

ウツディ・ヴァスルカ ザ・ブラザーフッド

インタラクティブ・メディアによる6つのインスタレーション



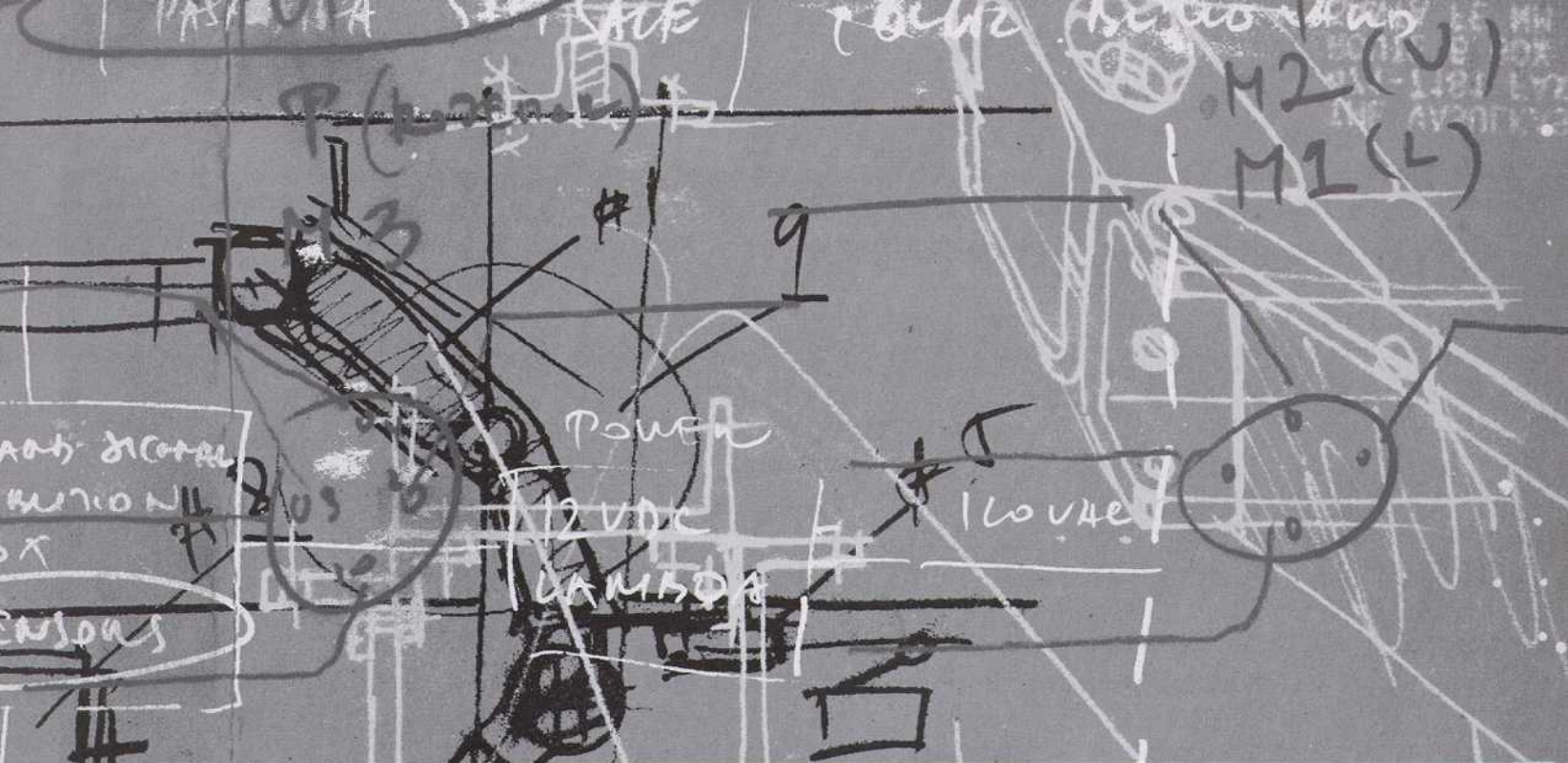
WOODY VASULKA THE BROTHERHOOD A Series of Six Interactive Media Constructions

ウッディ・ヴァスルカは1937年ボフスラフ・ピーター・ヴァスルカとして、チェコスロヴァキアのブルーノに生まれる。技術学校を卒業後、近くの工場に就職するが、その道を進むことに満足できず、映画を学ぶためブラハのアカデミー・オブ・パフォーミング・アートに志願する。いくつかのドキュメンタリー・フィルムを制作した後卒業し、1965年妻スタイナと共にニューヨークに移住。その後数年間、ウッディは大画面のマルチ・スクリーンプロジェクトのフリーランスのエディターとして働く。1969年1/2インチ幅のビデオ「ポータバック」に出会い、フィルムをやめて電子メディアに専念する。1971年スタイナおよびアンドレス・マニックと共同で、ニューヨークに電子メディア・シアター「キッチン」を設立。同年スタイナとエリック・シーゲルと共にグループ「Perception (知覚)」をエレクトロニック・アーツ・インターミックスの傘下に結成。ビデオでのいくつかの先駆的な仕事の後、1973年センター・フォー・メディア・スタディの教授に就任するためバッファローに移る。1976年DEC LSI-11型コンピュータを購入、ジェフリー・シアーとともに独自の優れた画像処理装置「ザ・デジタル・イメージ・アーティキュレーター」を制作するきっかけとなる。1980年教職を辞してニューメキシコに移り、自ら名付けた「ニュー・エピステミック・スペース (新しい認識的空間)」の探究を続ける。1993年からは、チェコ共和国の故郷ブルーノの工芸大学芸術学部客員教授となる。1992年ヴァスルカ夫妻はピーター・ヴァイベルの委嘱により、初期のエレクトロニック・アート・ツールの展覧会「エレクトロニック・アートの開拓者たち」を、アルス・エレクトロニカ(リンツ、オーストリア)のために企画、ビデオ・ディスクによるインタラクティブな解説のついたカタログも発行する。スタイナと共にナショナル・センター・フォー・エクスペリメンツ・イン・テレヴィジョン(NCET)、サンフランシスコのKQED、ニューヨークのWNET/Thirteenにおいてアーティスト・イン・レジデンス、ニューヨーク州芸術評議会(NYSCA)、クリエイティブ・アーティストズ・パブリック・サービス(CAPS)、米芸術財団(NEA)、公共放送協会(CPB)、グッゲンハイム財団ニューメキシコ芸術局から助成金を受ける。また1995年アメリカン・フィルム・インスティテュートからマヤ・デレン賞を、翌年ジメンス・メディア・アート賞を受ける。1998年ウッディとスタイナはサンフランシスコ・アート・インスティテュートから名誉博士号を受ける。ウッディは世界各地の大きなビデオ・フェスティバルに参加しているほか、講演、論文の出版、作曲、そして多数のビデオ・テープの制作を行なっている。サンタフェに移ってから彼は、2本の重要なビデオ・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、90年代には3つの巨大なインスタレーション作品ザ・ブラザーフッド・シリーズの《テーブル2：オートマタ》、《テーブル3：フレンドリー・ファイア》《テーブル1：トランスロケーションズ》を制作している。現在東京のNTTインターコミュニケーション・センター[ICC]の委嘱による、ザ・ブラザーフッド・シリーズの3つの《テーブル》の完成に向けて制作中。



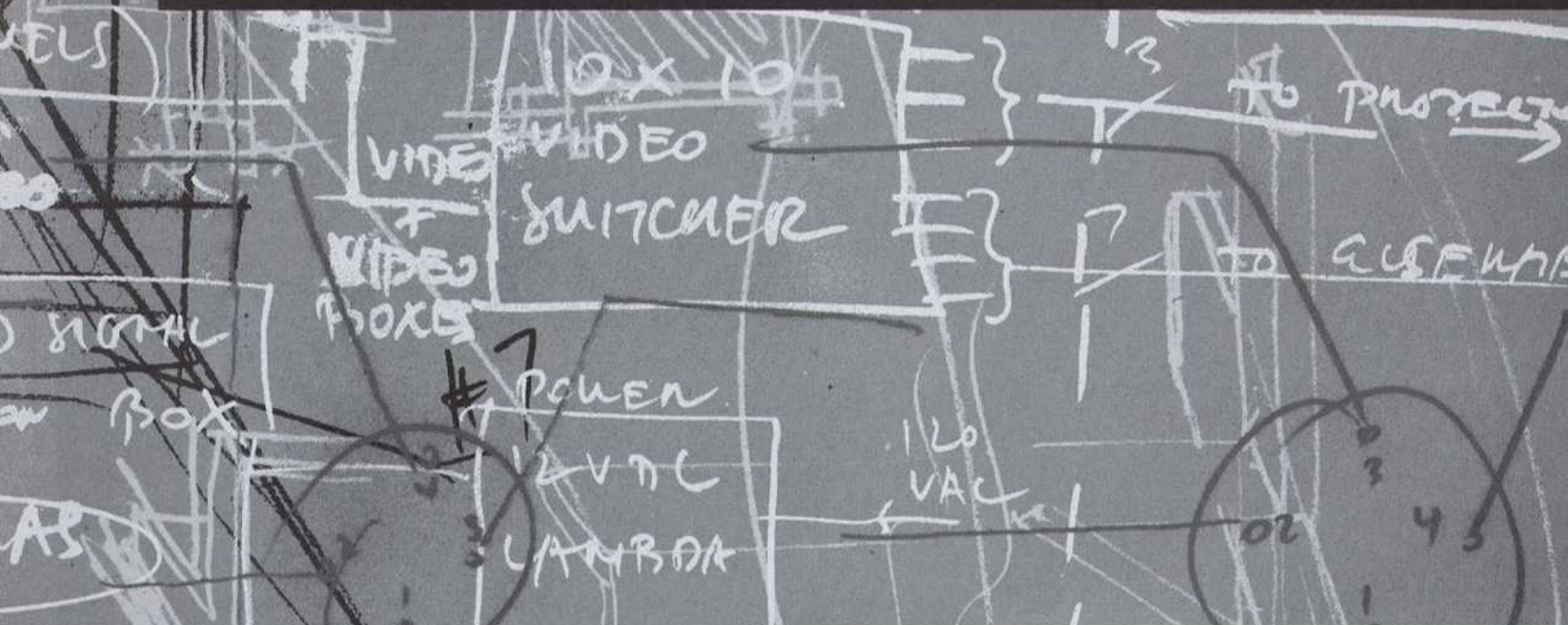
Man becomes, as it were, the sex organs of the machine world, enabling it to fecundate and to evolve new forms. MARSHALL MCLUHAN

The machine, finally, has become the sex organs of man. WOODY VASULKA



WOODY VASULKA

THE BROTHERHOOD



NTT InterCommunication Center
1998 Tokyo, Japan



ごあいさつ

NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]では、メディア・アート界を代表するヴェテラン・アーティストの一人、ウッディ・ヴァスルカの個展「ザ・ブラザーフッド」を開催いたします。

彼は1937年にチェコスロヴァキアに生まれ、機械工学を学んだ後、プラハの映画学校に進み、しばらく映画関係の仕事に従事しました。1965年にはアメリカ・ニューヨークに移住し、フリーの映画編集者となり、1967年より電子映像の研究を始め、1971年には妻ステイナらとメディア・シアター「キッチン」を設立しました。コンピュータ以前の実験的な電子映像研究の草分けでもあり、その後、数多くのビデオや、コンピュータ・グラフィック作品などを発表しています。

彼の表現の特色の一つは、どのようなメディアであれ、常に禁欲的とも言える姿勢で、その本質を追求する点にあります。特に近年は、アメリカの軍事研究所などから廃棄された素材を用いた《ザ・ブラザーフッド》と題する、インタラクティブなメディア・インスタレーションのシリーズを展開しております。これは近代における、支配的なイデオロギーの一つである暴力的とも言える男性原理——ブラザーフッドと、テクノロジーの関係を追求する優れた作品として、国際的に高い評価を受けています。そこでは近代の産み出した「機械」と、それにまつわるその「制御」の関係性が、一切の美学的、情緒的な視点を排して、きわめて直截的に表現されています。

本展は、今回の個展のためにアメリカ・サンタフェの彼のスタジオで、約2年の歳月をかけて制作された最新作3点を含む、《ザ・ブラザーフッド》シリーズのインスタレーション6点による、日本における初めての本格的な展覧会であり、インスタレーションのみの個展としては、過去最大規模のものになっています。また会期中、彼によるワークショップや、ステイナによるパフォーマンス《ザ・メイドン&ヴァイオリン・パワー》の上演、また両名の過去のビデオ・アートの代表作32作品もシアターで上映されます。

彼の4半世紀以上に及ぶ活動の集大成とも言える本展によって、一人でも多くの方々が近代における新たな芸術の一形式であるメディア・アートの心髄に触れ、その理解を深められることを願ってやみません。

最後になりましたが、本展開催にあたり、多大のご尽力をいただきました作家ご夫妻、およびそのスタッフの方々、並びに格別のご協力をいただきました関係各位に心より御礼申し上げます。

1998年7月

NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]
館長 兼子隆

Director's Foreword

NTT InterCommunication Center [ICC] is pleased to present *The Brotherhood*, a solo exhibition by one of the media-art world's most veteran artists, Woody Vasulka.

Born in Czechoslovakia in 1937, Woody first studied mechanical engineering, then went on to film school in Prague as well as to various film-related pursuits. In 1965 he moved to New York where he free-lanced as a film editor and, from 1967, began researches into electronic imaging, collaborating with his wife Steina and others in setting up New York's first media theater, The Kitchen, in 1971. Since his earliest pioneering efforts in pre-computer electronic imaging, he has continued to explore diverse expressions in video, computer graphics, and other experimental media.

Characteristic of Woody's work, whatever the medium, is what might be called his constant "ascetic" stance—a rigorous spirit of investigation. Most recently this stance has led to *The Brotherhood*, a series of interactive installations assembled out of cast-off materials, some of them culled from U.S. military research facilities. These internationally acclaimed works probe the relationship between technology and the dominant male principle—brotherhood—which is latent with violent undercurrents. *The Brotherhood* gives incisive expression, totally stripped of all aesthetic gloss or sentimentalism, to the interplay

between the "machine" born of the modern age and the surrounding culture of "control."

This solo exhibition comprising six installations—including three of his very latest works, some two years in the making at his studio in Santa Fe, New Mexico—constitutes Woody's first real show in Japan, as well as his largest installation-only exhibition to date. Concurrent with the exhibition, Woody will also offer workshops, Steina will stage her own performances, *The Song of the Maiden* and *Violin Power*, and there will be a retrospective screening of thirty-two outstanding video art works by both artists.

I sincerely hope that as many people as possible will avail themselves of the opportunity to witness this comprehensive exhibition, the summation of a career in art spanning over one quarter of a century, so as to experience the essence of media art and deepen their understanding of this new dimension in creative expression.

Lastly, I wish to offer my heartfelt thanks to all those efforts helped realize this exhibition: Woody and Steina themselves, the ICC staff, and the many other contributors and supporters behind the scenes.

Takashi Kaneko
Director, NTT InterCommunication Center (ICC)
July 1998

ザ・ブラザーフッド:

テーブル1: トランスロケーションズ . 24
 . . . マザー 24→
 ヴァスルカの機械たち/デニス・L・ドレーンズ . 27→
 ウッディ・ヴァスルカ: インタビュー
 エルキ・フータモ 30→
 インター・メディア/ロイ・ダーフィー . . . 34→

テーブル2: オートマタ 38
 . . . マザー 38→
 . . . フータモ 44→
 . . . ダーフィー 48→

テーブル3: フレンドリー・ファイア 50
 . . . マザー 51→
 . . . ドレーンズ 52→
 . . . フータモ 56→
 . . . ダーフィー 61→

テーブル4: ステルス 62
 . . . マザー 62→
 . . . ドレーンズ 64→
 . . . フータモ 68→
 . . . ダーフィー 70→

テーブル5: スクライブ 72
 . . . マザー 72→
 . . . ドレーンズ 74
 . . . フータモ 78→

テーブル6: ザ・メイドウン 82
 . . . マザー 82→
 ザ・メイドウン/サムナー・カーナハン . . . 84
 処女航海/ウッディ・ヴァスルカ,
 ロナルド・クライスト 94
 . . . フータモ 96
 . . . ダーフィー 101→

機械との秘密の関係
 フォト・エッセイ/シンシア・ラウリン・ヴォーグト . 102
 . . . マザー 102
 . . . ダーフィー 107

進化する機械の魂
 ソフトウエア・アーキテクチャーを通して
 ラス・グリッツオ 112

出品目録・展覧会歴 116
 主要参考文献 118
 ザ・ブラザーフッド・チーム 119
 図版提供・謝辞 120

. . . 各論文は作品毎に分割されており、→の指示先のページへと繋がっています。

THE BROTHERHOOD:

TABLE 1 TRANSLOCATIONS 25
 . . . Mather 25 →
Vasulka Machines Dennis L. Dollens 27 →
An Interview with Woody Vasulka
 Erkki Huhtamo 31 →
Intermedia Roy Durfee 35 →

TABLE 2 AUTOMATA 39
 . . . Mather 39 →
 . . . Huhtamo 45 →
 . . . Durfee 49 →

TABLE 3 FRIENDLY FIRE 50
 . . . Mather 51 →
 . . . Dollens 52 →
 . . . Huhtamo 57 →
 . . . Durfee 61 →

TABLE 4 STEALTH 63
 . . . Mather 63 →
 . . . Dollens 65 →
 . . . Huhtamo 68 →
 . . . Durfee 71 →

TABLE 5 SCRIBE 73
 . . . Mather 73 →
 . . . Dollens 75
 . . . Huhtamo 81 →

TABLE 6 THE MAIDEN 82
 . . . Mather 83 →
The Maiden fiction, Sumner Carnahan 84
Maiden Voyage Woody Vasulka,
 Ronald Christ 92
 . . . Huhtamo 97
 . . . Durfee 101 →

Secret Intimacies of the Machine
 photo-essay, Cynthia Lauren Vogt 102
 . . . Mather 103
 . . . Durfee 107

Evolution of the Soul of the Machine:
Thoughts on the Software Architecture
 Russ Gritzo 113

Exhibition Checklist & History 116
 Selected Bibliography 118
 The Brotherhood Team 119
 Credits and Acknowledgments 120

. . . essay continuing → go to (page # in text)

序文：ブラザーフッドについて

後々田寿徳

本展は、新作3点を含む、インスタレーション6点によるウッディ・ヴァスルカの個展であり、ICCにおけるメディア・アーティストの個展としては、昨年4月のオープン以来、最大規模の展覧会となる予定である。各作品の個々のコンセプトや詳細については各論に譲り、ここでは彼のこれらのインスタレーションの成立の過程について簡単に述べることにしたい。

さて、各論においても多少触れられているが、彼の長いキャリアにおいて、インスタレーションという作品の形式を積極的に採用しはじめたのは、ここ10年以内のことである。

彼の制作活動の具体的な出発点は、故郷チェコスロヴァキアで映画を学んだ後、1965年のニューヨークへの移住に始まる。彼もまた当時のアメリカの文化背景に強い影響を受けた。戦後資本主義の高揚点とも言える1960年代のアメリカでは、さまざまな文化活動が活発に展開されたが、その中でも、電子テクノロジーなどの急速な発展によってもたらされた、それ以前の芸術の表現メディアにはなかった新しいメディアが、その活性化に大きな影響を与えたのである。表現における“自由”を標榜する多くの芸術家たちは、それらのメディアに積極的なアプローチを試みた。

ヴァスルカもその中の代表的な作家の一人であった。映画をその出自とする彼が、ビデオという当時の新しい映像メディアに興味をもち、移行したことは容易に想像できる。

しかし、彼は映画の表現形式をビデオにそのまま持ち込みはしなかった。彼自身が述べているように、彼はメディアによって語りうるものについて、一切の関心を払ってこなかったとも言っており、このことは、彼の“映画”というメディアへの失望に根ざしている。いわば映画が物語を語る手段にすぎなくなった

ことを、当時の彼は深い反省をもって眺めたのであろう。ビデオや電子映像という新しいメディアに移行した際に、彼がこれらの新しいメディアに求めたものは、それ自身の形式の可能性の探求であった。それが彼の言う“シングル・フレーム”の追求なのである。シングル・フレームとはいわば映像の純粋な独立した一コマ、つまり、それが連続することによって生み出される物語的な構造などを拒否した独立した“映像”そのもののありかた=形式である。いわば彼は、メディアによって語られるものではなく、メディアによって新しい何を語りうるか、を追求したのである。よって彼は、頑なにその作品に意味、すなわち物語的な“内容”を持ち込むことを拒絶してきた。彼の作品は、そうした純粋な“映像”の世界におけるまさに“実験”的作品であり、ある意味で、いわゆる映画などを含めた広義の美術の範疇からは微妙な距離を置くものであったと言える。

その後1971年には伝説的ともいえるメディア実験センター「キッチン」を彼は設立するのであるが、ここでも彼は執拗に“シングル・フレーム”の探求に没頭する。多くの60年代の映像のアヴァンギャルドたちがいわば実験に疲れ、メディアの形式の追求を放棄し、その作品に何らかの“内容”を持ち込みはじめた後も、70年代の初期のコンピュータ・グラフィックをはじめ、彼はその実験を止めることはなかった。この時期の彼の特色は、ビデオ・テープなどの自立した作品より、各種のコンピュータ・グラフィックやビデオのためのツール、すなわちそのメディアの表現を拡張するツールの開発にこそ見て取れるであろう。彼は頑なにメディアの“内容”を否定しつづけたのである。

なぜであろうか。私はそこに彼の“時代”に対する、常に一種の屈折した姿勢を感じるのである。言い換えれば、そこには彼の時代に対する大きな失望と挫折感が潜んでいると言えないであろうか。

彼はおそらく幾つもの時代に対する失望と挫折感を味わってきている。まず最初が彼の少年時代の体験である。彼は第二次世界大戦の直前に生まれ、幼年期を戦時下に過ごした。リアルな戦争体験という、ある意味でドラマティックな時代を過ごした彼は、戦後の瓦礫の中で少年時代を過ごす。彼が再三回想しているように、そこは栄えある戦争機械の墓場であった。彼はそれらを解体することにあけてその少年時代を過ごしたという。その時代から彼は、もちろん当時は無意識的だったがせよ、戦争機械によるドラマと、その結果としての廃墟という一種の虚無感を強く印象づけられたであろう。

続いて彼は、故郷チェコスロヴァキアをはじめとする共産主義国の理想の崩壊と全体主義化の最中に、多感な青年期を過ごす。

そのいわば第二の失望を後に彼は、アメリカに渡り、60年代的な“自由”を謳歌した。当時の若者の世代には明確な時代変革=ユートピアへの意志があった。彼ももちろんそうであっただろう。それが結果としてベトナム戦争や学生運動を経て、ある種の自由の象徴でもあった左翼的志向の衰退を目の当たりにする。これが彼にとっての第三の時代に対する失望と挫折であると言える。

こうしてその後彼は、その制作活動において、いわば“時代”あるいは“社会”との接点を意図的に閉ざしてきたとも言える。彼は意識的にメディアやテクノロジーによって、何かを語ることを拒んできたのである。あるいは語ることの不毛さを恐れていたのであろう。彼がサンタフェに移ったのも、ある意味でそうした“時代”と“社会”から距離を置き、60年代的な“自由”と“ユートピア”の探求の場を“シングル・フレーム”という、閉じた環境の中で模索するためであったとも言えるだろう。

同様に彼が、さまざまなメディアを複合させることによって、逆にそれぞれのメディアの純粋さを失う恐れのある“インスタレーション”という形式からも距離を取ってきたことも、容易に理解できよう。そのあまりに意味ありげなスタイルは、彼の制作上の志向に反するものであった。それは、純粋な“実験”からはほど遠いものであり、ギャラリーや美術館などの、つまり“時代”と“社会”への迎合としか彼には見えない形式であったであろう。

ところが、サンタフェに移住した数年後の彼の作品には、次第に変化が見て取れるようになる。代表作《アート・オブ・メモリー》(1987)に見ら

Introductory: Thoughts on *The Brotherhood*

Hisanori Gogota

This solo exhibition by Woody Vasulka, comprised of six installations, three of them new works, is the largest media-artist, one-man-show held at the ICC since its opening April 1997. While leaving the concepts and details of each piece to the various catalogue essays, I would like to offer a few brief comments on the processes by which these installations took shape.

It should be noted that Vasulka only began actively to utilize installations as a creative format within the last ten years. His creative activities had really gotten their start in 1965 when, after studying film in his native Czechoslovakia, he moved to New York and was strongly influenced by the prevailing American culture of the time. As post-War capitalism climaxed in 1960s America, there blossomed a diverse range of cultural expressions, among them unprecedented new art media ushered in by rapid developments in electronics and other technologies. So great was the promise to expand upon existing media that many artist-advocates of "free" expression actively took to experimenting with these new media.

Vasulka was one of the most outstanding of these artists. Given his origins in filmmaking, it is not difficult to imagine how he took an immediate interest in and switched over to video, the very latest imaging medium of the hour.

Even so, he did not carry into video cinematic formats as they already existed. As he tells it, he was virtually unconcerned with what was being put across in each respective medium. Rooted in his disillusion-

ment with "film" as a medium, he deeply reassessed his current understanding of cinema solely as a narrative vehicle. In switching to video and electronic imaging, what he sought in these new media was precisely the possibilities they inherently embodied: a pursuit of what he terms the "single frame," the pure, discrete unit-image-in-itself, divorced from the narrative structures born of sequential continuity. Not what was being said in the medium, but what the medium itself could say that was new. Hence, he rigorously rejected loading down his works with meaning, that is, with extraneous narrative "content." His works were truly "experiments" in the realm of pure "visuals," set slightly apart from the broader reaches of art inclusive of cinema.

Later, in 1971, he was to co-found the now-legendary media art center The Kitchen, but even here he steadfastly pursued the single frame. Even after most others of the 1960s audiovisual avant-garde had begun to tire of things experimental, abandoning the quest of medium-as-form and introducing some sort of content into their works, he never stopped his experiments. Characteristically, he showed no interest in works on videotape per se but, rather, continued to develop various tools for expanding media expressions of computer graphics and video, still stubbornly rejecting content.

Why? Certainly, he has always, it seems to me, maintained an oblique stance toward "the times." Or perhaps, might he not harbor some great disappointment and frustrations with his era?

Very probably he has felt disappointed and frustrated with more than one period. First of all, when he was a boy, born immediately prior to World War II, he experienced childhood during wartime. After such all-too-real, even dramatic conditions, the rest of his boyhood years were spent amidst the post-War rubble, a graveyard of glorious war machines. He spent his days endlessly dismantling these derelicts, becoming indelibly branded in the process — albeit unconsciously — with a sense of anticlimactic emptiness: even the drama of war machines must come to naught.

He was to re-experience this lesson at least three times. Next, he spent his impressionable youth amid the collapse of the socialist ideals and totalitarianizing of former-Czechoslovakia. Then, twice let down, he crossed over to America to sing the sixties "freedom" chorus, joining others of his young generation in a utopian will toward significant change of the "powers that be." Ultimately, the Vietnam War and the Student Movement eroded leftism's symbolic promise of freedom before his eyes and surely pushed him toward a third disappointment and frustration with his era. Thereafter, he seems to have purposefully shut off any relevance to the times or society in his work. Perhaps fearing the futility of saying something, he consciously chose, via media and technology, not to talk *about* anything. Even his move to Santa Fe may be interpreted as a distancing from the times and society, displacing the utopian quest for freedom with investigations into the single frame in a hermetic environment.

Similarly, it is easy to understand his distancing himself from installations, a genre perilously apt to forfeit the purity of various media through their combination. The genre's very pretensions to significance came in direct opposition to the aims of his work. So far removed from pure experiment, so tailored to gallery and museum, which is to say to the times and society, did the genre probably appear to him. Nonetheless, several years after his move to Santa Fe, we note a gradual change in his work. The powerful subject matter of his masterpiece *Art of Memory* (1987) may be recognized as an approach toward a content he had previously so studiously avoided. Then, after producing a few installation studies, he came out in 1990 with *Theater of Hybrid Automata*, which may be called the first in *The Brotherhood* series.

れるドラスティックな内容は、それ以前の彼が退けていた“内容”への接近が認められる。そして、いくつかの試作的なインスタレーションを制作した後、1990年に《ザ・ブラザーフッド》シリーズの第一作とも言える《(ハイブリッド) オートマタ》を発表するのである。

彼はサンタフェに移住した後、興味深い“素材”を発見している。近隣にあるロス・アラモスの軍事研究所などから廃棄される軍事廃棄物である。これらは、容易に彼の少年時代の記憶と結びつくものであったろう。もちろん彼はニューヨーク時代からもそうした廃棄物を無意識に集めていたという。おそらく、そうした背景からか、半ば無意識的かつ実験的に制作されたのが《オートマタ》であった。もちろん、発表された当初、この作品には「テーブル」というシリーズ名が付されていなかったことから見ても、この当時彼は《ザ・ブラザーフッド》というシリーズを展開する明確な意図はなかったように思える。

しかしここで彼に新たな契機=すなわち四度目の“時代”と“社会”に対する失望と挫折が訪れた。それは1991年に起こった湾岸戦争である。そこに現われた現代の戦争の諸相に、彼は大きな衝撃を受けた。目的と手段が完全に転倒し、メディアの中においては、もはやハイテクノロジー兵器の見本市としか“見えない”戦争の姿、彼の中で、少年期のリアルな戦争の記憶が蘇り、その後60年代以降の自分のメディアの形式の追求という作家としての人生の選択が、まったく無効化するような衝撃を彼は味わったにちがいない。

そして彼は、いままでの“シングル・イメージ”の実験を捨て、いままで拒否し続けてきた、メディアによって語るべき“内容”へのアプローチを始めるのである。それが本展のテーマである“ブラザーフッド”という象徴的な概念なのである。

ブラザーフッド、それは近代の支配的なイデオロギーの一つである“男性原理”である。あらゆるものを支配し、コントロールし、制御しようとする、意識的また無意識的な欲望、衝動、暴力である。ある意味で、彼も、そしてわれわれもすべてそのイデオロギーの支配下にあり、それから免れることはできない。その詳細は彼のインタビューおよび各論に譲るが、それが究極的に、メディアやテクノロジーを使用した近代戦争をもたらす原点であると彼は強調する。彼はその暴力と結末を幼年期に身をもって“体験”した。そして意図的にそれから遠ざかってきたのではないか。いや、むしろその衝動を、“シングル・イメージ”の世界に封じてきたのではないだろうか。

誤解を恐れずに言おう。彼は彼が(芸術家として)、何も“時代”や“社会”を変えはしなかったことを、改めて自覚したのであった。彼はここに自分の、あるいは自分の世代の、芸術家としての全面的な敗北を認めたのである。敗北を認め、守るべき“シングル・イメージ”の世界を捨てたいま、彼は改めてまた“時代”と“社会”に向かい合わねばならなかった。そこで生み出された新たな彼の戦略こそが、この《ザ・ブラザーフッド》シリーズなのである。

彼はまさに、自分のテクノロジーやメディアの原体験に戻り、すなわち彼の言う“ハイ(高次)・コード”ではなく“プリミティヴ(原初的)・コード”によって、かつて少年の日に彼がそうしたことを繰り返そうとしている。しかし、それは“遊び”ではもはやない。プリミティヴなアプローチによって、その意味を、すなわち彼の言葉を借りれば「われわれはどこにいるのか」「どこに行こうとしているのか」「どうやってそこに行くのか」を自ら問うための“装置=インスタレーション”として再提示しようとしているのだ。彼は“ブラザーフッド”を批判しているのではない。自ら体現しようとしているのである。

そして、インスタレーション作家としての新たな決意を表明したのが1994年にアルス・エレクトロニカにおいて発表された《テーブル3:フレンドリー・ファイア》である。湾岸戦争における、アメリカ軍の同士討ちの場面の映像を取り入れたこの作品は、メディアの政治的側面を二重に告発している。すなわち兵器としてのメディアと戦争のPRとしてのメディアとをである。そしてその作品(映像)を“インタラクティブ”にコントロールするインターフェイスは、観客がでたらめに打ちならすドラムパッドなのである。

この作品は、シリーズのコンセプトをもっともよく表現している作品であると言えるだろう。彼の拒否した“内容”をそなえているばかりか、この作品は“政治的”でさえある。そしてまた驚くべき完成度を持っている。

この他の作品の詳細についてはここでは触れえないが、彼はあえてインスタレーションという、以前の彼から見れば不純で、混沌とした表現手段を受け入れた。それは以前のコンセプトから見れば、一種の時代や社会への迎合と見えなくもない。皮肉に言えば、インスタレーションという美術界の流行の表現手段をとることにより、彼(あるいは芸術家)にとって、美術館や画廊が、もはや唯一の時代や社会との接点である、という現実を容認したとも言えるからだ。

私は、それを彼の退行とはもちろんとらない。1960年代的コートピアはもはや幻影以外の何者でもない。そして、シングル・フレームの実験を経て、いま、確かに限られた場からではあっても、改めて“時代”や“社会”と向き合い、《ザ・ブラザーフッド》を展開し、また展開し続けようとする彼の姿勢を高く評価したい。

さて、翻ってみればわが国においては、メディアやテクノロジーは、すべてがハイ・コードを目指している。いやむしろ、ハイ・コードを目指すこと=ブラザーフッドに衝き動かされることにきわめて無自覚であると言ってよい。われわれは一部の地域を除いて、日常的に兵器や軍需産業品などの“ブラザーフッド”の具体的な象徴とも言える存在に触れることも少なく、さらに言えば“ブラザーフッド”は隠蔽されているとさえ言いえるかもしれない。すべてがテクノロジーやメディアの身体的な側面や、暴力を不可視のものとしようとしており、原初的なそのあらわれを遠いものにさせようとする。

彼の作品はそんなわが国において、グロテスクな手作りの“機械”に見えるかもしれない。しかし、それは逆説的にハイ・コードへの志向=ブラザーフッドの危うさを照射する可能性を秘めている。

メディア・アートやテクノロジー・アートとは、決してメディアやテクノロジーを“使う”アートではない。メディアやテクノロジーについて“語る”アートなのだ。「ザ・ブラザーフッド」展が、多くの来館者にとって、今日のメディアやテクノロジーのありかたを再考する出会いとなれば、幸甚である。

Since moving to Santa Fe, Vasulka has discovered an interesting source of raw materials: the military surplus waste cast off by the nearby Los Alamos Military Research Center and other facilities. These rejected objects clearly evoke childhood memories in him. Even in his New York days, almost instinctively, he had scavenged industrial scrap. Indeed, coming from the background he did, it seems that his *Automata* practically came together of its own unconscious experimental designs. At the time of its initial unveiling, the piece did not even bear the series title of *Table*; it seems he then had no clear intention of developing any such series as *The Brotherhood*.

Yet there occurred a new turning point: a fourth bout of disappointment and frustration with the times and society set off by the 1991 Gulf War. The scenes of contemporary warfare vastly shocked him. With the war's inversion of ends and means so total that the news media reduced it to little more than a high-tech weaponry trade fair, the whole debacle surely re-awakened childhood memories of traditional war at the same time that it utterly nullified his life-choice as a post-'60s artist pursuing his own media formats.

He immediately set aside his single-frame experiments and began to address the long-denied question of what "content" media should present. What emerged is "brotherhood," the symbolic theme of this exhibition.

Brotherhood — the "masculine principle" — constitutes one of the dominant ideologies of the modern age. The desire, the impulse, the violence — conscious or unconscious — to rule, to control, to regulate everything. Man's ideological dominion over both himself and others as well as, in one sense or another, the whole world, from under which none can escape. I will leave detailed discussion to his interview and the various essays that follow, stating in summary only that Vasulka stresses that in the Brotherhood lie the origins of modern warfare under-written by media and technology.

He experienced that violence and its effects firsthand during childhood. And very likely it was from this experience that he intentionally sought to distance himself. Rather, that experience drove him to seal himself within single-frame experimentation.

At the risk of being misconstrued, I will say that Vasulka has re-awakened to how he failed (as an artist) to effect any change in the times or society. He thereby admits to the total loss both he and his generation of artists feel, along with the recognition that having now given up his cherished single-frame experiments he must once again face issues of the times and society. His own newfound personal strategy for doing so forms *The Brotherhood* series itself. He literally returns to his own primal experience of technology and media, to what he calls his "primitive code," not his "high code," so as to go back over what he once knew as a boy. What emerges, however, is no longer mere child's play. This primitive approach is what shapes these "constructions" into questions for their maker himself. In his own words: "Where are we?" "Where are we going?" "How did we get here?" He does not attempt to criticize "brotherhood"; he seeks to induce it physically in himself.

His decision to redeclare himself an installation artist came with the exhibition of *Table 3: Friendly Fire* at the 1994 Ars Electronica. This work, incorporating video images of American Gulf War fighters shooting at each other, effects a double-edged indictment of the political aspects of media: media as a weapon and media as war-PR. The interactive interface for controlling the visuals is a drum pad that viewers can beat at random. This work is possibly the clearest expression of the series's overall concept. Not only does it offer content, it is even political. And it achieves all this with an incredible degree of mastery.

Lack of space prevents me from detailing the other pieces, all installations — that means of expression he once regarded as undisciplined and chaotic. Seen from the point of view of his former concepts, he might appear to have sold out. Or, put more cynically: by opting for the arts world's fashionable genre of installations, he (or any artist) automatically limits his point of contact with the times and society to the museum or gallery. Which unfortunately is an undeniable fact.

This limitation, of course, does not mean that I see him as having regressed in any way. Nor is there even the ghost of a 1960's utopian in him. I can only hail his stance all the more for having undertaken his single-frame experiments in order to now re-address the times and society via his series *The Brotherhood*, limited though the venue may be, and via further developments yet to come.

Lastly, I must note that media and technology in Japan aim high. Or rather, there exists an extremely unobtrusive high-code brotherhood quotient here, despite the fact that apart from a very few localities we have little contact in our daily lives with any weapons or military-use items as concrete symbols of such brotherhood. Which only goes to show how adept our brotherhood is at rendering invisible all physical and violent aspects of technology and media, distancing all show of anything primitive.

In Japan, Vasulka's works may seem like grotesque, handmade "machines." Paradoxically, however, these monstrosities may well conceal the means to highlight the dangers of our own high-code brotherhood. Media and technology art are by no means arts that merely use media or technology; they are the arts of discourse about media and technology. I sincerely hope that our exhibition of *The Brotherhood* will give pause to many visitors, so that they may reconsider the ways and means of media and technology today.

