

## 「ウッディ・ヴァスルカ／ワークショップ」

1998年7月31日・8月7日

ギャラリーD

ウッディ・ヴァスルカ「ザ・ブラザーフッド」展に関連して開催された2回のワークショップは、ともにほぼ同じ内容のものであった。基本的には同展の作品のコンセプトや、シリーズ的な展開の経緯を語るものであったが、話の中心は作品の具体的な面への言及より、やはりそのメイン・コンセプトである「ブラザーフッド」という概念についてが主であった。

彼が語る「ブラザーフッド」という概念は、われわれ日本人にはきわめて理解しがたいものである。一言で言えばいわゆる男性主義と訳すしかないのであるが、男性主義という、どことなく社会的、政治的なイメージを感じさせる抽象的な概念というより、彼の言に従えばもっと無意識的なオブセッション、男性の飽くことなき欲望の総称に近い。それはもろろん性的な欲望に強く裏打ちされたものであり、それが特に今世紀のテクノロジーの発展の原動力であったと彼は強調した。それが現象としての近代戦争の一因であるという。

ただし、彼は本展において、その作品の主要部分を軍事廃棄物から流用し

ながらも、作品を具体的な兵器、あるいは戦争機械というイメージに単純には結びつけたくはなかったと述べた。なぜならば、彼は「ブラザーフッド」は現代の不可避的な一つのイデオロギーであり、それ自身が社会的、歴史的な文脈の上で何らかの価値判断を受けるべきではない、とのスタンスに立つからである。彼にとってそれはある意味で自分の制作の原動力でもあり、純粋な機械との「遊び」の母体ともなるエネルギーでもあるとするからである。

よって、彼は繰り返し自分の作品に具体的な意味を与えることを拒否し、まさに無目的な、無内容な戯れとも見える、自分の作品とのスタンスの重要性を強調した。

最後に、彼は「ザ・ブラザーフッド」シリーズが以上のような理由から、永遠に完結しないシリーズであるとし、自分の今後のライフワークとして、新たな機械＝テクノロジーとの出会いによって、予想がつかない展開を遂げていくことを希望として述べ、当ワークショップを締めくくった。〔後々田寿徳〕



INTERCOMMUNICATION CENTER

ICCCレポート

ウッディ・ヴァスルカのワークショップ



**東**京ドイツ文化センターとの共催による日独メディア・アート・シンポジウムを「メディア・アートの未来形——理論と展望」と題して、ドイツおよび日本のメディア・アートの分野で著名な3人の専門家を招聘し、去る9月12日(土)ギャラリーDにおいて開催した。ドイツからはフリードリッヒ・キットラー(ベルリン・フンボルト大学教授)、ポーリス・グロイス(カールスルーエ造形大学教授)が参加、日本からは森岡祥倫(東京工芸大学助教授)の参加を得て、各々がレクチャーを行なった後に、3人によるシンポジウムが行なわれた。「コンピュータ・グラフィック 技術的な枠を超えた概念」と題して行なわれたキットラーの講演では、コンピュータ・

**日独メディア・アート・シンポジウム**  
**1998年9月12日**  
**ギャラリーD**

グラフィック画像における初源の問題から視覚や自然認識など原理的、哲学的言及が行なわれたほか、グロイスの「美術館的なコンテキストにおけるメディア・アートのプレゼンテーションの問題」ではメディア・アートの出現によって変容するミュージアムの在り方について、また森岡からは「日本のメディア・アート教育——その現状と課題」と題し、ビデオを交えて各地で実施したメディア・アートによる教育プログラムに関する実践的報告が行なわれた。これらのレクチャー終了後に行なわれ

たシンポジウムでは、専門領域や関心領域が異なるために一つのテーマをめぐった議論とはならなかったものの、メディア・アートにおける表現の自由などの本質的な問題から個々の講演内容に関わる問題など幅広く真摯で熱心な討論が展開された。メディア・アートの分野では技術革新とともに多様な表現が誕生してきており、こうした状況のなかで国際的な専門家が参集し、メディア・アートについての議論を深める機会を得られたことは大きな意義があったと言えるだろう。【小松崎拓男】



日独メディア・アート・シンポジウム 左からフリードリッヒ・キットラー、ポーリス・グロイス、森岡祥倫

**スタйна&ウッディ・ヴァスルカ ヴィデオ・ワークス**  
**1998年7月17日-8月30日**  
**ICCシアター**

**「ス**タイナ&ウッディ・ヴァスルカビデオ・ワークスは、ヴァスルカ夫妻による、1970年から1997年までに制作されたビデオ32作品を上映し、その電子映像による語彙(ヴォキャブラリー)と記述法を獲得する道程を回顧したものである。スタйна・ヴァスルカは、音楽を出自とする身上から、音によって導かれた純粋な視覚効果として画像処理を施す、あくまでもメディアを通した「目」として

