

ICC New School 1999年1月19日-2月21日 ギャラリーD, 4Fエントランス・ロビー

コンピュータは私たちの一番身近にある楽器になりうるのか。6回目を迎えたニュースクールは「音・音楽・コミュニケーション」というテーマのもと、1999年1月19日から2月21日まで13回にわたって行なわれた。今回は、コンピュータにより音や音楽がどのように拡張、または変化していくか、それらにより新しいコミュニケーションのかたちが生まれていく過程を考えるうえで、テクノロジーからのアプローチ(第1週)、芸術からのアプローチ(第2週)、コンピュータ・ミュージックの現在(第3週)という3通りの切り口を設定した。

●第1週「テクノロジーと音・音楽」

1月19日 NTT基礎研究所長(現NTTコミュニケーション科学基礎研究所長)東倉洋一氏は、「音の科学 歴史から未来へ」と題して、最も身近な音の一つ「声」を例にとり、NTTが行ってきた、音の科学についての研究とその展望を紹介した。東倉氏は、日常生活で交わされる「声」に対して正確な認識がもたれていない現在、音と人のより深い理解が必要であり、音の科学の果たす役割の重要性を強調した。1月20日 聞かせるのではなく、聞こ

えている側からのアプローチで研究を進める柏野牧夫氏は、「聞こえの世界はいかに創られるか」と題して発表された。「音が耳に届いてから、聞こえが成立するまでの情報処理の過程は、新聞記者が膨大な断片的事実を取材し、ときには脚色も加えつつ適宜編集して一貫した記事を仕上げる過程とよく似ている」と興味深い指摘がなされた。1月21日 平田圭二氏(NTTコミュニケーション科学基礎研究所研究員)、片寄晴弘氏(和歌山大学)、田辺義和氏(カクタスソフト)は自動作曲、自動演奏、楽音の解析・合成・表情づけの現在を紹介しながら、音楽的知性とコンピュータとの関係、プログラミングと作曲の考え方、ひいては創造性と組み替えという考えを開陳された。コンピュータは人間のように音楽を作り出し、演奏することができるのだろうか; また、コンピュータも聞く耳をもてるのか、話は続いた。

1月22日、23日 第1週目の締めくくりとして、音色を創る合成システム「Otkinshi-オツキンシャイ(Ototo koega isshoni naru shisutemu)」が紹介され、そのワークショップも開催された。小坂直敏氏は「『生きた音』



INTERCOMMUNICATION CENTER

ICCLレポート

CAVE™とは、イリノイ大学シカゴ校EVL(Electronic Visualization Laboratory)で開発された周囲を囲むスクリーンと立体音響をベースにしたヴァーチャル・リアリティ・システムである。ICCでは、このシステムを利用したヴァーチャル・リアリティに関する研究会を設け、試作を行なった。同研究会において、このヴァーチャル・リアリティ・システムはディスプレイ装置の延長でしかないのか、それとも空間を再構築できるツールとなりうるのか、現実空間と再構築された仮想空間の境界を曖昧にすることができるのではないかと議論され、現実空間から仮想空間へ、そして情報空間への橋渡し(インターフェイス)としてCAVEシステムを利用したものを試作しようということになった。

具体的には、本棚のある部屋を想像していただきたい。そして部屋中央には机が設置されている。あなたはある調べ物があり、必要な情報を探している。本棚から関連した本を机の上に広げる。部屋は広げられた本に関連する情報をヴァジュアル化して調べ物の手助けをしてくれる。そして机の上の本を整理して配置することで部屋はあなたが探している情報へのポイントを本棚へ、そしてインターネットの情報空間へとキーワードを投げかけるのだ。

CAVEシステムを現実空間と仮想空間・情報空間の境界、部屋として位置させることにより、この大がかりな装置をより人に身近なツールの一つとして機能させることができた試作と言ってよいだろう。

EVLでは、CAVEシステムを利用した通

と『死んだ音』、またその境界線について、「音楽素材の多様化」などについて話され、実際にシステムを用いて制作された作品を、ヴァイオリニストの甲斐文子氏とともに実演された。