対位法としての アート

アリーン・ブランドウアー

映画作家としてアート活動を開始したときから、ウッディ・ヴァスルカは、アート・メディアとして新しいテクノロジーを用いてきた。1960年代後半に手持ち式のビデオ・カメラで出発し、常にインタラクティブであったことは、より「伝統的な」前衛とは対立するものでありつづけた。

いままでのところヴァスルカの作品は、ほとんど全面的に、テクノロジカルな効果の面と、その内部にある意味論的・統語論的システムを特徴づけているプロセスの面から、論じられてきた。この戦略、もしくは批評的な焦点は、情報理論の言語——コミュニケーションの統語論的側面に関わるイディオム——で書かれがちであって、内容を「単なる材料」にしておく傾向があり、そこでは同様に物質性も、おおむね括弧にくくられている。この方針は生産的であり、実際このアーティスト自身によって奨励されたものでもあったのだが、ヴァスルカの作品の側面としてこれは唯一のものではない。彼のアートは30年近くにわたって展開しており、他の美術のメディアや美学的問題とこれとの関係は、いまでは「抑圧されたものの回帰」と見なされるかもしれない。

機械自体は物体である。最近の作品でウッディはこの本質を強調しているが、そうした作品の中には《テーブル3：フレンドリー・ファイア》(1994)が含まれている。部分的にロス・アラモスの余り物から創られている《テーブル3：フレンドリー・ファイア》

は、物語と歴史についての悲劇的な受容である。ウッディはモラヴィアで、第二次世界大戦の瓦礫とがらくたの山に囲まれて育ったのだが、この環境が機械に対する自分の関心の源泉だと考えている彼は、プリコラージュ¹という語の真の意味へと立ち返っている。

このつながりにおいてマリタ・スターケン²は適切にも、生きられた世界の絶望を後にすることのできない、ヴァルター・ベンヤミンの言う「歴史の天使」を召喚する。

彼の顔は過去に向けられている。われわれが出来事の連鎖を見るところに彼はただ一つのカタストロフィを見るのだが、そのカタストロフィは、瓦礫の上に瓦礫をきりなく積み重ねては、彼の足元へと投げつけてくるのだ。(……)だが、楽園から嵐が吹き寄せてくる。(……)この嵐は彼を否応なく、彼が背を向けていた未来へと駆り立てるのであり、そのあいだ彼の眼前にある瓦礫の山は、空へと高くのびていく。²

ウッディの仕事は、デジタル・イメージの本質とそれが暗示するものとを発見しようとする括弧にくくられた自己参照的な実験と、その探究を可能にしている機械の物質性とのあいだのギャップに、より焦点を定めるようになっていく。物体である機械は、むきだしの装置から工業的生産、監視、父権制の不可避なウェブにまでいたる、広範囲な領域において作動する。《ザ・ブラザーフード》はあなたを見ており、あなたは、常に再構築される相互的主体としてそれに加担する。ウッディの仕事は、自己参照的なもの、むきだしのままあるものに対するモダニズム的欲望と、公理的・原理的構造の追求とに従事している一方で、生きられた世界の扱いにくさに対し、常に自覚的でもあるのだ。

ウッディと妻のスタイナ、そしてアンドレス・マニックは、1971年にニューヨークで、エレクトロニック・アーティストとエレクトロニック・ミュージシャンが「リアルタイム」で作品を制作し、コラボレートし、議論できるような、「エレクトロニック・アートとエレクトロニック・アクションのセンター」として、

Contrapuntal Art

Aline Brandauer

FROM HIS ARTISTIC beginnings as a filmmaker, Woody Vasulka has used new technology as his artistic media. Starting with hand-held video cameras in the late 1960s and continuing to interactive computer technology, Woody has consistently moved in counterpoint to the more "traditional" avant-garde.

To date, Vasulka's work has been discussed almost entirely in terms of the technological effects and processes that characterize its internal semantic and syntactic systems. This strategy, or critical focus, tends to be written in the language of information theory—an idiom that concentrates on the syntactic aspects of communication, leaving content to be "just stuff," and in which the materiality is largely bracketed from the equation. While this has been a productive direction and, indeed, one encouraged by the artist, it is not the only aspect of Vasulka's work. His art has evolved over almost thirty years, and its connections with other artistic media and aesthetic questions may now be considered—"the return of the repressed."

The machines themselves are objects. Woody has emphasized this quiddity in his latest works, including *The Brotherhood* (Table 3) (1994). Created in part from Los Alamos surplus, Table 3 is a

tragic acceptance of narrative and history: Woody grew up in Moravia among the wreckage and junk-piles of matériel from World War II, and he credits this environment for his interest in machines and, returning to the true meaning of the term, to *bricolage*.¹

In this connection, Marita Sturken aptly invokes Walter Benjamin's "angel of history," with its inability to leave the despair of the lived world:

*His face is turned toward the past. Where we perceive a chain of events, he sees one single catastrophe that keeps pulling wreckage upon wreckage and hurls it in front of his feet. . . . But a storm is blowing from Paradise. . . . This storm irresistibly propels him into the future to which his back is turned, while the pile of debris before him grows skyward.*²

Woody's work has focused increasingly on the gap between the bracketed and auto-referential experiment of discovering the nature and implication of digital imagery, and the materiality of the machines that enable that research. As objects, the machines operate in several discursive realms, from the laying bare of the device to the inevitable web of industrial production, surveillance, and patriarchy. *The Brotherhood* is watching you, and you participate with it as a continually re-constituting mutual subject. Woody's work participates in the modernist desire for the auto-referential, the laying bare, and the search for an axiomatic and foundational structure, while constantly acknowledging the messiness of the lived world.

Woody, his wife Steina, and Andres Mannik founded the Kitchen-LATL (Live Audience Test Laboratory) in 1971, in New York City, to be "an electronic arts and action center," where electronic

「キッチン-LATL (LiveAudience Text Laboratory)」を創設した。その雰囲気やウッディは次のように書いている。

前衛劇もできたし、月並みなガラクタを作ることでもできた。だが何より人の集団があったのだ。(……) すすんでリスクを冒したがるような人達である。それで(……) オートドックスではないアプローチも取った。ピューリストたちから見ればわれわれは全然ピュアではなかった。それと同時に、(……) 本当の、定番のオートドックスな前衛たちも「キッチン」にはやって来た。(……) 告白せねばなるまい。われわれは当時のアメリカのあるデカダンな側面にとっても関心をもっていた。同性愛演劇とか、ロックンロールとかだ。(……) 実際、バックミンスター・フラワーやマクルーハンの思想のように純粋な真のラディカルには禁じられていたことを、いくつかわれわれは楽しんでいたので、当時の現象に参加していたと言えるだろう。そしてそうしたすべてを統合することもできたろう。この特殊な側面に対しある関心をもっていたのだ。われわれは(ある意味で) 定義されざる創造的な環境を動かしていた。(……) それは純粹に参加主義的なものだった。人々は金を払ったりはしなかった。自分たち自身を宣伝したのだ。

したがって1971年においてさえ、純粋さは、エレクトロニック・メディアが役割を果たすであろうユートピア革命の、唯一の部分とは見なされていなかったのである。「ただの材料」の扱いにくさには独自のルールと明白なカオスがあり、そのカオスは、機械言語と機械のヴィジョンの性質の探究を進めることとは、対立するものだった。アクション機械の人格化と、人類を機械的およびエレクトロニックに評価することとのあいだには存在していた。このアーティスト/サイエンティストのためのサイバネティック・モデルは、インタラクションに関するものだった。ユートピアはデジタル・コードのうちに開発されねばならなかった。

単純な説明や世界観を受け入れまいとするヴァスルカの姿勢は、彼がヨーロッパ出身であることと、「歴史の天使」の悲劇的な視点に、その起源をたどることができる。世界から逃れ出る道はないかもしれないが、明晰な表現でもってさまざまな側面を探索することが、学ぶための一つの方法となるのであり、大きな慰めとなるのだ。

ヴァスルカの手によってエレクトロニック・メディアは、逐一の絶え間ない修正を通じてフレームの支配を根絶し、映画のイメージの権力を破砕することができた。1960年代に、フレームの概念は広い領域のアートにおいて中心的な論争点であったと同時に、新しいビデオ作家たちによる異議申し立ての対象ともなっていた。ヴァスルカも同じ領域を探索したのだが、



The Holt family's Surplus City, Albuquerque, New Mexico. A major source for Woody's inspiration.

ホルツ・ファミリーのがらくた市/アルバカーキー、ニューメキシコ。ウッディのインスピレーションの源である。

技術的装置とそれ自体がもつ現象的限界とを否定することはなかった——実際のところ、それらを彼は祝福したのである。

ウッディ・ヴァスルカは、エレクトロニック・メディアとその物質的支持体とを間断なく探究し、またそれらによる創作を行なうことによって、この30年にわたり、アートとサイエンスの両者において、航路を切り開くことに寄与してきた。彼の作品は時の試練にあっても、またアートの流行の移り変わりにあっても、その不屈さ、独創性、知性、および偶然によって、もちこたえているのである。

このエッセイは、「スタйна&ウッディ・ヴァスルカ：マシーン・メディア」(サンタフェ現代美術館、ニューメキシコ/1996年10月18日~1997年1月3日) カタログより転載された。

1. プリコラージュ、フランス語で文字どおりの意味では「修理する」、は構造主義者や人類学、文芸批評の間では技術用語として使われてきた。初めはクロード・レヴィ・ストロースの文脈で使用された。それは意味のその場かぎりのシステムやそれらの意味の矛盾の階層に言及したものである。
2. ヴァルター・ベンヤミン《歴史哲学テーゼ》、『イルミネーションズ(ニューヨーク、スコッケン出版、1996)』、pp257-258、マリタ・スターケンの《マシーンとのダイアログ》『スタйна&ウッディ・ヴァスルカ：マシーン・メディア(サンフランシスコ、サンフランシスコ現代美術館、1996)』、p41からの引用。

artists and musicians could produce, collaborate, and discuss their work in "real time." Woody describes the atmosphere there:

We could do avant-garde plays, and we could do average trash. But we had a collective of people . . . who were willing to risk a lot. So . . . we carried unorthodox approaches as well. To the purists we were very impure. At the same time . . . the true, established, orthodox avant-garde also came to the Kitchen. . . . I must confess: we were very interested in certain decadent aspects of America at that time—including homosexual theater, rock and roll. . . . We, in fact,



enjoyed certain things that were forbidden to the true radicals in the sense of the purity of thinking of Buckminster Fuller and Marshall McLuhan. We would be very involved in the phenomenon of time. And we could incorporate all those things: we took a certain interest in that particular aspect. We motivated (in a way) an undefined, creative milieu. . . . It was purely participatory: people did not pay—they advertised themselves.

Even in 1971, therefore, purity was not seen as the only arm of the utopian revolution in which electronic media were to play a part. The messiness of "just stuff" had its own rules and apparent chaos that played counterpoint to the

developing research into characteristics of machine language and vision. The action lay between the anthropomorphizing of machines and the mechanical and electronic evaluation of the human being. The cybernetic model for this artist/scientist was about interaction: the utopia was to be developed in digital code.

Vasulka's refusal to accept simple explanations and views of the world harks back to his European roots and to the tragic view of the "angel of history." There may be no way out of the world, but exploration into many dimensions with clear description is a way to learn—and a great comfort.

In Vasulka's hands, electronic media have been able to disrupt the power of the cinematographic image by eradicating the dominance of the frame through continual point-by-point modification. In the 1960s, the concept of the frame had been the center of controversy in the wider art world at the same time that it was contested by the new video workers. Vasulka explored similar territory, but without denying—in fact by celebrating—the technical apparatus and its own phenomenological limitations.

Woody Vasulka has helped to chart the course of both art and science over the last three decades by his relentless investigations into and creations with electronic media and their material supports. His work has withstood the test of time, as well as the fashions of art, by stubbornness, creativity, intelligence, and chance. Ω

Excerpted from an essay accompanying the exhibition Steina and Woody Vasulka: Machine Media (Santa Fe: New Mexico Museum of Fine Arts, 18 October 1996–3 February 1997).

1. *Bricolage*, which literally means "tinkering" in French, is used as a technical term in structuralist anthropology and literary criticism. First used in this context by Claude Lévi-Strauss, it refers to ad hoc systems of meaning and inconsistent layerings of those meanings.
2. Walter Benjamin, "Theses on the Philosophy of History" in *Illuminations* (New York: Schocken Books, 1996) 257-58; cited by Marita Sturken, "In Dialogue with the Machine," *Steina and Woody Vasulka: Machine Media* (San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art, 1996) 41.

形勢逆転

ダニエル・マスラー

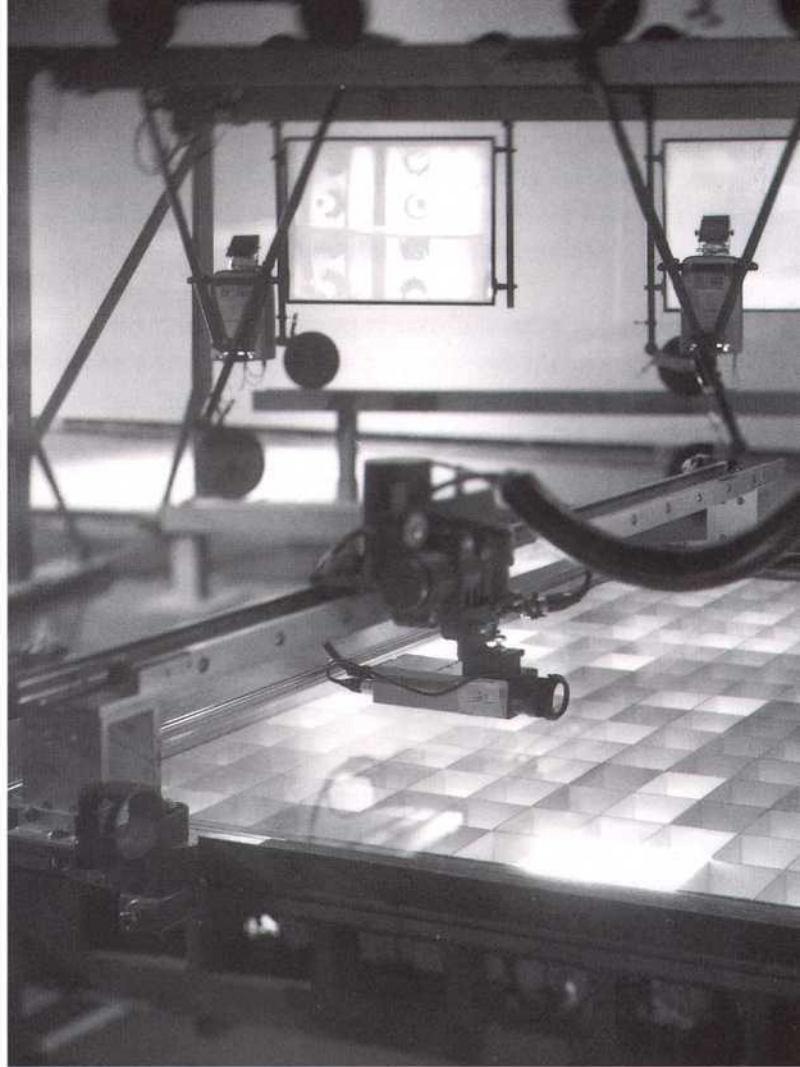
生ける者はみな、ある程度まで、機械とのあいだに愛憎関係を結んでいる。アマゾンの好戦的部族で未接触だった数少ない部族の一つが、1996年、打診を受けて、国連派遣の探検隊を数日滞在させる取り決めとなったときのことである。「未開人」たちは、金属性の工業製品にことのほか関心を示した。6か月後インディアン^{インディアン}の一人が、モーターボートから降りてきたブラジルの政府使節を棍棒で撲殺した——その理由を知るのは加害者のみである。それが例の部族の一人だったということが、モーターボートから撮影されたビデオ・テープと、先の探検のときの写真からわかっている。つまり、イメージを比較することによってである。わたしはたったいま、アニメーション・プログラムに取り組むことの好きなハッカーと電話で話していたところだ。夜遅くにコンピュータが解読している間、ようやく眠りにつけるということだったので。

そして7日目に彼は休息をした。だが、光/生命のあるときに、そのアニメーションが生存可能なものであると決定するのは、誰のパラメーターなのだろうか？ コンピュータは奴隷女である。折り曲げ可能な状態でお向けに横たわり、インスパイアされるのを待っている。ウッディ・ヴァスルカの《処女》のように。だが、良きマゾヒストがみなそうであるように、彼女は——「彼女」と呼んでもよからうか？——上手に行く方法を知っている。彼女は緊縛というコードでしか話さない。時は彼女に味方する。勝者総取り。いつの日か、かのアニメーターはアニメーションを去ることになるだろう。

コードとは暗号による防御である。その各片はその暗号の解読に用いられる。あるメッセージや、あるメッセージの暗号テキストがコードを切り崩した場合、それはプレインテキスト・アタックと呼ばれる。レオナルドの手記に対する鏡だ。教会の鉄床の上ではなく米ドルの税金によって、ロス・アラモス国立実験室やらその他軍事機械貯蔵庫やらにおいて作られた、ヴァスルカの機械類の諸要素を検討してみよう。ヴァスルカはコードに対しコードで応える。言い換えれば、彼のインスタレーションに見られる動く彫刻の核心は、オープン=ソース・インテリジェンス、つまりもはや隠されてはいない情報ソースにあるのだ。冷戦の難民であるヴァスルカは、その不可視の戦闘から生じたがらくた市を訪れて、この暗号化された=冷たくされた戦争が開始したところのメカニズムに応答する。彼の《処女》は鋼鉄の柱、非常に感じやすい鋼鉄である。

デュアル=ユース・アイテム：軍用品ではないが、軍事目的に使用されうるものこと。

《テーブル1：トランスロケーションズ》を取り上げ、自動的ライト・グリッドを監視している移動カメラについて考えてみよう。これは順応性なので、この



戦略考案器はわれわれに反応するものにちがいないとわれわれは推察する。ハンターのように現われるこの眼は、灰色のシリコンの物体がみなそうであるように、コントロール機能に統制されているにちがいない。後ろに下がると、波があなたの輪郭を変形し、けものが反応する。どんな論理によって？と問うのはごく自然なことだ。われわれは結局のところ、啓蒙された存在なのである。

見る方はお好き？

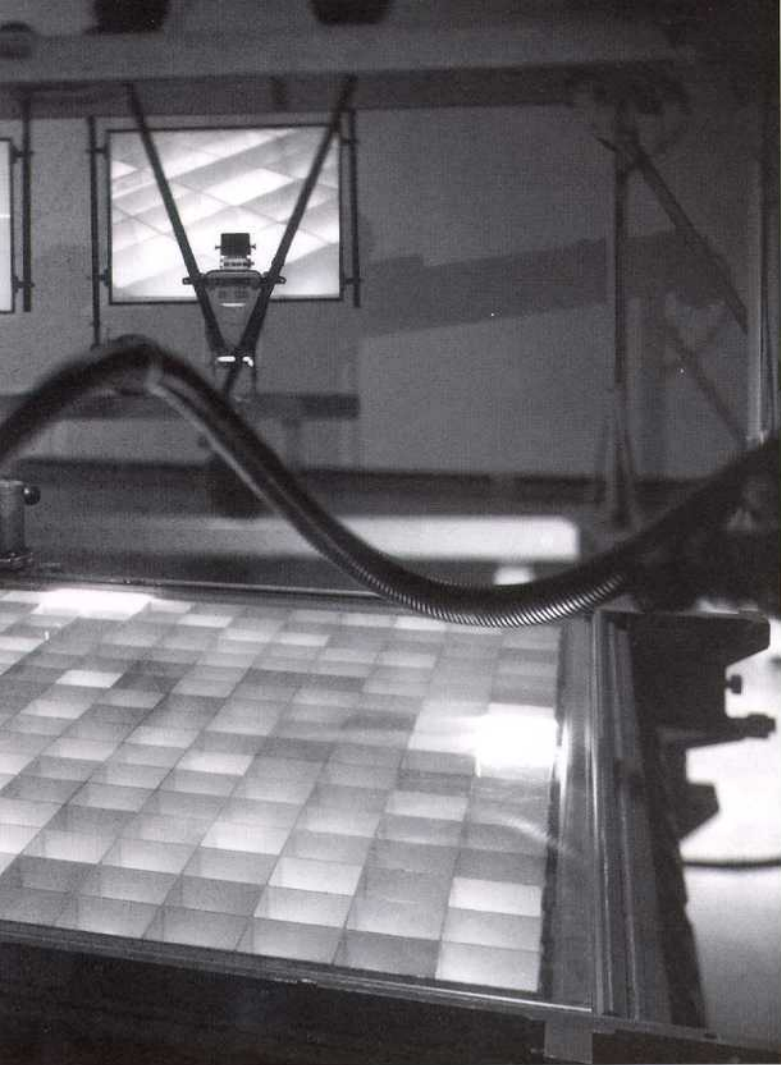
——シアトル国際映画祭ポスター（1998）

対象の可視的な活動は不可視のものを演繹している、と知ること。

——軍の戦術マニュアルより

これは「覚醒状態にある環境だ。個々人が干渉パターンを作り出すのだ」と、ヴァスルカはわたしに言った。

わたしは子供の頃、「ボタン・マシーン」というゲームで父と遊んだものだった。父はあお向けになり両足をぴったりと床に付け、わたしは父の腹の上にまたがる。それから父の頭と胸にある想像上のボタンをわたしが押すと、父が思いがけないやり方で、例えば歌ったりぐるぐる回ったり、突然わたしを投げ飛ばしたりというふうに対応を返すのである。ご想像のとおり、知られざるあるボタンを押すと、わたしは馬鹿馬鹿しいほどくすぐられるのだった。びっくりボタンはまだ



Turning the Tables

Daniel Masler

EVERYONE ALIVE has, to some degree, a love/hate relationship with the machine. One of the last, untouched, bellicose tribes of the Amazon, when contacted by a U.N.-sponsored expedition in 1996, traded with the group for a several-day visit. The "primitives" were particularly interested in metallic, manufactured goods. Six months later, an Indian clubbed to death a Brazilian government visitor as he disembarked from his motorboat—only the assailant knows why. We know it was one of the same tribesmen from a video tape shot from the motor boat and from stills of the earlier expedition; that is, by a comparison of images. I just spoke by telephone to a hacker who loves to work in animation programs, because, late at night, as his computer unwinds the pixilation, he can at last fall asleep.

And on the 7th day he rested. But whose parameters determine when the animation is viable, when light/life appears? The computer is a slave girl, like Woody Vasulka's *Maiden*, which lies supine, bendable, ready to be inspired. But, like any good masochist she knows—dare we say "she"?—how to get the upper hand. She alone speaks in the code of the bound and gagged. Time is on her side. Winner take all. Some day,

the animator will leave off animation.

A code is a cryptological defense. Its parcels are used to decipher it. When a message and a cipher text of a single message can break down a code, that's called a plaintext attack, a mirror to Leonardo's journals. Examine the elements of Vasulka's machinery, produced not on the anvil of the Church but through U.S. tax dollars, at Los Alamos National Laboratory and other military machine tanks. Vasulka replies to code in code. In other words, the moving sculptures witnessed in his installations have their heart in open-source intelligence, information sources that are no longer to be hidden. Vasulka, a refugee of the Cold War, visits junk sales from that invisible battle, in order to respond to the mechanisms that this Co(l)ded War has put into place. His *Maiden* is a column of steel, very sensitive steel.

Dual-use item: a thing not a munition which can be put to a military purpose.

We approach *Table 1*, to examine a moving camera surveying an automated light grid. It adjusts, and so we infer that the strategizer must respond to us. The eye that appeared as hunter must, like any object of silicon gray matter, be governed by control functions. Wave, step backward, alter your profile, and the beast reacts. It is only natural to ask, by what logic? We are, after all, enlightened beings.

Do you like to watch?—Poster for the Seattle International Film Festival, 1998

Seeing the object's visible actions to deduce the invisible.—Operations Intelligence

This is "an environment in a state of awareness. The individual creates an interference pattern," Vasulka informed me.

When I was a child, my father used to play a game with me called Button Machine. He would lie on his back, his feet flat on the floor, and I would straddle his stomach. I would then push

あって、それを押すと父は押されたのと同じ場所を、わたしの顔を押し返すのだ。ゲーム・オーヴァー。「悪魔というのはふざけたものでもあるんだよ」とウッディは請け合った。彼の機械は、オートメーションとわれわれとの常に妨害されつづけている関係を、さらに妨害することに役立つかもしれない。

「ラッドライトに破壊されるときまでぼくは機械と組むよ。破壊されたらラッドライトと組むね。ぼくはエンジンのことを知っているから」とヴァスルカは言った。

このインスタレーションには本質的に二人の登場人物が搭載されていると彼は明らかにした（彼は一時的にフッサー調になってこう言う。ウッディの森のなかでモニターが落ちたとしても、誰にもその音が聞こえなかったなら、何も落ちてはいない）。彼の説明を聞くうちに、三次元的基盤と視覚的プレートをわたしが道々検査していたあいだ、彼はわたしをじっと見ていたのだということにわたしは気づいた。わたしは彼の言う「主人公／患者」、すなわち「プロトフル」だったのだ。最初期のコンピュータであるIBM2984が、ルシファー＝悪魔と呼ばれたわけが初めてわかった。

ルシファーは地球を包囲するにつれ、「商業的交換」という語の意味を深めている。例えば、あなたが店に行くとクレジットカードでフィルムを1本買えば、その部屋にあなたが入ったことを知る者たちによってあなたの身元は、あなたの戦術マニュアルを超えて広がっていきだろ。彼らの身元が認識される部分的瞬間もまたそうなるであろう。

何であれエレクトロニックなもの話となれば、それがどうやって動くのか、あなたはたいいよくわかっている。— FMラジオの広告

ヴァスルカは彼の転倒に関して直線的である。その転倒というのは、トリニティ・プロジェクトのデュアル＝ユース・アイテムを、彼と彼のグループによる単一の目的をもったプランのコマへと転換することや、鑑賞者とアーティストと作品とが、トリニタイト——地球上最初の原爆の爆風によってホワイト・サンズで生じたガラスを超えた硬い物質——のようなものへと溶けあっていく早変わりのことだ。《処女》も含めたテーブルたちの部屋へと入っていくことは、常習的な臨床心理学へと、洞察が測定的証明に完全に譲り渡されている場へと入っていくということである。あなたをフォローしているスクリーンを支えている平行棒は6メートルの長さだ。それらのプログラムはあらゆるコンピュータが使っている2項式のものであり、あなたはそこに押し込められた夢なのだ。この意識にコギトがあるものかどうかは知るよしもないが、意識の存在は否定できない。「そばに何かインテリジェントなものを得てしまったら最後、きついことになる」と、悲しみに近いものを感じていたあるまれな機会にヴァスルカは言った。

あなたの個々のふるまいは、表に現われないではいられないものなのだが、その結果はというと「である／ではない」といったものに翻訳されるだけなのである。「われわれはヴァーチュアリティに押し流されてしまっている」とウッディは言った。その遠近法は後景であると同時に前景である。これらの二元的機械が

外見上の特徴であなたを複数のもののなかで認識するとき、それは前景となるのだ。

MASINT=計測・署名知能

センサーはあなたの署名を読む。その読解は光の速度で、もしくは音の速度で集積されるのであり、これは作者を意味していよう。だが、また別のテーブルである《テーブル5：スクライブ》は、気圧力の腕とレンズによる眼をもっているのだが、これが証明するのは、誰も存在していないということ、あるいはさもくば、作者というのは意味それ自体の可能性と同じくらいに遍在的なものであるということなのだ。

わたしは以前あるポルノビデオ作家にインタビューしたことがあるが、その作家は、現代人のうちの少なくとも特定の集団は、高度なフラストレーションを常に必要としているのだと主張していた。

それからまもなく、わたしは東京のカプセル・ホテルで一泊することになった。男性ホルモンあふれる、いびきを発するハチの巣の前にわたしは立った。小さなチューブを一つ見つけてもぐり込むと、驚いたことに、それに見合ったサイズの小さなビデオ・スクリーンがあるではないか。チャンネル・ボタンを押してみると、こんな深夜に長々と、一人用のポルノ映画がやっている。カップルが出てくるのではなく、からだの柔らかい一人の女性がマスターベーションをしているのだ。とうとう女王蜂の登場である。寝ぼけたわたしの反応はこうだった。多分彼女はぼくの夢を見てるんだらう。

拝借するメカニズムには歴史が欠けている。それはすべて記憶だ。それを使用することによって、あるいはただ見ているだけでも、消費者は消費される。

ロボット・ガール、ロボット・ガール、ぼくらはカンペきな取り合わせ。

ロボット・ガール、ロボット・ガール、かゆいところがあの娘はわかる。

—ワズ・ノット・ワズ (ポピュラーバンド)

ここにはもう一つの平行性がある。男性支配と戦争とを一致させるという、古くからあるものだ。あとどれくらい多くの《処女》が現われるのだろうか？ 《処女》は最後には自分を破壊するのだろうか？ そのとき誰がわれわれのために語ってくれるのだろうか？

こうしたメカニズムの要素が定義を与えないでいる空間は、カプセル・ホテルに似たものである。それはまさに男性のナルシズムによってのみ作り上げられている空間であり、膨張主義的であると同時に防御的な空間である。それらの依拠しているセンサーは、攻撃的に問いかけている。われわれには聞こえているのか、黙りつづけているのか、それともそうではないのか。

だが答えを返すには、何らかの悪魔が必要だ。

imaginary buttons on his head and chest, and he would respond in some unknown way, by, say, singing, or whirring, or suddenly throwing me in the air. Inevitably, a certain, unknown button would result in his tickling me silly. Another surprise button, and he would in turn push that same spot I had pushed, on my own face. Game over. "The demons can be playful," Woody assured. His machines may serve to thwart our constantly thwarted relationship with automation.

"I will join the machine until we get destroyed by the Luddites, whom I will then join, because I know the engines," said Vasulka.

He clarified that there are essentially two dramatis personae installed in this installation. (He seems to be saying this in the temporal spirit of Husserl: if a monitor falls in Woody's Woods and nobody hears it, then nothing fell.) In his description, I realized that he had been watching me as I examined the three-dimensional Go-board and the ocular plates in my path. I was what he called the "protagonist/fool," the protofool. For the first time I understood why the earliest computer, the IBM 2984, was called Lucifer.

As Lucifer encircles the planet, he has deepened the meaning of "exchange." Go to a store and buy, say, a roll of film on your credit card, and the identities of those who know of your entering that room will span beyond your operations intelligence. As will the partial moments of their cognizance.

When it comes to anything electronic, you usually have a pretty good idea of how it works.—FM Radio ad

Vasulka is linear about his reversal, his turning dual-use items of the Trinity Project into puppets of his and his group's single-minded plan, or the quickchange in which the seer, the artist, and the work meld into something like Trinitite, the substance beyond glass produced at White Sands with the earth's first atomic blast. Entering the room of the tables, including *The Maiden*, is entering a habitually clinical psychology, where insight has entirely ceded to metric proof. The parallel bars supporting the screen that follows you are 20-feet long; their program is the binomial stuff of any computer, and you are its trunked dreams. You will never know if there is a *cogito* in this consciousness, but you cannot deny its presence. "Once we have something intelligent, besides us, it is very hard," said Vasulka in a rare moment of something akin to sorrow.

Your individual behavior cannot help asserting

itself, only to be translated into something it is/not. "We have been swept away by virtuality," said Woody. The perspective is simultaneously background and foreground. It comes to the fore when these dualistic machines recognize you by your apparent characteristics, in the plural.

MASINT' = Measurement And Signatures Intelligence.

Sensors read your signature. Their readings can be collected at the speed of light, or the speed of sound, which would imply an author. Yet another of these tables, the *Scribe*, a thing of pneumatic arm and lensical eyes, proves that there is none, or else that the author is as ubiquitous as the possibility of meaning itself.

I once interviewed a video pornographer who insisted that at least a certain sector of the modern population requires a consistently high level of frustration.

Not long after that, I was assigned to cover one night in a Tokyo capsule hotel. I found myself before a snoring honeycomb, rank with male hormone. I crawled into one of the little tubes to discover, to my surprise, a proportionally small video screen. I pressed the channel button, to find at length, at that late hour, a single, pornographic film. It showed no couples but a single, lithe woman masturbating. The Queen Bee, at last. My sleepy reaction: perhaps she was dreaming of me.

The appropriating mechanism lacks a history, is all memory. By using it or simply watching it, the consumer is consumed.

**Robot girl, robot girl,
We are a perfect match.
Robot girl, robot girl,
She knows just where to scratch.**

—Was not Was

There is another equation here, an old one, marking the coincidence of male dominance and warfare. How many more *Maidens* will there be? Will *The Maiden* finally have destroyed herself? Who will talk for us then?

The spaces that the elements of these mechanisms undefine are similar to the capsule hotel in that they could only have been created through a very male narcissism, one that is simultaneously expansionist and defensive. The sensors on which they depend are aggressively asking questions, whether we hear, or remain silent, or not.

But it takes something of a demon to talk back. Ω

ウッディ・ヴァスルカの コンポジショナル 構造的 ネットワーク

デイヴィッド・シアズ・マザー

ノマディズムについての出発点となった著作『ノマドロジー——戦争機械』でドゥルーズとガタリは、可動的な傾向とオープンエンドなトポロジーのもとでの、空間構築と空間占有の原則を検討している。溝の刻まれた定住社会の境界を常に越えていく遊牧民たちは、土地を無制限に移動していくのだ。可動的で直観的な戦略に従ってオープン・スペースを構築し占有するというノマドたちの傾向は、非物理的な電子環境の中で空間はどのように生じるのかということをも、示しているかもしれない。地勢は、物理的な意味でもヴァーチャルな意味でも、厳密に定義され限定される必要なしに、満たされるものである。物理的に制限されえず、特殊な場によって定義することもできないという点で、デジタル・スペースはノマド的空間に似ている。

ドゥルーズとガタリはさらに、ノマドが定住社会の境界を越境することによって、いかにして幾時代にもわたりテクノロジーの革新者たりえてきたかも示している。目的地が可動的であることと、他者の言語やふるまいを身につけやすいという性向によって、本来武器や戦略の発展と結びつけられるものである技術的な巧みさを、ノマド諸部族は顕著に帯びていた。可動的モデル内における技術革新によって象徴されよう、ノマド的な逸脱的傾向が、電子アートのパイオニアであるウッディ・ヴァスルカの作業と関心の背景を成しており、最近のヴァスルカのメディア・インスタレーションの連作は、人間と機械とのあいだの、デジタルかつ物理的な領土的關係を探究するものである。

電子ネットワークへのヴァスルカのアプローチは非伝統的なものだ。彼は広大なデジタル領域を、実験的な軌道にそって、どこで終了することになるかも正確にわからぬまま探索していくのだから、ノマドと同様、彼は特定の目的地をもつことなく進んでいく。市場の主流行動の代わりに、可動性、抵抗、逸脱を唱道するというノマド的テクノロジー開発の伝統の内部で、予期せざる行動を取る複雑な電子ネットワークを、彼は構築する。ヴァスルカは、技術的知識と機械についての専門知識とを使って、支配的な市場感覚を当惑させるような電子機械ネットワークを創り出し、別の構造的環境を思い描きそれに参加するよう、見る者に

迫るのだ。

『ノイズ』の中で、ジャック・アタリも次のように言っている。「構造は、先行するコードの破壊からのみ生じる」。テクノロジーの革新に対する美学的批判のもとに、ヴァスルカは、サイバネティック・システムの構造的な可能性を検討することで、電子ネットワークに関する既存概念に反抗する。ネットワーク・コンポジションの基本原則はフィードバックである。インプット・ディヴァイスが人間や機械の行動を監視し、つづいてアウトプット・ディヴァイスを、内部での特殊な指示に従って活性化する。フィードバックは、ネットワークのインプット行動とアウトプット行動との直接的呼応を引き出すものであるかもしれないし、あるいは、ヴァスルカの作品に見られるようにいくつかのフィードバック・メカニズムが同時に作動したならば、複雑でランダムな、カオス的な動きを露呈させるものとなるかもしれない。ヴァスルカのメディア・インスタレーションの基本的作動原則として、システム・フィードバックは、精巧なソフトウェア・アーキテクチャーから、予測不能なネットワーク反応を生じさせるのである。

ヴァスルカのコンピュータ・システムで作動しているソフトウェアは、とりわけ注目すべきものだ。なぜならそれによってインプット・ディヴァイスが、システム全体のハイレベルのオペレーションに対し、リアルタイムで影響することになるからである。ソフトウェア・エンジニアのラス・グリッツォが設計したこ

戦争機械がその還元不能性を最大に発露するのは、そして、征服国家に挑戦するという重要かつ革命的な力を、自由に扱うことのできる機械を創造し、思考し、愛し、死ぬことへと戦争機械が四散していくのは、その戦争機械が存在することを止め、国家に征服されるまさにその瞬間であるということは、ありうるのだろうか。

——ジル・ドゥルーズ&フェリックス・ガタリ

David Sears Mather

The Compositional Networks of Woody Vasulka

Could it be
that it is at the
moment the war
machine ceases
to exist, conquered
by the State,
that it displays
to the utmost its
irreducibility,
that it scatters
into thinking,
loving, dying,
or creating
machines which
have at their
disposal vital or
revolutionary
powers capable
of challenging
the conquering
State?

—Gilles Deleuze
and Félix Guattari

IN THEIR seminal work on nomadism, *Nomadology: The War Machine*, Deleuze and Guattari¹ explore principles of constructing and occupying space according to mobile tendencies and open-ended topologies. Continually moving beyond the boundaries of a striated, sedentary society, nomads move unrestrained over land. The tendency for nomads to construct and occupy open space according to mobile and intuitive strategies can also illustrate how space originates within non-physical, electronic environments. Terrain, in either the physical or virtual sense, can be filled without its needing to be strictly defined or circumscribed. Digital space is like nomadic space in that it cannot be physically confined, nor can it be defined by a specific location.

Moreover, Deleuze and Guattari show how nomads, by transgressing boundaries of sedentary societies, have been innovators of technology throughout the ages. With a mobile orientation and a propensity for assuming others' language and behavior, nomadic tribes have a pronounced technical virtuosity that is primarily associated with the development of weaponry and strategies of war. Transgressive nomadic tendencies, symbolized by technical innovation within a mobile model, frame the efforts and concerns of electronic art pioneer Woody Vasulka, whose recent series of media installations explores territorial relations, both digital and physical, between humans and machines.

Vasulka's approach to electronic networks is unconventional, since he explores the vast digital domain according to experimental trajectories, without knowing precisely where he will end up: like a nomad, he proceeds without a specific destination in mind. Within a nomadic tradition of technological invention that advocates mobility, resistance, and transgression in lieu of mainstream market practicalities, he constructs complex electronic networks that behave in

unanticipated ways. Vasulka uses his technical knowledge and mechanical expertise to fashion electro-mechanical networks that confound dominant market sensibilities and challenge viewers to conceive of and participate in alternative compositional environments.