の審美的な観点から映像を構築するその作品は《ヴォイス・ウィンドウズ》(1986)や《オルカ》(1997)などに顕著な音楽や現実音から巧みに操作された映像が特徴的である。最初期の作品《ヴァイオリン・パワー》(1970-78)は、今回の「ザ・ブラザーフッド」展関連イベントとしても行なわれたパフォーマンス《ヴァイオリン・パワー》のドキュメントであり、スタйнаが呼ぶところの「ヴァイオリンによってビデオ

を演奏する方法についてのデモテープ」である。ウッディ・ヴァスルカによる1987年の作品《アート・オブ・メモリー》は、数々の映像実験を経て辿り着いた、ある種の自己批判を含めたテクノロジ批評を内包したビデオ・アートとして頂点に位置するものと言えるだろう。主に作品の発表形態がインスタレーションへと移行した近年になっても、テクノロジーを駆使しながらも、その本質がもつ暴力性=戦争(企画展タイトルでもある「男性原理」)への言及は続けられている。【山中実】

鈴木了二の映画《物質試行35 空地 空洞 空隙》上映  
1998年9月18日, 25日, 10月2日, 9日, 16日, 23日  
ICCシアター

「建築」と「映画」が遭遇することはいかにして可能か、「建築」と「映画」とに共通する「なにものか」をそこに顕在化させること、鈴木了二の1992年に制作された約15分の16ミリフィルムによる作品にはさまざまな命題が課せられている。その解析の一つの方法として「建築」と「映画」とに共通する物質的記憶を手掛かりに、この「遭遇」は実現されるだろう。企画展「バベルの図書館——文字／書物／メディア」の出品作品《物質試行39 BIBLIOTECA》は、ボルヘスの輪郭のない、全容のない図書館をあえ

て可視化したものである。それは鈴木了二の言う「空隙モデル」としての「建築」であるように見える。「空隙モデル」はx軸+y軸+z軸からなる「空間」概念にt=運動をもちこんだもので、それは「映画」に近づくという。全容のない建築物が運動によってその全容を獲得すること、無数の断片の一つであるこの構造体をもつ斜面によって、この「建築」は無限の螺旋運動を示唆している。つまり、それ自体がある運動をすでにもちえていると言える。その「空隙モデル」の「運動」をあえて「時間」と置き換えてみると、それはまさに「映画」にな

り、あらゆる「時間」=「記憶」を内包した「建築」になるだろう。未だ建築が「建築」とはなっていない時間と、既に建築が「建築」ではなくなった時間(鈴木了二)を走査する「映画」=「建築」として、

建築物の基礎のような、未だ完成されていない、あるいは廃虚のようにも見える構造と、15世紀フィレンツェの画家、フラ・アンジェリコの宗教画《最後の審判》の中に登場する建築のような構造体をモチーフにした模型、そしてどこか未来、あるいは遺跡、もしくは地球ではないどこかの都市のようにも見える模型などが断片的な映像として提示され、またそれらは「オデッサの階段」や「マラバルテ邸」といった映像的記憶の断片との既視感の中で解体され、「建築=映画」として「遭遇」することになる。【山中実】

サンフランシスコ在住の若手デジタル・デザイナー、ニック・フィリップを招いての当イベントは、彼の過去の代表的なデザインワークの展示と、計4回のワークショップによるものであった。彼は約10年前にロンドンで活動を始め、パンク・カルチャーに影響を受けた挑発的なデザイン、特にTシャツなどのデザインで注目された。そのTシャツや、その後サンフランシスコに移住し、デジタル・デザインを始めた頃の初期のグラフィック・デザイン、さらに雑誌『WIRED』創刊期の仕事など、パーソナル・コンピュータの普及と同調したデジタル・デザインの隆盛

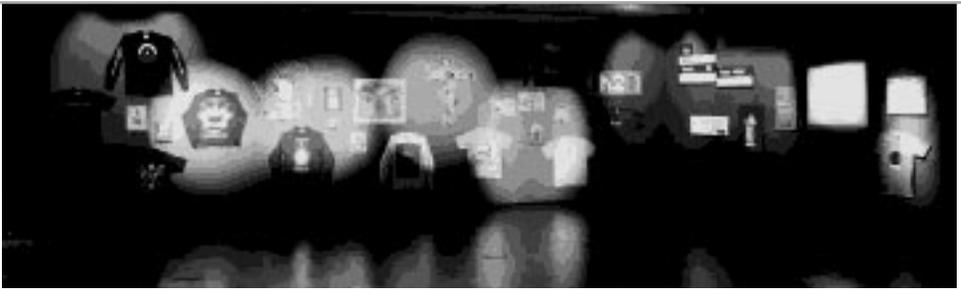
「ニック・フィリップ／セレクトッド・ワークス」  
1998年9月16日-27日  
ギャラリーD