●第2週「音楽・テクノロジー・作曲と演奏空間」

2月7日 「ナンカロウを通して考える西洋音楽と日本の僕ら」というテーマのもと、美術家の中ザワヒデキ氏とともに、そもそも芸術とは何なのか？を考えた。西洋音楽における楽譜の存在とは？といった問い掛けにはじまり、「権威」と「感覚」、数学と芸術、私たち日本人にとっての西洋音楽について等々、文明論的アプローチで現代音楽について考えられた。あわせて自動ピアノによる演奏も披露された。

2月9日 テーマは「演奏、聴取、テクノロジー」で、高橋アキ氏の熟練のピアノにより、クセナキスの難曲《ヘルマ》、一柳慧の《ピアノ・メディア》、三輪眞弘氏の《東の唄》の演奏をいただいた。佐近田展康氏には18世紀ヨーロッパの、氏の言葉で「時計に対する偏愛に象徴される思想」である「機械をめぐる信仰」と、その合理的体系、普遍的システムをもちあわせた機械自体が美しいという思想のうえに最新テクノロジーや表現方法の拡張があるという観点から、現代のわれわれを取り巻く状況について語ってもらった。2月10日 「即興と音楽を体験する空

間」と題して「作曲」と「即興」について考えた。DJとしても活躍するヲノサトル氏と作曲家でありピアニストの渋谷慶一郎氏により、ターンテーブル演奏とピアノの即興演奏を行ない、ライブとは何か、録音とは、記録とは、楽譜とは、作曲とは、即興とは等々、三輪氏を交え「今の音楽」をめぐる話が続いた。

2月11日 「このワークショップで紹介される作品の分析」として慶應義塾大学の藤井孝一氏とともに、今回のワークショップで紹介した曲の解説が行なわれた。譜面を見ることと音を聞くこと、現代音楽作品を理解するうえで構造や理論を知ることが必須のことなのか、テクノロジーは音楽に何をもたらしたのかなど考えさせられた。

2月13日 映像作家の前田真二郎氏の「社会的空間における時間芸術の体験」として作品を鑑賞するとともに空間、時間芸術というものについて考えた。現代音楽を時間芸術として捉えた場合、作品は音のコンポジションよりも空間や時間、または体験の不思議を扱っていることが多い、とする氏は、CDではその良さが味わいにくい現代音楽の問題についても触れ、ライブ表現とパッケージ・メディアによる表現、両者の可能性と展望について語った。

●第3週「コンピュータ・ミュージックの現在」

2月18日には「演奏される音楽」と題し

て千野秀一氏、後藤英氏による作品を、2月20日には「記述される音楽」と題して岩竹徹氏、三輪眞弘氏の作品をそれぞれ披露していただいた。後藤氏は作曲家であり、演奏家でもある。センサーを体中につけたスーツや、MIDIヴァイオリンによる演奏は常にビデオ映像と共振し合う作品。

千野氏は演奏家でパフォーマーの川仁宏氏とともに身体性を伴う演奏を披露した。光と影、指の動き、ロッキングチェアの振れにより音を生み、操る作品である。

岩竹氏はコンピュータにより処理された音響をバックにした雅楽の即興演奏の作品を、三輪氏はコンピュータが時々刻々と小型プロジェクターに映し出す旋律や言葉に従って演奏される4台のキーボードの作品を披露した。

2月21日は古川聖氏、藤幡正樹氏の最新作（現在ZKMで両氏が手掛けているアプリケーションを用いたもの）で、グラフィックと音楽の融合、そしてそれらを音楽家ではない一般の人々が楽器として扱える秀作を提示した。

その後、第3週はゲスト全員＋モーリー・ロバートソン氏によるセッションを行ない、表現方法がまったく異なるメンバーが音という言葉を使って、まるで会話を楽しむようなセッションが展開された。

[伊東祥次]

信プロジェクト、初等教育プログラムへの活用などCAVEシステムそのものの機能の拡充を図るとともに、その応用を模索している。日本国内においても、近年CAVEのようなシステムが大学や企業の研究所などの研究機関に導入され、ヴァーチャル・リアリティの研究が盛んに行なわれている現在では、このようなヴァーチャル・リアリティ・システムは最先端の技術ではないのかもしれない。だからこそいま、ICCでは表現のための媒体（メディア）としての可能性や共同作業の場の構成方法を探っていく、創造のためのツールとしてCAVEを活用していくことが重要な課題であると考えている。今後もCAVEシステムを利用した新しい試みを積極的に行なっていきたい。