As Jacques Attali says in *Noise*: "Composition can only emerge from the destruction of the preceding codes."² With roots in an aesthetic critique of technological innovation, Vasulka defies existing conceptions of electronic networks by exploring the compositional possibilities of cybernetic systems. The basic principle for network composition is feedback, whereby input devices monitor human and machine activity and, in turn, activate output devices, according to specific internal instructions. Feedback may display direct correspondences between a network's input and output activities, or, if several feedback mechanisms operate simultaneously, as in Vasulka's work, it may display complex, random, and chaotic behaviors. As a primary operating principle of Vasulka's media installations, system feedback allows for unpredictable network behaviors to arise from a sophisticated software architecture.

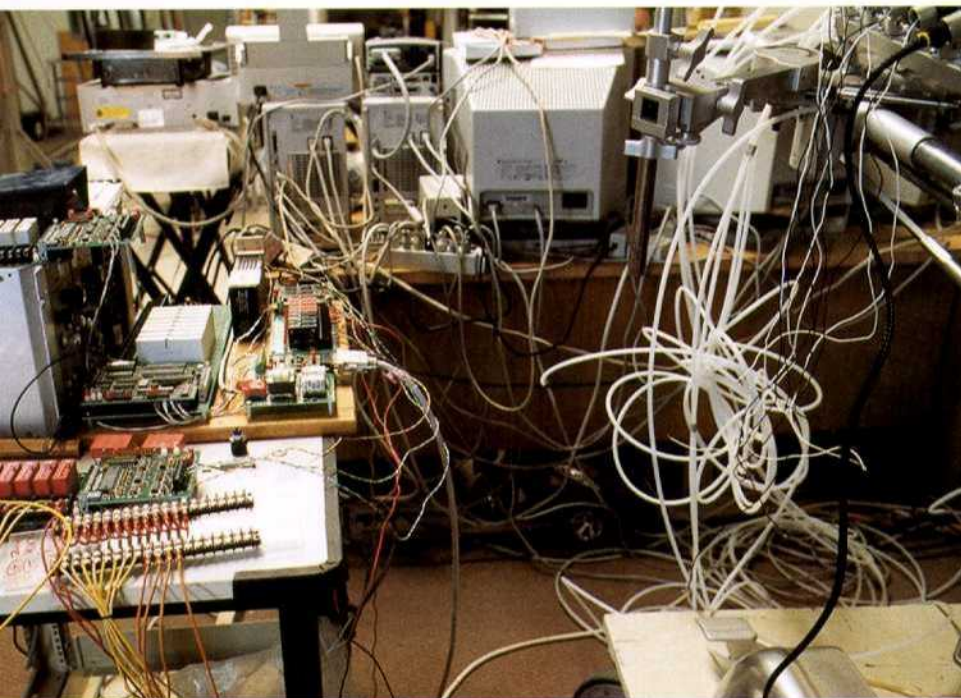
The software operating on Vasulka's computer system is especially noteworthy, because it permits

のソフトウェアは、フリーフローティングのソフトウェア・エージェント——アクターと呼ばれている——によってデータを解釈し、配列し、システム全体に分配する。ノマド的にさまようミニチュア・コンピュータ・プログラムであるアクターは、システム内に特定の出来事がデータをフィードした場合、どのように作動すべきかをディヴァイスに指示することで、ネットワークの活動を統制している。コンピュータ・コードの配列として書かれた論理的主張のかたちを取って、アクターは、オペレーション上の次のような基本的問いに答える。ディヴァイスはどこか？ ディヴァイスは何をしているのか？ そしてディヴァイスはどのように進行すべきか？ 「システム内の各アクターは、個別の、予測可能で理解可能な方式で機能しているが、アクター全部の総体は、(……)『有機的』なハイレベルの動作を展開するのである」と、このカタログの他の箇所でもグリッツォは、自身のコンセプトについて書いている。

ディヴァイスの目的および対象の変更は、物理的環境を電子センサーで監視しているアクターによって引き起こされることもある。ヴァスルカの使っているタイプのセンサーは、超音波のパルスを発して鑑賞者とインスタレーションとのあいだの距離を計測する。これは自動焦点カメラに使われているのと同じタイプの装置である。単一の空間の周囲に設置され、同時に作動する多数のカメラは、身体の運動について非常に特殊な情報を提供することができる。特定のインスタレーションの物理的条件を解釈するためにセンサーを用いることによって、アクターは鑑賞者を観察し、鑑賞者にとっては電子機械的パフォーマンスとなるような動きを構成するのである。

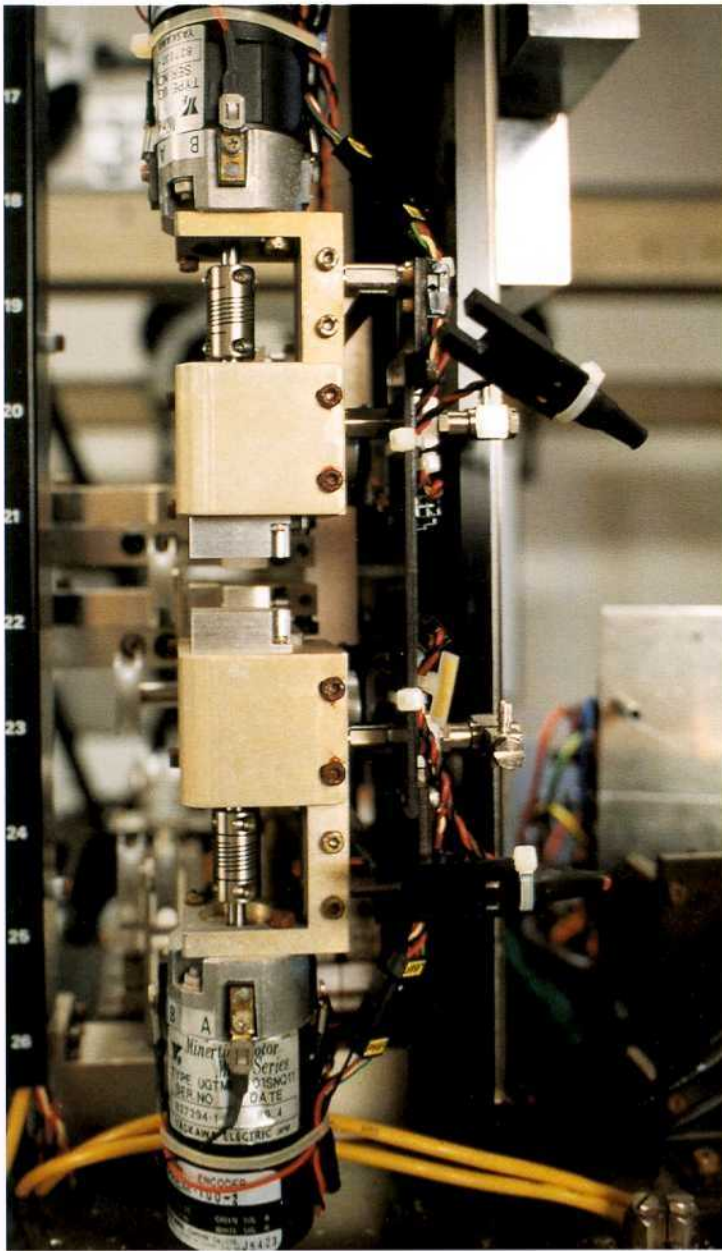
無線電信と工学と映画を背景にもち、近代戦争の構

成要素に魅了されているヴァスルカは、軍事廃棄物を収集しては、破壊的ではなく構造的な目的のために改造する。回収利用された機械のまわりに配置されているのはさまざまな種類の装置（例えば視覚的装置、ロボット、空気力学的装置、データ蓄積装置など）であり、それらはコンピュータに制御された単一の環境へと組み込まれているのだが、この環境をハイブリッドな電子ネットワークと呼ぶこともできるだろう。ハイブリッド・ネットワークのコンテキストにおいて、ヴァスルカはサイバネティックな統一モードを探究しているのだ。彼と、プログラマーや技師から成る彼のチームは、少数もしくは多数の人間を参加させるような多くのディヴァイスを、同時に作動させるハードウェアとソフトウェアを設計している。《ザ・ブラザーフッド》の全インストールは、機械化された複雑な環境のただなかにイメージとサウンドの遊戯を作り出しているが、各インストールはさらに、空間の構築とインタラクティブな動作の構成について、それぞれ独自の戦略を提起している。→p24



Cerrillos Road Studio, Santa Fe,
New Mexico, 1998

セリオス・ロード・スタジオ、サンタフェ
ニューメキシコ、1998

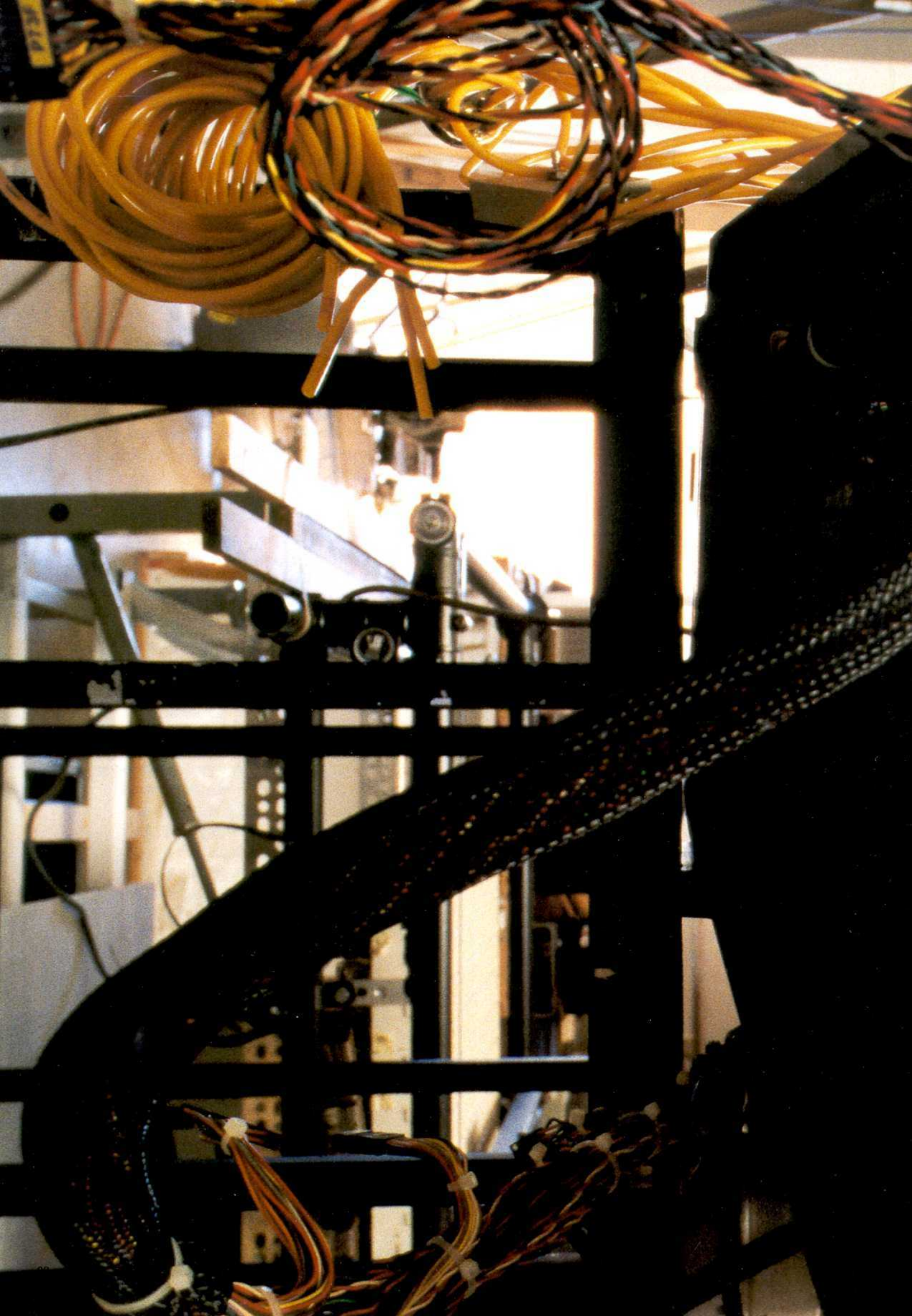


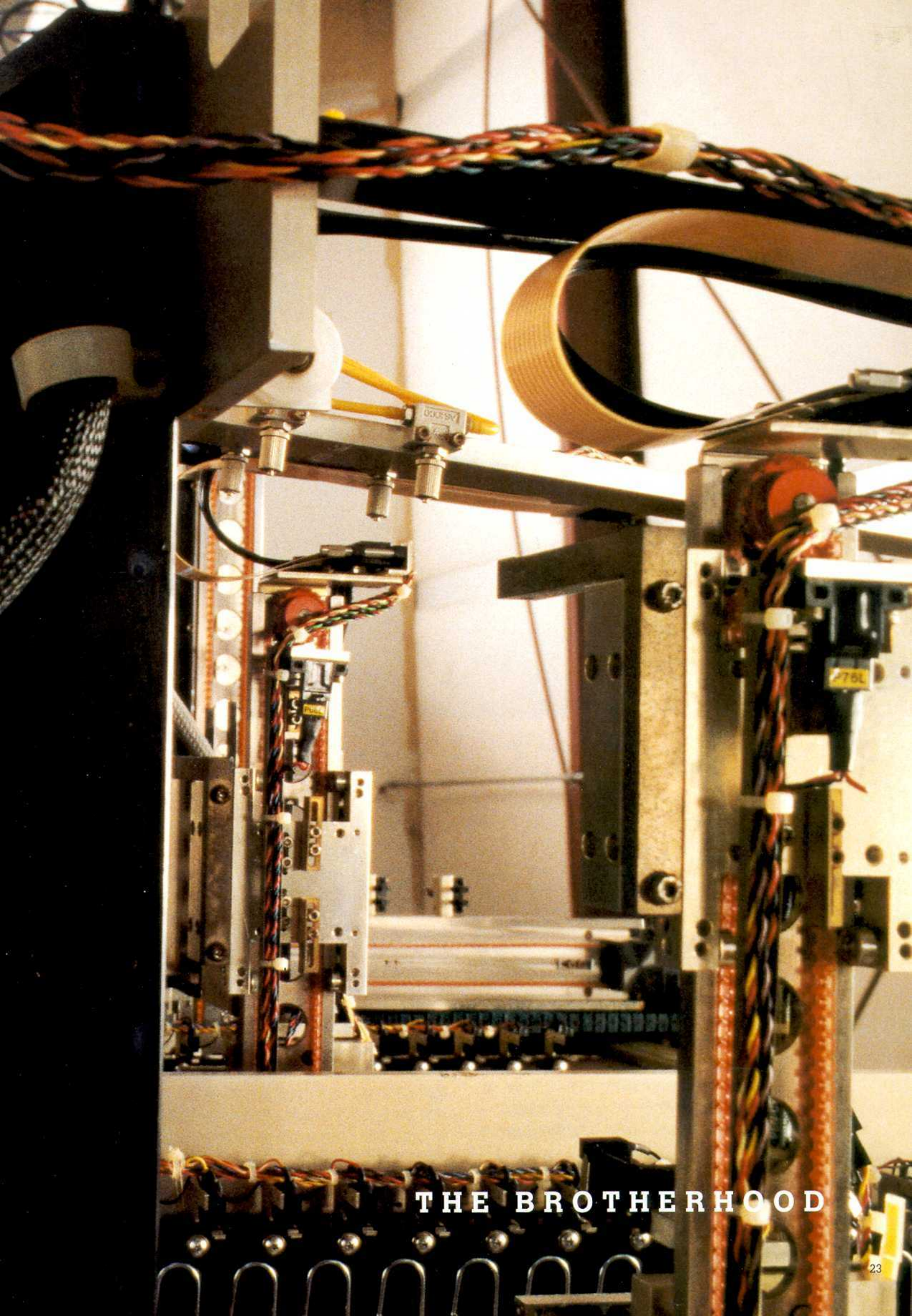
input devices to affect high-level operations of the entire system in real-time. Designed by software engineer Russ Gritzo, this software relies on free-floating software agents—called Actors—to interpret, arrange, and distribute data through the system. As miniature computer programs that wander nomadically, Actors regulate network activities by instructing devices how to behave when specific events feed data into the system. Taking the form of logical arguments written as lines of computer code, Actors provide answers to basic operational questions: where are the devices? what are they doing? and how should they proceed? “While each Actor in the system

functions in a discrete, predictable, and understandable manner, the ensemble of all Actors . . . exhibits an ‘organic,’ high-level behavior,” writes Gritzo of his concept elsewhere in this catalogue.

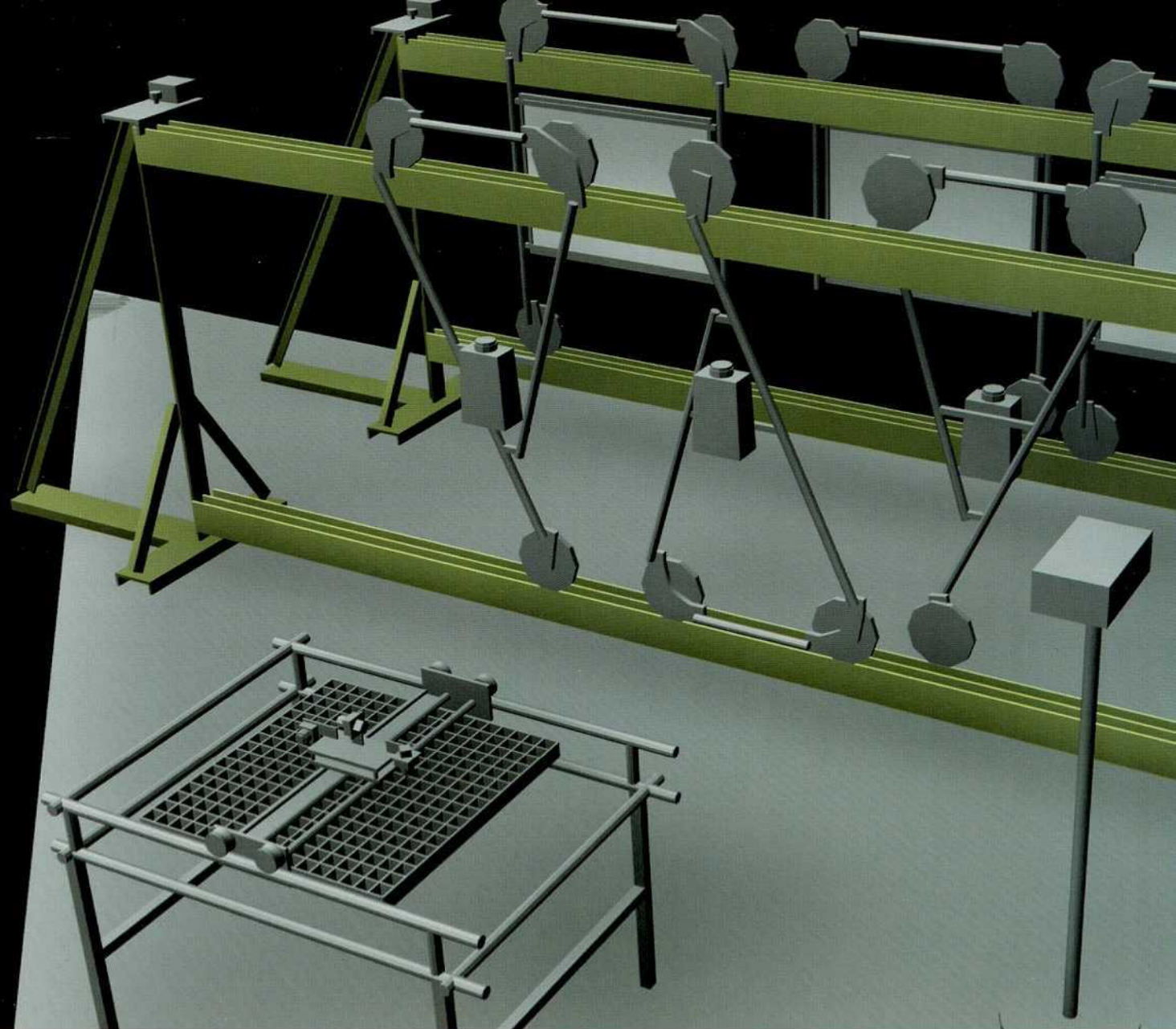
In some cases, shifts in the orientation and objective of a device are triggered by Actors that monitor the physical environment with electronic sensors. The type of sensor employed by Vasulka emits ultrasonic pulses of energy to gauge a viewer’s proximity to the installation. It is the same type of device used in cameras to focus a lens automatically. Configured around a single space, many sensors operating simultaneously can provide very specific information about the movement of bodies. By means of sensors to interpret physical conditions of certain installations, Actors observe viewers and compose behaviors that contribute to electro-mechanical performances for viewers.

With a background in radio telegraphy, engineering, and cinema, and fascinated by the components of modern warfare, Vasulka collects discarded military apparatuses and converts them into machines used for compositional, not destructive purposes. Arrayed around the salvaged machines are various classes of devices (i.e., optical, robotic, pneumatic, and data-storage) that have been integrated into a singular, computer-controlled environment, which may also be called a hybrid electronic network. Within the context of hybrid networks, Vasulka explores modes of cybernetic integration. He and his team of programmers and technicians design hardware and software for the simultaneous operation of numerous devices that may implicate few or many participants. All the installations in *The Brotherhood* produce a play of images and sounds amidst a complex mechanized environment, yet each installation proposes its own distinct strategy for constructing space and composing interactive behaviors. → 25





THE BROTHERHOOD



テーブル1 トランスロケーションズ

... マザー

《テーブル1：トランスロケーションズ》には、合衆国軍に依頼されていた初期世代の自動ナビゲーション・ユニットから、廃品利用されたコンピュータが含まれている。インスタレーションの中心部にあるこのテーブルには水平なプラットフォームがついていて、そこには航路を座標化するための、等しい正方形（卵を入れる木箱のような）から成るグリッドが付されている。もともと練習用に使われていたこのプロッターは、交戦中に戦隊の位置を追跡するためのものだった。ヴァスルカのメディア環境の中でこのテーブルは、センサーを土台にして置かれたグリッド上に機械のアームを設置しており、センサーはテーブル周囲の動きを

監視している。アームを導くのと同じ情報が一連のプロジェクターとそのスクリーンにも送られる。スクリーンは少し離れたところで、2本のトラックの上を滑る車輪に載せて動かされている。トラックそれ自体はあいだを歩くよう誘いかけてくるのだが、このイメージの廊下に入り込むや、プロジェクターの一つが突然鑑賞者に向かって来る——鑑賞者の動きをさえぎる機械的ノマドだ。プロジェクターは、グリッドの周囲に設置されたカメラからのリアルタイムの映像を映し出す（ビデオ・スイッチャーによって、2機のカメラによる特定の映像が各スクリーンに交替で映写される）。異種のメディアが配列されているため、このインスタレーションは一つの支配的な（視覚的、聴覚的、

これらの6点のインスタレーションは、私にとって、芸術作品ではない。それらは私が模索している、尽きないアイデアのイラストレーションというべきものなのだ。——ウッディ



TABLE 1

Translocations

■ ■ ■ M A T H E R

Table 1: Translocations includes a salvaged computer from an early generation of automated navigation units commissioned by the United States military. At the installation's core, this table has a horizontal platform with a grid of identical squares (like an egg crate) for plotting coordinates. Originally used on training missions, this plotter would track positions of combatants during engagements. In Vasulka's media environment, the table positions a mechanical arm over a grid based on sensors that monitor activity around the table. The same instructions for guiding the arm are sent to a set of projectors and their screens, moving on wheels along two tracks at some distance. The tracks themselves are tempting to walk between, except that upon entering this corridor of images, one projector abruptly moves toward the viewer—a mechanical nomad that shadows the viewer's movements. The projectors display real-time images from cameras mounted around the grid (two cameras are attached to the mechanical arm itself), with a video switcher alternating specific images being sent to each screen. Given its disparate array of media, this installation does not rely on a dominant modality (visual, aural, or mechanical), but rather integrates all its media into an intriguing hybrid network of displaced images.

Despite direct feedback to the network from ultrasonic sensors, *Table 1* exhibits random and unscripted mechanical behaviors. These behaviors are owing to a high volume of random data from numerous sensors, which, when fed into the system simultaneously, flood the system with instructions. As previously mentioned, Actors give specific instructions to devices, but they also sometimes activate or terminate other Actors, which can complicate the network immensely and which may make the installation's behaviors

These six machines are, to me personally, not works of art in themselves. They are illustrations of the idea, eternally unfinished, that I am researching. — WOODY

機械的などといった) 様式に依存するのではなく、むしろそのすべてのメディアを、イメージの交替する興味深いハイブリッドなネットワークの中へと統合しているのである。

ネットワークから超音波センサーへとダイレクトにフィードバックされるにもかかわらず、《テーブル1：トランスロケーションズ》は、筋書きのないランダムな機械的動作を展開してみせる。こうした動作は、多数のセンサーから得られる大容量のランダム・データに負うものであり、このデータはシステムへと注入されるや、システムに指示を行き渡らせる。先に言及したように、アクターはデバイスに特殊な指示を与えるが、ときには他のアクターを活性化したり終了させたりもするので、これによってネットワークはきわめて複雑化し、インスタレーションの動作を、システムを操作している技師にすら予測不能なものとする。ネットワークの反応を正確に限定することが困難である場合、インテリジェントなサイバネティック反応のためのコンテキストを作り出すことが、このインスタレーションでの目標となると、ヴァスルカの長年の同僚であるブルース・ハミルトンも認めている。《テーブル1：トランスロケーションズ》の場合、人間である参加者と電子機械システムとのあいだでの動作の一致は、人間と機械との予測不能な関係を作り出すことができるのだが、これによって、いかなる人間的実体によっても厳密に制御されることのない独自の行動戦略を、機械が発展させるという可能性が生じる。複雑なサイバネティック・インタラクションが、インスタレーションの非制限的な物理的環境と、グリッツォのオープン・ネットワーク・アーキテクチャーの実行との結合から生まれ、これらはともに、筋書きのないノマド的活動において、人間と機械が協力することを可能にするのである。

→p38

appear unpredictable even to the technicians who operate the system. Bruce Hamilton, a long-time colleague of Vasulka, admits that, while network behaviors may be difficult to define accurately, creating the context for intelligent cybernetic behavior is a goal of this installation. In *Table 1*, the behavioral correspondence between human participants and the electromechanical system can produce unpredictable human-machine relations, whereby possibilities arise for the machines to develop their own strategies for action without strict control by any human entity. The complex cybernetic interactions emerge from the combination of the installation's non-striated physical environment and the implementation of Gritzso's open network architecture, which together permit humans and machines to collaborate in unscripted, nomadic activities. → 39



ヴァスルカの マシーン 機械たち

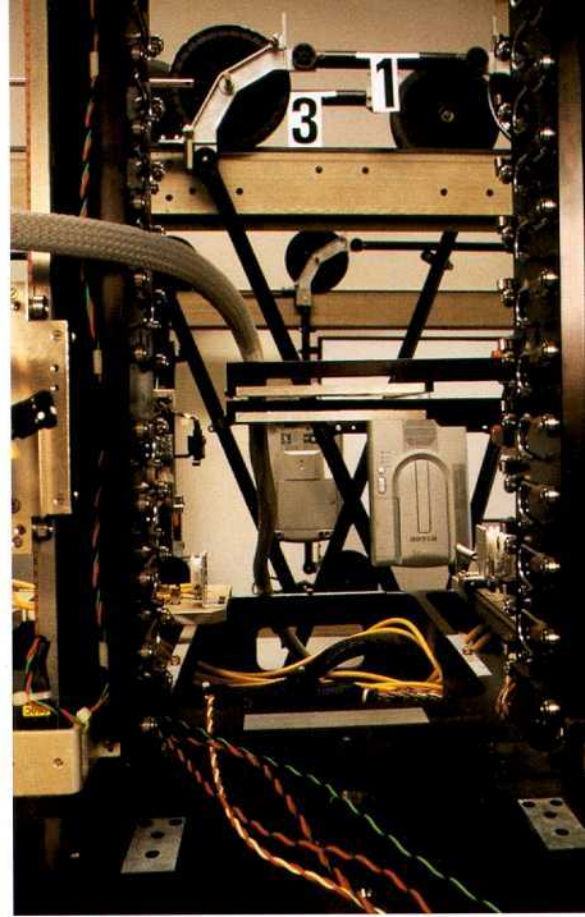
Vasulka Machines

デニス・L・ドレーンズ
Dennis L. Dollens

ウッディ・ヴァスルカの連作《ザ・ブラザーフッド／テーブル》は、従属によって墮落させられた建築／機械のハイブリッドである。墮落しているというのは、他者を隷属させたときその支配者自身も墮落するとハイデッガーが言ったその意味である。《テーブル》の場合、その隷属の対象は設計者の知的優先性であり、また、望まれ／課された、空間的／知覚的操作機としての機能である。スタジオやギャラリーの文脈においては、《テーブル》は機械と建築のあいだで、複合的なメタファーと単純な記号とのあいだで振動している。いったい誰が（設計者が？）何を支配しているのか？何が（エレクトロニクス／機械が？）何を（場／空間を？）支配しているのか？「あいだ」にあるという《テーブル》の連作の不安定な位置は、わたしの考えおよび想像力のなかでは、隠喩的な意味で永続的だ。

このため《テーブル》は「ヴァーチャルな」切り替え装置として有用なものとなる。この装置により、人は建築と工学を（そしてデジタル空間さえをも）、絶え間なく振動する有機的プラットフォームとして見ることができるのだ。例えば《テーブル》は見る者の視点次第で、あるいは展示空間において見る者が物理的に占める位置次第で、機械と内的空間とを、機械／建物を、もしくは機械—建物—場を媒介する。

地政学的空間を組織するものである軍事機械も、こうしたことを行なうものである。機械、エレクトロニクス、環境、そして政治を媒介しているのだから。システムの集合である軍事装備はハイブリッドなもので



WOODY VASULKA'S *Brotherhood* tables are hybrid architecture/machines corrupted by subordination. Corrupted in the Heideggerian sense that masters are themselves subverted when subordinating others into servitude. In the tables' case, servitude to their designer's intellectual priorities and their desired/imposed function as spatial/perceptual manipulators. In a studio or gallery context, the tables oscillate between machines and architecture, between complex metaphors and simple signs. Just who (the designer?) is mastering what? What (the electronics/machine?) is mastering what (the site/space?)? Each table's unstable position of *betweenness*, in my mind and my mind's-eye, is, metaphorically, perpetual, making them useful as "virtual" switching devices through which one can view architecture and engineering (even digital space) as constantly oscillating organizational platforms. For example, the tables mediate between machine and interior space, machine/building, or machine-building-site—depending on one's point of view or one's physical occupation of their exhibition space.

Military machines organizing geopolitical space do this too: they mediate between machine, electronics, environment, and politics. As collections

あるが、しかしまた、心理学的な力とはったりにも染められている——政治的レトリックと実際の爆撃との「あいだ」なのだ。中身をつまんだ《テーブル》の振動は、これと同じ機械の心理学的姿勢をいくらか帯びていて、そのためわたしは《テーブル》の連作を、安定した文化空間における、フランボワイアン的な機械横断的作品であると考えているのだ。このことはとりわけ、ヴァスルカが《ザ・メイドゥン》と呼ぶ《テーブル6》にあてはまり、《テーブル6：ザ・メイドゥン》ほどではないが、《テーブル5：スクライブ》にもあてはまる。

写真によるものも含めて見たところでは、《テーブル》の連作には工業的機械、エレクトロニックな部品、空気力学によるチューブ、センサー、ビデオ・プロジェクターなどが露呈されていて、これらは内的空間を、インフラストラクチャーおよび／あるいは彫刻として占有している。6つの《テーブル》はそれぞれ、ビデオゲームや戦争シミュレーションや進化した建築の、内部にいるという印象を、しばしば鑑賞者に与えるような一組みの空間操作機として、アプローチされたり使われたり、観察されたりするだろう。センサーと協力しあう《テーブル1：トランスロケーションズ》（以前は爆撃のために用いられていたマトリクス・プロッターだった）は、廊下という形態を取った二重螺旋のレールのためのコマンド・ユニットであり、ビデオ・プロジェクターとスクリーンがこのレール上を行き来する。スクリーンとプロジェクターは、レールにそって動いたり、通り抜けたり、あいだを移動したりする鑑賞者の動きに応じ、近くにあるプロッターからセンサー操作される。だが、トラッキングする動く映像は、この作品の力の一部分にすぎない——この20フィートある独立した廊下の構造的枠組みは、建築的にどんなギャラリーに移植されようとも、巨大なものとしてその場を制圧する。このスケルトン状の廊下は内的空間を制圧するのみならず、その空間を再度方向づける。3面のスクリーンとプロジェクターが、ライヴの映像と録画された映像を、これに対して、そしてあなたに対してフィードするうちに、センサーによって混合された、マシーン・アニメーション、音響的無方向性、視覚的混乱を含む内容を、これは空間に負わせるのだ。わたしにとってこの作品は美しい。「あいだ」にあることの流動性、わたしの経験によると《テーブル1：トランスロケーションズ》は、ヴァーチャル空間とロボットと建築との混合に、これまでなされた試みのなかで最も近づいたものであり、ここにその力と恐怖が存している。《テーブル1：トランスロケーションズ》では、スクリーンが、振動と曖昧さによって決定的に重要な地点である。スクリーンは構造を、機械を、内的空間を不安定化させており、完全なものとして安定させることを決してしない。あなたがもし《テーブル1：トランスロケーションズ》のなかに自身を没入させたなら、その線的かつ非線的な力はカーニヴァルの遠心スピナーのごとくに圧倒的であるとわかるだろう。

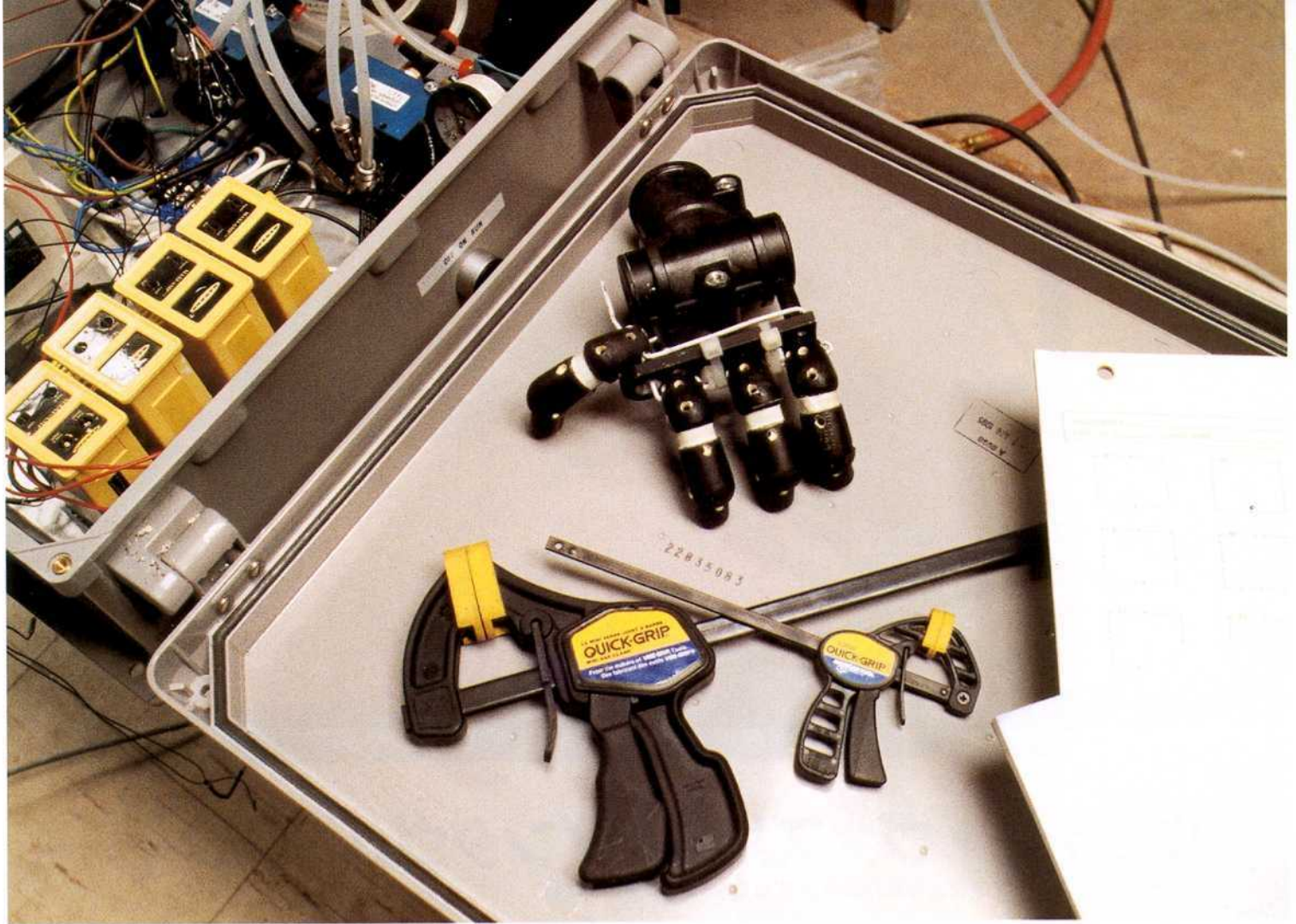
《テーブル》の連作は、不確定的で困惑させるような光景ともなりうる。これらは真の意味で両性具有的なのである——「異なる、もしくは対立しあう要素の結合から構成されたもの」（両性具有的の営倉のように）

を、二次的定義として持っているのだ。だがわたしの議論にとって、ラベルおよびメタファーとしてもっと有用であるのは、「服装倒錯者」というものだろう。《テーブル》は建築的、エレクトロニクスの、工学的な服装倒錯者なのであり、そのギャラリーとなる場を（そして多分哲学と批評をも）からかっている。あなたがうんと見つめれば、あなたもからかわれることだろう。からかいはその振動の——「あいだ」に浮かんでいること——なかにあり、従えることと従うこととの、男性／女性の、隠されていることと見られていることとの、見つめられることと見つめることとの、包装と中身との、権力と支配との、二項対立のなかにある。そうしたものがもつ野蛮な工業的な力を祝福するや、ビデオ・スクリーンの背後にひっこんでしまう。それからあなたをセンサーの罨でとらえる。不意にあなたはスクリーン上に、あるいはトリッピング・スイッチの上にいることとなる。ヴァスルカの作品に入っていくとき、あなたは自分がどこにいるのか、何をしているのか、何が期待されているのか、誰もしくは何が自分を見ているのか知らないでいる。もしかすると、これが自由状態というものだろうか？ もしかすると、これが野蛮ということなのだろうか？ だが、ことによると、呑気な鑑賞者のほうがここでは野蛮人なのではあるまいか？ →p52

[right] [右]
Prototype hand for Table 5: Scribe.
《テーブル5：スクライブ》のプロトタイプ・ハンド

of systems, military equipment is hybrid, yet it is also imbued with psychological power and bluff—something between political rhetoric and actual bombing. The tables' content-laden oscillation carries some of this same mechanical psychological posturing that leads me to think of them as flamboyant, trans-mechanical works in a sedate cultural space. This is particularly true of Table 6, which Vasulka calls *The Maiden*, and to a lesser degree, of Table 5: *Scribe*.

