

ザ・セカンド オランダのメディア・アート展
 オープニング・シンポジウム
 1998年11月14日
 ICC5階ロビー

シンポジウム全体を通して、「ザ・セカンド」展出品作品の性質に対して、「人間的である」という点が特に強調されていた。例えば、金澤氏は、作家の生の心や意図がはっきり見えるものが多いと指摘し、中村氏(司会)は、ローテクではあるものの、通常のメディア・アート展に比して、17世紀オランダ静物画の伝統やフェルメールに連なる風土や風景への視線とそれを裏打ちする人間の体温、そして、それらに「メント・モリ(死を忘れるな)」の響きを読み取れると指摘した。

そもそもモンテビデオは、20年間携わったテレビの世界に失望したコエルヨ氏が、テクノロジーに「人間的要素」を付け加えようとして始めたものであった。シンポジウムの冒頭でコエルヨ氏は、「テクノロジーの最先端を追っていると、作家は内容を失い、一般の人々とのコンタクトを失う危険がある」と問題提起をし、彼のメディア・アート観がハイテクの追究とは別の次元にあることを強調した。

議論は多岐にわたったが、テクノロジーの進展とともにメディア・アートが引き受けてきた、複数性・複製性・インタラクティビティなど、従来とは異なる新しい美術の定義が、その基調となっていた。主たる具体的なテーマとしては、メディア・アートの保存とそれに対する作家/キュレーター/施設の姿勢、テクノロジーの進展に伴う機材の歴史的な制約およびソフトとハードの問題、オランダにおける公的なアート

への助成と作品の質との関係、作品の主題の問題、インタラクティブ・アートにおける観客を包括する作品環境、物質性とコンセプト、メディア・アートによる美術教育の変化、旧来の美術がメディア・アートと共存し交差する意義の大きさ、テクノロジーによる表現の均質性とオリジナリティの可能性など、いずれも重要な論点を含んでいた。最後に、とりわけ注目すべきコエルヨ氏の発言を紹介したい。すなわち、メディア・アートは、草創期のビデオ・アートのように現代美術の媒体としての認知を求めようとして、「メディア・アート」に分類されることに自足していた段階をすでに終えている。多様化する媒体は、現代美術という総称のなかに組み込まれ、アーティストが自分の必要に応じて媒体を選ぶ段階へと移行しているのだと、欧米の現代美術の現況を踏まえたとき、この指摘はいまや自明の事実とも見える。しかし、コエルヨ氏がメディア・アート・インスティテュートであるモンテビデオを20年間牽引してきた事実こそ、この発言を重んじるものとしている。

パネリスト: レネイ・コエルヨ(ゲスト・キュレーター)/ 金澤毅(美術評論家)/ ベルト・スフッター(出品作家)/ ペーター・ボーガース(出品作家)/ ケース・アーフィエス(出品作家)/ 櫻井宏哉(作家)

司会: 中村敬治(ICC副館長兼学芸部長)

[上神田敬]



INTERCOMMUNICATION CENTER

ICCレポート

同展オープニング・シンポジウム
 (左から櫻井宏哉、ベルト・スフッター、金澤毅、
 レネイ・コエルヨ、ペーター・ボーガース、ケース・アーフィエス)



日本の映像作家 ICCコレクション
1998年11月13日 - 12月27日
ICCシアター

「映像」という表現分野においてビデオというメディアは、それ自身のメディアとしての特性も手伝って独自のポジションを獲得していると言っていいだろう。それは実験映画やプライベート・フィルムなどとも異なる表現言語をもつものである。今回の上映はICCの映像コレクションのなかから日本人映像作家による作品を特集したものである。おもに80年代中期以降に若手の映像作家によって制作された、あくまでもメディアとしてビデオを使用することを前提にしていくと思われる作品群が集められている。ただし、そうした世代の作家に影響を少なからずおよぼしているであろう松本俊夫による先駆的な作品など、いくつかのフィルム作品が含まれている。先にビデオのメディアとしての特性と書いたが、具体的には操作の簡便性や機動性と記録された映像の可塑性（例えば合成やエフェクトなど）に優れていることといえるだろう。現在ではビデオやCGのツールの安価化やその