[石川新一]

CAVEシステム応用の仮想閲覧 1999年1-3月

CAVEシステム応用の仮想情報閲覧空間



「共生する／進化するロボット」展
に関連して、4セッションのシン
ポジウム、2日間にわたるオリジナル
ロボット制作ワークショップ、最新型ヒ
ューマノイドロボット4体のデモンスト
レーション、5日間にわたる、ロボットと人
間の共生実験がICCギャラリーDにて
開催された。

シンポジウムは、1月30日から2月4日、
展覧会にも登場したスイス・ローザン
ヌ工科大学のダリオ・フロリアーノ博
士、AAIの五味隆志社長、そして、NTT
コミュニケーション科学研究所の下原
勝憲部長の3名によるロボットの進化
にまつわるプレゼンテーションから始
まった。

1月30日には、神経、遺伝、生物などを
どのようにロボット工学に組み込むか
について、展示の進化型鬼ごっこロボ
ットの事例なども含めて、フロリアーノ
氏がプレゼンテーションを行なった。
そして、近未来の進化するロボットの
可能性について下原氏が、進化のパ
ラダイムと進化するロボットの適用領
域について五味氏が、それぞれプレゼ
ンテーションを行なった。進化に対す
る「評価」の与え方についての部分で
会場とも議論を交わすこととなった。昨
今のキーワードである複雑系がロボ



上—
ワークショップ
「ロボットを作る」
(2月6、13日)



左—
ロボット・デモン
ストレーション
(2月20、21日)

「共生する／進化するロボット」展関連シンポジウム/
ワークショップ／ヒューマノイドロボット・デモンストレーション/
ロボットと人間の共生実験
1999年1月29日—3月22日
ギャラリーD

トの世界でも重要なテーマになってお
り、人々の多様化する価値観と必要と
される機能を実現するために必要なロ
ボットの存在については2日目以降のシ
ンポジウムへの序章となった。

翌31日にはデンマーク・オーフス大学
のヘンリック・ハウトッ・ルンド氏から
「ロボットと教育」の関係についてのプ
レゼンテーションがあった。展示、ワー
クショップでも取り扱われた《MIND-
STORMS》を使用することで、初等教
育から高等教育まで、異なるレベル
で、昨今とりざたされている工学離れに
対する処方箋として非常に有効な効果
を発揮するものがあり、その具体的事
例、方法論についての紹介があった。

2月3日には「ヒューマノイドロボットの
現在と将来」と題して早稲田大学ヒ
ューマノイドプロジェクトからのプレゼ
ンテーションがあった。ヒューマノイド
の概要と感性コミュニケーションにつ
いて橋本周司教授から、ヒューマノイド
のためのテレロボティクス技術につ
いて成田誠之助教授から、音声対話イン
ターフェイスについて小林哲則教授から、
ヒューマノイドロボットの運動制御につ
いて、また、心理生成と表現について
高西淳夫教授から、ロボットが人間と
共存するために必要とされる技術につ
いて、また、人間共存とヒューマノイド
の関係について菅野重樹教授から、そ
れぞれ話をしていた。日本人にと
って最も身近なロボットのイメージで
あるヒューマノイドロボットの現在の研
究段階を総合的に知るうえで、一般の
人々にとっても非常に貴重な機会とな
った。

翌2月4日には「ペットとしてのロボ
ットの現在と近未来」について、ペットロ
ボットを制作発表しているオムロンの田
島年浩氏と通産省工業技術院の柴田
崇徳氏により、人間の生活空間で機
能をもつロボットが、いままでの客観
的な評価に対応する物理的メディアとし
ての存在から、人間にやすらぎ、精神
的な価値などを与える情緒的なメ
ディアへと変遷することについて、試作
されたロボットのデモンストレーション
を交えながら紹介があった。