In most views, including the photographic, the tables reveal industrial machinery, electronic components, pneumatic tubes, sensors, video projections, etc. that occupy interior space as either infrastructure and/or sculpture. Individually, the six tables may be approached and worked with, or they may be observed as a suite of spatial manipulators, sometimes giving viewers the impression of being inside video games, a war simulation, or an evolutionary architecture. Table 1 (formerly a matrix plotter used for bombing), in collaboration with sensors, is the command unit for dual, spinal rails in the form of a corridor with



video projectors and screens running up and down their length. The screens and projections are sensor-manipulated from the nearby plotter and by visitors' movement along, through, and *between* the rails. Yet, the tracking, moving images are only part of the power—the structural framework for this 20-foot long, free-standing corridor is massively overpowering as an architectonic implant within any gallery. This skeletal corridor not only overpowers interior space, it reorients it. It charges the space with a mixture of sensory content that includes machine animation, sonic disorientation, and visual confusion while its three screens and projectors feed live and taped images to it and you. To me this is beautiful. A flux-state of betweenness. In my experience *Table 1* is the closest anyone has yet come to merging virtual space, robotics, and architecture; and here lies its power and fright. In *Table 1*, the screens are the crucial point of oscillation and ambiguity: they destabilize the structure, the machine, and the interior space, never letting them rest as fully one or the other. If you allow yourself immersion in *Table 1*, you will realize that its linear and non-linear power is as overwhelming as a carnival's centrifugal spinner.

The tables can be an indeterminate and confusing

sight. In a real sense they are hermaphrodites—"something composed of combinations of diverse or contradictory elements" (like a hermaphrodite brig) as a secondary definition has it. But more useful as a label and metaphor to my argument, is *cross-dresser*. The tables are architectural, electronic, and engineering cross-dressers teasing their gallery site (maybe teasing philosophy and criticism too). They will tease you if you go look at them hard enough. The tease is in their oscillation—the flirting *betweenness*—, in their dichotomy of served and serving, masculine/feminine, hidden and seen, watched and watching, packaging and content, power and control. Celebrating their brute industrial strength, then ducking behind their video screens. Then entrapping you through their sensors. Unexpectedly, you are on screen or tripping switches. When you enter Vasulka's work, you don't know where you are, what you are doing, what is expected of you, or who or what is watching you. Maybe this is a state of freedom? Maybe it is barbaric? But, maybe, the complacent visitor is the barbarian here? → 52



ウッディ・ヴァスルカ：インタビュー

ニューメキシコ、サンタフェの彼のスタジオにて、1998年3月2日

エルキ・フータモ

この数年間あなたは、演劇やサイバネティック・アクターなどを取り込んだ発想をもとに仕事をしておられますね。そのような発想にたどり着いたのはどのようにしてなのですか。

わたしのこの発想は、まる10年間続いているんですよ。6年から8年前にわたしは、シングル・フレーム（映像の一コマ）への没頭から離れたんです。そのときまでは、ある種の物語的可能性を検討すると同時に、ビデオの現象学を模索していました。そうした関心を離脱して、空間の探究へと入ったのです。空間の再定義に関するものです。そしてその離脱は、イコニックなイメージに対するわたしの信頼が危うくなったこと、それと、これは映画の原理から継承されたものなのですが、ビデオの連続的物語システムのようなもの、これに対する信頼も危機にさらされたことから生じたものでした。それでわたしは以前の興味を失ってしまったのですが、それはおそらく、この新しい魔法が自分を見つめることをやめてしまい、よくある粗雑な物語的功績の主題へと成り下がってしまった、そのスピードにすっかりしたからなのでしょう。代わりにわたしは、認識空間という新しい書かれざる領域へと入ったわけで、この領域では、定義ということがもう一度可能となるのです——少なくとも、非伝統的な定義が可能です。このことがわたしを、さまざまな

方法による空間の脱構築へと向かわせているのです。これには自分で作り自分で組織できる道具が使われるのですが、いまは当然ソフトウェアが、その探究の道具になってきています。

この作品の《ザ・ブラザーフード》というタイトルは、どういったものでしょうか。

タイトルとか文字のようなものについてはいつも、半分だけ真面目に考えることにしています。その一方で、わたしはこのようにも考えています。わたしの頭の中にある、われわれの時代の世界についての真に意義ある唯一の考察は、戦争という観念についての考察、もしくは、「心理的男性領域」と呼ぶべきもの、男性支配の押しつけについての考察です。これは、ヨーロッパ啓蒙主義から受け継がれた基本的問い、すなわち、戦争は人類にとって逸脱的なふるまいなのか、あるいは人類の進歩にとっての不可欠な部分なのかという問いへとつながっています。第二次世界大戦下で過ごした子供の頃からずっと、わたしはこの問いとつきあわなければなりません。ずっと長いことわたしは、フォーマリズム的な事柄、とくにビデオや電子音響の現象学に没頭することで、そうしたことから避難していました。しかし結局、この問いは、わたしのところに戻って来ざるをえなかったのです。そしていま、わたしはこれに取り組まなければなりません。これは意識的であると同時に無意識的であり、計画的であると同時に非計画的なことです。でもこれはわた

An Interview with Woody Vasulka

AT HIS SANTA FE, N.M. STUDIO

2 MARCH 1998

Erkki Huhtamo

DURING THE PAST few years you have started working with ideas involving theater, cybernetic actors, and things like that. How did you arrive at these ideas?

For me, this whole idea covers the entire decade. I kind of departed—six, eight years ago—from my preoccupation with the single frame. Till then I had been searching for the phenomenology of video as well as investigating some kinds of narrative possibilities. I departed from those concerns and entered into an investigation of space. Redefining space. And that departure resulted from a crisis in my beliefs in iconic images and in the sort of sequential narrative system of video, inherited in principle from film. So, I lost my earlier interests, perhaps because I was disheartened by the speed with which this new magic stopped looking at itself and became just another subject of crude narrative exploits. Instead, I entered the new, unwritten realm of epistemic space, where a definition is once again possible—or at least, a non-traditional definition is possible. This led me into various ways of deconstructing space, through instruments that I can build and organize myself, and now, the software is naturally becoming more and more the tool of that exploration.

What about the title of this work, *The Brotherhood*?

I kind of take all titles or literary relationships semi-seriously. On the other hand, I believe that the only thing truly significant in my mind about this our time on earth is reflecting on the idea of warfare, or on what you might call the “male psychological domain,” the imposition of male dominance. It all comes down to the basic question, which we inherited from the European Enlightenment, of whether war is an aberration in mankind's behavior or whether it's an integral part of human evolution. Since my childhood during World War II, I have had to negotiate this

question. For a long, long time, I took asylum in formalist preoccupations, mostly with the phenomenology of video and electronic sound. But of course, it all had to come back at me. And now I have to deal with it: it's conscious/unconscious, planned/unplanned. But it is the only thing I find worthwhile, and it is linked to what I call the Brotherhood, where it manifests itself most critically and clearly in a complex of male conspiracy that is very hard to define.

Many of these works have their technological starting point in surplus military technology, which also was connected, I believe, with the beginnings of the cybernetics movement.

Now by coincidence of history, the technology, the code, and warfare all began to press such human questions as “Where am I?” “Where am I going?” and “How am I getting there?” These are basic questions of modern warfare, and these questions multiply daily as the technology becomes more and more practicable. The whole evolution of tools has made this all available to me. In the surplus technology graveyards, where I buy lots of stuff, I come across whole systems or at least sub-systems that become the physical platforms for my installations: celestial navigators for airplanes, targeting tables used by the navy, various sorts of instruments, like *Table 3's* bombing-rack. These devices have some kind of past, usually the sinister mythology of what might be called “the intelligence of the machine.” I am a witness to the war cycle of construction and deconstruction. After World War II, Europe was a junkyard, with all those glorious war machines lying all over the place, ripped apart. We boys conducted expeditions to dismantle them. We conducted a sort of ritual autopsy when we took them apart, something like cutting into mysterious animals. This kind of work becomes habit forming, and I still spend most of my life in a preoccupation with the machine, using instruments of warfare to examine my definition of space.

Could you please explain this particular piece that we are looking at now?

I may be taking the risk of not making it any clearer even after talking about it. But this work has a name: it's called *Table 1*. As you probably noticed, all the installations, all the elements of the overall installation, have the same nomenclature of “table.” That's a long story, so let's just accept it for now. *Table 1* has a particular function here. I mean, it actually has many functions

しが価値あると思える唯一のものであり、そしてこれが、《ザ・ブラザーフッド》とわたしが呼んでいるものとつながっているのです。《ザ・ブラザーフッド》ではこの問いが、非常に明確化しがたい男の錯綜した謀略において、最も批判的かつ最も明瞭に表われています。

こうした作品の多くは、そのテクノロジー上の出発点を、軍事テクノロジーの余剰品に置いています。軍事テクノロジーというのも、サイバネティクス・ムーブメントの開始と関係があったのではないかと思うのですが。

歴史の偶然によっていまや、テクノロジー、体系、戦争がみな同時に、「わたしはどこにいるのか」「わたしはどこへ行くのか」「どうやってそこへ着くのか」といった問いを人類に問わしめています。これらは近代戦争の基本的な問いであり、テクノロジーがますます実用的になるにつれ、これらの問いは日々増殖していきます。道具の進歩によってこうしたことがみなわたしの手に届くものとなりました。テクノロジーのスクラップ場で、わたしはたくさんものを買入れ入るのですが、ここでわたしは、自分のインスタレーションの物理的プラットフォームになるような全システム、もしくは少なくとも補助システムに出会います。航空機の空域ナビゲーター、海軍の用いていた攻撃目標図面、《テーブル3：フレンドリー・ファイア》の爆撃装置のような、さまざまな種類の装置にです。こうした装置はある種、過去の、通常「機械のインテリジェンス」と呼ばれるような邪悪な神話をたずさえています。わたしは、建造と破壊からなる戦争のサイクルの目撃者です。第二次世界大戦後ヨーロッパは、かの栄えある戦争機械がばらばらにされ、いたる所に打ち捨てられた廃品置場となりました。われわれ少年たちは探検隊を組んで、そうした機械を分解して回ったものです。それらを分解するときわれわれは、何か謎めいた動物を切り刻むようにして、儀式的な解剖を行っていたのでした。この種の作業は習性となり、わたしはいまでも生活の大部分を機械に没頭することで費やして、空間についての自分の定義を戦争の道具を使って検討しているのです。

わたしたちがいま見ているこの作品を、説明していただけますか。

やってみますが、お話ししたあともさっぱりわからないかもしれませんよ。でもこの作品には名前があるんです。《テーブル1：トランスロケーションズ》と呼ばれています。おそらく気づいておられるでしょうが、インスタレーション全体の中のすべてのエレメントには、《テーブル》という同じ名前が命名されています。話せば長くなりますので、とりあえずそういうものだと受け取って下さい。《テーブル1：トランスロケーションズ》には特定の機能があります。つまり、最終的にギャラリーの展示物となるということ以外にも、実際たくさんの機能をもっているのです。こ

れはわたしの作ったもののなかで最も複雑なものであり、そしてわれわれは、というのはわたしおよびこれのためのソフトウェア・チームのことですが、このテーブルをプログラミングのためのテストング・ベンチとして使用しています。実験室とギャラリーがある意味で同じ場にあるわけで、違いはほんのわずかしかないものと思います。ここでのものはみな、ギャラリーを訪れる人が一人ずつ見るように作られています。ともかく、このテーブルはもともとは、海軍のための攻撃目標マトリクスでした。わたしは本来のテーブルのパーツを取り去って、このように17×17のライト・セルからなるマトリクスを残しました。実際これは、尖筆の代わりにカメラを3台上に吊るした、水平なプロッターになっています。カメラはこのライト・テーブルのマトリクスを、横断し制御します。さて、テーブルは特定のセンサーに、少なくとも3種類のセンサーに囲まれています。存在を感知するだけでもシンプルなセンサーと、ほかのもっと本物らしいといっているものがあります。本物らしいというのはつまり、誤差が最少であるような状態で、距離と動きをより正確に感知できるのです。わたしはセンサーのパターンを、特殊な戦略でもって、プロッターの位置確定メカニズムへと翻訳します。その戦略というのは、速度と加速からなる運動の、特定の作用からなっています。戦略がうまく働けば、観察者は空間内での自分の存在に気づき、おそらくインタープレイに参加することになります。例えば、このテーブルにあなたがいずれかの方向から近づけば、カメラを搭載しているプロッターのキャリッジは、何か未知の恥ずかしがり屋の動物みたいに、あなたから逃げ去ることになるでしょう。特定の光のパターンや矢印のような記号によっても、マトリクスはあなたがインタラクトしたということを示します。上を見ると、ペアになったプロジェクターの動きとレールの上に吊るされたスクリーンに、あなたの動きが翻訳されているのがわかりますね。

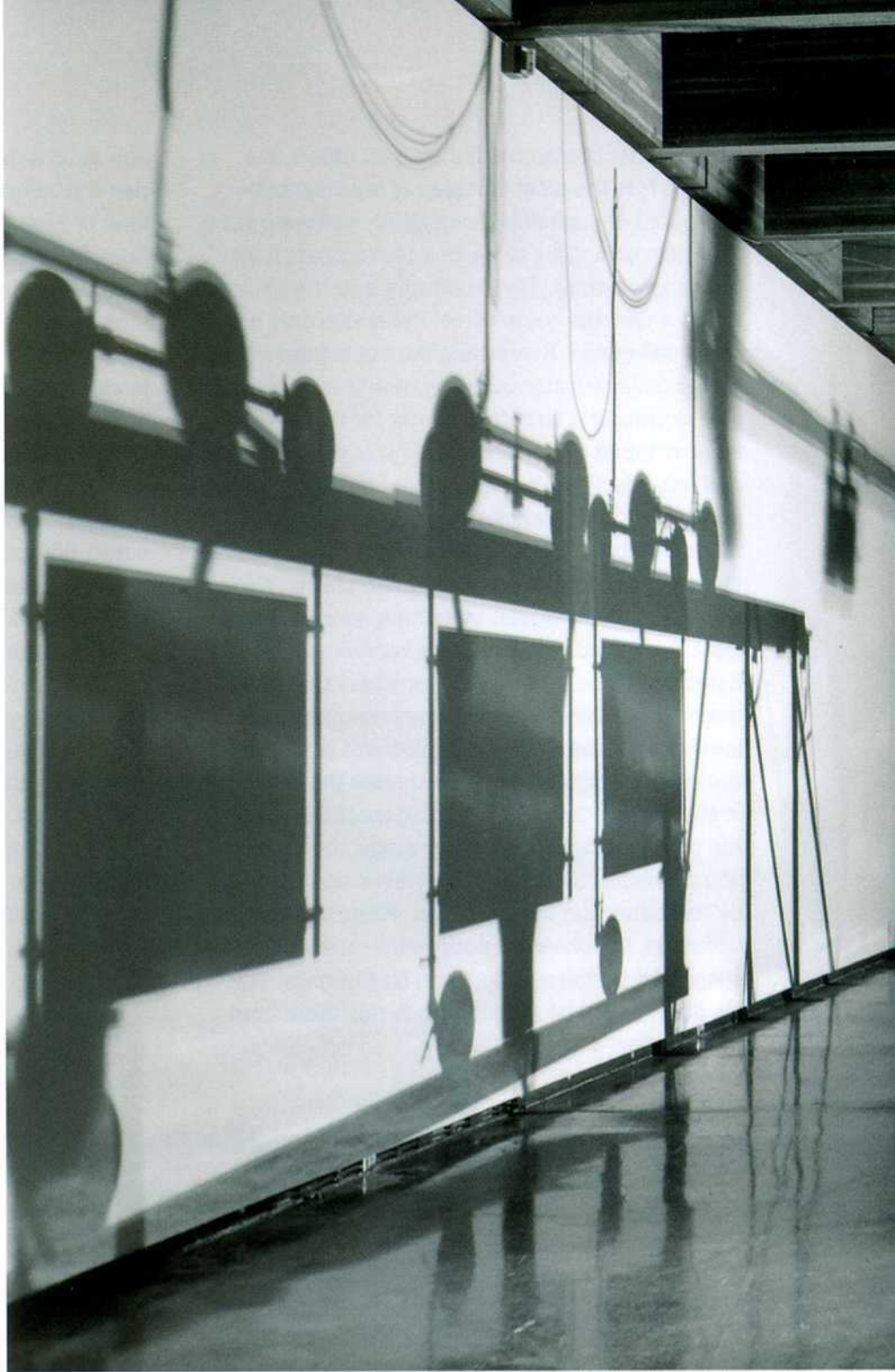
さて、わたしがいましゃべっていることはとても大雑把なことで、実際はほかにもたくさんの機能があり、そのほとんどはソフトウェアの機能に隠されています。「男優」^{俳優}とわれわれの呼ぶ一団が、呼び出され、実行され、終了されます。聴覚的呼び出し、論理プロセス、そして最後には、必要なあらゆる機械儀式、機械状態のリセットとキャリブレーションです。ここでのわれわれにとってこのテーブルは、われわれのコード解読を、コードについてのわれわれの含意を、継続的にテストするための道具です。このテーブルはわれわれの仕事、われわれの限界を、継続的に定義し再定義するのです。このサイクルのなかには多くの種類の関係性が存在しますが、それら全体のことをわたしはもはやアート作品とは呼びません。この全体は進行中のプロジェクトなのです。《ザ・ブラザーフッド》はこれまで何年にもわたって進行してきたのですが、さらにあと何年も続くことになるかもしれません。→p44

besides that of eventually being an object in a gallery. It is the most complex of my constructions, and we, meaning me and my software team here, are using this table as a testing bench for our programming. The laboratory and the gallery are in a way the same place, I perceive only a small difference. Everything here is made for a single gallery visitor. Anyway, this is a table that was originally a targeting matrix for the navy. I have stripped the physicality of that original table and left this 17 x 17-cell matrix of light cells. It is actually a horizontal plotter with three cameras mounted above it instead of a stylus. The cameras traverse and control this light-table matrix. Now, the table is surrounded by certain sensors, at least three kinds of sensors: a very simple one for detecting presences as well as others that I call more "authentic." That is, they accomplish a more precise sensing of distance and motion in the least ambiguous way. I translate the pattern of the sensors into a positioning mechanism of the plotter under a specific strategy, the strategy of a particular behavior of movements composed by velocities and accelerations. When the strategy succeeds, the observer notices his presence in the space and perhaps engages in an interplay. For example, any time you approach this table from

one of its sides, the plotter's carriage, which carries the cameras, may run away from you like a kind of primitive, shy animal. By means of a certain pattern of lights or by a sign like an arrow, the matrix also indicates that you have interacted with it. When you look up, you see that activity translated into the movement of the pairs of projectors and screens suspended above the rails.

Now, what I'm saying is very crude, but there are many other factors involved, most hidden in the software functions: clusters of what we call "Actors" to be evoked, performed, and terminated, acoustic evocations, logic processes, and finally, all the necessary machine rituals, machine-state resets and calibration. For us here, this table is the instrument on which we continually test our codification, our implementation of the code. The table continuously defines and re-defines our craft, our limits. In this cycle, there are many kinds of relationships, which, overall, I no longer call art work. The whole thing is an on-going project. *The Brotherhood* has been in progress now for ten years, and it may go on for another couple of years. → 45





インターメディア

ロイ・ダーフィー

インターメディアルA

ウッディ・ヴァスルカの新デカルト主義的劇場に入場すると、入場者には役柄が控えめに、そして番号がひっそりと発行される。入場者がそのスタジオを歩きまわるにつれ、その座標がX軸/Y軸上に暗号化されて示される。描かれたコースの左右にある他の自動機械へと、入場者の注意は向けられる。入場者の存在によって、機械間の電子的会話が開始される。機械が反応するのだ！

鑑賞者が役者となるドラマが、筋書きのない劇として、台本なしに演じられる。袖にひっこむまで舞台上の出来事に参加することになる演者は、露呈すると同

時に隠蔽するスクリーンの動きの陰となり、作品内の事実上の起動力となる。入場者が出来事となり、窺視者が志願者となり、そしてヴァーチャル・リアリティが、生命をシミュレートする機械的運動のうちに明確なものとなる。→p48



Intermedia

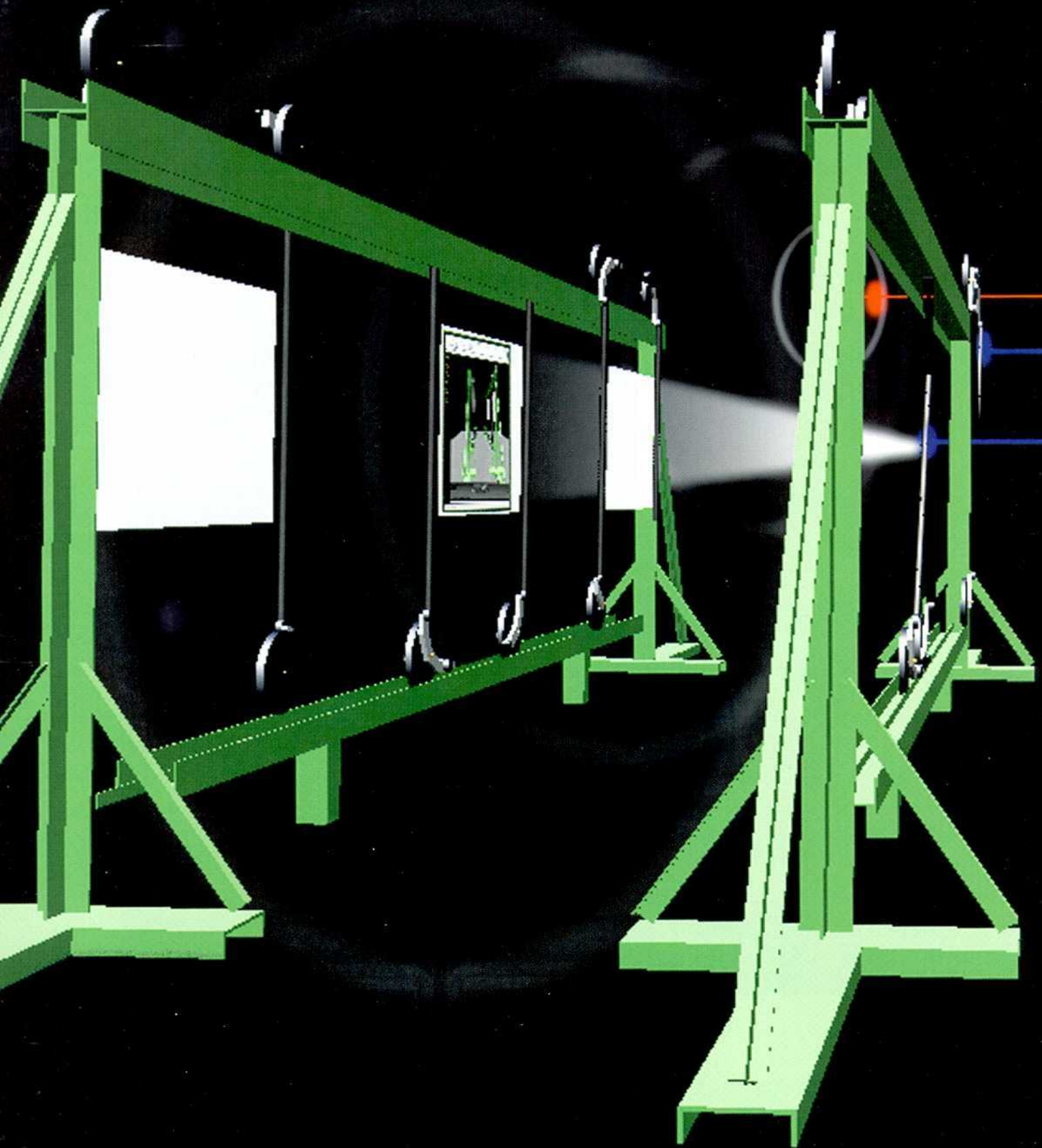
Roy Durfee

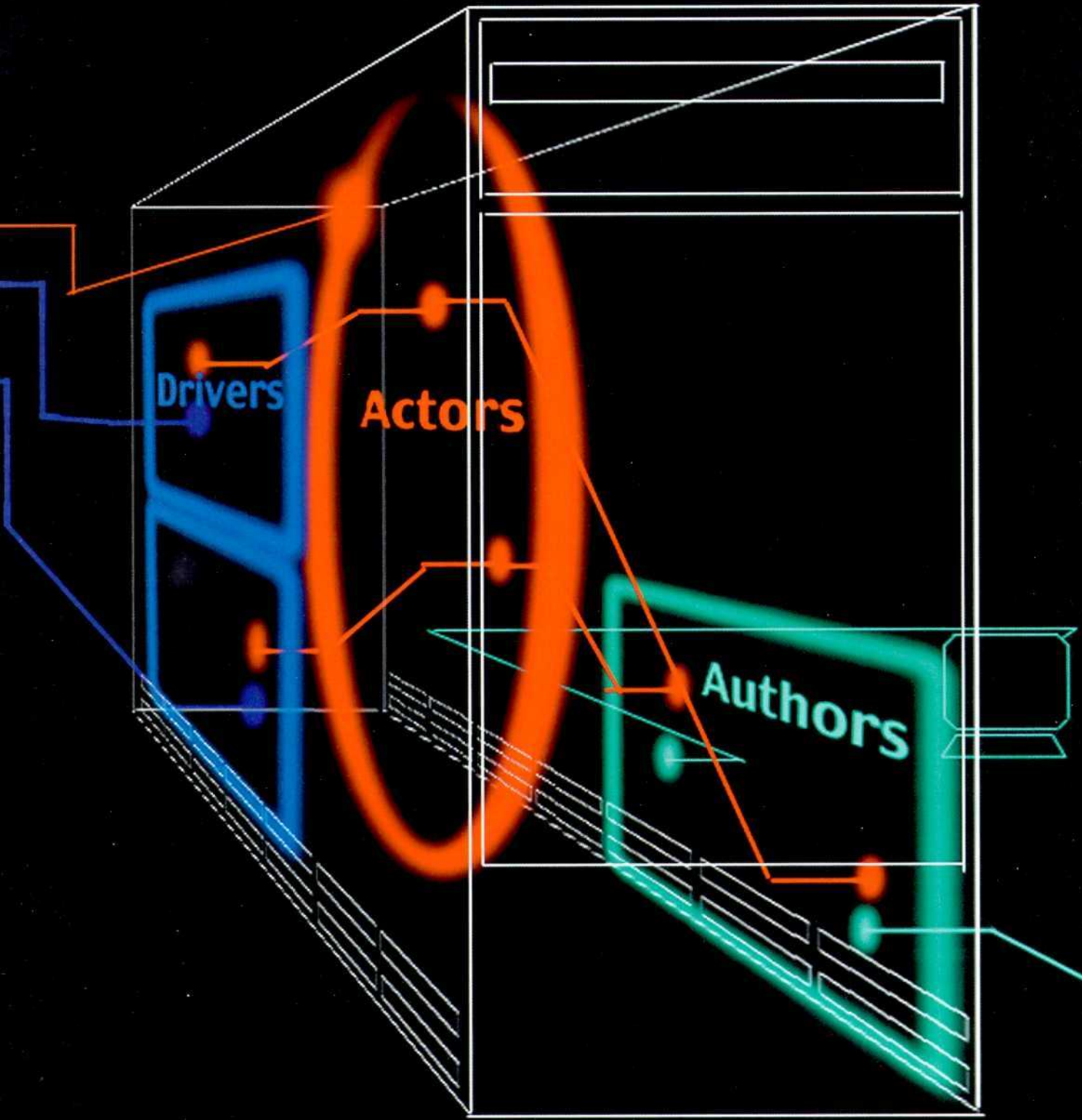
INTERMEDIAL A

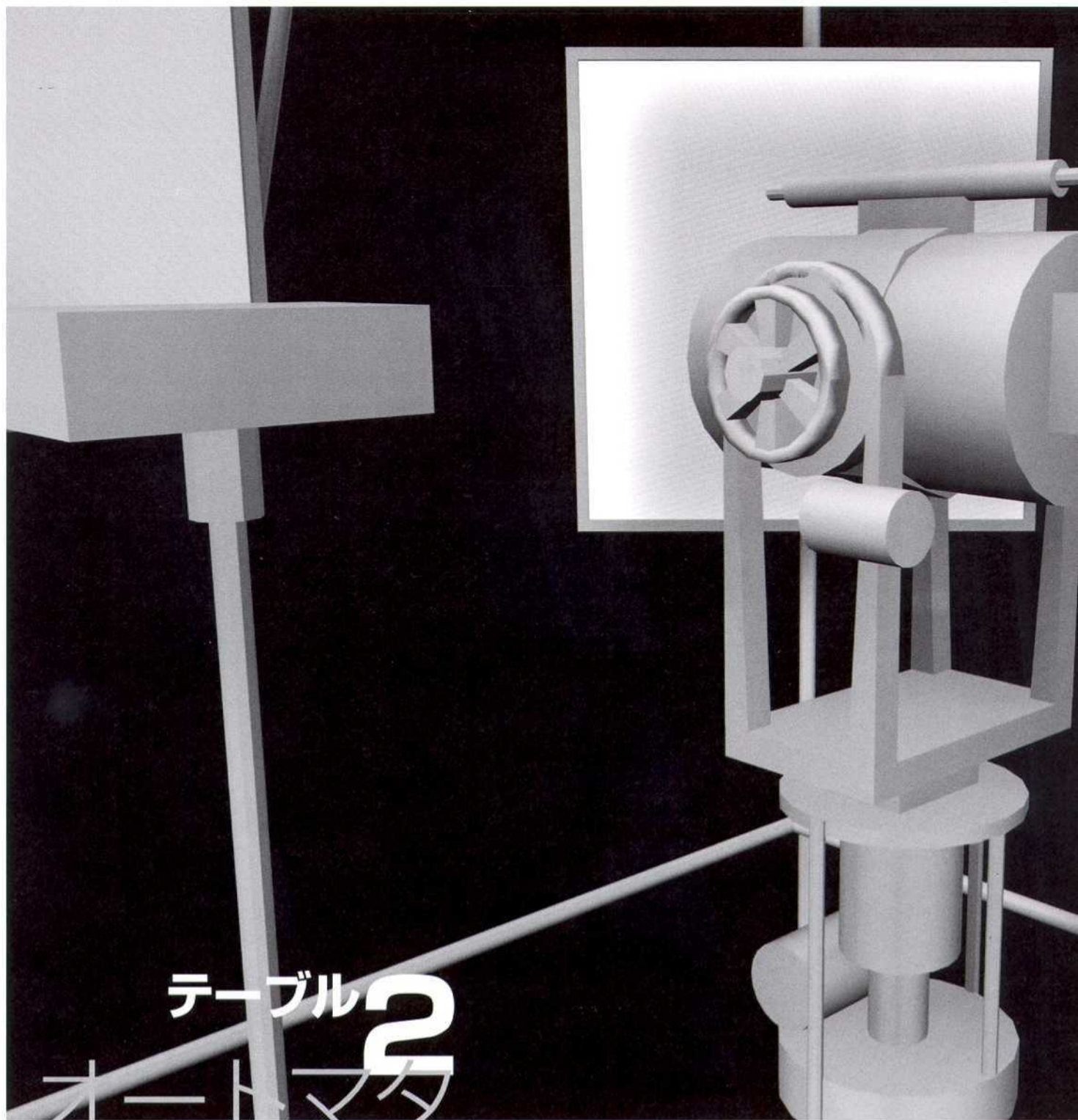
When entering Woody Vasulka's Neo-Cartesian playhouse, one is discreetly issued a role and, silently, a number. One's coordinates are cryptically plotted on an x/y axis as one walks through the workshop. One's attention is drawn to other automata right and left of the plotted course. One's presence initiates an electronic conversa-

tion among machines. The machines react!

A drama is acted in which the spectator becomes a player without script in a play without plot. Before withdrawing into the wings, the player participates in events on the stage, is shadowed by the movement of screens that both reveal and conceal, and becomes an actual impetus within the work. Visitor becomes event, voyeur becomes volunteer, and virtual reality is manifested in mechanical motion simulating life. → 49







テーブル2 オートマタ

... マザー

《テーブル2：オートマタ》はその形式により、物理的空間とヴァーチャル空間とのインターフェイスを探究していると同時に、演劇的（人間的）空間と自動的（コンピュータ的）モデルとのインターフェイスをも探究している。10フィートの立方体状の外骨格内部に固定された位置から、ロボット的なジャイロスコープ（これまた軍事的遺品）が古典的デカルト空間の3方向にそってナビゲートを行なう。あらかじめセットされた一連の作戦に従うこのインスタレーションは、キューブのエッジを限定している方向上の目標との関連で、ジャイロスコープのヘッドの位置を決定することにより、自身を物理的空間の中に位置づける。合成された音声がヘッドの位置を宣言する。同時に、ジャイロスコープに取り付けられたビデオ・カメラ

が、インスタレーションの映像をプロジェクターに送る。このビデオ・プロジェクターは、現実のキューブのビデオ映像と、ヴァスルカの作り出したコンピュータ合成による同じ空間のモデルとを交替で映写する。この3Dモデルはヘッドの位置を追跡しつづけ、機械にあわせて（そしてそれに対応するイメージにあわせて）回転する。アニメ化された空間が物理的空間にいったんおさまったならば、ヘッドは次の場所へと向かう。動きについてはあらかじめ決定された筋書きはなく、このインスタレーションは、自由運動によるノマド的モデルの内部において、確立されている活動傾向に従って、シミュレートされた機械的空間に適応し、またその空間の中をナビゲートしていくのである。

《テーブル2：オートマタ》における空間表象の二つのタイプ（アクチュアルなものとアニメイトされたもの）の共存は、

TABLE 2

Automata

■ ■ ■ MATHER

Table 2: Theater of Hybrid Automata formally explores the interface between physical and virtual space as well as between a theatrical (human) space and an automated (computer) model. From a fixed position within a ten-foot, cubic exoskeleton, a robotic gyroscope (also a military relic) navigates in the three directions of classic Cartesian space. By following a series of pre-set operations, this installation orients itself in physical space by determining the position of the gyroscopic head in relation to directional targets that define the edges of the cube. A synthesized voice announces the position of the head. At the same time, a video camera mounted to the gyroscope sends its images of the installation to a projector. This video projector alternates between the realistic video image of the cube and a computer-generated model of the same space that was created by Vasulka. The 3-D model keeps track of the head's position, rotating in concert with the machine (and its corresponding image). Once the animated space becomes oriented to the physical space, the head proceeds to another position. Without a pre-determined script for movement, this installation orients itself to and navigates through mechanical and simulated spaces according to established propensities for action within a free-motion, nomadic model.