期の躍動感ある作品が展示され、注目されてきたデザイナーである。この1990年代前半頃の、彼のデザインに特徴的なのは、デジタル・デザインという手法を採りながらも、急速に展開するデジタル・カルチャーへのアイロニカルな視点を常に保持している点にある。デザイナーという立場には稀ともえる社会に対する批判的なスタンスが、そこから明確に読み取れ

るのである。いまとなっては意外な印象すら受けるが、雑誌『WIRED』は、その発刊当初はそうしたスタンス、いわばアンダーグラウンドなイメージをもった雑誌であったことから、彼がいわゆるコマース的なデジタル・デザイナーとはその出自を異にすることが窺えよう。その後彼は西海岸のレイヴ・シーンで代表するデザイナーの一人となり、

ニック・フィリップ展





ニック・フィリップ展

1960年代後半のサイケデリック・ムーヴメントの再来とも言える作風に転換していく。デジタルなテクノロジーが、外面的、生産的側面ばかりにではなく、人間の精神世界に与える影響について、彼はグラフィック・デザインや音楽など、幅広い分野の表現を展開したのである。その活動は昨年発表したCD-ROM《ラジカル・ピューター》に結実していると言えるが、そこでは特に人間の身体についての関心が強められている。また、今回も一部展示された最新作《ジ・エンド・オブ・マン》シリーズも、テクノロジーと身体との直接的な関わりに焦点をあてた作品であり、デジタルな手法によりながらも、有機的なイメージを常に感じさせるものであった。

さて、今回の展示で特筆すべきものは、新作インスタレーション《ノーウェア・コム(nowhere.com)》である。彼は近年のインターネットの動向にも強い感心をもってきた。その彼の現在のインターネット社会に対する痛烈な皮肉とも言えるこの作品について、やや詳しく述べてみたい。

「ノーウェア・コム」とは、いわば架空のインターネットにおけるドメイン名である。ご存知のように、インターネット上にはそこに参加する人々の「住所」であるドメインが無数に存在する。このドメイン名は、一元的に管理されているのだが、架空の、すなわち実在しないドメイン名を騙って、電子メールなどを利用する連中が存在する。つまり彼らは自分の住所＝身元を明かさぬようにして、他人にメールを送りつけるのであるが、そうした連中が任意に付ける架空のドメイン名の代表例が、「ノーウェア・コム」なのである。

この「ノーウェア・コム」ドメインより送り出されるメールは、ほぼ100パーセントがいわゆるジャンク・メールやスパム・メールである。怪しげな商売の勧

誘や、誹謗中傷、いやがらせなど、インターネットの裏社会を象徴する内容のメールがそこから、日夜無数に送り出されているのだ。この作品は、その「ノーウェア・コム」ドメインからのメールをいわゆるリアルタイムにハッキングし、モデムに接続された12台のFAXから出力するインストールシミュレーションなのである。世界中のどこからか「ノーウェア・コム」ドメインからのメールが送られると、コンピュータがランダムにモデムを起動し、FAXに電話をかける。並んだ12台のFAXはそのジャンク・メールを次々と滝のようにプリントアウトしていくのである。FAXには100メートルのロール紙がセットされており、下には大きな「ゴミ箱」が置かれている。最初の一日で、もうFAX用紙はゴミ箱をあふれだし、最終日にはうずたかくその回りに積もっていた。

われわれは、ネットワークを流れる膨大なデジタル・データを、視覚的、身体的にリアルタイムに認識することは、日常的にまず不可能である。この作品は、多方向性、同時性、匿名性、簡便性といった電子メール＝インターネットの特質の負の側面を、明解に視覚化した作品と言えるだろう。けたたましいダイアル音と着信音を立てながら、12台のFAXより延々と吐き出されていくそ

の「ゴミ」メールの山は、ネットワーク社会の現状と未来の一面を、まざまざとわれわれに見せてくれた。

また、会期中4回行なわれたワークショップでは、前半の2回が彼の作品についてのレクチャー、第3回が棟朝隆二、GEOの両ゲストを招いてのDJによるコンサート、最終回が彼の助手ジェフ・テイラーと共同でのグラフィック・アプリケーションPhotoshop5.0の講座であった。総じて、デザイン関係の学生など、若い層がその参加者のほとんどを占め、日本ではテクニカルな側面ばかり追い求められがちなデジタル・デザインの世界で、そのコンセプトを中心としたレクチャーが新鮮なものに感じられた。

ストリート・カルチャーにその基盤をもつアーティストらしく、総じて展覧会、ワークショップともリラックスした雰囲気で行進し、来場者との直接的なコミュニケーションの場面も多くみられた。またアーティスト、来場者双方とも同時代的な共感をもって成功裏にこのイベントが終えられたことは、今後、ジャンルを問わず、ICCにおける若手アーティストによるイベントのありかたの、一つの好例となりうるものであったと言えるであろう。[後々田寿徳]

ニック・フィリップ ワークショップ