2月6日、13日の2日にわたり、「ロボ
ットを作る」ワークショップも実施され
た。1月中に募集に応じた26名の参加
者が、6名のNTTサイバースペース研
究所研究員と6名のアシスタント(社
会人、研究者、学生など多岐にわたる)
の助けを借りてオリジナルロボットを制
作した。制作テーマは事前の応募内
容に基づいてグループを結成、グル
ープ内で相談をしながら、助け合いな
がらロボットの形は徐々にできあがっ
てきた。多くの参加者は7日—12日にも
自習を続けることとなった。最終日13
日午後には、笑いと歓声が来館者から
漏れる発表会も開催された。

2月20日、21日には、2月4日にシン
ポジウムに登場した早稲田大学ヒ
ューマノイドプロジェクトから4体のロボ
ットのデモンストレーションをしてい
ただいた。初めて開発環境外での歩行
となった。二足歩行ロボット《WABIAN》
。明るさ、衝撃などに反応して感情表現
をする、人間型頭部ロボット《WE-3
R11》。カメラで人間の顔を認識し、話
しかけられた会話を返事をする、人
と機械のコミュニケーション研究のた
めのロボット《ロビタ》。自立的に感情
をもち、表現をするロボット《WAMOE-
BA-2》。以上4体のデモンストレー
ションに両日も多数の来館者が注目
した。

2月23日—28日には、本展覧会への出
展アーティストでもあるヤノベケンジ氏
がNTTコミュニケーション科学研究所
研究員によって組み立てられたロボ
ットとの共生実験を行なった。「1999年
のロビンソクラングラー」というサブ
タイトルからも想像がつかかと思うが、
期間中にはヤノベケンジ氏はロボット
以外との会話を行なえない。また実験
中にはギャラリーD内の小屋に寝泊まり
することとなり、食料、水なども持ち込
み、ヤノベケンジ・サヴァイヴァルシ
ーズの延長とも言える過酷な実験とな
った。ロボットの故障の連続、ヤノベ
ケンジの風邪など、ロボットとの共生
に必要なことを知るうえで貴重な実験
となった。

[大和田龍夫]

ICCプレゼンツ マルチメディア・パフォーマンス《ジ・アーク》

1999年3月21日

東京オペラシティ内特設会場

ICCも開館以来はや2年が過ぎた。決して十分とは言いがたいが、専用の展示スペースをもったため、開館以前のプレ活動期間中のように、さまざまなイベントを行なう際に、他の施設や空間を使用することはきわめて少なくなった。自らの施設=箱をもち、すでに数々の展覧会やイベントを開催してきたため、当然それらの完成度は高くなっている。しかし、自らの施設をもつということは、逆に言えば、その空間の物理的な制約を受けるといふことでもある。ICCの構想段階からあった、ネットワーク上などの仮想空間を含めて、物理的な空間に縛られない活動を目指すといったアクティビティは、結果として後退してきた印象も否めない。

今回、東京オペラシティビルと共催で開催したイベント《ジ・アーク》は、そうした意識に基づき、ICCとはまったく異なる空間内における実験的イベントとして企画された。会場となった同ビル内ガレリアは、タワー(高層ビル)と国立劇場のあいだの回廊状のスペースである。ビル正面入り口から3階のコンサートホールまでのアクセス路となっており、長い階段による階層構造をもつ。この巨大で個性的な空間を使うにあたって、まず念頭においたのは「ヴォリューム」というコンセプトであった。美術館の展示室のようなある意味で隔離、保護された空間からの発想を払拭し、あらゆる点で「ヴォリューム=量」にこだわり、企画を始めたのである。その結果、モノ(=インスタレーション)+人(=ファッション・ショー)+音(ノイズ・コンサート)の三部構成とし、それぞれ「ヴォリューム」を備えた表現というコンセプトにしたがいアーティスト(デザイナー)を選出した。

まず、富山県在住のアーティスト岡部俊彦の、ジャンクによるインスタレーションによって、物理的空間の再構築を試みた。岡部の提示したプランは、ガレリアの階段上に帯状のステージを組み、その上に彼の作品を設置するというものであった。さらにステージ脇にはイントレ(足場)を組み、立体的なスケール感を確保する。全体のイメージと