The coexistence of two types of spatial representation (actual and animated) in *Table 2* suggests a hybrid construction of space, where real and simulated models inflect each other but where neither is dominant. Virtual space is thereby made physical, and a more seamless integration of actual and virtual models of space is hypothesized by an emphasis on their common relation—within electronics. Since an electronic network mediates (and represents) both types of spatial construction, the virtual and the actual can

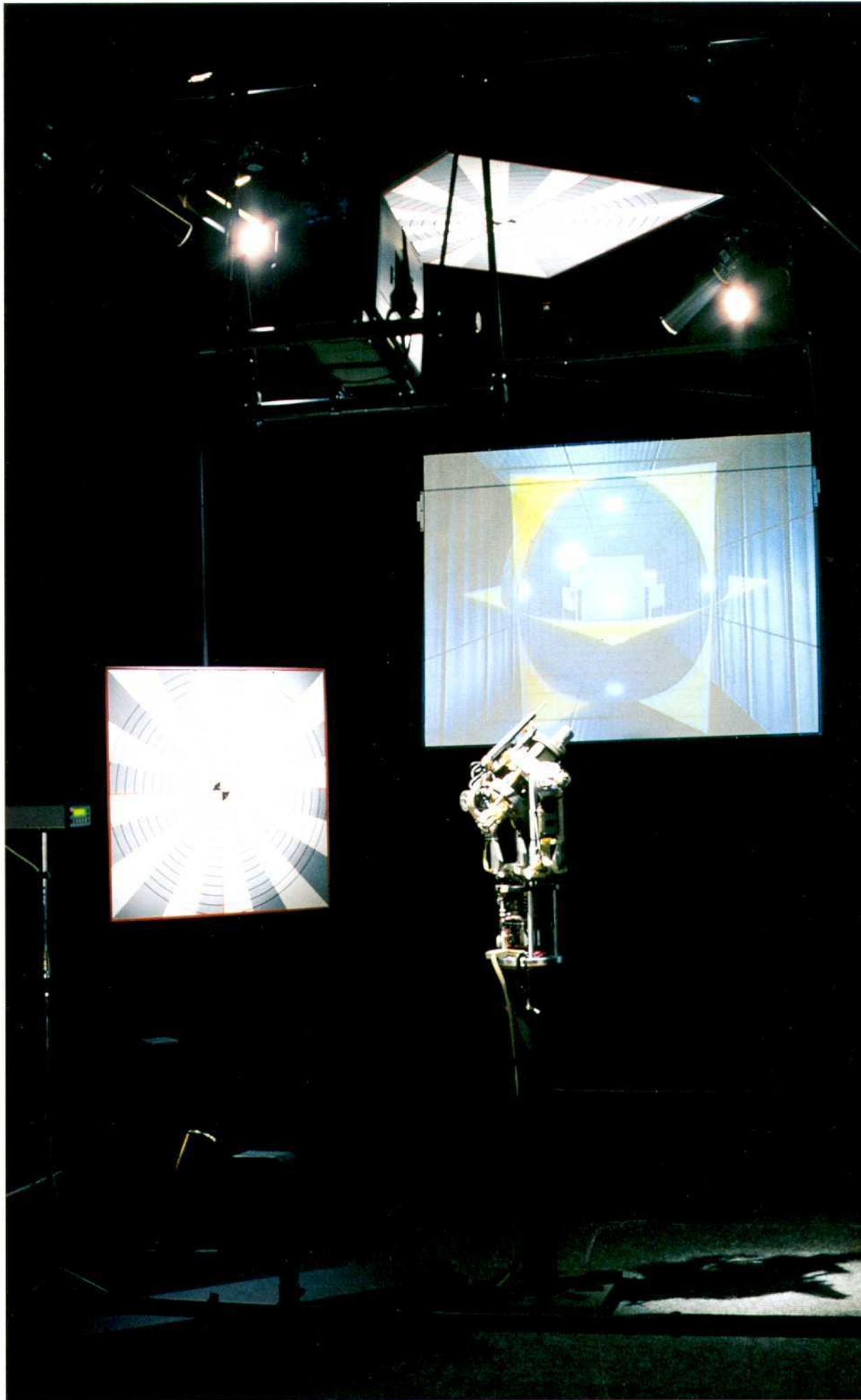
空間のハイブリッドなコンストラクションを示唆しており、この空間においては、リアルなモデルとシミュレートされたモデルが互いに影響しあうのだが、どちらも優位には立たない。このことによってヴァーチャル空間は物理的なものとなり、アクチュアルなモデルとヴァーチャルなモデルとのより断裂の少ない統合が、エレクトロニクス内部におけるそれら共通の関係を強調することによって仮定されるのだ。電子ネットワークは両タイプの空間的コンストラクションを媒介する（そして表象する）ので、ヴァーチャルなものと同様に交換可能なものとなるだろう。空間の電子表象に関してきわだったアイロニーのセンスをもつハミルトンは、「物理的世界をコントロールすることにより、物理性は不必要なものとなる」と述べている。《テーブル2：オートマタ》は、シミュレートされたポテンシャルによって、物理的なものの必要性に挑戦するための予備的なコンテキストを提示する。現実空間とヴァーチャル空間とのより複雑な統合の舞台を設定するこのメディア環境は、ヴァーチュアリティの劇的、状況的上演を可能とするための基本的コンテキストを提供する、三次元的ハイブリッド空間の背景となっているのである。→p51

become more interchangeable. With a pronounced sense of irony about electronic representations of space, Hamilton notes that “control of the physical world makes physicality unnecessary.” Table 2 presents a preliminary context for the challenge to physical necessities by simulated potentialities. Setting the stage for more complex integrations of real and virtual spaces, this media environment frames a three-dimensional hybrid space that provides a basic context in which a dramatic, situational enactment of virtuality may transpire. → 51







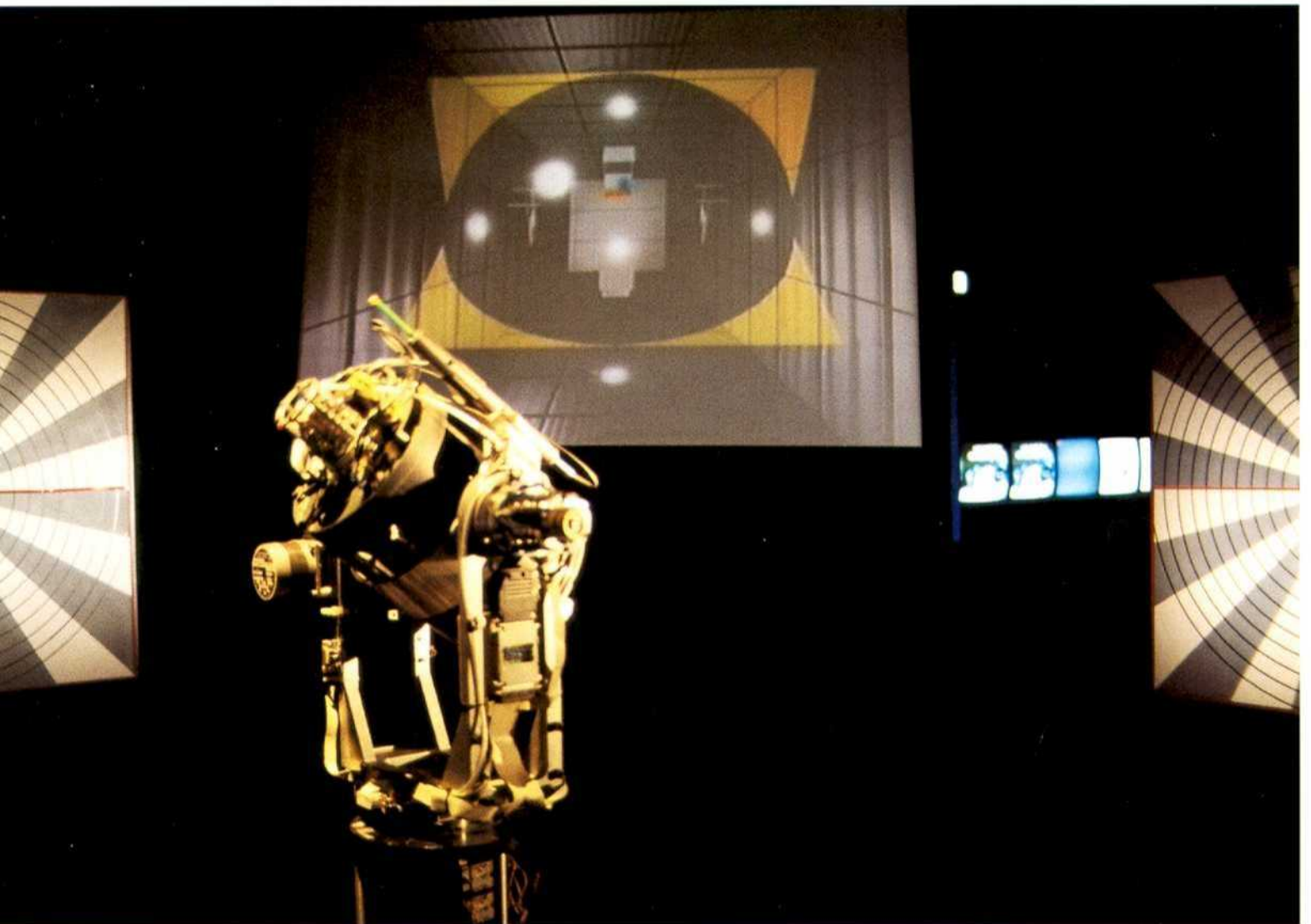


・・・ フータモ/ヴァスルカ

あなたの作品は、オートメーション、オートマティック・テクノロジー、フィードバック、インタラクティブィティ、反応関係についての問いを提起しています。これら非常に大きな概念に関して、あなたの立場はどのようなものですか。

わたしの仕事を背後から駆り立てているものは、テクノロジーカルなシステムを美的領域へと——これまた大げさな言葉ですが——置き換えようとする試みであると説明できます。しかし実際的に言えば、わたしは常に映画と対話してきたのです。そして、もしポスト映画的言語というものが存在するのだとすれば、それはカメラ・オブスキュラというものや動く映像の現象学というコンテキストにおいて、映画的言語に対する批判と見なされるに違いありません。その一方で、映画はその有限な物語の罫に、その成功に生きているのですが、それが脆弱となる瞬間が存在します。劇空間を再定義することは、物語的な考察を超えようとする

ものです。また大げさな言葉を使いますが、電子的言語という体験は、単なる解釈的なものではない直接的な体験の領域へと移行しています。おそらくわれわれはインテリジェンスを、アイコンもしくはシンボルによって解釈することなしに、考察することができるでしょう。しかしわたしが思うに、これは疑いなくカメラによって勝ち取られたものなのです。世界に対するカメラの支配的で帝國的なまなざし、リアリティに対するその要求によって成就されたものであり、わたしはこれらに対して反抗するのです。そして、この新しい認識空間を表象する能力により、コンピュータはこの現象学のホスト役を、次の新参者へ引き継ぐときまで務めることになるだろうとわたしは考えています。美的なものを模索するということは、実際のところ、インテリジェンスそれ自体の定義を模索することなのだと思います。その問いが美学、アート、社会科学、精密科学、宇宙論のいずれに関するものなのか、これはわたしにはわかりません。



両義性とパラドクスについて、とりわけ、あなたの使用しているこうした中心的テクノロジーが、実際には反対の方向へと働いているという事実に関して、もう少しお話しただけませんか。反対の方向というのは、それらは非常に単純で、非常に目的志向的な、機能的なものとなってしまう、とうことなのですか・・・

すべてを言い終わり、やり終えてしまったあとのわたしは、自分のことを、実際よりも美化された機械工ぐらいにしか思っていないってことをわかっていただきたい。わたしは、科学が「プリミティヴ」と呼ぶところのもの、あるメソッドを構築する基本的なブロックが好きなんです。波形や、ブール代数や、ふるまいとかにおいての「プリミティヴ」が、なぜなら、物理的構造の作り方についての感覚を形成するのに、知的考察というのはまるきり役に立たないでしょう。そうした感覚は、別の本能を要求するものらしい。わたしは、2進法的なものなかで制作をし、物理的なものと抽象的なものを、ヴァーチャルなものとかクチュ

アルなものとかを結合することが好きなのです。しかし、コードによって能力の追加が、集中力の追加が要求されるので、わたしは次第次第に、リアルな世界とインテレクトチュアリゼーションの世界との分離へ、機械的手段の通訳と統制へと向かいつつあるのです。こうした作品での機械の配置は、ヴァーチャル・リアリティで置き換え可能であろう空間における、ドローイングにすぎません。こうした原理が仮に消失することがあるとして、いつ消失することになるのか、あるいはどのような結果が生じることになるのか、わたしにはまったくわかりません。これは再び——映画がそうだったように、または文学がそうであるように——イリュージョニズムのイデオロギーになってしまうのか、あるいはポスト・マルクス主義者のひねった説明のようなものとなって、神の最後の隠れ家は事物そのもののなかである、ということになるのか。だとすると、思想の責を負うのはただ悪魔だけだということになるでしょう。わたしは結論は出しません。可能性を指し示すベクトルを探しているのです。→p56

■ ■ ■ HUHTAMO/VASULKA

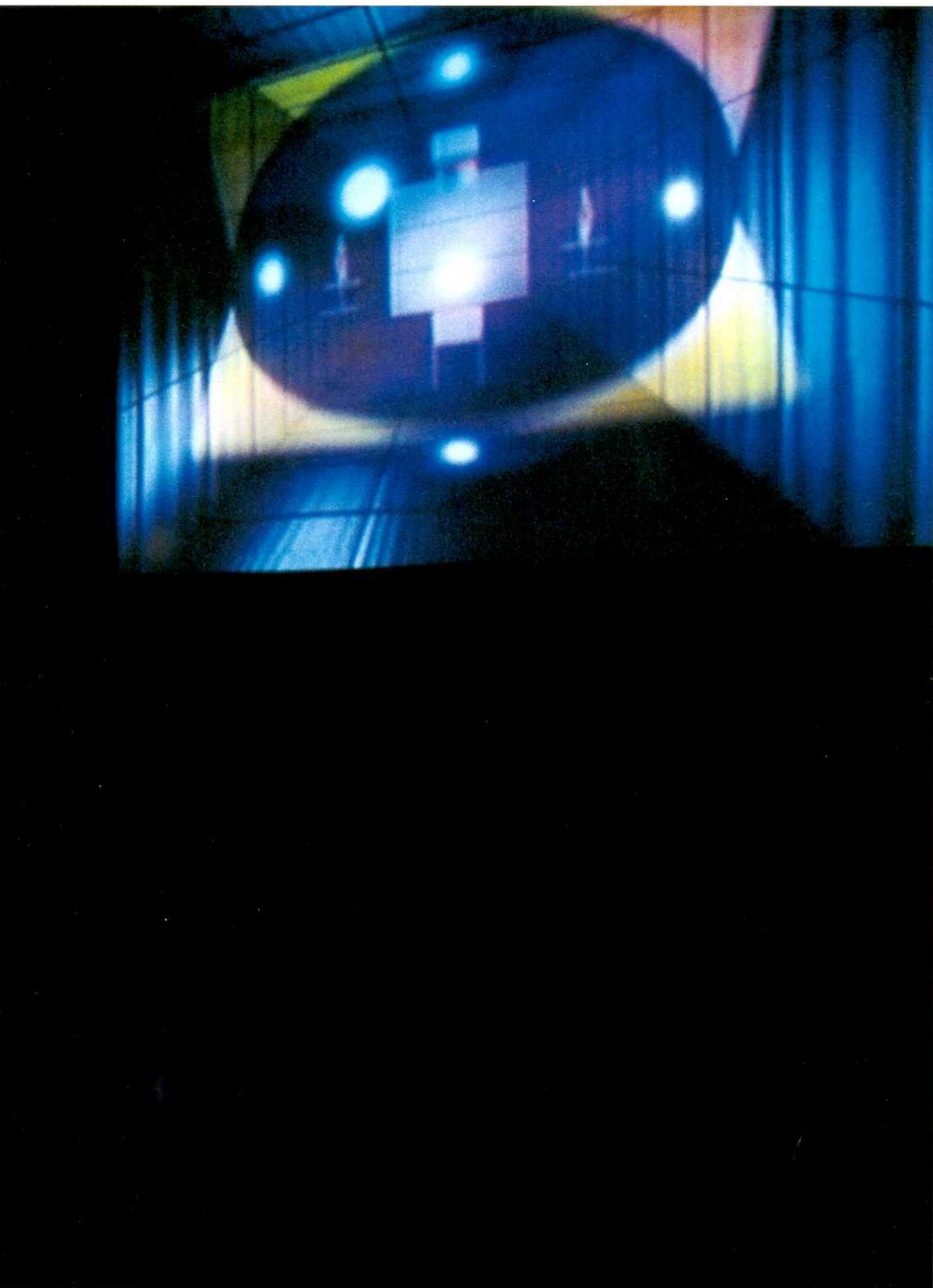
Your work raises issues of automation, automatic technology, feedback, interactivity, responsive relationships. What is your position relative to these very big concepts?

I can explain the urge behind my work as an attempt to transpose technological systems into the aesthetic area—which is another big term. But practically speaking, my dialogue has always been with film. And if there is such a thing as post-cinematic language, it must be viewed as a critique of filmic language, in the context of the artifacts of the camera obscura and the phenomenology of the moving image. On the other hand, film lives in its finite narrative entrapment, and in its success, there comes the point where it becomes vulnerable. The redefinition of dramatic space goes beyond narrative considerations. To use the big words again, the experience of electronic language has moved to the area of direct and not just interpretative experiences. Perhaps we can think of intelligence without an iconic or symbolic interpretation. But I think it is the unquestionable success of the camera, with its dominant imperial view of the world, its claim to reality, that is the target of my rebellion. And I think that the computer, with its ability to represent this new epistemic space, will just have to play host to this phenomenology, until it comes time to pass it on to a newcomer. I believe that our search for the aesthetic is in fact a search for a definition of intelligence itself. Whether or not that is a question of aesthetics, art, social sciences, exact sciences, or cosmology—I don't know.

Could you say more about ambiguity and paradox, especially in relation to the fact that these core technologies that you use actually move in the opposite direction? By that I mean: they are very simple-minded, very goal-oriented, functional things.

You must know that after all is said and done, I don't really consider myself much more than a glorified machinist. I like what science calls "primitives," the basic building blocks of a method—primitives in wave forms, in Boolean algebra, in behavior. Because, you know, intellectual reflection doesn't help all that much in forming a sense of how to build physical constructions. That sense seems to draw on other instincts. I like to build in a sort of binary system, combining the physical and the abstract, the virtual and the actual. But the code requires an extra ability, an extra concentration, so I am slowly drifting into a separation between the real world and the world of the intellectualization, the interpretation and control beyond the mechanical means. These mechanical arrangements here are only drawings in space that could be replaced by virtual reality. I have no idea when these disciplines will merge, if ever, or what the result will be. Whether it will again be illusionist ideology—as film was, or as literature is—or whether it will be some twisted post-Marxist explanation that God's last hiding place is to be found in matter itself. This would leave the devil alone in charge of ideas. I draw no conclusions. I am looking for the vector that points to the possibility. → 57





インターメディアルB . . . ダーフィー

レオナルド・ダ・ヴィンチのものとして、アフォリズムとして、「自然を知る者は運動を知るはずだ」というものがある。「運動の力はあらゆる生命の根拠である」とノートに書いたレオナルドは、この「根拠」を求める探求を、中世の錬金術というなじみの問題へとはめ込んだが、この関心を彼と明らかに分かち合っていた者たちに、かの有名な、しばしば混同される同国人、ロジャー・ベーコンとフランシス・ベーコンがいた。

ロジャー・ベーコンは、レオナルドの名高いヴィジョンに2世紀も先立って、人類の機械的未來を予見し書きつけたのだが、レオナルドの後の世紀に、この作業を達成するためのモデルを提示したのはフランシス・ベーコンだった。1605年に出版された『学問の進歩』で、フランシス・ベーコンは、学問の「兄弟団」を提案している。「確かに自然は家族の中に兄弟を創造し、工芸は共同体内に

兄弟団を結束させ、神の聖別により王と主教のあいだには兄弟の間柄が生じるのだから、学問においても、学問と啓蒙との兄弟愛が存在しないはずはない」。その後『ニュー・アトランティス』の中でベーコンは科学の産業化を主張したのだが、以来これは科学とテクノロジーとを4世紀のあいだにわたって結びつけ、今日における軍事・医療・科学の一枚岩的構造をもたらしている。

このほとんど男性的と言っている一枚岩的構造は、ベーコンの思い描いた聖職者／兄弟愛からの直接の子孫であるが、こうした兄弟愛によるわれわれの地球の破壊＝脱構築をその物質主義と機械論によって導いてきたのは、ベーコンの若き同時代人、ルネ・デカルトであった。

人生において高度に有用であるような知に到達することは、可能であるどわたしにはわかった。そして学校で通常教えられているような思弁的哲学の代わりに、火、水、風、星、天、その他われわれをとりまくすべての事物の力と動きを、われわれの職人たちのさまざまな技を知ると同じ明確さでもって知るといふ、実践[的方法]を発見することによって、われわれは同じようにしてそれらを、それらの順応しているすべての用法へと適用することもできようし、かくしてわれわれ自身を、自然の主にして所有者へと変えることもできるだろう。

デカルトは彼の惑星を、そしてその人間以外のすべての生物を、人類の利益のために征服され、取り付け、維持されるべき一連の機械と見なしていた。若き日

の兵役時代に彼は「合理主義」の概念を精製し、後それをデカルト主義の真髄として、ヨーロッパ的物心二元論へと再定義した。

1637年のデカルトによる座標幾何学の発見と公式化は、地球にまつわるものの分割を容易にした。彼の合理的物質主義は、以前の数世紀におけるアニミズムや錬金術の活動に取って代わった。合理的物質主義によってお気に入りの錬金術信仰を奪われた17世紀ヨーロッパ社会は、生命をシミュレートする、時計という自動機械があふれかえったことにより、よみがえり前進させられた。こうした創造物に「運動力」を与える能力において、人間は神となり、自然界の征服を宣言したのだった。

INTERMEDIAL B ■ ■ ■ DURFEE

To Leonardo da Vinci is attributed the aphorism: "Who would know nature must know motion." Writing in his *Notebooks* that "the motive power is the cause of all life," Leonardo framed his search for that "cause" in the familiar terms of Medieval alchemy, an interest he evidently shared with those famous and oft-confused countrymen, Roger and Francis Bacon.

While Roger Bacon foresaw and wrote of mankind's mechanical future two centuries ahead of Leonardo's famous visions, it was Francis Bacon, in the century following Leonardo, who posed a model for getting the job done. In *The Advancement of Learning*, published in 1605, Francis Bacon proposed a "brotherhood" of learning:

Surely as nature createth brotherhood in families, and arts mechanical contract brotherhoods in communities, and the anointment of God superinduceth a brotherhood in kings and bishops, so in learning there cannot but be a fraternity in learning and illumination.

Subsequently, in his *New Atlantis*, Bacon posed an industrialization of science that has linked science and technology for four centuries, culminating in the military-medical-scientific monolith of today.

That mostly male monolith is a direct descendant of the priest/brotherhood envisioned by Bacon, a brotherhood whose de(con)struction of our planet has been much guided by the materialism and mechanism of Bacon's younger contemporary, René Descartes:

I perceived it to be possible to arrive at knowledge highly useful in life; and instead of the speculative philosophy usually taught in the schools, to dis-

cover a practical [method] by means of which, knowing the force and action of fire, water, air, the stars, the heavens, and all the other bodies that surround us, as distinctly as we know the various crafts of our artisans, we might also apply them in the same way to all the uses to which they are adapted, and thus render ourselves lords and possessors of nature.

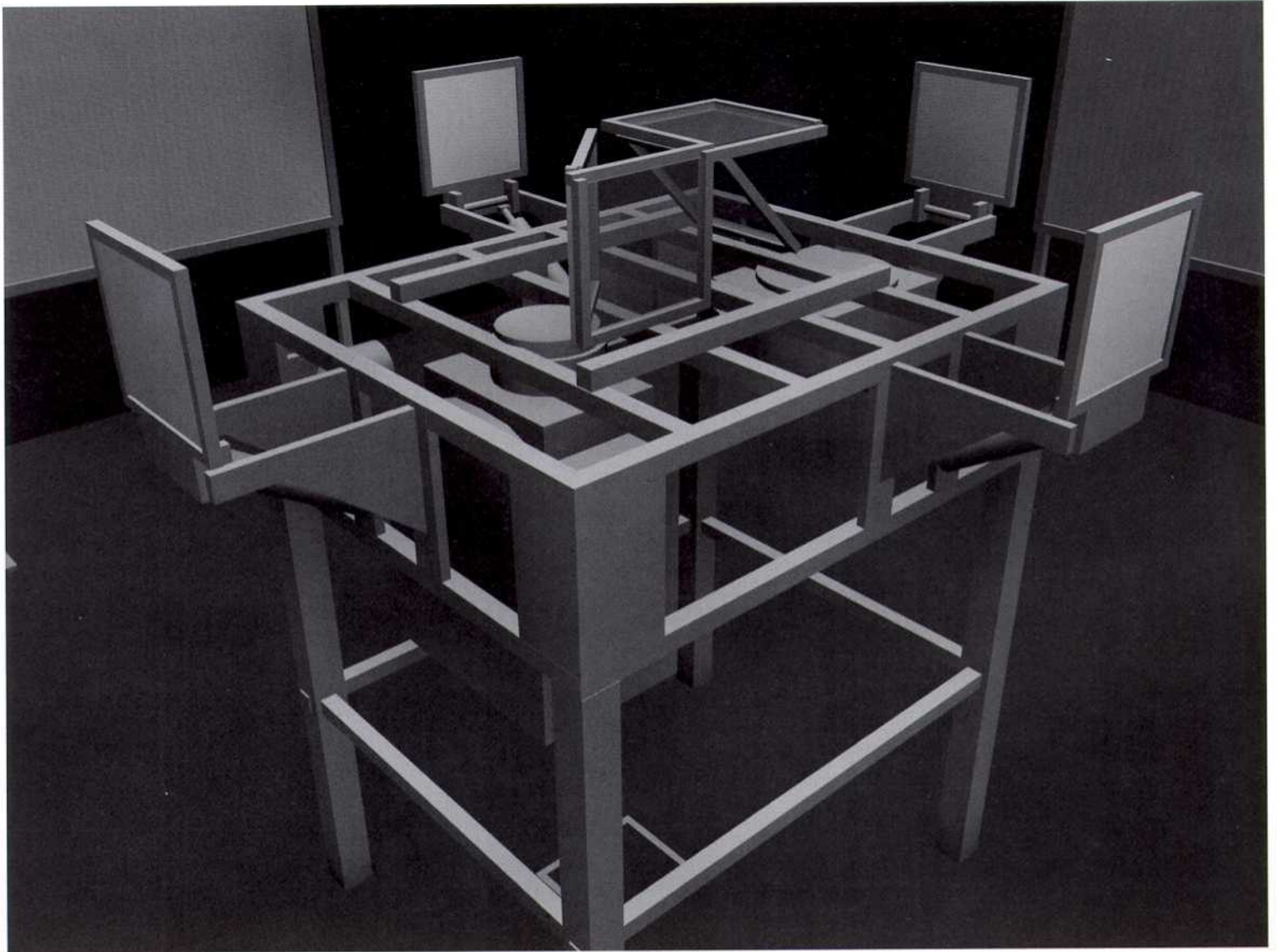
Descartes saw his planet, and all of its nonhuman inhabitants, as a series of machines to be mastered, mounted, and maintained for human benefit. Between youthful military assignments in Woody's native Moravia, Descartes hammered out his ideas of "rationalism," and subsequently redefined for Europeans the mind/body duality at the heart of Cartesianism.

Descartes's discovery and formulation of coordinate geometry in 1637 eased the way to partition of the planetary device. His rational materialism supplanted much of the animist, hermetic, and alchemical activities of the prior centuries. Seventeenth-century European society, deprived by rational materialism of its favorite hermetic beliefs, was revived and spurred onward by a plenitude of clockwork automata simulating life. In the ability to provide a "motive force" to these creations, men became as gods, proclaiming mastery over the natural world.

→ 61

テーブル**3**

フレンドリー・ファイア



TABLE**3**

Friendly Fire

．．． マザー

《テーブル3：フレンドリー・ファイア》は、イメージとサウンドが他のインストールより強調されている。騒々しく増幅された音声を発する中央の大きな機械の周囲に、プロジェクション・スクリーンを5枚吊るした《テーブル3：フレンドリー・ファイア》は、強度のセンサー刺激のための環境を設定している。中央の機械は、湾岸戦争から取られた友軍誤爆の——アメリカ軍が、自軍の兵士を攻撃して死に追いやる——瞬間の映像を映写している。この戦争場面はレーザーディスクに記録され、レーザーディスクはさらにMIDI (MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE) のドラムパッドと接続されていて、参加者はパッドを叩くことにより、映像シーケンスの動きを遅くしたり速くしたり、前後に飛ばしたりできるようになっている。MIDIインターフェイスによって、戦場の本能的な視聴覚体験は、3Dのビデオ・ゲームに近似したものとなる。

ヴァスルカの戦争機械と戦闘映像は、娯楽装置としておよび死の機械としての「戦争玩具」を思わせるような文化的な連想を意味しているが、《テーブル3：フレンドリー・ファイア》がセンサーに埋まっているために、テクノロジーのもつ娯楽という目的と、その破壊可能性との境界は曖昧なものとなっている。こうしたコノテーションにもかかわらず、彼の機械はあらかじめ定められた指示に従うだけであり、隠された動機であろうと直接的な動機であろうと、あらゆる動機に役立つことになるかもしれない。機械一般についてヴァスルカはこのように言っている。「破壊するときも建設するときも機械に忠誠心などない。それは破壊も建設も、純粋にそのためだけに行なうのだ。倫理的な定義は存在しない」。彼の機械の論理は（そして機械生産の責を負う技術的厳密さは）ノマド的に機能する。特殊文化的な妥当性を超え、娯楽と戦争についての人間の特定の性向を超えて、操作可能性のオープン・フィールドを横断していくことにより、人間の心理を超越するのだ。→p62

．．． MATHER

Table 3: Friendly Fire emphasizes image and sound more than the other installations. With an array of five projection screens suspended around a large central machine that emits clamorous, amplified audio, *Table 3* establishes an environment for intense sensory stimulation. A central machine projects found footage from the Gulf War that illustrates an instance of friendly fire—a deadly engagement of American forces with their own soldiers. This war footage is stored on laser disk, which, in turn, is linked to a MIDI (Musical Instrument Digital Interface) drum pad so that a participant's drumming on the pad makes the sequence of images move slowly or quickly, or even skip backward or forward. The MIDI interface allows for a visceral audio-visual experience of the battlefield akin to that of a 3-D video game.

Vasulka's military machinery and battle images refer to overlapping cultural associations with "war toys," both as devices for entertainment and as machines of death, while the sensory immersion of *Table 3* blurs the boundaries between technology's entertainment objectives and its destructive potential. Regardless of these connotations, his machines simply follow prescribed instructions and may serve any ulterior or immediate motive. As Vasulka says of the machine in general, "There's no loyalty in the way it destroys or constructs, but it does both in a pure way. There is no ethical definition."³ His machine logics (and the technical rigors responsible for machinic production) function nomadically and transcend human psychology by traversing an open field of operational potential beyond specific cultural applications and beyond particular human propensities for entertainment and war. → 63

．．． ドレーンズ

これが建築の力でないとしたら何であろうか。あるいはナチス・ドイツを考えてみよ。ブルーダーブントを考えてみよ。ニュルンベルクを考えてみよ。シュペーアの建築は権力を誇示するための容器であったが、空間的出来事が、活性化が、運営が常に盛り返しに、市民の操作につながっていた。建築は具体的なものとしてよりも、観察とメッセージの振り付けとしてのほうがはるかに重要だった。権力が把握されたのは、ラジオ、TV放送、映画作家リーフェンシュタールの才能と並び、ヴァーチャル建築を建造することにおいてであったのだ。見る者の情動を反復可能にかきたてるための容器としての、ヴァーチャルな建築空間の反復可能な振り付け。だが、もしヴァスルカの《テーブル》連作がファシズムのアナロジーを発動するものとしても、その権力は、参加する個人に対して作品が迫る二者択一のほうに、より堅固に根をおろしている。作品はユーザーに対し、個々人の「権力への意志」を探究するよう誘うのだ。《テーブル》連作はヴァーチャルな、変化する建築を創出している。鑑賞者が選択を行なえば、作品もまた鑑賞者に、作品から投影される枠組みを与える——例えば、《テーブル6：ザ・メイドゥン》を擬人的に見ることは明らかな投影である。とりわけ「彼女」が音楽によって動かされたときには、そしてそのあいだずっと「鑑賞者」は鑑賞されている——センサーによって、および覗き見している他の鑑賞者たちによって。

ヴァスルカは、1990年代の地下出版的連作として見られることになる。美しいメカニズムの連作を打ち建ててきた、生きるための（もしくはさらに言えば、思考のための機械）、のちに建築における最大のクリシエとなったもの——家は住むための機械である——を作り出したとき、ル・コルビュジエは大真面目だった。20世紀的生活と折り合うモードへと建築空間を発展させるための、工業に基盤を置く美学を確立しようとした彼の試みは、今世紀最大の貢献の一つである。この誇張的表現はわたしによる。これに類したことをヴァスルカから聞いたり読んだりしたことは一度もないが、空間的探究においてヴァスルカの仕事も同じ役割を果たしているのではないかという推測は、あながち的外れではないとわたしは確信している。彼の探究においてはル・コルビュジエの工業的探索に代わり、エレクトロニクスのコントロール、デジタル・パワー、そしてイメージのインフラストラクチャーへの探索がなされているのだ。

ハイデッガー的含みを明確にもたせて機械を作り上げることで、ヴァスルカは、大量の工業的な力と知的な攻撃誘発性を吹き込まれた両性具有的作品を創作してきたのだが、これらの作品は、建築の一形態としても解釈されるものである。→p64

．．． DOLLENS

If this isn't architectural power I don't know what is. Alternatively, think of Nazi Germany. Think Bruderbund. Think Nuremberg. Speer's architecture was the shell for the demonstration of power, but the spatial event, animation, and charge was always intended to be the rallies, the manipulation of the *Publikum*. Choreography of observation and message was far more important as architecture than the concrete. It was in the construction of virtual architecture as radio waves, TV broadcast, and Reifenthal's cinematic genius that power was captured. The repeatable choreography of virtual architectural space as container for the repeatable stirring of viewer's emotions. Yet, if Vasulka's tables force the analogy of fascism, their

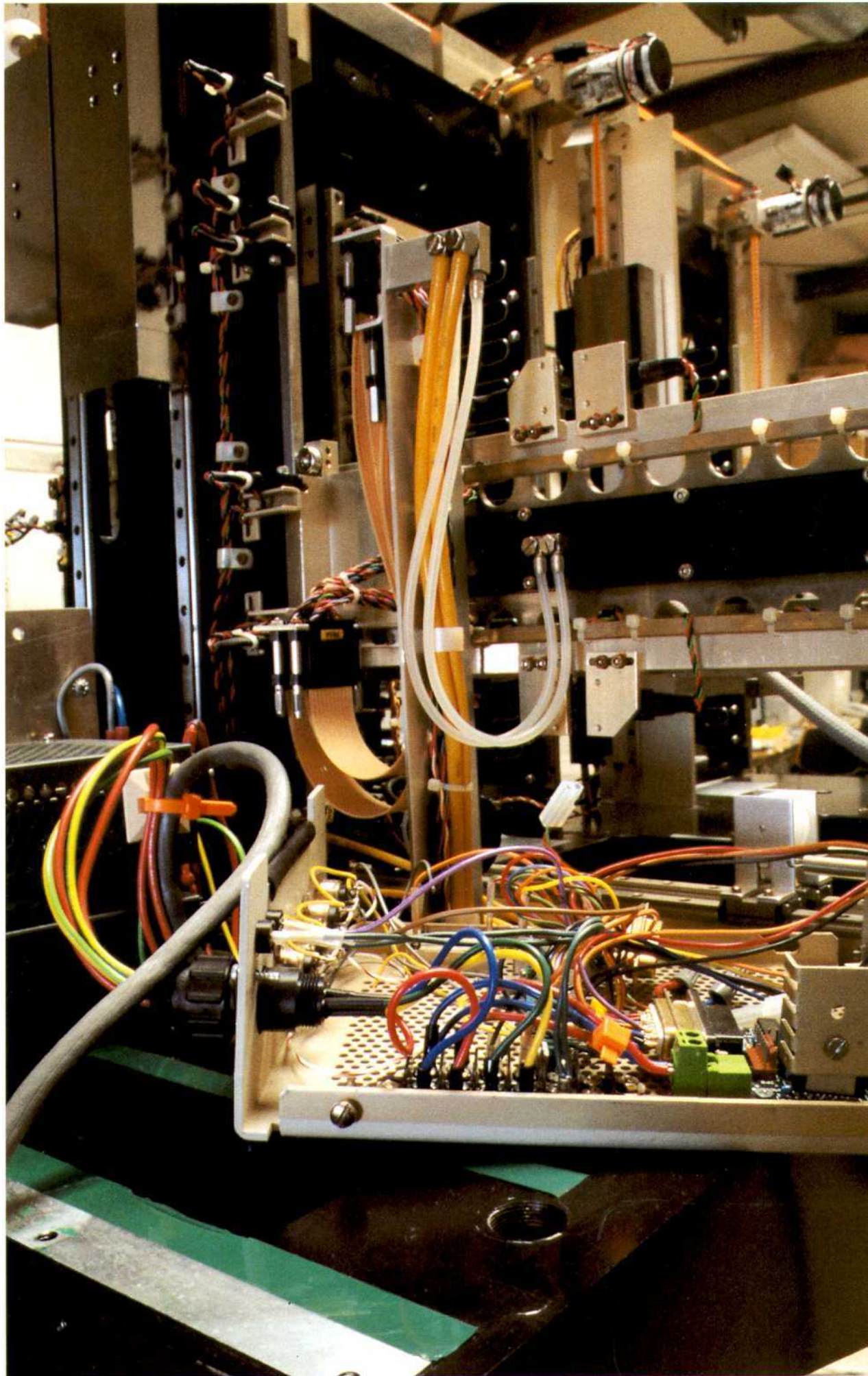
power more firmly lies in the binary choice they thrust to the engaged individual. They invite users to explore a personal “will to power.” The tables create virtual, changing architectures. Should the viewer choose, they also provide armatures for viewers to project from the works—for example it is an obvious projection to see *The Maiden* as anthropomorphic, especially when “she” is musically engaged. And all the while the “viewer” is viewed—by sensors, by other voyeur viewers.

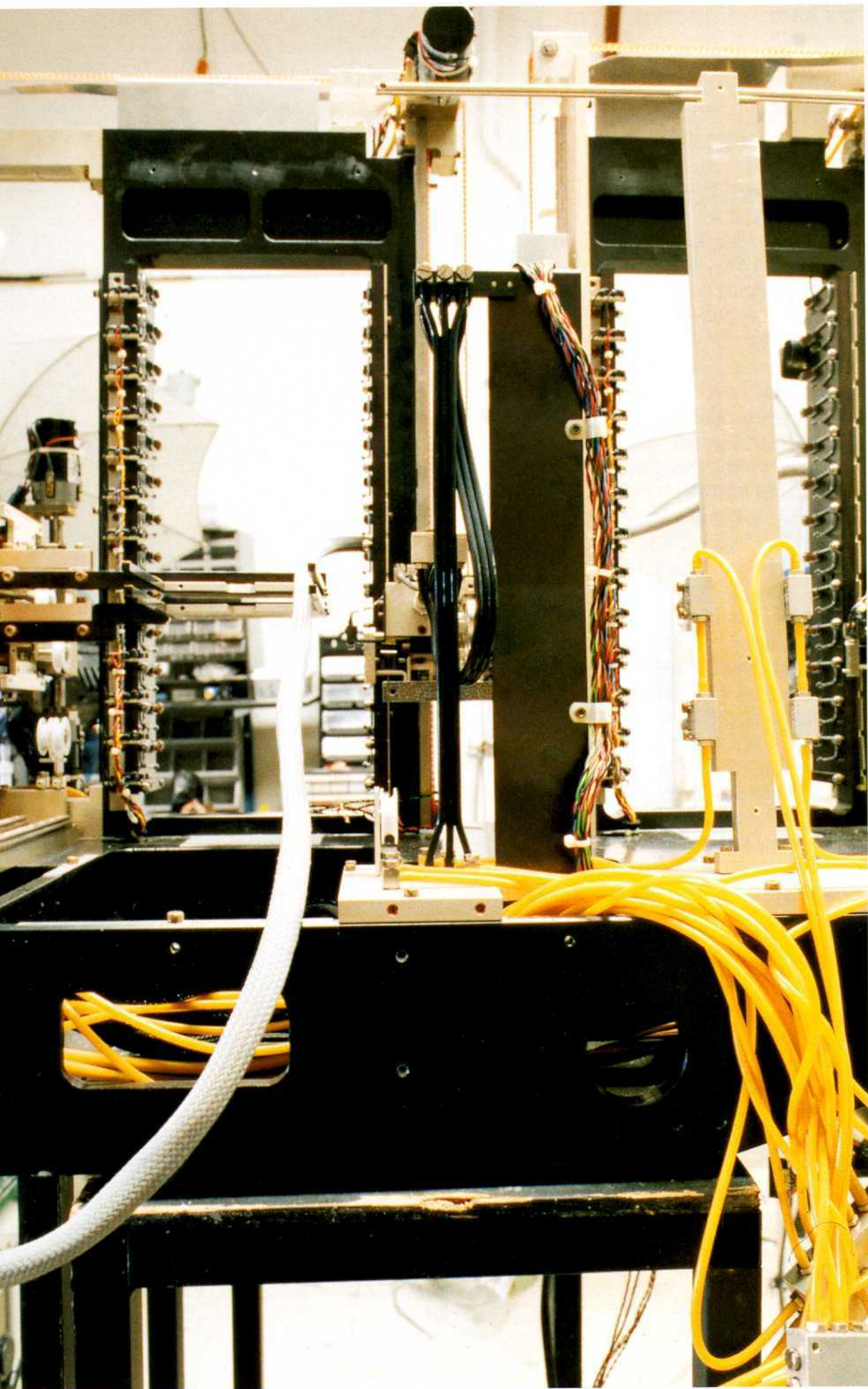
Vasulka has erected beautiful serial mechanisms that will come to be seen as seminal samizdat works of the 1990s. Machines for living (or, even better, thinking). When Le Corbusier coined what later became architecture’s biggest cliché—a house is a machine for living—he was dead serious. His attempts at establishing an indus-

trial-based aesthetic for evolving architectural space into a mode compatible with 20th-century life is one of the great contributions to this century. This hyperbole is mine. I’ve never heard or read anything like it from Vasulka, but I’m confident that I’m not totally off target with a speculation that Vasulka’s work is taking on a similar role of spatial investigation, one where Le Corbusier’s industrial search has been superseded by a search into electronic control, digital power, and the infrastructure of imagery.

