品がメディア・アートの一つの原点を示すものとなっていることである。それはナムジュン・パイクやヴォルフ・フォステルがなしたことと同様の意義をもつものとして理解されなければならない。ゲイリー・ヒルなどの現代のアーティストは、その映像に対する音の作用をいかに見せるかという点において、パイクよりもヴァスルカからより多くの影響を受けているのである。ゲイリー・ヒルやビル・ヴィオラと同様に、ヴァスルカが周縁の



ザ・ブラザーフッド：テーブル1「トラン
スロケーションズ」 1996

インタラクティブなコンピュータ制御による光学的、電子的機械による構成。照明のある区分されたテーブル、コンピュータ、ビデオ・カメラ、ステップ・モーター、ダイナミック・プロジェクション、スクリーン・ポジショナー、レイル・システム、観客が通ることで反応するセンサー。

この作品はブルース・ハミルトンの操作によって制作されたラス・グリッツオのソフトウェアによって操作される。

アーティストであることも注目に値する。ヴァスルカの作品はニューヨークで発表されて認められるようになったのではないのである。だが、ヴァスルカのたどってきた足跡からみても、その作品は、パイクのような「気前のよさ」や、言うまでもなく、フォステルのような不遜さをもちあわせることはなかったし、この10年ほどのアメリカの現代美術における、ローテクを中心としたメディアの使用からも、よそよそしく距離をおいている。20年以上の道のりをたどった後に開かれた、おそらく日本でしか実現できなかったであろうこの展覧会は、若い新進メディア・アーティストにとっての非常にすぐれたレッスンである。そこでわれわれは、具体化されるまでに若干の「現実の時間」を必要とした、テクノロジーの美学をまのあたりにするのだ。ヴァスルカの内的空間はついに悲しげなマシーンで満たされたのである。

6点のインスタレーションからなるこの展覧会の特筆すべき様相は、ヴァスルカが観客に、それぞれのスカルプチャー＝インスタレーションを実際の参加者として体験させるという、まさにその点にある。これに先立つ彼のビデオ作品は、プロセス化された技術の現象学的な探究であり、常に、カッコに入れら

れた瞬間であった。本展覧会のキュレーター、後々田寿徳による洞察に満ちたカタログの序文に示されているように、それはヴァスルカの映画との関わり合い、その方法論の問題なのであり、物語的な隔たりを作り出すテクニックのかわりに、すべてのシングル・フレームを電子メディアを使ってコントロールしようとする欲望、その一つのフレームのうちで、時間と空間の双方に作用することをめざす、絶えざる前進なのであった。ヴァスルカのビデオ作品の「内面」に迫ろうとするのは無駄なことだったのである。80年代に入り、ヴァスルカは二つの物語的テープ作品《ザ・コミッション》と《アート・オブ・メモリー》を制作、新しい方法がそこに登場することになる。ヴァスルカ自身は懐疑的だったのだが、ここにおいて物語は、初期のビデオ作品においては(そこにそのまま)とどめられることのなかった思想を内包することを可能にしたようである。

その一方でヴァスルカを取り巻く多くの文化的神話は、このアーティストとモダン・イメージの歴史とのあいだのせめぎ合いの中身が何であるかについて、われわれに少しばかり明らかにしている。東欧のアンダーグラウンド映画、ニューヨークにおける

ザ・ブラザーフッド：テーブル2「オートマタ」 1990
 内部相互作用的なビデオ/コンピュータ/音響による構成。
 円筒状のフレーム、5個の標的、コンピュータ、ビデオ・ディスク、ビデオ・ディスク・プレイヤー、ビデオ・プロジェクター、プロジェクション・スクリーン、ビデオ・カメラ、自動制御カメラ・ヘッド、スピーチ・ボックス、オーディオ・サンプラー、ビデオ・ミキサー、6個のスピーカー、照準。
 この作品はドン・ブラックによって制作され、ラス・グリッツォによるソフトウェアによって操作される楽器「ライトニング」によって具体化される。