しては多層甲板の「船」を基本とし、彼の従来からのテーマである精神構造の進化のプロセスを、1階から段階的に表現したのである。4トトラック3台分にもおよぶ過去の作品をほとんどすべてで展示し、かつ構造補助材としてライナー・プレート(土木工用の直径2メートルの円柱状の鉄材)70本を併用したインスタレーションは、彼にとって最大規模のものであり、長さ100メートルにも及ぶステージを埋め尽くす圧倒的なものとなった。当日は彼とNatural Productionとのコラボレーション・パフォーマンスによるイベントの導入によって、観客はこの日常とは異なる空間に否応なく溶け込んだ。

つづいて、コネクテッドのプロデュースによる、NU/KE(堀川達郎)、SABOTAGE、HIKARI(宮地智恵美)、GRAVITY(Veronica KEES)、DEEP SPACETIME(Richard SHARP)、STRIDE(Justin ROBERTSON)、C9などの合計10のインディーズ・ブランドによるファッション・ショーが行なわれた。モデル総数30名以上を動員し、岡部のステージ上や観客のあいだを多人数が縦横に歩くことによって、パフォーマンスと観客との境界をあいまいなもの

とした。モデルによるアコースティック楽器の演奏も行なわれ、インスタレーションのハードな印象と好対照のショーで、観客との一体感を高めた。

最後にMERZBOW(秋田昌美+東玲子)によるノイズ・コンサートが行なわれた。膨大なPAシステムによって、空間全体をゆるがすような音量でプレイされたそれは、圧倒的な音圧によって、観客の聴覚を超えて身体感覚に直接訴えかける力をもつものであった。わが国ではいまだ特殊な音楽とされているノイズ・ミュージックであるが、広く現代音楽の世界においては、MERZBOWをはじめ国際的な評価を受けているものが多い。今回はほぼ理想的な環境でのプレイであり、そのサウンドを十二分に堪能できるものであった。

一見脈絡のないこれら三部構成のパフォーマンスを結びつけるもの、それはやはりあらゆる意味で、施設的な空間の制約から解放された「ヴォリューム」感であった。閉ざされた空間の中では決して実現できないスケールのイベントを行なうことによって、結果としてICCという施設のイメージも超えるものを実現することも可能であろう。ICCは常に多方面に刺激を与える存在を目指したいからである。1500人を超えた今回の観客には、通常の展覧会とは異なる層が多く見られたことも特筆しておきたい。

[後々田寿徳]

東京オペラシティのガレリアで
ヴォリュームで演出した
《ジ・アーク》



ヨーク・デル・クノッフェル展
「ジェネレーション・タイム・ファクター」
1999年3月5日-22日
ギャラリーD

ヨーク・デル・クノッフェルは1962年旧東ドイツ、ポツダムに生まれ、現在は主にニューヨークを拠点に制作活動を行なっている。もともと写真家として作品の制作を始めたが、近年は写真やビデオを使ったインスタレーションをヨーロッパやアメリカで発表し、注目されている。今回、ICCで発表されたのは、ビデオに記録されたミュージシャンの演奏を、同時に12面のスクリーンに投影して構成する、オーケストラレーションの新作ビデオ・インスタレーションである。12面のスクリーンに映し出される映像と音楽は、それぞれ東京、ニューヨーク、ベルリンという異なった空間と時間で記録されたものである。それぞれの演

奏は各ミュージシャンに委ねられ、共通のスコアや統一的なコード進行が設定されているわけではない。すなわちこれらはまったくの即興演奏である。この即興演奏を正面から固定したアングルでビデオに記録する。

これらの記録されたそれぞれの演奏は入念にチェックされた後、全体の構成を考えながら、12のスクリーンごとに編集が行なわれる。一つのスクリーンには2人から4人のミュージシャンが1人ずつ順番に演奏していく場面が、何もないブランクをまじえて編集されており、会場ではこの12の映像と音楽が同時に流されることによって、一つのオーケストラレーションが実現されているのである。

しかも12のスクリーンは、全体の演奏時間が同じではなく、それぞれ少しずつ録音時間を変えてあるので、各スクリーンのシークエンスが繰り返されるごとに、相互の演奏の重なりが微妙に異なっていく。このため、その演奏は実際の生演奏のように、常に新しいインプロヴィゼーションとして展開された。