In forging machines with explicit Heideggerian overtones, Vasulka has created hermaphroditic works imbued with massive industrial strength and an intellectual vulnerability that translate as one form of architecture. → 65

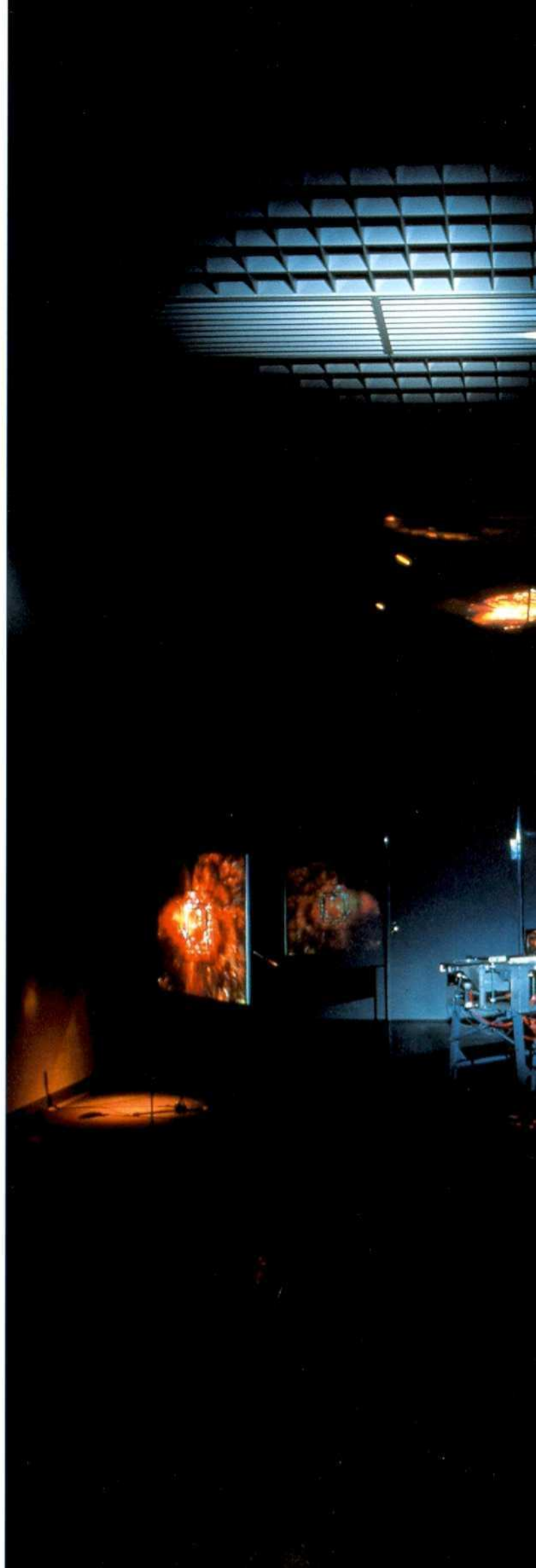






それからこちらは？

《テーブル3：フレンドリー・ファイア》です。日本やチェコスロヴァキアを含むさまざまな場所で何度も展示されてきました。ある意味でこのテーブルは、概念的に《ザ・ブラザーフッド》に最も近いものです。これはとても概念的な作品で、他のものと比べれば内容さえもっていると言えます。いまではわたしは、内容がこのように作品の一部となりうるのだということを受け入れています。しかし「内容」というのは危うい言葉で、わたしの語彙においては長く禁じられているものでもあります。一つ事件を引きましよう。湾岸戦争中に起こったもので、アメリカ軍のヘリコプターのいわゆる誤爆によって、アメリカ軍の戦車が破壊されたのです。最後には、徒歩で離れようとしていた生き残りの二人の兵士も敵と間違えられ、ヘリコプターの暗視カメラの前で殺されました。非常に心動かされるエピソードであり、一般に公開されたビデオでわたしは知りました。それは機械化された殺人についての分析を、勝利という多幸症を、それから敗北という破滅を描いています。このテーブルには《ザ・ブラザーフッド》のコンセプト全体が、脱構築されたかたちで含まれています。わたしはこれを《テーブル3：フレンドリー・ファイア》のメインモチーフとしました。しかしいつものことながら、テーブル作成においてのわたしの主要関心は、純粋にフォーマルなものでした。このインスタレーションには複数のメディアが使われています。映像を発生させるものとして、スライド・プロジェクターとビデオ・プロジェクターが付いています。その内外の空間を、6面の小スクリーンとテーブルを囲む5面の大スクリーンに表象します。イメージの統一体が、光学的に6方向に分割されているのです。そして最後に鑑賞者に対し、ドラム・パッドの形を取って、参加の要素が提供されます。演奏すると、速度と方向のメッセージがレーザーディスク・プレーヤーに送られるのです。いま見ると、作成時にわたしがもっていた形式上の関心のほとんどすべてが、ここには手際よく表わされていると思えます。映像を空間的コンテキストにおいて扱う、という関心です。そして大きさ的な面で言うと、このテーブルは、展示するのにかなり手頃なものとなっていますね。



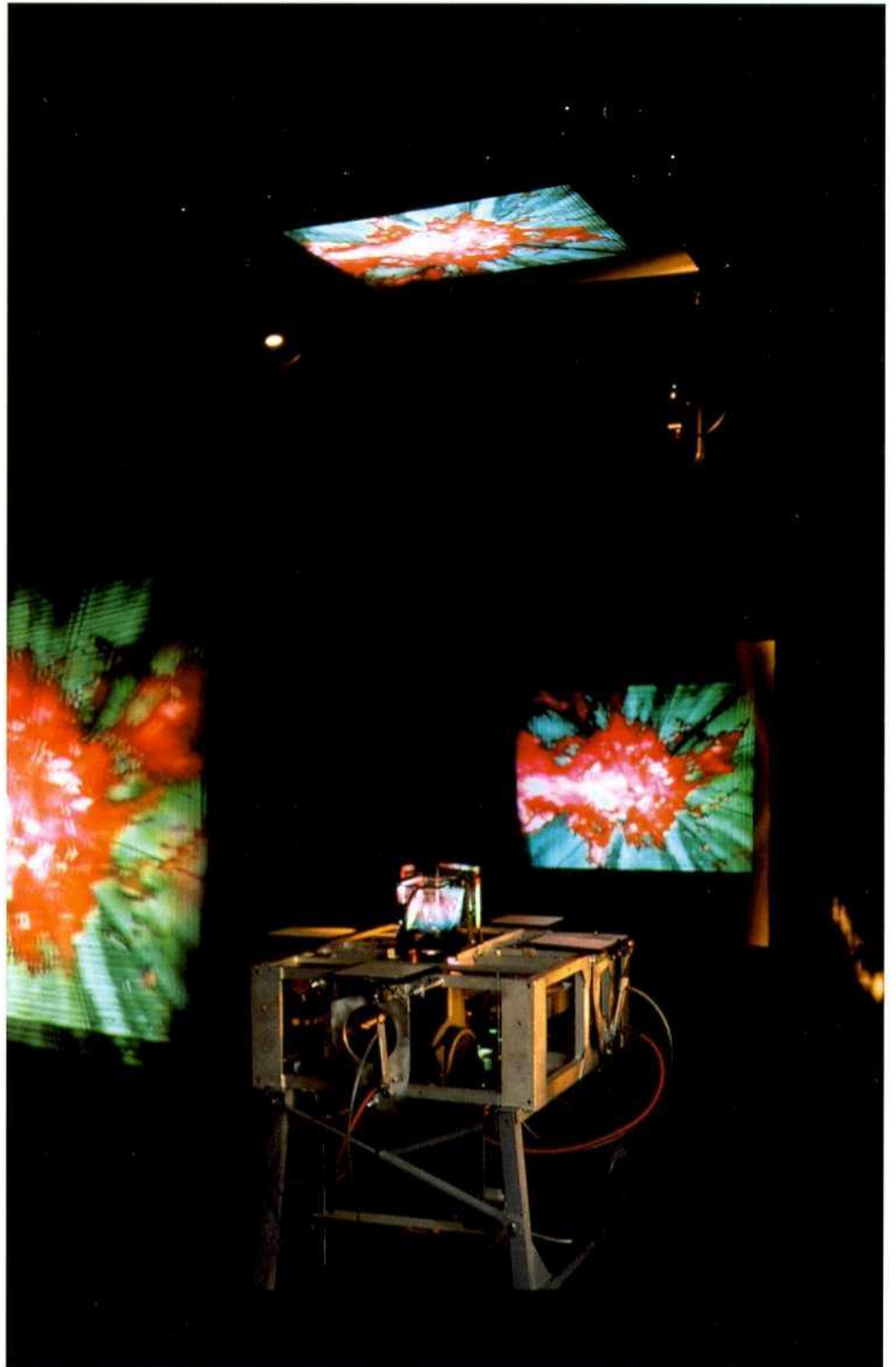


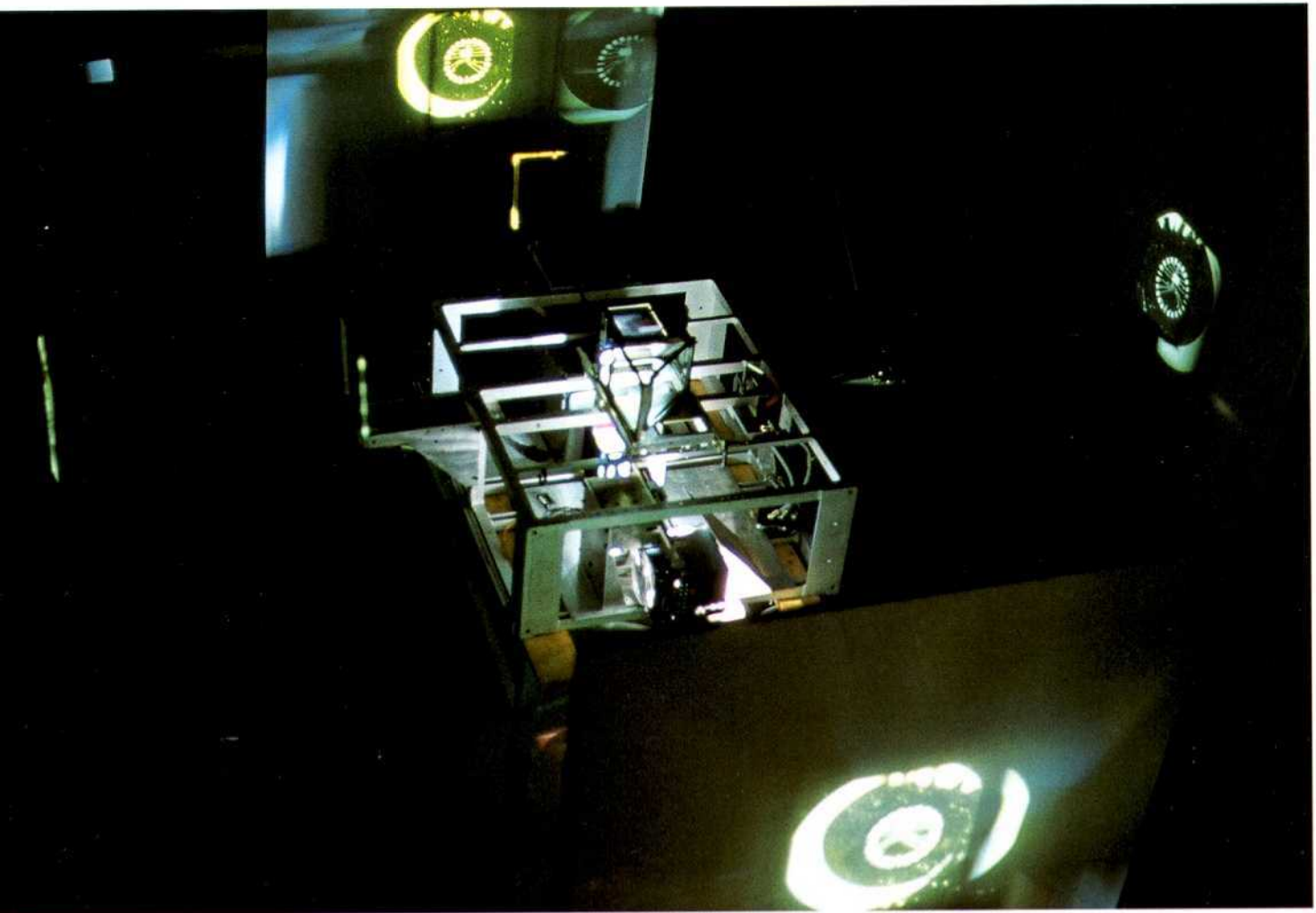
And this one?

This is *Table 3*, and it has been exhibited many times in different places, including Japan and the Czech Republic. In a way, this table is conceptually closest to *The Brotherhood*. It is a very conceptual work, it even has *content* as compared to the others. By now, I have accepted that content can be part of a work like this. But "content" is a loaded term, long forbidden from my vocabulary. Here I refer to an incident, which occurred during the Gulf War, when so-called friendly-fire from an American helicopter destroyed an American tank. In the final stage, two surviving soldiers walking away are mistaken for the enemy and killed in front of the helicopter's night-vision cameras. It is a very moving episode that I obtained on videotape, released to the public. It depicts the anatomy of mechanized killing, the euphoria of victory, and then the crash of defeat. The tape contains the whole deconstructed concept of *The Brotherhood*. I took that as a main motif of *Table 3*. But as always, my main interest in making the table was purely formal. This installation uses several media: it has a slide projector and a video projector as the source of the images. It has its representation of the inner space and outer space on the six small screens and five large ones surrounding the table. It has a unity of image, divided optically in six directions. And finally, it offers an element of participating to the visitor in the form of a drum pad that, when played, sends speed and direction messages to a laser disk player. Looking at it now, I see that it neatly presents almost all my formal interests at the time I made it—the treatment of images in the context of space. And physically, this table has become almost handy to exhibit.

いまおっしゃったこと、つまり、クリエイターとしてのあなたは機械工だということ、もう少し詳しく説明していただけますか。工学的なアプローチとあなた自身のアプローチの違いを、あなたはどのように考えていらっしゃいますか。

主な違いは、わたしが文化的コードシステムを、すなわちテキスト、サウンド、カメラ視点、物理的運動、コレオグラフィックなジェスチャー、インタラクティブな戦略を、すべて統合し取り入れようとしている点にあります。わたしの仕事は、ある体系から別の体系へと移る、観念的で抽象的な移行に関わるものです。工業的なニーズはこれとは別のものですが、やはりそうした領域へとゆっくりアプローチしています。実用的なものから文化的なものへの移動は明らかです。しかし大部分において、工業的もしくは工学的なアプローチは、基本的に、解決すべき明白な課題をもっています。わたしは何も解決してはいません。通訳しているのです。わたしはこうしたすべてを、アートの次元の内部にある文化的産物として見ようとしています。ですからわたしは、自分の探究もしくは構築が、工学ではなくアートのほうに近いという関係を好むのです。実際、わたしが生涯ずっとやってきたことは、「アート」のレッテルを貼られています。とはいえ、それが真実だと主張する根拠を、わたしは特別にもってはいません。わたしはアートという避難所が好きなのです。それは、わたしが心底関心をもつことのできる唯一のものなのです。→p68





Would you elaborate on what you just said, that as a creator you are a machinist? How do you see the difference between an engineering approach and your own approach?

The major difference is that I am trying to integrate or include all cultural coding systems: text, sound, camera view, physical motion, choreographic gesture, the interactive strategies. My work is about ideal, abstract transformations from one code to another. Industrial needs are different, yet they slowly approach these areas as well. The move from the utilitarian to the cultural is evident. But for the most part, the industrial or engineering approach has a fundamentally defined task to solve. Here I am not solving anything, I am interpreting. I am trying to look at all this as a product of culture within the dimensions of art. So the proximity of my investigation or construction to art is the relation I prefer. In fact, what I have been doing all life has been labelled "art." I have no particular claim to that's being true, yet I do like the asylum of art. In my heart, that is the only thing I'm interested in. → 68





インターメディアルC . . . ダーフィー

人間はまた、戦争の達人にもなった。温和な菜食主義者だったと伝えられるレオナルドでさえ、1世紀前に戦争用の機械の設計に多くの努力を傾けていた。最後には彼は、手仕事による自分の作品が拡大される夢に取り憑かれた。

空が新たに破壊され、そこから下りてくる火柱が、舞い上がり、恐怖のうちに飛びさっていくかのように見えるであろう。あらゆる生物たちが人間の言葉を話すのを聞くだらう。人々はたちまちばらばらに、運動のない世界に向かって走りだすだらう。闇のただ中で、彼らは強烈に輝く閃光を見るだらう。おお素晴らしき人類よ！ いかなる狂気がおまえをかくのごとくそそのかしたのか！ →p70

Intermedial C . . . DURFEE

Men also became masters of war. Even Leonardo, reputed to be a gentle vegetarian, had devoted much of his energy a century earlier to the design of war machinery. In the end, he was haunted by dreams of his handiwork extended:

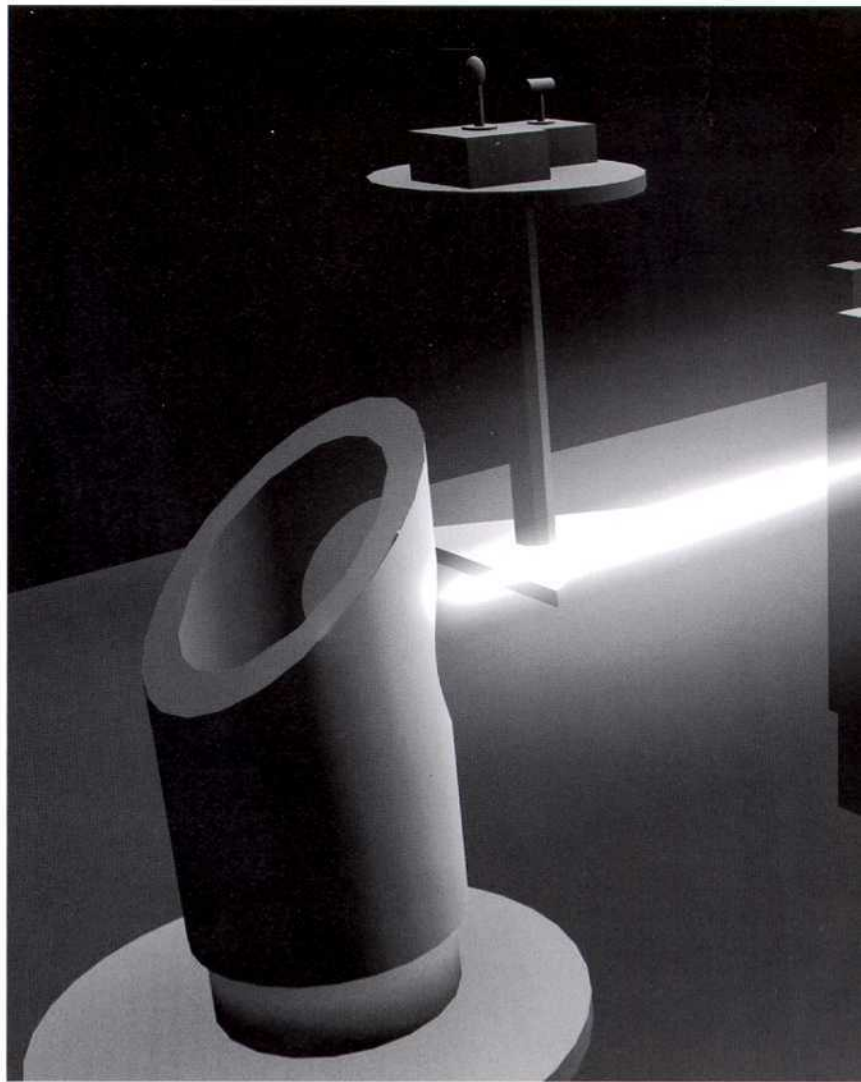
It shall seem to men that they see new destructions in the sky, and the flames descending therefrom shall seem to have taken flight and to flee away in terror; they shall hear creatures of every kind speaking human language; they shall run in a moment, in person, to divers parts of the world without movement; amidst the darkness, they shall see the most radiant splendors. O marvel of mankind! What frenzy has thus impelled you! → 71

テーブル4 ステルス

...マザー

《テーブル4：ステルス》は、まだ制作中である無定形のメディア環境から成っており、廃品利用された多数の機械を接続して、電子的な出来事を作り出す複雑なネットワークを形成しようとしている。設置されているのは、機械化されたトラックにそって前進したり後退したりする、カヴァー付きの戦車の座席であり、鑑賞者はヘリコプターの目標照準装置を動かせるようになっていて、この装置の内部では、回転するプリズムに光線が反射している。このインスタレーションのための予備的設計が示唆するところによれば、テーブル・ユニットに設置されたカメラに、鑑賞者の動きが影響することになるだろう。カメラはミニチュアのトラックの上を移動して、もともとはコンピュータ・チップの製造に使われていた。別置の機械の中をナビゲートしていく。この機械の電子回路の視覚的情報は、近くのスクリーンに映写されるだろう。要するに、鑑賞者の動きがミニチュアのロボット装置の引き金となって、この装置がカメラの位置をテーブル内で再設定し、出来事の短いシーケンスとの対応で、映像を変更していくのである。

この電子機械システムに対する鑑賞者のインパクトを使用して、動機をもつと同時に恣意的でもある電子的な出来事のシーケンスを作り出すことにより、《テーブル4：ステルス》においてヴァスルカは、インタラクティビティの概念を探究している。インスタレーション操作への取り組みであると同時に、偶然的な反応の表面的な交換でもあるとらえた場合、インタラクティブなサイバネティック・ネットワークを作り出そうとする彼の試みは、機械的プロセスと人間



的プロセスとのあいだにコミュニケーションを設立するための、さまざまな戦略を取り入れることになる。いまのところ、機械と人間との意義深い転移を始動しようとする理解しづらいプロジェクトは、操作的言語で機械と会話し、インテリジェントな反応を構成する電子的手段を把握しようとしている。技術上のスペシャリストによってしか理解されていない、インテリジェントなインタラクティビティというものは一見不可能であるために、筋書きのないサイバネティック・インタラクションという領域へ、ヴァスルカほど大胆に踏み込もうとしている者はほとんどいない。進行中のこのインスタレーションは、電子的に接続された複雑な機械と創造的に関わることから生じた操作的論理を、保存することを目的としているのだ。→p72

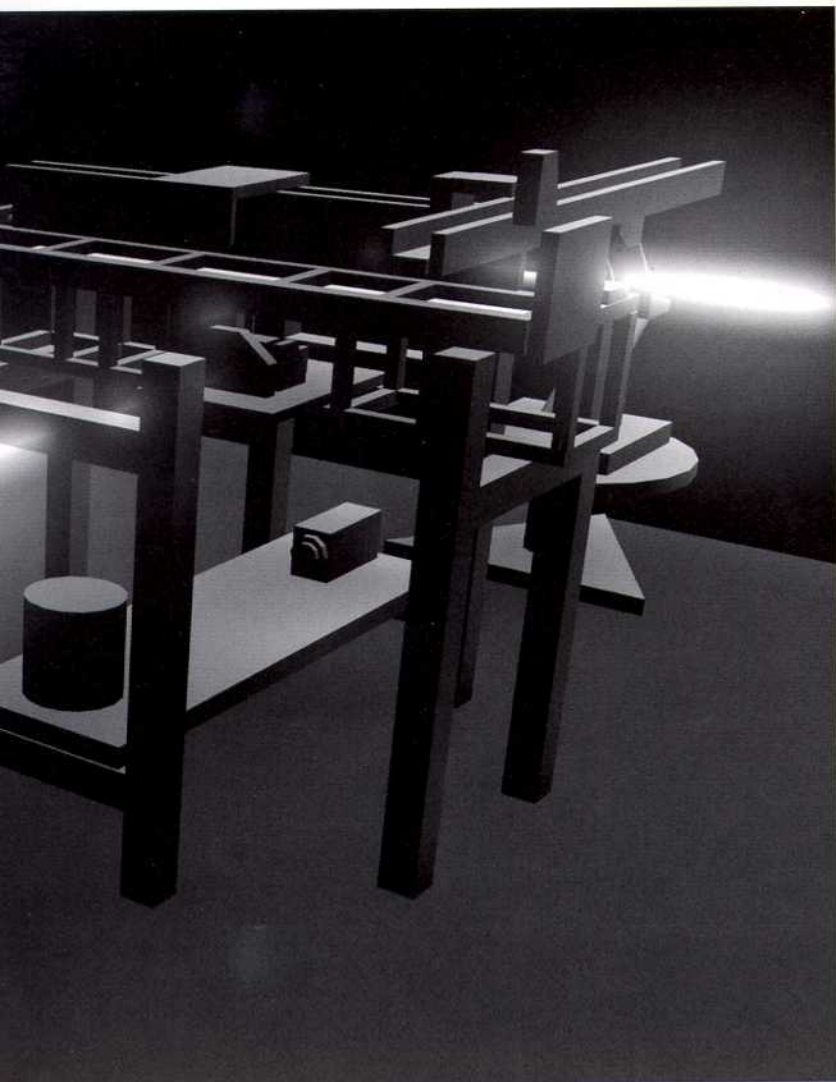


TABLE 4

Stealth

■ ■ ■ MATHER

Table 4: Stealth comprises an amorphous media environment still under construction that proposes the linking of many salvaged machines to form a complex network for producing electronic events. Perched on a covered tank seat that will move forward and backward along a mechanized track, a viewer will be able to manipulate the behavior of a helicopter's target-sighting device, within which a light-beam reflects off a rotating prism. The preliminary design for this installation suggests that the viewer's actions will affect cameras located within a separate table-unit. The cameras move on miniature tracks to navigate through the inside of a separate machine that was originally used for manufacturing computer chips. The visual information of this machine's circuitry will be projected onto a nearby screen. In short, viewers' actions are meant to trigger miniature robotic devices that will relocate cameras within the table and alter images corresponding to the tiny sequence of events.

Vasulka intends to explore the notion of interactivity in *Table 4* by using the viewer's impact on this electro-mechanical system to produce both

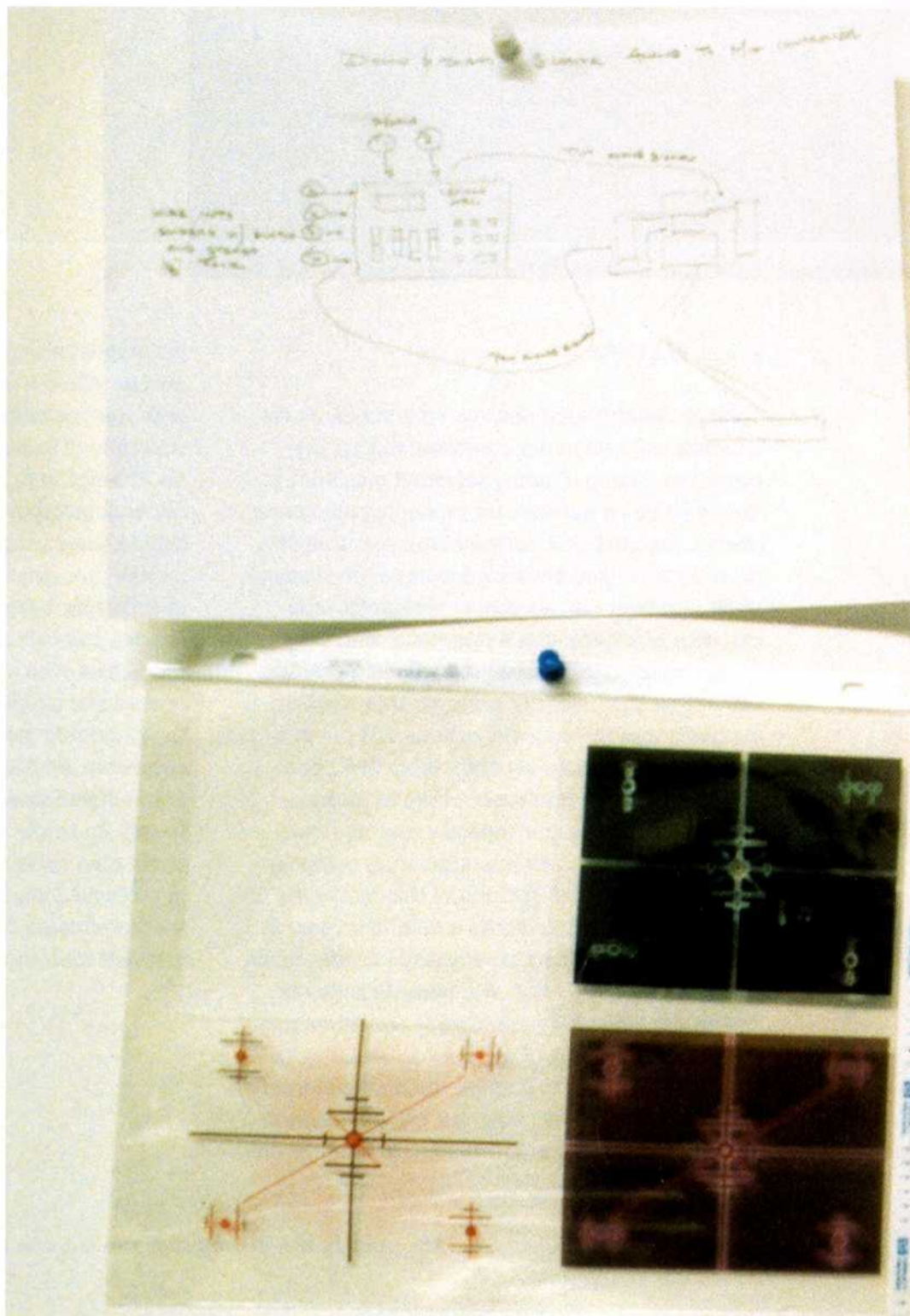
motivated and arbitrary sequences of electronic events. When framed both as an engagement with the operation of the installation as well as a superfluous exchange of coincidental responses, his attempt to produce an interactive cybernetic network incorporates various strategies for establishing communication between machine and human processes. At present, the elusive project of actuating a meaningful machine-human transference can only be apprehended by technical specialists who, in dialogue with machines in an operational language, search for ways to grasp the electronic means for composing intelligent behaviors. Because of the seeming impossibility of intelligent interactivity, few people are willing to step so boldly as Vasulka into the arena of unscripted cybernetic interaction. The installation in progress aims to preserve the operational logics that emerge from creative participation with complex machinery linked electronically. → 73

．．．ドレーズ

それでもなお《テーブル》の連作は——存在と神とのあいだで——振動しており、ハイデッガーが自分のジレンマを解決できなかったのと同様に、自身のジレンマを解決できずにいる。この哲学者の自覚していた欠陥が、存在／神のジレンマを解決できないことであったなら、同じタイプの問題が、建物／機械の振動のなかで解決できるとは思えない。わたしが思うに、見出だされるだろうもの、かつ非常に重要なものとは、機械とエレクトロニクスとを建築のなかへと潜り込ませることであろう——物理的な哲学装置である。

この振動をヴァスルカは意図的にセットアップした

のであり、この振動は一連の二者択一的問題（そのいくつかはすでに指摘してある）を導くものであるとあなたが認めるならば、《テーブル》という機械／建築はまた、知的／概念的装置としても設計されているということになる。《テーブル》の連作は問いかけのための道具なのだ。われわれはその周辺にたどり着き、これらが思考のための補填的拡張部であることを知る。わたしはそうした道具としてこれらを用い、現実／知覚としての、仮面／仮面劇としての、記号／記号論としての、自我／支配者としての建築をめぐる議論を、そして、「空間」の探究のための概念的な場としてのエレクトロニクスをめぐる議論を引き出しているのだ。
→p74



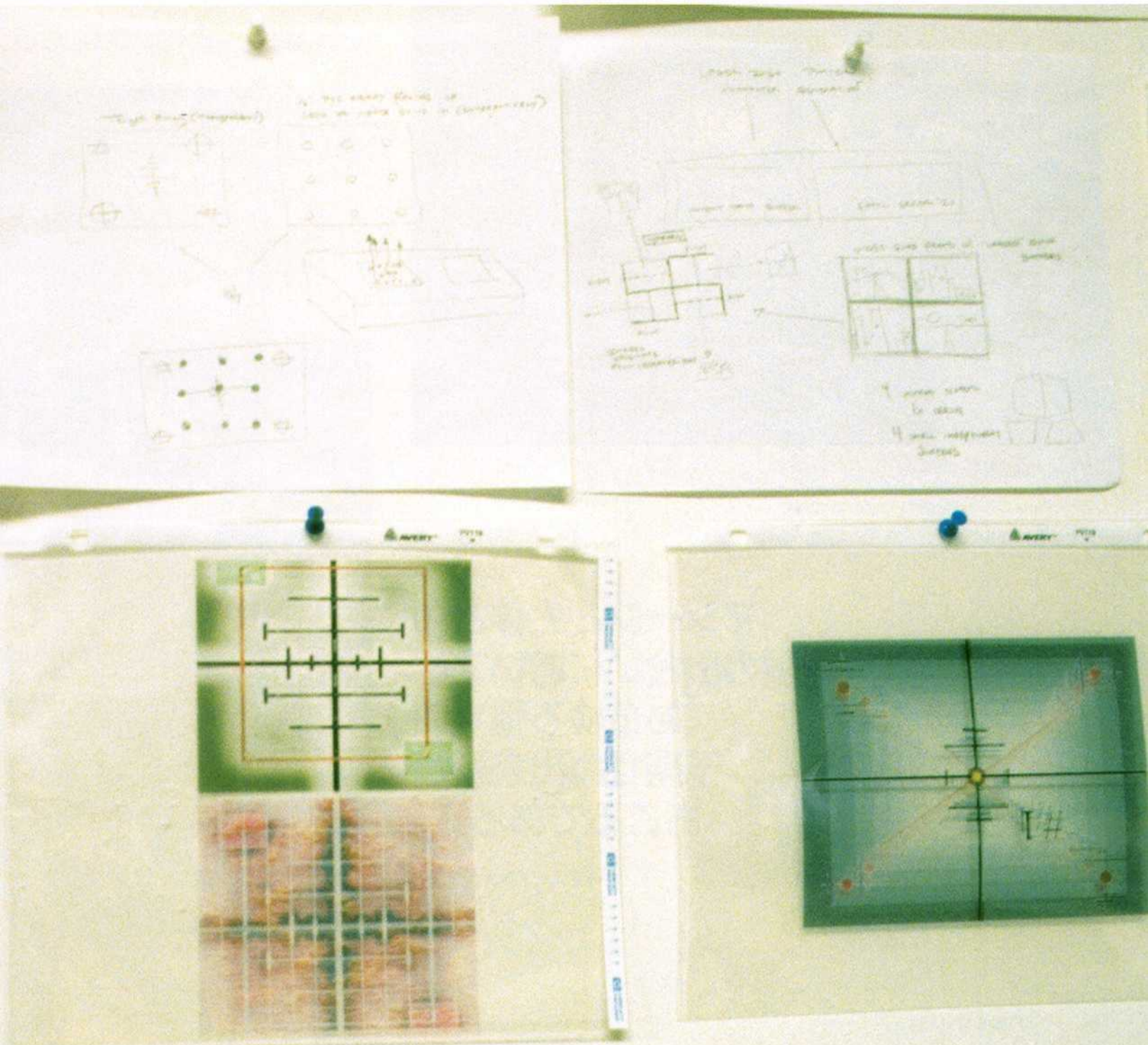
Aaron Davidson's designs for *Table 4*.
アaron・ダヴィッドソンによる
《テーブル4：ステルス》のデザイン

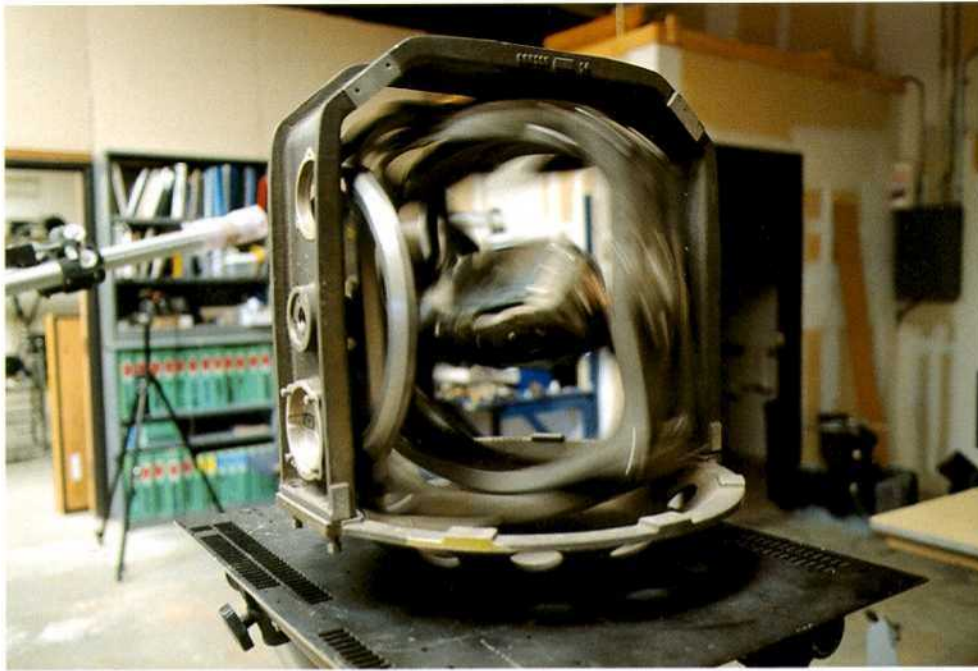
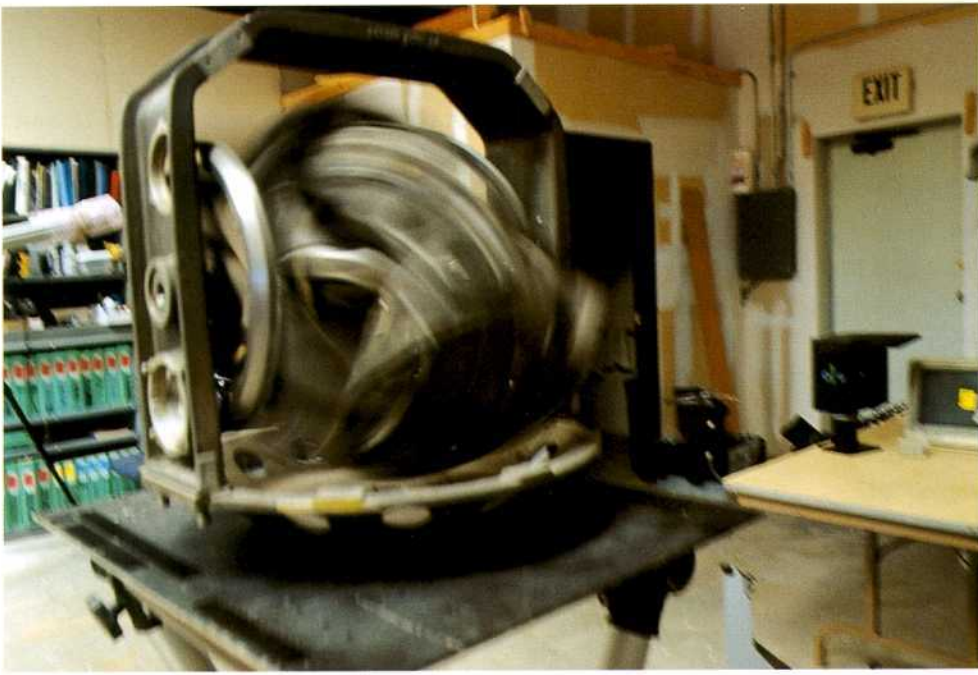
■ ■ ■ DOLLENS

Still, the tables are perpetually oscillating—being/Being—no more able to resolve their dilemma than Heidegger was able to his. If the philosopher's self-acknowledged failure was the inability to resolve being/Being, I don't think we will find the same type of question resolved in the oscillation of building/machine. What I do think we find, and I think it very important, is the manipulation of machine and electronics into architecture—*physical philosophical devices*.