性能の向上も手伝って、個人レベルでも技術的にクオリティの高い作品の制作も可能な状況ができています。しかし、ここで紹介された映像作品の数々は、映像とそのツールを一つの思考装置とみなし、演技、撮影、編集などの作業＝操作を介在させることによって映像表現を成立させるもので、それらのいくつかはある種のSF的な映像とは対極にあるように見える。しかし、ある時期多くの表現者たちにとってビデオが新しい表現メディアとして取り上

げられたのは、思考操作を行なうプロセスにそうしたツールの簡便性が有効であったのだと思う。TVモニターをサディスティックに破壊しつづけるパフォーマンスの記録である島野義孝の《TV DRAMA》(1987)。1989年より毎年シリーズ制作され、各年のトピックを題材として現代社会をその現代的な 外見的にはテレビやCMの技術的なシミュレーションのような映像処理によって風刺するヴァジュアル・ブレインズ(風間正+大津はつね)の《De-Sign 1(kunren)》(1989)。CGと映像をイマジナティブに織りなす由良泰人の《CASE》(1994)など17作品を上映した。[島中実]



島野義孝
TV DRAMA
1987

メディア・アートの分野における新しい表現の可能性を追求し、優れた新人の発掘・育成・支援を目的として隔年ごとに開催される「ICCビエンナーレ」は今秋、第2回目を迎える。世界各地の専門家9名が14か国、計28名のアーティストを推薦し、今回のテーマ「インタラクション(Interaction)」に従ってそれぞれの作品プランが提出された。それを受け、昨年10月14、15の両日に行なわれた第一次審査会において審査員が10作品を選出し、参加アーティストが決定された。前回同様、先端的な技術を駆使した作品プランが多く選出されたが、鑑賞者がこれらの作品を通して対峙するのは、他者や社会だけでなく、地震波などの自然現象から、鑑賞者自身の反応によって自由に展開していくフィクショ

ICCビエンナーレ'99 第一次審査会 1998年10月14日・15日

ナルな物語まで、多岐にわたる。メディア・アートの可能性をさらに切り拓く作品の発表とともに、2回目を迎えるビエンナーレそのものの新たな展開が期待される。

参加アーティストは、モーリス・ベナユン(フランス)、近森基(日本)、ジャン・マリ・ダレ(フランス)、ケン・ゴールドバーグ+ランダル・パッカー+ヴォイツェ・マトゥーシク(アメリカ)、ペリー・ホバーマン(アメリカ)、エドゥアルド・カック(ブラジル)、マーティン・リッチズ(イギリス)、ダグラス・エドリック・スタン

レ(アメリカ)、スタジオ・アズーロ(イタリア)、グラハム・ワインブレン(イギリス)。同展はICCギャラリーA、Dで1999年10月15日(金) - 11月28日(日)開催予定。

なお、このなかからグランプリ作品1点(賞金500万円)、準グランプリ作品2点(賞金各100万円)が展覧会開催時に決定される。審査員:ロイ・アスコット、ルイズ・ドンピエール、アンヌ・マリ・デュゲ、ジョン・ハンハート、ジェフリー・ショウ、浅田彰、伊藤俊治、山口勝弘、中村敬治 [河合晴子]

藤幡正樹ネットワーク・インスタレーション

《ナズル・アフアー》

1998年11月25日 - 12月6日

ICC5階ロビー

藤幡正樹氏によるネットワーク・インスタレーション《ナズル・アフアー》の展示およびイベントが行なわれた。現在、藤幡氏はドイツのカールスルーエ市にあるZKM カールスルーエ・アート・アンド・メディア・センターの映像メディア研究所にアーティスト・イン・レジデンスとして滞在中で、本作品もその滞在期間中に制作され日本での初披露となった。

本作品は、もともとZKM映像メディア研究所で行なわれた「サロ・ゲート_1」展（1998年11月1日 - 12月6日）への出品のために制作されたものであるが、ネットワークを用いた作品であるという特性をふまえ、その制作・企画段階で、ZKMでの展示と同時期に可能な遠隔地での展示が計画された。具体的には、ICCのほか、オランダのロッテルダム市で行なわれたDEAF98、慶應義塾大学湘南藤沢キャンパスで行なわれたオープン・リサーチ・フォーラム会場や、オーストリアのリンツ市にあるアルス・エレクトロニカ・センターなどとの連携により、各地で《ナズル・アフアー》の展示およびネット・イベントの試みもたれた。