ここに参加したミュージシャンは全部で31人であるが、ジャンルも異なれば、演奏する楽器も

日本の伝統的なものから現代の電子楽器までさまざまである。唯一共通するのはたった1人の即興的な演奏が展開されているということぐらいであるうか。それぞれはまったく個別の演奏であり、全体はほとんど偶然的な組み合わせにすぎないのだ。しかし、この断片的で、異質な演奏が、あたかもその場で行なわれている全体としての即興的演奏であるかのように思えるのは、クノッフェルのサウンドに対する鋭い感覚と全体を巧みに組み上げる構成力による。

一方、映像はどのような役割を担っているのだろうか。動きのない固定された視点で捉えられた映像は、ビデオであるにもかかわらず、ほとんど写真のポートレートのように見えた。つまり、これらの映像から音楽的要素を省くと、スチール写真そのものであり、集積された個人の視覚情報なのである。いわば、この12のスクリーンに投影されたビデオ映像は、瞬間ごとにシャッターを切りつけている、ミュージシャンのポートレートにほかならない。

今回ICCにおいて発表された《generation time factor》で、作家はこれまでと同様に個人や個人のアイデンティティ、あるいはコミュニケーションの問題をテーマとして追求している。映像と音楽という器を巧みに使いながら、その背後には、映像によって個人の情報を視覚化し、さらに偶然的に展開する音楽的要素を媒介にして、個人と全体あるいは共同というテーマを示そうという作者の明快な意図が潜む、きわめて刺激に満ちたコンセプチュアルな作品であった。

[小松崎拓男]

ヨーク・デル・クノッフェル展



パトリシア・ピッチニーニ《プラスティックロジー》
1999年4月16日-5月9日
ギャラリーD

オーストラリア、メルボルンを拠点に活動するパトリシア・ピッチニーニは、コンピュータを使用したデジタル・フォト、3Dコンピュータ・グラフィックスによる映像作品、インタラクティブ・インスタレーション作品、CD-ROMなど多岐にわたる制作を行ない、近年は数多くの企画展に参加する新進アーティストである。今回の展示作品《プラスティックロジー》は、その題名(プラ

スティック+エコロジー)が示すとおり、3Dコンピュータ・グラフィックスによって生成された人工の木々を52台のモニターによって構成し展示空間に人工の森を作り出すインスタレーションである。しかし、彼女はそうした人工の自然を「自然」と代替可能なものである、とするような進歩史観をもったテクノロジー至上主義者ではない。それは4月18日に行なわれたアーティスト・トーク

の際に紹介された近作などからも明らかである。例えば《トラック・ベイビーズ》(1999)では、まさにタイトルどおりトラックの子供(?)という生命体を創出し、また実際の器官移植技術にインスパイアされたという《プロテイン・ラチス》(1997)では人間の耳を移植されたねずみが登場するというように、その作品は彼女が関心を寄せている遺伝子工学などのバイオテクノロジーが可能としている/するであろうさまざまな事象をめぐる誇張されたフィクションとしてあり、より現実味を帯びた「見えない」技術に対する挑発のようにも見える。彼女が「提示しようとするのは、

「ニュー・メディア ニュー・フェイス」01展
1999年3月26日-4月11日
ギャラリーD

「ニュー・メディア ニュー・フェイス」01展は、若いアーティストが他のギャラリーなどで既に発表した、メディアを意識した斬新で興味深い発想をもつ佳品に、ICCでもう一度発表の機会を設け、より広い観客への紹介を企図された新シリーズ展である。バトリック・マルティネスは、フランスと日本で制作された5本のビデオ・ワークスとインスタレーション《炎》を出品した。彼のビデオ作品の特徴は、「日常的な音の響き=ノイズ」と「光」へのこだわりにある。その特徴は、例えば《階段》の使用法の実践のように、外部の環境を記録するだけではなく、世界への具体的=身体的な働きかけにある。また、室内の蛍光灯のスイッチの紐とスパーリングする《ボクシング》や《モータル》(フランス語では、バイクと映画用語の「アクション」の意味をあわせもつ)には、日常的な音と光への繊細な感覚が読み取れる。《ボクシング》では、身体の動きは光に直接影響し、間とともに静止する。《モータル》では、南仏の田舎道の月明りや街の声のなか、バイクのヘッドライトから投影される犬(狼)の影絵が巡っていく。「光と音」(映像)は彼の行動で裏打ちされているのだ。表現性は、微細な部分の変化をメディアを通してより強調することで高められている。例えば、手書きと消しゴムによるアニメ《消しゴム》は、画面の枠をうまく利用してスケール感を出している。