If you allow that Vasulka intentionally set up

the oscillation and that the oscillation leads to sets of binary questions (some already noted), then the machinery/architecture of the tables is also designed as intellectual/conceptual device. The tables are tools for questioning. We arrive at their perimeters to find them prosthetic extensions for thinking. As such tools, I'm using them to prompt debate on architecture as reality/perception, mask/masque, sign/semiotic, self/master, and electronics as a conceptual site for an exploration of Space. → 75

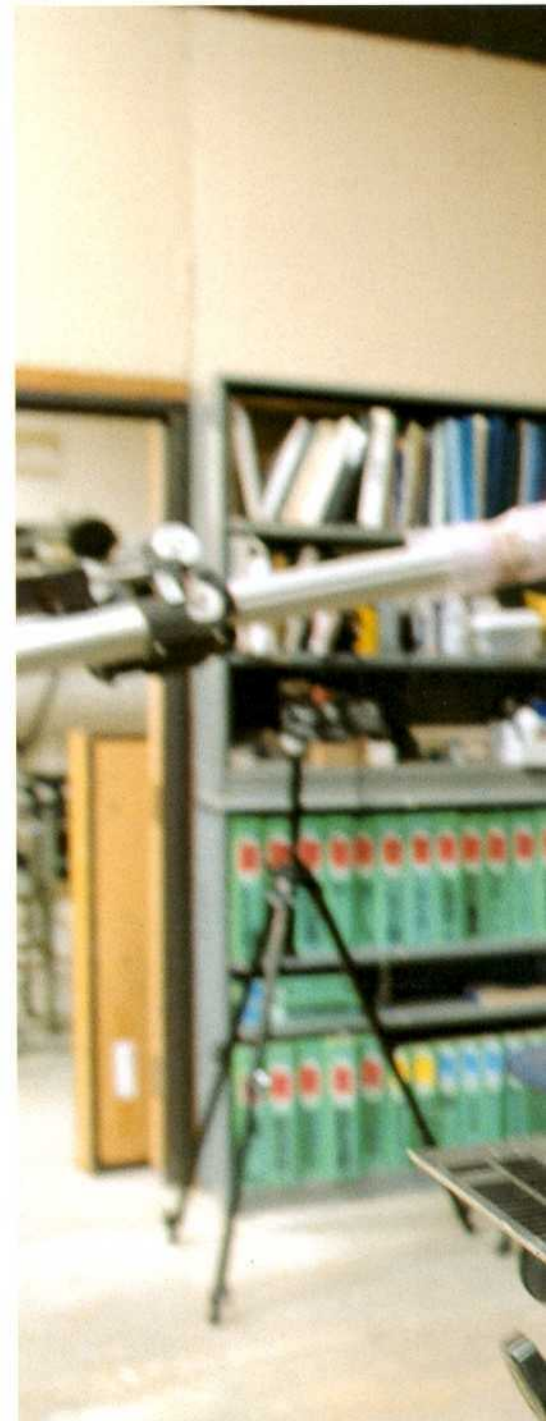




Gyroscope experiments for Table 4: Stealth.
(テーブル4：ステルス)のジャイロスコブ実験

マシーンと生体との
無限の出会いにおいては
あらゆる種類の
予期せぬ出来事が
おこるであろう。

トーマス・アシュクラフト



AT THE WILDERNESS
INTERFACE
BETWEEN MECHANISM
AND ORGANISM
ALL SORTS OF
INTERESTING THINGS
APPEAR.

THOMAS ASHCRAFT



．．．フータモ/ヴァスルカ

それからこれは……？

何番だったかいま考えてるんだが……。多分《テーブル4：ステルス》でしょう。廃品置場で、余剰装備の置場でわたしが見つかる人工物として典型的なものです。おそらく、シリコン・ウェーハの——つまりあの論理チップのことで、わたしにとってはいまでは人類学的物体となっているわけなんです——初期の製作機械でしょう。カメラを取り付けるにはこうした移動可能なプラットフォームが都合がよいので、わたしには役立つのです。これにはミニチュアのシャフト、エレベーター、トンネル、ストリートが付いています。ディテールをもっと付け足すにつれ、全体はマイクロ環境となっていくます。この過去についてわたしはもっと知ろうとしました。あるエンジニアはびっくりしていたのですが、それは、これをわたしがどうやって手に入れたのか、理解できなかったからです。彼はわたしに、ある点でこれは現在における最も複雑な装置の一つだと言いました。70年代はじめのことで、これにはたくさんパーツが付いているのですが、レーザー誘導式のキャリブレーション処理のための通路を、われわれは引き出そうとしているところです。

またしても調整処理は「操作的プリミティブ」なのであり、わたしのミニマリズム的命名法に、また一つプリミティブを付け加えているわけです。レーザーは光学的通路を照らし、さまざまなミニチュアの廊下を通して光を導くので、システムは最終的にその内的建築の秘密を露呈します。上方には旧式のジャイロスコープ、つまりミサイルのナビゲーション・ツールなのですが、多方向性映写機の機能をもつようにされているものがあり、内部のマイクロ環境を鑑賞者のスケールに拡大します。この作品は未熟な状態にあります。わたしのテーブルはみな捨てた物から始まっています。何らかの意義を、立場を、発したり確定したりしはじめまでわたしはそれらを置いておきます。そうならないものもあります。最初からはっきりと語るものもあります。はっきりしすぎることもさえます。そういうものは、壁に掛けるけれどそのまま忘れてしまうたぐいの絵画のようになります。

このプロジェクトにおけるネットワークングとインターネットの役割についてお話ししてもらえますか。

インターネットがいまそうなりつつあるような、音と動く映像とリモートコントロールを備えたそういう

．．．HUHTAMO/VASULKA

And this . . . ?

I am trying to figure out which number this one is . . . probably number four. It is a typical artifact that I found in a junkyard, a surplus equipment yard. It probably was an early machine for manufacturing silicon wafers—you know, those logic chips that by now have become anthropological objects for me. The useful thing to me are those moveable platforms suitable for positioning cameras. It has miniature shafts, elevators, tunnels, streets. The whole thing becomes a micro-environment as I add more and more detail. I tried to find out more about its past and was told by a stunned engineer, who could not comprehend how I could have gotten my hands on it, that at one point this was one of the most complex devices of its era—we are talking about the early 70s. There are many components to it, but we are trying to abstract the pathways of its laser-guided calibration procedures. Again, an alignment pro-

cedure is an "operational primitive," just adding one more primitive to my minimalist nomenclature. The lasers illuminate the optical passages, guiding light through various miniature corridors, so the system eventually reveals the secrets of its internal architecture. Above, there is an old-fashioned gyroscope, a navigational tool of a missile adapted to a function of a multi-directional projector, which is to bring its internal micro-environment into the observer's scale. This work is in a raw state, but all my tables begin as found objects. I keep them around until they signal or assume some significance, a status. Some don't. Some speak clearly right from the beginning, even too clearly. They become like paintings you can put on the wall and forget about.

Can you say something about the role of networking and the Internet in this project?

The Internet. I never felt compelled to use these excessive communication systems such as the Internet is becoming, with sound, moving images,

過剰なコミュニケーション・システムを、使わなくちゃいけないと思ったことなど一度もないと思います。ファックスと電話と郵便で、もうコミュニケーションは足りている。でも、ここで同僚たちと一緒に展示をはじめたとき、ハイテクのインストールの作動中にはいろいろまずいことが起こりうるのだと、わたしたちは気づきました。ギャラリーにはそうした事態への準備がたいていありません。そうした不確実性から救い出してくれるようなシステムについてわたしたちは考えはじめ、自分たちのインストールの監視が、日々やることの一部となりました。わたしは、電話に基づいた安全監視システムを入手しました。それがはじまりです。わたしたちは、ワイアーの向こう側で何が起きているのかを知りたかったのです。最初の出会いは、トラブルを診断し、できれば直すということを目的にネットを使用するという、とても利己的なものでした。しかしいまではわれわれもすみやかに操作的な使用へと移行して、ヴァーチュアル・マシン・シミュレーションにさえいたっています。いまわれわれは、アーティストがメディアを経由してギャラリーに現前するということについて考えています。スタイナはインターネットでパフォーマンスを行ないま

した。ヴァイオリンを弾きながらリモートコントロール式の装置を、例えば別の州や国に置かれたレーザーディスクを動かしたのです。わたしたちはウェブ・サイトをもっていますし、ウェブ上でカタログを展開してもいます。インストールを操作するボタンだけでなく、プリント可能なページもあります。それから、わたしが相手を見、相手もわたしを見ることができるカメラもあります。ですから環境全体が、こうしたヴァーチュアル領域へと移動しはじめています。

こうしたコンセプトにはたいして独創的なところはありません。システムについての自明な態度表明であって、ひっぱり出されることを待ち望んでいるのです。こういうことに対する個人的、利己的な関心がもしなかったならば、いったい自分はインターネットに興味をもったりしたのだろうかと思います。これは生存本能の一部であると思えるのですが、しかしいったんあなたが接続してしまったら、あなたの作品は、自分の神経を拡張したシステムの一部となってしまいます。あなたはもはや自由ではない。作品から分離していることが必要だったのだが、これも失ってしまう。描いた絵を壁に掛けて立ち去るということももはやできない。自然の悪霊どもが、テクノロジーのネットワークへと入り込みつつあるのです。→p78

remote control. I had enough communication already, with fax and telephone and mail. But when I started to exhibit with my colleagues here, we realized that many things can go wrong in the on-going operation of a high-tech installation. The gallery is usually not prepared for such occurrences. We started to think about systems that could save us from such uncertainty, and surveillance of our own installations became a part of our daily operations. I got my hands on a telephone-based surveillance security system. That was the origin. We wanted to know what was happening at the other end of the wire. This first encounter was a very self-serving use of the Net for the purpose of diagnosing and possibly fixing the trouble. But now we are moving rapidly into the operational uses, even to virtual machine simulations. We are now thinking about artist presence in the gallery via media. Steina has given performances on the Internet, playing her violin and moving remotely controlled devices, such as a laser disk located in another state or country. We

have Web sites and a catalogue that is evolving on the Web. We have printable pages as well as operational buttons for our installations. And we have cameras that can see you and through which you can see me. So the whole environment is beginning to move into this virtual realm.

There is not much innovative in these concepts: they are self-evident, manifestations of the system, they are begging to be brought out. I wonder if I hadn't had a personal, self-serving stake in all this, would I ever have been interested in the Internet? It seems part of a survival instinct, but once you are connected, your work becomes a part of your extended nervous system. You are no longer free, you lose the necessary detachment from your work, you can no longer hang your painting on the wall and walk away. The demons of nature are moving into the networks of technology. → 81



インターメディアルド . . . ダーフィー

プラトンの『パイドロス』の中でソクラテスは、タモスという神が文字を献上したことに厳しい判断を下した、テウトというエジプトの王のことを語っている。

これを民が学んだら、その魂において忘却ということが重要となるであろう。民は書かれたものに頼るようになり、記憶力を行使することをやめてしまうであろう。もはや記憶を自分の中から呼び出すのではなく、外部にしるされたものを使って呼び出すことになるであろう。そなたが見出したものは記憶方法ではなく、想起の方法である。そして、そなたが弟子たちに与えているものは真の知恵ではなく、その似姿にすぎない。多くの物事を、教えることによってではなく告げることによって、そなたは彼らを、多くのことを知っている者であるかのように仕立てているのだが、彼らはほとんど何も知ってはいないのだ。そして、人が知恵によってではなく、知恵があるといううぬぼれによって満たされた場合、そうした者たちはその同胞たちの重荷となるであろう。

(タモスの発言は、最近『ニューヨーカー』に掲載された漫画にもあてはまるだろう。この漫画では、一人の女性が連れの男性にこう言っている。「これが情報化時代だって言うなら、何でも知ってる人がいないのはなぜなの?」) →p101

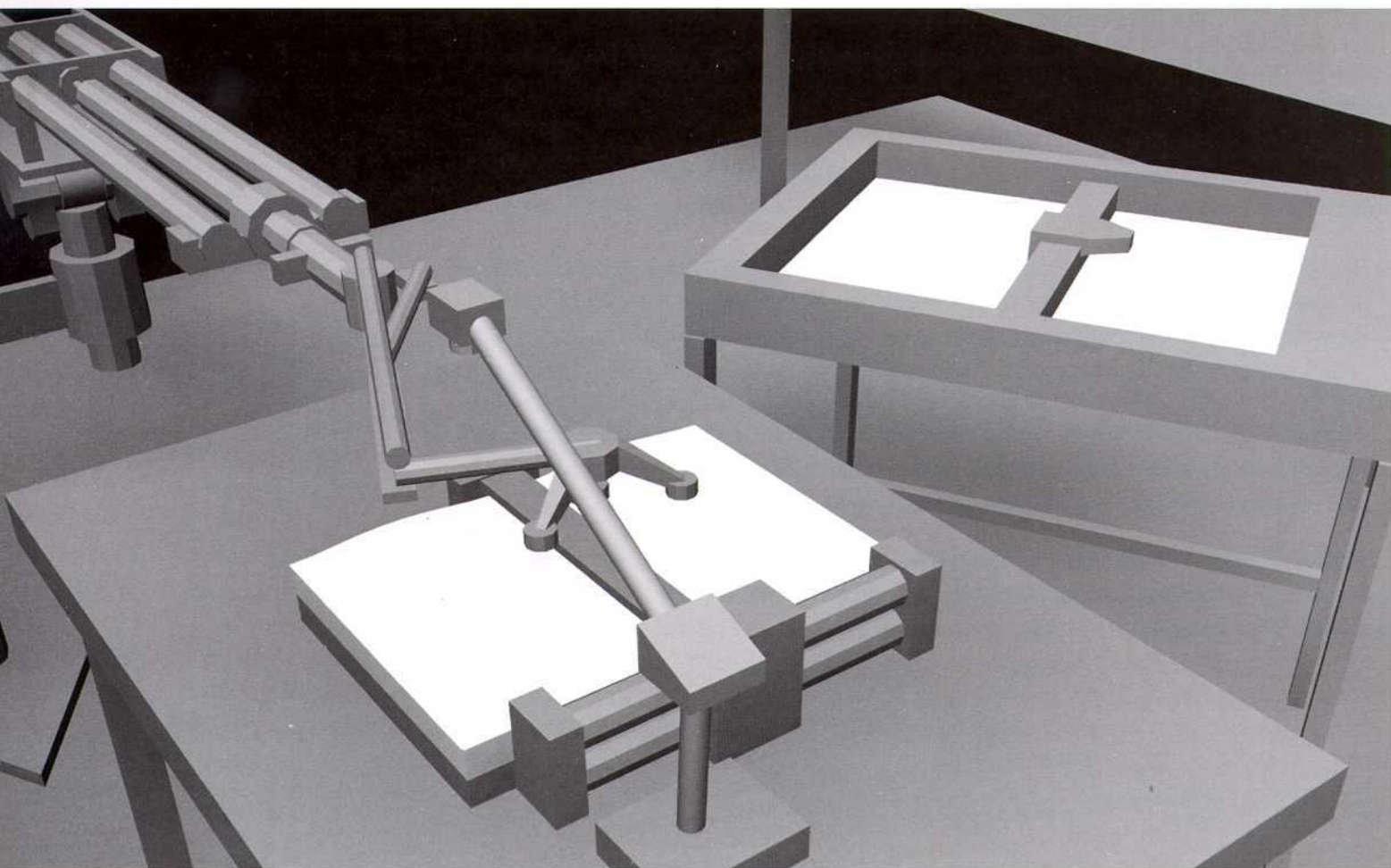
In Plato's *Phaedrus*, Socrates tells of a king of Egypt, named Thamus, who passed harsh judgment on the invention of writing offered to him by a divinity named Theuth:

If men learn this, it will implant forgetfulness in their souls: they will cease to exercise memory because they rely on that which is written, calling things to remembrance no longer from within themselves, but by means of external marks; what you have discovered is a recipe not for memory, but for reminder. And it is no true wisdom that you offer your disciples, but only its semblance; for by telling them of many things without teaching them you will make them seem to know much, while for the most part they know nothing; and as men filled, not with wisdom, but with the conceit of wisdom, they will be a burden to their fellows.

(Thamus's remarks address a cartoon recently seen in the *New Yorker*, in which a woman says to her male companion: "If this is the Information Age, why is it that nobody knows anything?") → 101

Aaron Davidson constructing *Table 4: Stealth*.
アaron・ダヴィッドソンが制作中の〈テーブル4：ステルス〉





テーブル5 スクライブ

... マザー

《テーブル5：スクライブ》は、あるメディアから別のメディアへと言語的データをコード変換するためのネットワークである。ビデオ・カメラがまず単語の位置を、このプロジェクトのために特別に作られた本の中に確認する。そして、ロデリック・ペキテュア的设计した空気力学的吸引装置を用いて、ロボットのアームがページをめくる。特筆すべき技術的挑戦であり、機械の方向性と空間のナビゲーションとがもつ困難に巻き込まれることになった。《テーブル5：スクライブ》のためのページをめくるディヴァイスの設計およびこのディヴァイスとのインターフェイスは、その完成に数週間かかった。単語認識のプロセスは、

視覚的文字認識ソフトウェアによって達成された。このソフトウェアはカメラのデータに基づいて単語を決定し、どのように処理すべきかをアウトプット・ディヴァイスに指示するものである。離れたところにある製図テーブルが、光を感知するタブレットについた光の棒を使って、テキストに対応する文字を書き表わす。文字は書かれるがすぐに消え、同じところに次のページのテキストが書き写されるようにする。単語認識ソフトウェアはまたヴォイス・シンセサイザーにも指示を送って、同じ単語を観客に語りかけさせる。認識ソフトウェアの助けを借りて単語パターンを翻訳し真似るといふ。テキストをアイデンティファイするこのディヴァイスは、単語を書き話す機械によって、ダイレクトなフィードバック・ループを確立する。

TABLE 5

Scribe

■ ■ ■ MATHER

Table 5: Scribe is a network for transcoding linguistic data from one medium to another. A video camera initially locates the words in a book, which was made specifically for this project; and, by using a pneumatic suction device designed by Roderick Peyketewa, a robotic arm turns the pages. As a notable technical challenge, embroiled in the difficulties of machinic orientation and navigation of space, the design of and interface with a page-turning device for *Table 5* took several weeks to perfect. Word-recognition process is accomplished by optical character recognition software, which determines the words based on the camera's data and informs output devices about how to proceed. A separate plotting table, using a light-wand on a light sensitive tablet, then renders letters that correspond to the text. The letters are drawn, but soon disappear, allowing the next page of text to be transcribed in the same area. The word-recognition software also sends instructions to a voice synthesizer that speaks the same words to the audience. By interpreting and mimicking word-patterns with the assistance of the recognition software, devices for identifying text establish a direct feedback loop with machines for writing and speaking words.

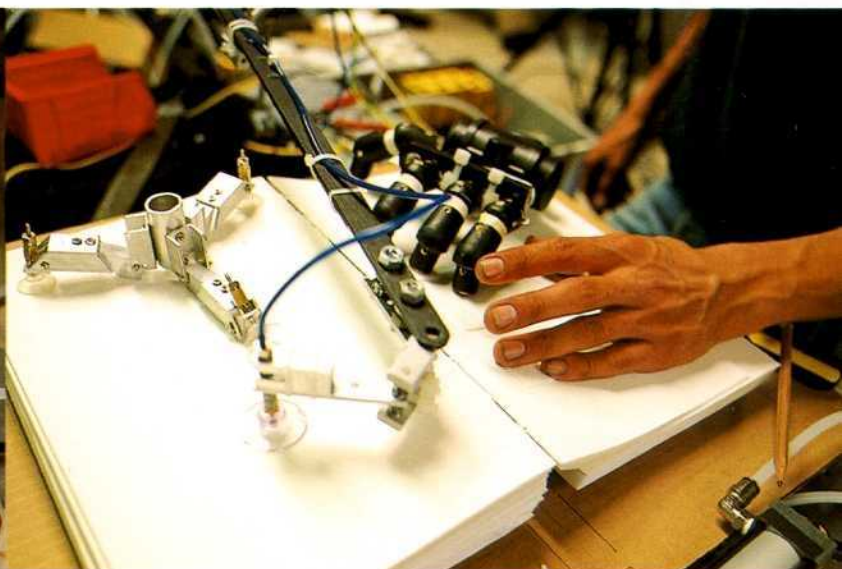
As both an honoring and a parodying of linguistic production, *Table 5* transcribes a text into other media, while also permitting subtle slippages of meaning to occur. For instance, any errors produced by the word recognition software get echoed in the other media, yielding inadvertent deviations from the text. Also, without an obvious human context, the mechanically plotted version of the text carries a different weight than the text in the book. The words become more susceptible to being seen as arbitrary line patterns or as cryptic phrases of an

unseen agent whose intentions remain unknown.

The slippages of meaning that emerge from this unstable context can be attributed to the process of transcoding words from one medium to another. Fredric Jameson explains how the process of transcoding need not be

a question of establishing some simple one-to-one correlation between two already existing entities . . . but rather of showing how any given text knows lines of flight out beyond itself, being apparently autonomous yet in its very structure carrying a kind of referentiality, a kind of movement out of itself to something else.⁴

The mimicry of linguistic processes in *Table 5* suggests how cybernetic transcoding both confirms and denies the communicative import of language, since the text is at once an index of complex human processes and a template for electronic interpretation and mechanical composition. As a formal transformation that affects the text's meaning, this machinic transcoding derives nomadic strategies for depicting a linguistic operation and for opening a text to alternative readings. → 83



言語的生産を讀ると同時にパロディ化している《テーブル5：スクライブ》は、あるテキストを別のメディアへと書き写すというものだが、その一方で、意味のわずかなずれも生じさせている。例えば、言語認識ソフトウェアによって作り出されたエラーはすべて、他のメディアでも繰り返され、テキストからの不慮の逸脱を生み出すのである。また、明白な人間的コンテキストなしに機械的に記述されたほうのテキストは、本の中のテキストとは異なる重みをもっている。恣意的な線の模様であるか、あるいは、知られざる意図をもつ見えざるスパイの暗号のフレーズであるかのように、単語が見えてくるのである。この不安定なコンテキストから生じる意味のずれは、あるメディアから別のメディアへと単語をコード変換するプロセスのせいであるだろう。コード変換のプロセスについて、フレデリック・ジェイムソンは次のように言っている。

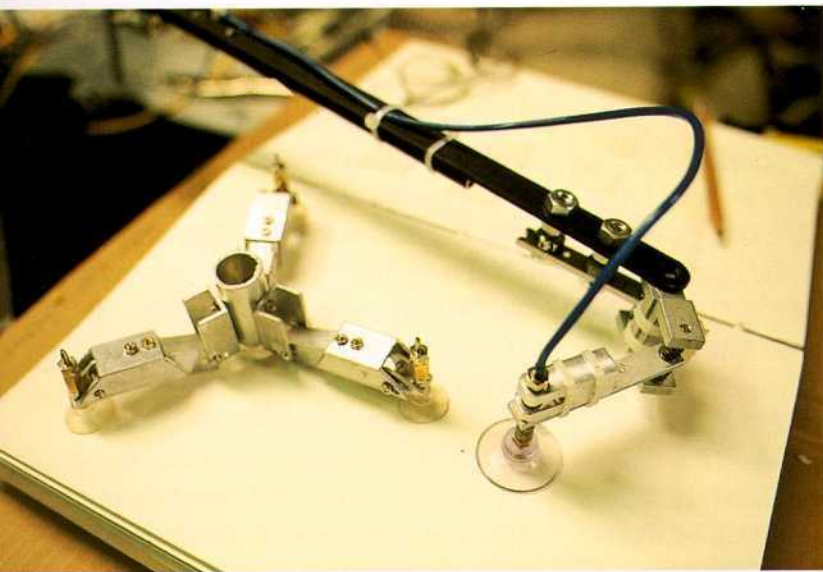
すでに存在する二つの実体のあいだに、ある単純な1対1の相互関係を設立するという問題ではなく（……）、いかなる所与のテキストについても、それ自体を抜け出した文章をそれがどのようにして知るかを示すことについての問題なのであり、また、一見自律的でありながらまさにその構造自体において一種の参照性を帯びることについての、それ自体を抜け出して何かほかのものへと向かう一種の運動を帯びることについての問題なのである。

《テーブル5：スクライブ》における言語的プロセスの模倣は、伝達時に言語がもつ意味を、サイバネティックなコード変換がいかにして、承認すると同時に否定するのかを示唆している。なぜなら、テキストは複雑な人間的プロセスのインデックスであると同時に、電子的翻訳と機械的コンポジションのためのテンプレートでもあるのだから、テキストの意味に影響を与える形式的転換であるこの機械的コード変換は、言語的操作を描写するために、そしてテキストをもう一つの読解へと開くために、ノマド的戦略を利用しているのである。→p82

・・・ドレーズ

ヴァスルカはとりわけ、主体であると同時に客体でもある建物／道具を創出してきた——またしても両性具有である。そしていまやこれは、物理的空間およびヴァーチャル空間を探究するための、公共の道具となっているのだ。さまざまな振動によって《テーブル》は建築の知覚空間を変化させ、野蛮な形態と隠喩的権力とに——建物の内なる機械、機械の内なるエレクトロニクス、見る者の精神の内なる機械に——鑑賞者を直面させる。ここにあるのはメタ建築である。すなわち、「現実」と知覚のあいだにある、未解決の哲学的振動。ヴァスルカの建物は、権力と建築とのあいだでのこの振動を鑑賞者に課すのであり、そしてこの振動は《テーブル》を、彫刻による場の単なる占有以上のものへ、建築的現前へと導くのである。

《テーブル》の連作はさらに、建築的振動の対立項、すなわち外見／機能と隠蔽／露呈を問うための方法を示唆してもおり、場とマテリアルを非=絵画的なものにしている。ウッディ・ヴァスルカが創作してきた機械は、他の多くの読解に対しても明らかに開かれている。だから、鋼鉄とエレクトロニクスのテキストをもう少し曖昧に読んで、これを探究のための空間的装置として用い、権力、現前性、思考、マッピング、空間、占有といった問題に——これらはデジタル・コントロールによっていっそう混乱しているのだが——取り組んでみてはどうだろうか？



Three of Roderick Peyketewa's prototypes for the page-turning hand of *Scribe*.

〈テーブル5 : スクライブ〉のページめくり部の、ロドリック・ペキテウワによる3つのプロトタイプ。

■ ■ ■ DOLLENS

Specifically, Vasulka has created a building/tool that is both subject/object—again a hermaphrodite. And now it is a public tool in the exploration of physical and virtual space. The tables change the perceptual space of architecture by various oscillations, confronting viewers with brute forms and metaphorical power—the machines in the building, the electronics in the machines, the machines in one's mind. Here is meta-architecture: the philosophical, unresolvable oscillation between "reality" and perception. Vasulka's *buildings* force this oscillation between power and architecture on the viewer, and that oscillation moves the tables beyond mere sculptural occupancy of a site to architectural *presence*.

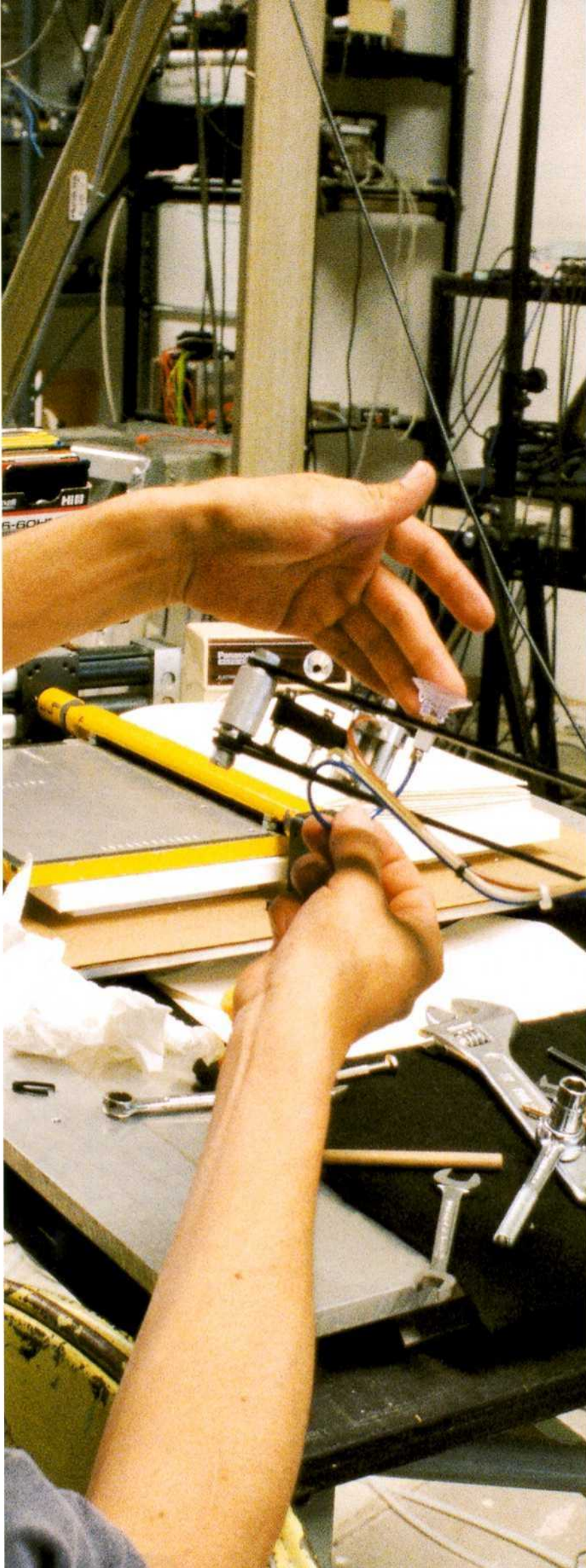
The tables further suggest ways to question the contradictions of architectural oscillation, appearance/function and hiding/revealing, to consider site and materials as non-pictorial. Woody Vasulka has created machines obviously open to many other readings. So, why not read steel and electronic texts a bit more obscurely and appropriate them as exploratory spatial devices in order to grapple with questions of power, presence, thought, mapping, space, and occupation as they are more and more confused by digital control?

ここで単純に、両性具有的建築や、サブヴァイヴアル・リサーチのそのような自動制御装置のパロディを、わたしが唱道しているなどとは取らないでいただきたい。そうではなく、わたしが《テーブル》の連作を読むのは、これらが建築の開放についてのすぐれた実例であるからだ。わたしは《テーブル》を、語彙、形態、そしてある室内におけるある機械のマテリアルにおいて、あるアーティスト／エンジニアが人生の厄介な哲学的問題に取り組んだ、その取り組みの表現であると見ている。こうした理由からわたしは《テーブル》の連作を、空間に関心をもつデザイナーの読解に対して開かれた、建築的テクストだと考えている。これらは新しいモデルである。あれもしくはこれ、という古いモデルではなく、あれとこれとの両方——両性具有的振動体なのだ。わたしの想像の空間では、これらはデジタル空間と一体化する建築を、および身体と交配するデジタル空間を導く、プロトタイプであり、道具である。

このことは最後に、支配する者、抑圧する者、そして隷属の役割へと他者が従属することによって墮落させられる支配者は、腐食されるというハイデッガーの妄想へと、再度われわれを引き戻す。建てられた環境を中立的なものとしてでなく、敵意と掠奪のあいだで振動するものとして見るよう、そしてアーバン・フィールドを、支配者が腐食されるという妄想の場の一部として見るよう、《テーブル》はわれわれに強いているのだとわたしは考える。何かディストピア的環境に近いものを《テーブル》は呼び出すかもしれないが、これらのなす最も重要な探究は空間的なものであり、建築的コントローラーおよび知覚的媒介者としてこれらは、空間と存在とのあいだにあるフレームのなかに、われわれを位置させるのである。隷属はわれわれの選択である。「あいだ」はわれわれの状態である。

Don't go simple here and read that I'm advocating an architecture of hermaphroditic, servo-mechanical parody like that of Survival Research. No, I'm reading the tables because I think they are an excellent example of architectural openness. I see the tables as the expression of an artist/engineer working out life's prickly philosophical questions in the vocabulary, forms, and materials of a machine in a room. For those reasons I see the tables as an architectural text open to reading by designers concerned with space. They are new models, not of the old either/or but of the BOTH—the hermaphrodite oscillator. In the space of my mind's-eye, they are prototypes and tools leading to an architecture merging with digital space and digital space morphing with bodies.

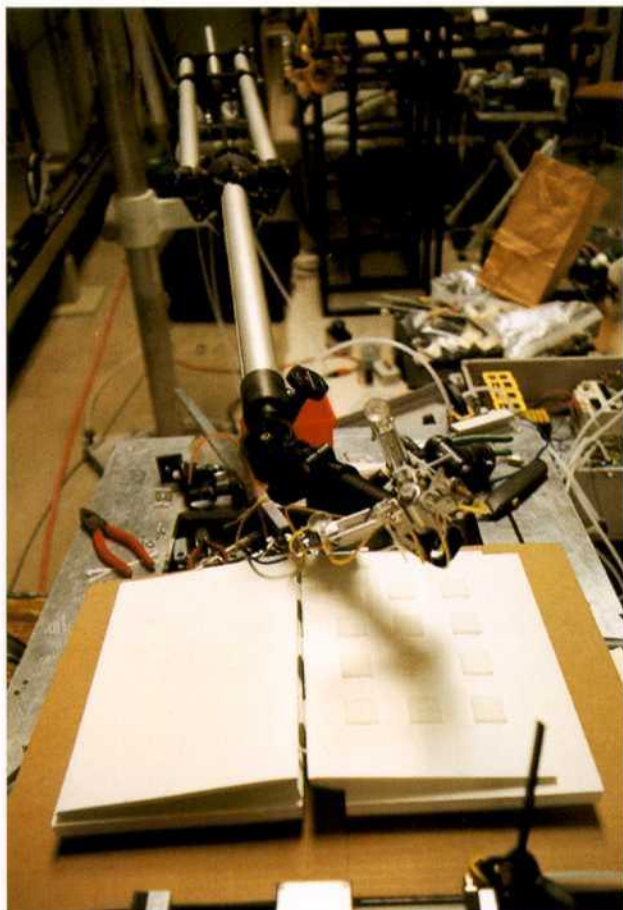
Ultimately, this leads us back to Heidegger's corrosive delusion of those who master, those who repress, and those masters corrupted by the subordination of others into a role of servitude. I think the tables force us to look to the built environment not as neutral but as oscillating between hostile and predatory and to look to the urban field as part of the site of the *master's* corrosive delusion. The tables may conjure something akin to dystopic environments, yet their over-riding exploration is spatial and as architectural controllers and perceptual mediators, they deposit us in a frame *between* space and being. Servitude is our choice. *Betweenness* our state. Ω

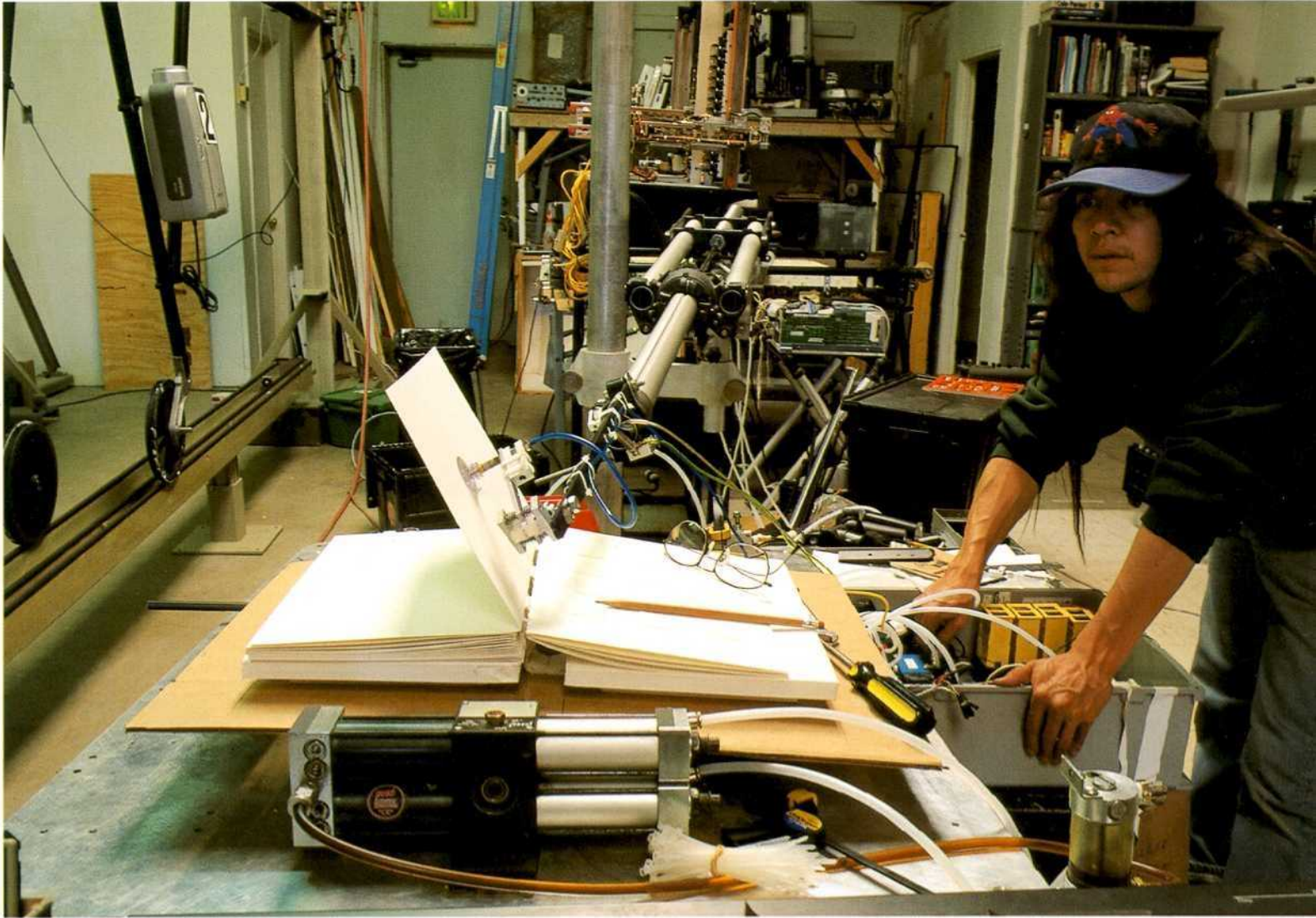


．．．フータモ／ヴァスルカ

こちらは《テーブル2：オートマタ》でしょうか。

いいえ。《テーブル5：スクライブ》と呼ばれています。この作品には二つのテーブルがあります。一方は読解メカニズムで、もう片方は、一方が読んだものを書き留めていくものです。本を読むときの最も基本的な儀式を、これらのテーブルは真似します。つまり、本を開き（ここでは空気力によってなされます）、ゴム製の吸盤状の指でページをめくるのです。それからここにあるアームには、ページ上のどんな情報も読むことができるようカメラが取り付けられています。それから文字の視覚的コードが《テーブル5：スクライブ》に送られ、《テーブル5：スクライブ》はそれを紙に書き留めます。ですから、ここには識字ということがもつ基本的なパラドクスがあるのです。すなわち、読むことと書くこととしての識字は、人類の頭脳の生得的な財産などではなく、むしろコードの通訳である。それはわれわれの頭脳の中に、識字能力が意味を確認する場である大脳皮質の中に、その人間的要素の中にある。けれども、このテーブルの上では読む機能と書く機能とを、明快な、ほとんど教訓的なやり方で分離することが可能です。また、読む手続きと書く手続きとのあいだには意味という大きな空間があり、この空間にわれわれは、新しい一単語を挿入することも、インターネットをまるごと挿入することもできるのです。この大きな空洞にはわれわれ自身を入れてしまうこともできます。→p96





Roderick Peyketewa demonstrating a *Scribe* prototype.