タイトルにある“Nuzzle”とは「鼻でそっと相手に触れたり、互いに寄り添う」という意であるが、本作品は、遠く離れた場所で互いがそのような感覚を得るための身体、および空間のデザインが主眼となっている。実際には複数の参加者が別々の地点から一つの共有された仮想空間にアクセスするという、Shared Virtual Reality Environmentのシステムとして構築されている。

トラックボールとマイクが備わった操作卓とスクリーンが各2組ずつで構成され（写真1）、ユーザーはこのトラックボールを操作することで、アバターと呼ばれる自分の仮想身体を前進、後退、左右へとコントロールすることができる（写真2）。アバターには自分の顔のリアルタイムの映像がカメラでキャプチャーされマッピングされており、遠隔地の相手を確認することが可能である。また、アバター同士が出会い、近づけば、操作卓に設置されたマイクを通じて会話することも可能だ。

これらの基本機能に加え、《ナズル・アフアー》の大きな特徴は、従来のShared Virtual Reality Environmentでは見られない仮想空間デザインにあ

る。他のアバターの軌跡をたどるための「トレース機能」、アバター同士がぶつかって生成されるふたりだけの空間「親愛の球体」そして、この親愛の球体で出会ったという記録が仮想空間上のオブジェとして残される「記憶の板」などがそれらである。

時差の関係上、通常はICC内の2端末間の接続のみであったが、ICCが午後9時まで開館する金曜日を利用して、会期中2回、ネット・イベントが行なわれた。

イベント第1回目の11月27日は、アーティスト・トークも行なわれ、藤幡氏自身により、作品制作における意図や背景などが、海外での展示のビデオ映像などと併せて詳しく紹介された。本作品の方向性を「未来の電話の創造」とメタフォリカルに語りつつも、その具体的な方向性が作品とともに示された。海外との接続に関しては、ヨーロッパ側のルーターや回線の不具合等にさいなまれながらも、断続的に行なわれ、今後のICCでのこのような実験的な試みへのサポートが、ますます重要な意義をもつてあることが予感された。〔若林生〕



写真1
photo: 藤幡正樹



写真2

本誌26号「音楽 / ノイズ」特集において紹介されたウィーンに拠点を置くテクノイズ・レーベル「メゴ」。サウンドはもろろんデザインなどを含め、徹底して独特のレーベル・カラーをもっている。サイン波などのパルス・トーンやデジタル・ノイズなど、通常はエラーとして認識されてしまう要素を大胆に導入して紡ぎ出されるそのサウンド

mego@ICC テクノミュージックの未来形

1999年1月14 - 17日

ギャラリーD

ドの特異性は「テクノの終焉」（佐々木敦）とまで言わしめるものである。ICCはその「メゴ」のアーティストたちを招聘、1月14、16、17日とコンサート、15

日にはシンポジウムを行なった。来日したアーティストはピタ、ジェネラル・マジック、フェネス、ファーマーズ・マニユアル、ハズウェル、スコットの6ユニ

ット計9人,加えてメンバー間の別ユニットであるレーバーク&パウアー,ポップ,フェノバークの3ユニットが出演した。ジム・オルークがメンバーの一人であるフェノバークは,オルークが同時期にソロ・コンサートのために来日中であったための特別出演となった。そして日本からは池田亮司,メルツパウ,フィラメント,ズビグニエフ・カルコフスキーらがゲストとして出演,さながらヨーロッパと日本のテクノ / ノイズ・アーティストの競演による4日間となった。