また《炎》では、通常の写真ではなく、黒く塗られたガラスを針で削り出したものが拡大投影され、そのスライドが交換するときに発する小さな雑音がエフェクターとアンプで変換=増幅されている。また、彼が、「私の作品《炎》は、展示とともに終わるのではなく、展示とともに始まるのだ」として、ミュージシャンにアプローチし、ほぼ1秒間隔で投影される《炎》を外ロノーム代わりに実験的な音楽コラボレーションを、会期中3回行なった(1回目:中村草介氏、2回目:古館徹夫氏、3回目:古館氏のバンド Autrement qu'être)。彼は、演奏シーンを手持ちのビデオ・カメラで撮影し、ときにプロジェクターを扇回=スライドさせて《炎》の「映像」を演奏者に浴びせかけた。記録された映像は、いずれ編集され作品化されるかもしれない。もう一つの出品作品、シモガワケイの《系譜》の空間は、実際に外ロノームの1秒間隔の音が常時環境音となっている。その壁面に配置された81個の二次元マトリクス・シンボル(バーコード)をバーコード・リーダーをもった観客が読み取る。各マトリクスに蓄積された、速度の異なる外ロノームの音のデジタル・データが読み取られ、アンプとスピーカーを通して展示空間へ反響しはじめ、2台のリーダーは、継続間隔20秒間まで2人の読み取る音を次々に共鳴させる。音は緩い間隔やハイ・テンポで始まっ

たりするが、共鳴しだすと、次第に工事現場のようなノイズとなってカラストロフの様相を示す。変換された音は強制的に同期させられ、オシロスコープを経て中央のモニター上にアナログの波形として現われる。

この空間は、他者との音の共有を単に美的で予定調和的なものに還元することなく、破綻さえ感じさせるものであった。他者と共有する生活空間が本来的に不確定で開かれたリアルな場所であり、その強制的に同期させられる相互作用空間こそが、ときに暴力性を露わにしているのだ。ただし、注意すべきは、デジタル機器と異なるわけわかれは、データを明晰判明に読み取らずに曖昧に感じていること、つまり、その都度リアルな現象=出来事に直面しつつ、事後的に音の質を体験している事実である。われわれの認知しえぬレヴェルでデータを勝手に読み取ってくれる(しまう)デジタル機器が普段は隠蔽している、日常の畏怖すべきリアルさ、すなわち、常に「現在」へ直面させつづける空間をこの作品は、その同じ機器によって開いているのである。

[上神田敬]



上—シモガワケイ
系譜 1998
下—バトリック・
マルティネス
炎 1998



そうした現代を含む「近未来の神話」である。それはときとしてより誇張され、本質から逸脱し、非現実的で、ユーモラスな外見を呈している。《プラスチックロジー》展会場内は壁、床、照明など緑を基調として統一されている。52台のうち51台のモニターの映像には5種類の植物が風(かなりの強風であると思われる)そよんでいる(というか揺っている)。音響はその風によるものと木々のたてる擦過音が流され、嵐の中にいるようでもある。ただ見上げるほどの位置に設置された残りの1台のモニター上には、やはり3Dコンピュータ・グラフィックスによって作ら

れた一羽の鳥が悠然として枝にとまっている。そのモニターへの導線上に(足下に)感圧センサーがしかけてあり、それに反応して観客が近付くと鳥は飛び去ってしまう。壁には、モニター上にはない12種類の植物の葉を一枚ずつ収めた標本箱と思しきもののデジタ

ル・プリントが一枚貼ってある。それらが何を意味するのか、彼女は決して自作に対する解答や本来のストーリーを語ってはくれないが、だからこそ私たちはそれぞれのファンタジーを創作することができる。

[畠中実]

バトリシア・ピッチニーニ プラスチックロジー 1999