「ザ・キッチン」[★1]の設立、アメリカ東海岸からシンボルに満ち満ちた空間、南西部への移住。開拓者たちと西部の人々、第二次世界大戦と殺人技術、コンテンポラリー・アート、そしてよりスマートな殺人技術を連想させる場所だ。《ザ・ブラザーフッド》というタイトルはアイロニックでもあり、ロマンティックでもある。なぜならこれらのスカルプチャー＝インスタレーションは、ロスアラモス軍事研究センターで廃棄された余剰軍事物資を素材として作られているからである。《フレンドリー・ファイア》や《ステルス》《オートマタ》といった作品においては、その主題的、領域的空間がはっきりと示されている。その一方、《トランスロケーションズ》《スクライブ》《ザ・メイドウン》においては、美的な意図のほうが優勢である。カタログに掲載されたインタビューで述べているように、ヴァスルカは「物体の誘惑に屈した」のであり、この3点の作品は、彫刻的なハイブリッドがいかかに進化するかについての興味深い考察の結果でもある。エルキ・フータモが性急に指摘しているように、それはデュシャンを思わせるかもしれない。だがおそらく、60年代、70年代の実験映画製作を考え合わせれば、より正確にはジャン・ティンゲリーなのだ。エンジニアや溶接工、コンピュータの専門家からなるヴァス

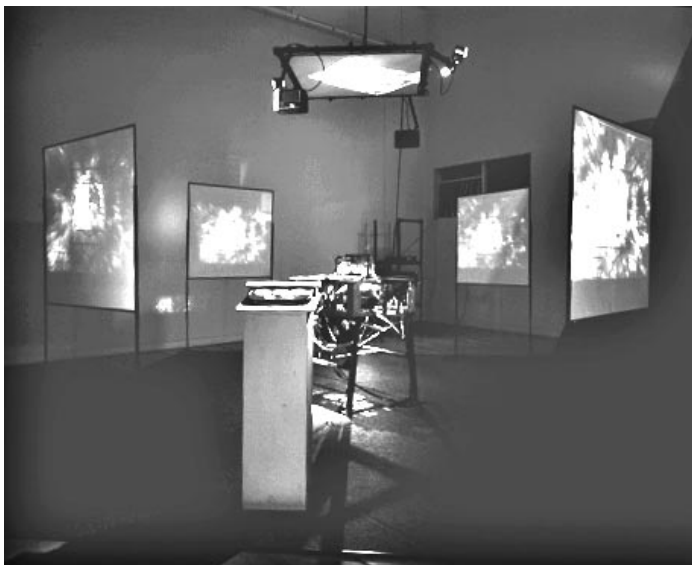
ルカの制作チームは、われわれの時代を特徴づけるメディアの美学と戦術、戦争と映像の、紛争と16mm映画の、地政学的な不安とリアルタイム・ビデオの、スマート爆弾と衛星放送の戦術を問題にしているのである。

これらの作品の工業製品的な特徴は、今日の大方向のインタラクティブなメディア・アートにおけるのとは逆に、テクノロジーがはっきりと目に見えるところにある。だが、この展覧会はここでまた、プロセスとその期間限りの内容といった一時的な問題に限定されがちな議論の範疇、領域を明らかに超えているのだ。ヴァスルカがここに打ち付けるこぶしのその音が、90年代における重要な個展の一つをわれわれに見せてくれたICCの壁を越え、響き渡ることを望むものである。 *

■注

★1——フィルム製作から電子メディアに専念することになったヴァスルカが1971年、妻のスタイナおよびアンドレス・マニックと共同で、ニューヨークに設立した電子メディア・シアター。その後、ローリー・アンダーソンなどのパフォーマンスのメッカとなった。

ステイヴン・サラザン——映画およびメディア・アート評論家、パリ第8大学講師、パリESECプログラム部長。



ザ・ブラザーフッド：テーブル3「フレンドリー・ファイア」 1994
 インタラクティブなコンピュータ制御による光学的、電子的機械による構成。
 アルミニウムのテーブル、5つのスクリーン、コンピュータ、ビデオ・ディスク、ビデオ・ディスク・プレイヤー、ビデオ・プロジェクター、スライド・プロジェクター、圧搾空気制御システム、オプティカル・ビーム・スプリット、2個の特殊照明、MIDIボックス、オーディオ・サンプラー、ドラム・セット、ステレオ・アンプ、2個のスピーカー。
 この作品はブルース・ハミルトンの操作によって制作されたラス・グリッツォのソフトウェアによって操作される。