1日目は池田亮司による演奏でスタートした。パルス・トーンによるミニマル・サウンドからサウンド・コラージュまでを駆使したもので,オシロスコープを使用して演奏に同期した波形を投影した映像が効果的だ。つづくファーマーズ・マニユアルはマティアス・グマツェ,ゲルト・プラントナー,オズワルド・ベルトルトによる3人組,全員20代前半でレーベル最年少のグループである。メゴのメンバーはすべて演奏にはパワーブックなどのノートパソコンしか使用しない。3人がノートパソコンに向かってその出た音に反応しながら逐次的に音を変化させていく彼らのパフォーマンスは,そのいかにもコンピュータ少年然としたルックスと相俟ってユーモラスですらあった。しかし,彼らの電子ノイズの単なる配列のようなサウンドはなんと形容しがたいものである。このイヴェント中,メゴのアーティスト演奏時の映像はスコットが担当した。スコットはメゴのCDジャケット,ウェブ・デザインなどのアートワーク全般を担当するティナ・フランクとファーマーズ・マニユアルのマティアス・グマツェによるユニットで,メゴによる演奏でのヴィジュアル面の不足を補うものだという。レーバーク&パウアーはビタことピーター・レーバークとジェネラル・マジックのラモン・パウアーによるユニット。彼らの音楽(?)を言葉で表現することはいささか無理な感じはするが,かすかな「テクノ」の記憶をもった,まるで壊れたCDのようなサウンドを聞かせた。ギタリストとしての経歴をもつフェネスことクリスチャン・フェネスはサンプリングされたギターの音を使用していた。彼らは同様のスタイルをもっているが,それぞれのユニットが異なるヴェクトルに向かっていることがわかる。

2日目のシンポジウムではビタ,ラモ



左 ラッセル・ハズウェル
右上 ファーマーズ・マニユアル
右下 ジェネラル・マジック



ン・パウアー,マティアス・グマツェ,ラッセル・ハズウェルに日本からは大友良英をパネリストに迎え佐々木敦の司会により進行した。コンピュータの可能性に興味をもっているというマティアス・グマツェの発言にみられたように,彼らは異なる音楽スタイル(テクノ,ノイズ,電子音楽など)を背景にして,使用するテクノロジーを共通のコードとして集まったという印象である。また使用する機材,ソフト的なことに関する言及を避けることが印象的であった。ビタによれば使用しているソフトはなにも特別なものではなく,誰もが買えるようなものであり,結果の善し悪しはその使用法によるものでしかないということだ。そしてコンピュータの簡易化によってもたらされる質の低下などの弊害について語られた。

3日目は秋田昌美と東玲子によるメルツパウにハズウェルことラッセル・ハズウェルが加わったユニットによる演奏から始まった。3人によって放出される大音量のノイズが会場を満たした。つづいてメゴからのCDリリースが予定されているズビグニエフ・カルコフスキーのソロ,そして途切れることなくビタとのユニットであるポップへと推移。ビタは数多のユニットで活動しているが,それぞれ異なるサウンドを試行しているようだ。スコットの演奏はステージの袖から行なわれ映像を中心としたものとなっていた。今年リリースされる予定だという彼らの初めての作品はDVDによる

ものになるという。つづいてメゴの創設者ラモン・パウアーとアンディ・ピーパーによるジェネラル・マジック。もともとはテクノ・レーベルとしてスタートしたというメゴのなかでも「テクノ」という形式に一番近いのは彼らであろう。しかし,そのサウンドはどこか痙攣的で脱臼したリズムをもつ演奏であった。

4日目の大友良英とSachiko Miによるフィラメントはサイン波によるインプロヴィゼーションによって緊張感溢れる演奏を聞かせた。そして耳慣れたサンプリング・フレーズが現われたフェネス,ジム・オルーク,ピーター・レーバークによるフェノバークでは3人による即興的なサウンド・コラージュが聞かれた。ハズウェルによるノイズな演奏は,これからのメゴの方向性は,という質問に「more chaotic」と答えた彼らしいものであった。そしてイヴェントの最後を務めたのはレーベルの中心人物であるビタ。ミニマルなパルスの反復からノイズ(な)本当のメロディ/フレーズが出現した瞬間は感動的でした。シンポジウムの発言にみられたように,通常の機材を使用してどれだけ特異で,しかも感情に訴える音楽を作りうるのかは個人の資質によるものだ。その意味で彼らはテクノロジーに対する批判的スタンスを確実に維持している稀有なアーティスト集団であることは疑いない事実のようだ。

[島中実]