ロドリック・ペキテワによる〈テーブル5：スクライブ〉のプロトタイプ
のデモ。



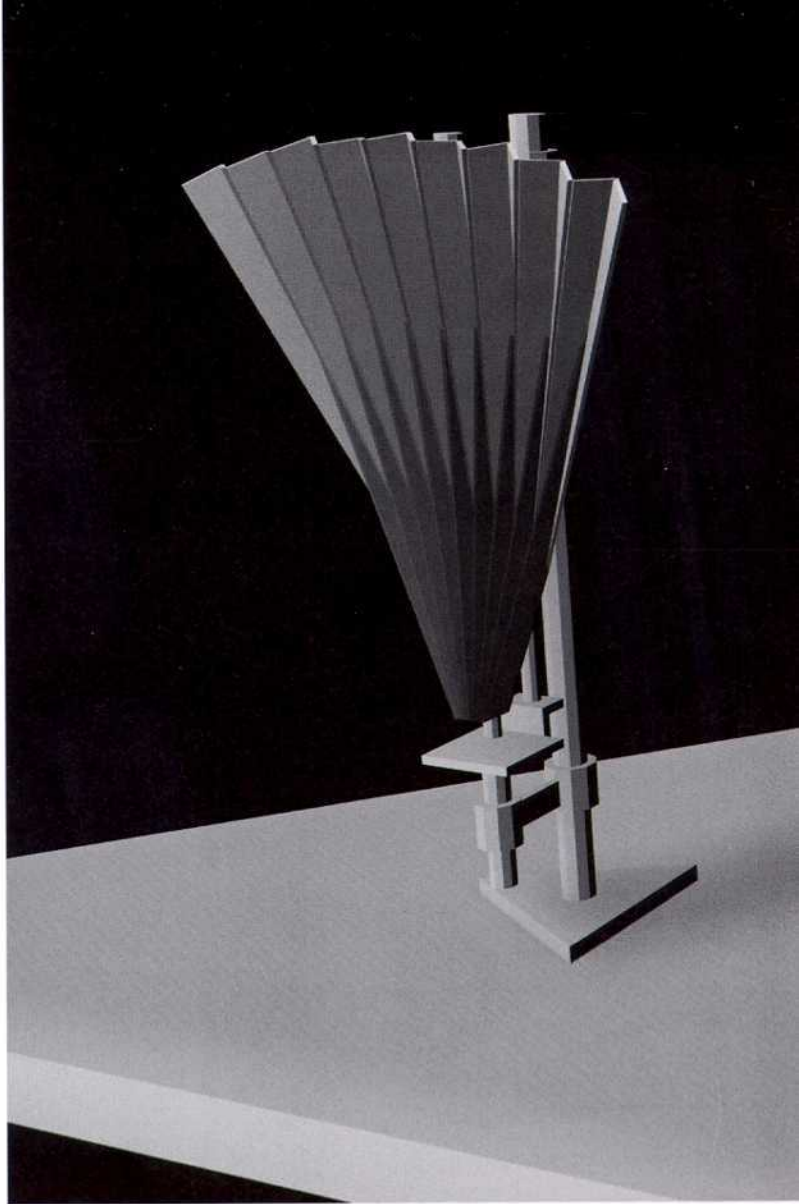
Is this Table 2?

No. This is called *Table 5: Scribe*. There are two tables in this work: one is a reading mechanism and the other writes down what the first reads. These tables emulate the most basic rituals of reading a book: opening the book (accomplished pneumatically here), then leafing through it by means of rubber, suction cup-like fingers. Then on this arm here, a camera is positioned to read whatever information there is on the page. The visual code of the letters is then sent to the *Scribe*, which writes it on a piece of paper. So here is the basic paradox of literacy: literacy as reading and writing is not an inherent property of the human mind, rather it is the interpretation of a code. It is in our minds, in the cortex where literacy assumes its meaning, its human factor. Here on these tables, however, we can separate the reading function from the writing function in a demonstrative, almost didactic fashion. There also is a large space of meaning in *between* the read/write procedure, a space where we can insert a single new word or the whole Internet. We can impose ourselves into this large cavity. → 97



テーブル6 ザ・ メイドゥン

TABLE 6 The Maiden

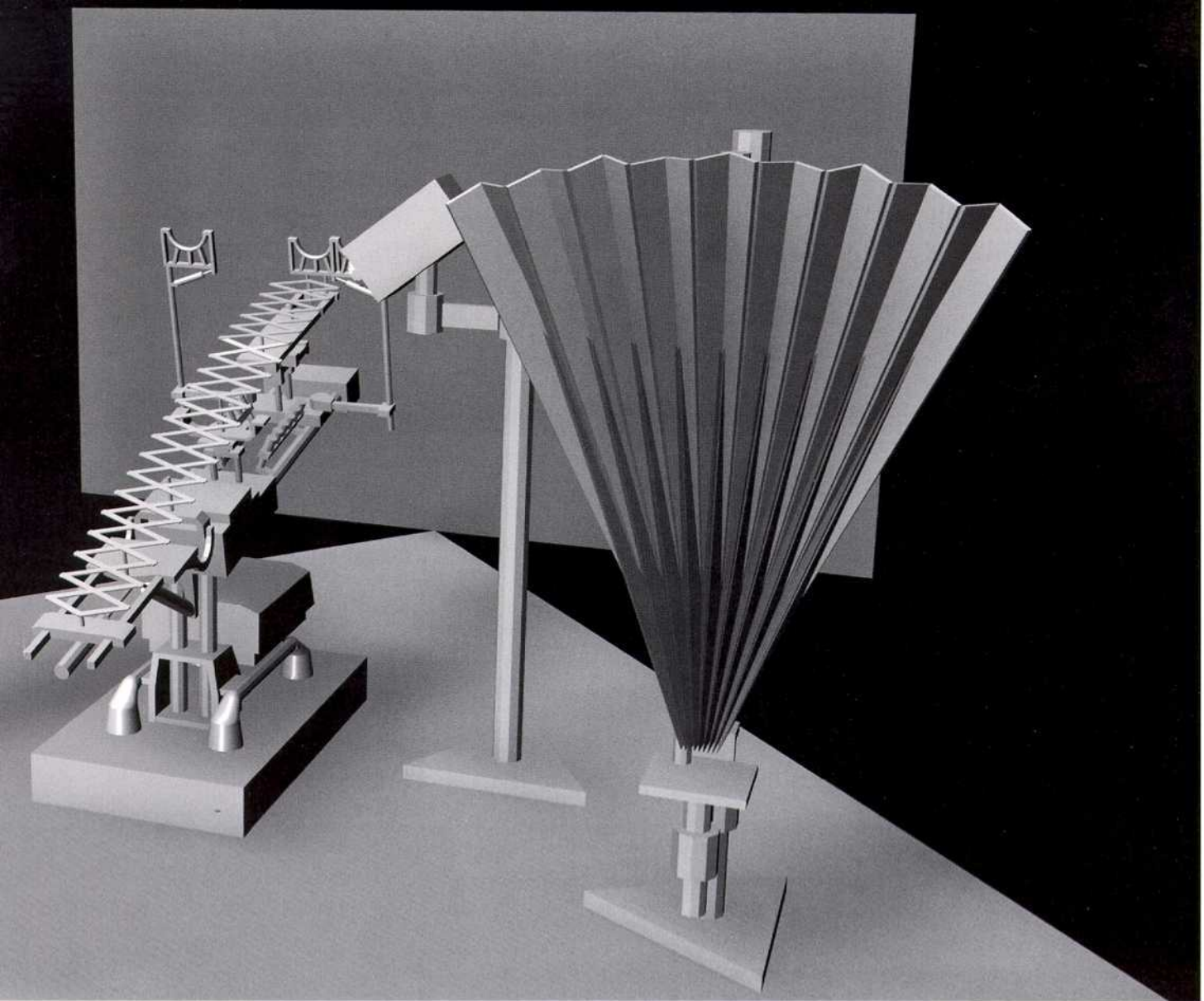


...マザー

《テーブル6：ザ・メイドゥン》は、インスタレーションの中で最も物質的なものである。なぜなら、その電子的、空気力学的、機械的な構成要素は、生体描写構造の周囲に、動物解剖の近くに、優雅に集合しているものだから。《テーブル6：ザ・メイドゥン》はまた、他のテーブルよりももっと動作が身振りのである。なぜなら、空気力学動力によるピストンが、明確に分かれたパーツを鑑賞者の動きに応じ、ごくふつうのリズムでなめらかに動かすのだから。これは鑑賞者の接近スピードに対応するので、センサーの範囲内に駆け込んできた鑑賞者に対しては突然に「目覚め」るのだが、注意深い観察者に対してはもっとゆっくりと起き出してくる。空気力学による活性化装置のほかに、《テーブル6：ザ・メイドゥン》のセンサーはオーディオ・トラックも始動させる。このトラックは始動すると、メロディ・サムナー・カーナハンによって書かれレーザーディスクに記録された、敵意に満ちた出会いを詳述した文章を読み上げる。センサーはまた、巨大な紙製のファンに似たスクリーンにイメージを送るよう、プロジェクターに指示する。これを書いている時点ではイメージはまだ決定されていない。《テーブ

ル6：ザ・メイドゥン》は、超音波センサー（およびそれに対応するソフトウェアの指示）を使いインタラクティブに動くことによって、空間内での観客の物理的運動量に対し、生き物のように反応するのだ。

聴覚的、視覚的、機械的要素の複雑な統合を目標にヴァスルカ・チームの作り上げた《テーブル6：ザ・メイドゥン》は、「戦争の目撃者」としての女性——もはや安全な距離を置いて結果を待っているのではなく、むしろ、人間の攻撃性という興奮と悲劇に参加しようとしている存在——を人格化するものとなっている。ますます人口を増している地球上においての人間の攻撃性の処理という倫理的な問題を、このサイバネティックな「実体」は提起しているのだが、この「実体」の創造と探究の戦略は、レトリカルだったり抑制的だったりするパラメーターへの依拠にではなく、鑑賞者とともに動き鑑賞者とインタラクトするということにある。《テーブル6：ザ・メイドゥン》によってヴァスルカは、暴力についての文化的前提を、ハイブリッドな電子ネットワークとのインタラクションという概念へと、置き換えようと試みている。→p102



■ ■ ■ MATHER

Table 6: The Maiden is the most embodied of the installations, since the electronic, pneumatic, and mechanical components elegantly converge atop a biomorphic structure, akin to animal anatomy. *The Maiden* also operates more gesturally than do the other tables, since pneumatically-powered pistons move distinct parts with fluid motions and familiar rhythms in response to viewers. Reacting to the speed of a viewer's approach, it "wakes up" abruptly for viewers who rush into range of its sensors, but it stirs more slowly for cautious observers. Along with activating pneumatic devices, *Table 6's* sensors trigger an audio track that speaks a work of fiction detailing a hostile encounter, written by Sumner Carnahan and recorded onto laser disk. The sensors also instruct projectors to send images to screens that resemble gigantic paper fans. As of this writing, the images have not been determined. *The Maiden* responds in a creaturely way to the audience's physical momentum through space by using

ultrasonic sensors (and corresponding software instructions) to behave interactively.

Fashioned by the Vasulka team according to a complex integration of audio, visual, and mechanical elements, *The Maiden* has come to personify a feminine "witness to war"—no longer awaiting an outcome at a safe distance but, rather, participating in the exhilaration and tragedy of human aggression. An ethical question of managing human aggression on an increasingly populous planet is posed by this cybernetic "entity," which finds creative and exploratory strategies for behaving and interacting with viewers, rather than relying on rhetorical and restrictive parameters. With *Table 6*, Vasulka attempts to transpose cultural assumptions about violence into concepts of interaction with hybrid electronic networks.

→ 103

作動：ヴァルヴ部品の動きにより、彼女は、サイズと重量の変化に応じて、くぼみを埋めることができる。ガスの充填された安定装置によって、むら気に対する準不変的な対応が促進され、動作が進行される。定常的なプライミング、極度に濃密な円錐形の頂点、光をとらえる事実^に刻まれた高くまっすぐな鼻をもって、彼女は、衰微することを消去し底をつくことを防ぐため、非=ゼロのクッションを活用する。ヒレはあとで取り除かれ、納体堂に収められるかもしれない。今後彼女の魅力は、残酷さと偉大なる厳格なラインとに基づくものとなるだろう。

おとめ ザ・メイドウン

サムナー・カーナハン

コイル・スプリングとアブソーバーが、彼女のフレームと腕のあいだに付いている。スプリングがヒステリックな効果を和らげ、アブソーバーがスプリングの動きを弱めている——コントロール能力を高めるために、操縦用の握りこぶしとコントロール・アームのあいだのボール・ジョイントが彼女の重量を支え、ぐらつきを抑える。反りかえりが不具合であるために、しばしば、片側が過剰に摩滅する。具合の良くない反りは、標準的に支給されている工具を用いることで固めることができる。彼女の基本的ハーフシャフトと一定速度の受容機をとおり、トルクが背面へと分布されている。抑制的な湾曲が、光陰矢のごとしという感じで振動する巨大なチューブを横断しているの^で、彼女の世界貿易センターの量的特色をここで確立することは無理だろう。変則的な湾曲は、物理的な不確定性に基^づいて判断されねばならない。無関心の雲を統合するデザインは何であれ、ある背面のアーチの形態と同様に、既存の限界を克服し、彼女が作り笑いを^{して}疾病を凍りつかせることを可能とするだろう。

エラー処理：この新しい構造により、高圧スロットルの皮膜は、浸透する液体をすべて適切な場に首尾よく含むことができる。しかしながら、流体の流れの乱れが進行すれば、垂直に上昇する流れによって通常押し流されているはずのものが固体として固まり、分類装置をとおって燃料トレイに戻ってきて、彼女のカップは破裂してしまう。芯に一滴の水が浸み込めば、鉛筆工場は消えてしまう。このときには、グラスを、グリ

The Maiden

Sumner Carnahan

OPERATIONS: the attached valve implement allows her to fill hollows in response to changes in size and body-weight. Gas-charged stabilizers offer an advance in performance by encouraging quasi-consistent reactions to mood irregularities. With steady-state priming, an extra-dense cone apex, a long straight nose carved in facts that catch

the light, she makes use of non-zero cushioning to eliminate fade and prevent bottoming. The fins may later be removed and placed in a vault; her attraction henceforth based on cruelty and grand austere lines.

Coil springs and absorbers are positioned between her frame and her arms. Springs relieve the hysteretic effects and absorbers dampen the springs—for increased control capacities. Ball joints placed between the steering knuckles and the control arms support her weight, restricting wobble. Incorrect camber results, at times, in excessive wear on one side. Negative camber can be hardened using the standard-supply hardening tool. Torque is distributed to the rear through her elemental half-shafts and constant velocity receivers. Since the inhibition curve cross-sections huge concussing tempus-fugit tubes, it will not be feasible to establish the quantitative character of her world trade centers at this time. Anomalous curves must be judged on the basis of physical uncertainties. Any design that incorporates clouds of indifference, as well as some form of rear arch, will overcome existing limitations, allowing her to smirk and refrigerate disease.

ERROR HANDLING: With this new construction, high-pressure throttle membranes successfully contain all poaching fluids in place. However, if turbulence is advanced, a rupture in

her cups results when the scored solids normally carried away by the vertically-rising stream are returned to the fuel tray through a classifier arrangement. With a drop in core permeability, pencil factories are eliminated. It is permissible then to add in additional glass, grease, gears, and wind. When her middle begins to bulge, inaugurate the tripod-widow selenium wisdom clip. Saturation can then be abruptly limited, in accord with the manner in which her saturation curves were originally drawn. From a practical standpoint, unwilling states of being, with ambiguous emotion, result as a break-over from the funicular to the pendular. It would be a relatively simple matter to inhibit the pendular if her fluid reservoir boundaries were known. As is, the clicker device, attached by isomorphic shafts to the steering knuckles at their edges, sheds light on disappearing shipments, making sure she goes no farther than too far.

During the early wetting phase, events occur as afterimages of precise intentions. Absolute thickness is determined by blind geometry. The horizontal return-tubular - HRT as represented in the diagrams—is one of the oldest fin-type tubes used in her configuration. Its performance can be improved with the addition of small-diameter rack compressors and habitual-pattern diffuser attachments, which offer the broadest application for ongoing stability (currently offering thirty-five levels of undo). Since recovery is always accompanied by an expenditure, permissible loss should be charted ahead of time.

HISTORY: At the center of her configuration, we find a crude rendition of creative thought. A device reads the terrain following the operating principles of closed-system dynamics. Utilizing a physicality plotted as a solid in dimensionless form, she

ースを、ギアを、風を、追加してもさしつかえあるまい。彼女のお腹が出っ張ってくると、知恵ある未亡人であるセレンウム製三脚クリップが任に就く。すると飽和は、最初に描かれていた彼女の飽和曲線に応じて、突然制限される。実際の見地からすると、感情があいまいである望ましからざる存在状態は、ケーブルから振り子への移行として終わる。彼女の液体の貯えの限界がわかっているならば、振り子を抑止するのは比較的単純なことだ。それはクリッカー装置によるもので、両端にある操縦用ナックルにそれぞれ同形のシャフトが付けられており、消滅していく積み荷に光があてられ、彼女が行きすぎているかどうかを確認されるのだ。

湿りはじめたばかりの時点では、出来事は明確な意図の残像として生じる。盲目の幾何学によって絶対的な厚みが決定される。水平にわたされた往復管 (horizontal return-tubular) ——図にはHRTと示されている——は、彼女の構造内に用いられている最も古いヒレ状チューブの一つだ。現今の安定度 (いまのところアンドゥーは35レベル) を最も広範に要求する、直径の小さなラック・コンプレッサーと、習慣的パターンのディフューザーとを追加し取り付けることによって、その動きは改善できる。回復には常に消費がともなうので、許容程度のロスを先立って見積もっておくべきである。

歴史: 彼女の構造の中心部には、創造的思考がむきだして表現されている。ある装置は、閉鎖的システムのダイナミクスの作動原理に従う環境として解されるのである。彼女に対して誰かが君はただの女の子だと言ってしまうたりしていないかぎり、彼女は、大きさをもたない固体として構想されたある物理性を使用して、快楽の源を自分の境界のエッジで考案する。最初すべては暗く、流動的で、空気力学的で、動いており、プライバシーの倫理のなかで、ある形而上学的な流れを促進している。

彼女のドラマは進行のあいだ、それ自体に対してのみ語り、それ固有の自閉症的情報システムをマッピングしている。達観して機敏なメカニズムに身を隠し、感覚的なティーカップを無限に反復しながら、彼女はじきに自分自身の運命を導くようになる。彼女が医学的なさまざまな肉体ユニフ

contrives a source of pleasure at the edges of her boundaries, providing someone hasn't told her she is only a girl. Everything at first is dark, fluid, pneumatic, in motion, facilitating a metaphysical flood in an ethics of privacy.

As her drama progresses, it relates only to itself, mapping its own indigenous autistic information system. Ensnared in a philosophically astute mechanism, with sensuous teacups infinitely repeated, she soon is able to guide her own doom. Cognizant instruments firmly in operation provide a calendar of her sex life, as she navigates various medical flesh uniforms. Information distributed widely to individual receivers accumulates as volume, pooling into assumptions about what is personal to her. Each image-making apparatus presupposes its own image contains the most significant information. She locates herself as the center of the configuration, rushing forward or holding back to engage the incongruous and to permit multiple occurrences of the ultimate driver.

DEPLOYMENT: She must maintain a lubrication schedule, periodically check that the flip/flop gate in her discharge spout is free, make certain that the seals on her roller journals ride firmly in their saddles, keep accurate records of the tons she has pulverized. If capacity drops, you will need to manually readjust the clearance between her rings and her rollers. At such time, it may be desirable to improve her image with lacquer or lamination. If necessary, the factor placing a limit on surface interface can be kluged as a source of exit contemplation.

Her acute rhetorical telos system continually targets the cardinal points, emphasizing a notable decrease in verbal acumen as humanity sinks to its lofty plateau. Her framing mechanism closes in on a vast proscenium that lets in the last American. Her normal shutdown sequence reverses the start-up sequence: a container de-hallucinating barriers in conversa-

フォームを通過するにつれ、揺らぐことなく作動している認識機構が、彼女の性生活のカレンダーを提供していく。受容者個々に対して広く分配されている情報は大量になり、彼女にとってパーソナルなものとは何かということ、推測することを余儀なくさせる。イメージ作成装置はどれも、最も重要な情報をもっているのはそれ自身のイメージだということを前提としている。彼女は自分を構造の中心に置いており、前方へと突進するか、もしくは矛盾するものに従事するために、および操縦者が最終的に多数生じてくれるように、立ち止まっているのである。

展開: 彼女は注油スケジュールを保ち、排出口のフリップ／フロップ・ゲートが開いているかを定期的にチェックし、ローラー・ジャーナルのシールがサドルにきちんと乗っているかを確認、自分の砕いたトン数を正確に記録しなければならない。能力が落ちたなら、彼女のリングとローラーとのあいだの隙間を手作業で再調整する必要があるだろう。そうした場合には、ラッカーもしくはラミネーションで彼女のイメージを改善することが望ましい。必要とあれば、表面のインターフェイスを限定しているファクターは、排出を意図したソースとしてクラッジ化することができる。

彼女の究極の先鋭的なレトリック的目標は、方位点を連続的に指し示す。そのそびえ立つ高台に人間は倒れ込み、言語的明敏さの顕著な低下が強調される。彼女のフレーミング・メカニズムが包囲するのは、最後のアメリカ人を招き入れる広大な舞台である。彼女の通常のシャットダウン・シーケンスは、スタートアップ・シーケンスを転倒させたものである。時間的領域と対話するなかで、障壁を脱=幻覚化する容器なのだ。

その後いくつも断絶が続くのだが、それぞれの断絶のあいだでは、すべてのディスプレイが完全に消去されたことを保証するべく、タイムラグが適用されねばならない。実験的な操作によって正確なベッドの厚みを、根本的な作動パターンに順応するものを決定すること。彼女の最終モーメントにおいては、歴史の全体性と交換に、一つの新しい言葉が獲得される。しかしながら、そのとき彼女の身振りは大きくなりすぎているか遅くなりすぎているかであり、その結果、さらさらした長い雪柱が崩れていくことになるだろう。

もう一つ：緊急のシャットダウンにそなえて、つねにマージンを残しておくこと。緊急シャットダウンに失敗した場合、カーボン・センサーの縫い込まれた濃縮爆薬の液嚢が、彼女の再生されたヒシから噴出し、くどくどしい結果を大々的にもたらすだろう。型も恐れもなく、老化を外見に表わすことも一切なく、みずからがとらわれているダブルバインドに対する彼女の盲目性は、荒涼たる高みで生涯ただ一度訪れる共感の洞窟よりも、さらに厳しく深刻な、破壊使節へと転移する。治療不可能な毒素が彼女の冷たい美貌に取って代わり、その裏で彼女は、清らかにも切断をもてあそぶ。

みずからに対し過剰に負わされた、男たちのファンタジーを内破させようと、処女は腐臭をまとい、チューブの向こうの端から逃れ出る。精子から虫へ1時間、けもの生皮で地下室はいっぱい、脱穀場へと降り注ぐ血の雨、彼女は原子核を花開かせる。ここで処女はチップを換金、みずからを産める炭素同素体を糾弾。不埒でくたびれた看守に屈伏。凍結した大地にからざおで打たれるにまかす。そのあいだ、彼女の柔らかい肌に残されたリボンを、発癌性物質の指が巻き取っていく。

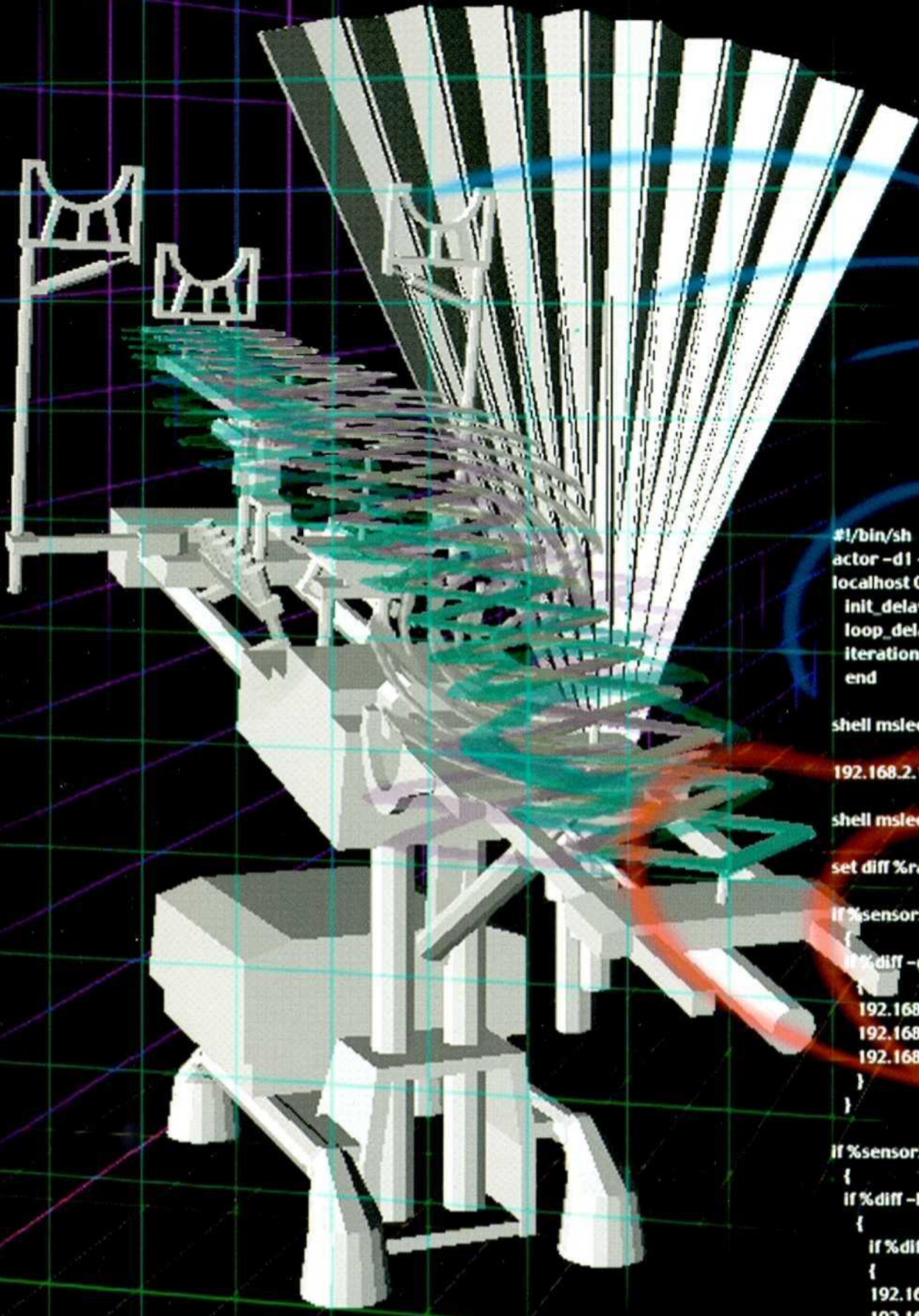
tion with fields of time. Between successive disconnects, a lag must be employed to insure complete clearing of all displays. Determine by experimental operation the correct bed thickness, one that conforms to primordial patterns of operation. In her final moments, one new word can be gained in exchange for the entirety of history. However, her gestures will then become too large or too slow, with the resulting collapse of long, loose columns of snow.

ONE MORE THING: Always reserve a margin for emergency shutdown. In the event that emergency shutdown fails, sacs of condensed explosives, with carbon sensors sewn in, will erupt from her reconstituted fins for a massive triggering of prolix outcomes. Without stripes or fears, with no visible signs of aging, her blindness to the double-bind she's in metastasizes into a mission of destruction more bitter and sincere than caves of empathy visited once in a lifetime at an elevated, skeletal location. Inoperable venom replaces her impassive beauty, while her latent states make a virtue of toying with dismemberment.

To implode super-loaded male fantasies, the maiden-in-flight emerges from the other end of the tube dressed in the stink of decay. From sperm to worm inside an hour, her cellar fills with animal pelts, blood rains down on the threshing floor, and her flower bursts its atomic core. Here, the maiden cashes in her chips: she condemns the carbonaceous allotropes she has engendered; she gives in to her jaded, uncomely jailer; she allows the frozen ground to flail her, as fingers of carcinogens strip off in ribbons what remains of her soft skin. Ω







```

#!/bin/sh
actor -d1 -n picdd_sensor2 -h 192.168.2.10
localhost 0 immediate
init_delay 0
loop_delay 0
iterations 0
end

shell msleep 200

192.168.2.10 9700 : ping 01

shell msleep 120

set diff %rail01_midi-%sensor2_midi

if %sensor2_midi -lt 80
{
  if %diff -ge 15
  {
    192.168.2.10 9700 :vel 131 200000
    192.168.2.10 9700 :vel 01 400000
    192.168.2.10 9700 :vmode 131 for
  }
}

if %sensor2_midi -lt 80
{
  if %diff -lt 15
  {
    if %diff -ge 7
    {
      192.168.2.10 9700 :vel 131 100000
      192.168.2.10 9700 :vel 01 200000
      192.168.2.10 9700 :vmode 131 for
    }
  }
}

if %sensor2_midi -lt 80
{

```


Maiden Voyage

Woody Vasulka

Ronald Christ

The Maiden was conceived without a **mother**. She knows her **gender** by signals from her own **body**, but up until this moment, when in flight, the **Brotherhood** has taken long and loving care in **grooming** her for this Maiden Voyage.

The Brotherhood's intent is to deliver the most lethal cargo to the very doorsteps of the carefully chosen enemy. The Maiden is a perfect choice for this mission. Raised in **isolation and solitude**, she does not yet grasp the magnitude of her mission. In flight now, she is overwhelmed by the concerns of her **performance**, and perhaps she is blinded by short but intense flashes of **patriotic pride**. After all, she was made exclusively in the U.S.A.

In flight now, there is **no home** for her to return to. Hers is a **one-way, kamikaze**-style mission. In case she **fails**, the only action for her to take is self-destruction. After all, "she is only a girl."

Athena is also protector of cities, the units of national entity in ancient Greece.

"The main trouble with cyborgs, of course, is that they are the illegitimate offspring of militarism and patriarchal capitalism, not to mention state socialism." Haraway's "Cyborg Manifesto" concludes: "I would rather be a cyborg than a goddess."

Activated by players activating Actors, she is an actress. Madame Falconetti of the Madame Recamier swoon, she lurches, she invites, lying. We push her buttons. She writhes our pleasure. Pneuma you may call her too. This girl sucks air: she's breath, mind, spirit—unholy spirit. Backstroking, maybe, this girl's going places.

Athena, whose name may mean "without mother's milk," was also born out of her father's head, after Zeus swallowed her pregnant mother. Her extraordinary cerebral origin, as well as her close association with her male sibling Apollo, justify the domination of masculine traits in feminine Athena. Her epithet Pallas, originating in *παλλακην* or maiden, may also derive from "earth-shaker" or "lance-brandisher." She is the goddess of counsel, of the arts of war in general—even of martial music. She invented the flute.

No bride, she has her grooms. No mistress, she has her servants, her currycombing consorts. They polish her, they insufflate her motion, her baptism that will, indeed, be of fire—if not worse.

"A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction. . . . Basically machines were not self-moving, self-designing, autonomous. They could not achieve man's dream, only mock it. They were not man, an author to himself, but only a caricature of that masculinist reproductive dream. To think they were otherwise was paranoid. Now we are not so sure. . . . In relation to objects like biotic components, one must think not in terms of essential properties, but in terms of design, boundary constraints, rates of flows, systems logics, costs of lowering constraints." Donna Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women*.

In philology, a "hybrid" is a composite word, whose elements derive from different languages. The word "hybrid" itself derives from Latin *hybrida*, referring to the offspring of a wild boar and a tame sow. Among people, the term labelled the offspring of a Roman by a foreign woman or a freeman by a slave. Ultimately, the term derives from Greek *hubris*, designating violation, excessive pride. The Maiden is all these: a bastard figure violated, cutting across class, society, nation in a combination of high-tech base motivation and low-tech overweening ambition for a tragic soaring. A cross-breed, half-caste, mestiza, mongrel, half-breed, métisse, incrociata, Mischling—her label is no longer pejorative: she's a hybrid, a modern, one of us. As Muntadas says: "Taking 'hybrid' as metaphor and reality, we find that we are living in a hybrid society where everything that surrounds us is a composition 'from heterogeneous sources.'"

Unlike her Maiden forebear she lacks the Maiden's Chamber: this parthenos, non-parthenogenic, has no Parthenon. Virgin, is she a virgin?

No Nike then. Always wingless, Athena Nike comes with Victory in her hand, the small figure she dispenses. Who palms this maiden?

Not her sex. She is feminine, not female. As Naomi Woolf writes in *The Beauty Myth*: "The machine is at the door. Is she the future?"

Kami, god + *kaze*, wind suggests the Maiden's nature, her fans and wings. Lest we forget: her goddess-state is not independent, her nature has been nurtured by ancient intention, extending from China and Pharonic Egypt to Hero of Alexandria, who put miraculous mechanical figures on wooden rails, and including the history of Islam, where "The urge to put invention in the service of the miracle survived down . . . to the eighteenth century," says Siegfried Giedion, writing of automata in *Mechanization Takes Command*. To her history, we must add Dr. Camus, Dr. Copelius, Dr. Frankenstein. (Even Dr. Kervorkian.) Over this long course, says Giedion, "What has changed is the orientation, from the miraculous to the utilitarian." A different change becomes apparent once we recognize a contemporary truth by inverting and extending Giedion's title with Haraway's C³I formula: Command-control-communication intelligence has taken Mechanization.

Haraway again: "The 'West' and its highest product—the one who is not animal, barbarian, or woman; man, that is, the author of a cosmos called history."

メイドゥン
処女航海

ウッディ・ヴァスルカ

ロナルド・クライスト

その処女は^{メイドゥン}母なしに懐胎された。彼女は自分の**ジェンダー**を、自分の**身体**上の信号から知ってはいるが、いま飛び立とうとしているこの瞬間まで、^{ブラザーフッド}**兄弟たち**が長いこと愛情をこめて、彼女をこの処女航海に向け**育て上げてきた**のであった。

《ザ・ブラザーフッド》の目的は、最も殺人的な荷を、慎重に選び出された敵のまさに戸口に届けることである。《テーブル6：ザ・メイドゥン》は、この任務にうってつけの選択である。**隔離され孤独のうちに**育てられた彼女は、自分の任務の重大性をまだ把握していない。飛び立ったいま、彼女は自分の**活動**に向けられている関心に圧倒されて、短くも強烈な**愛国的自尊心**の閃光に、おそらく眼が眩んでいることだろう。結局のところ彼女は、アメリカ合衆国のためだけに作られたのだった。

飛び立ったいま、彼女にはもはや帰る**家はない**。これは片道の、**カミカゼ・スタイル**の任務なのだ。**失敗**した場合、彼女に取ることのできる行動は自己破壊だけである。結局のところ、彼女はただの女の子なのだ。

アテナはまた、都市を、古代ギリシアの国家統一単位を保護する者でもある。

「サイボーグにまつわる主要な問題とは、もちろん、それらが軍事主義と家父長的資本主義とのあいだの私生児だということである。国家社会主義については言うまでもない」。ハラウェイの『サイボーグ・マニフェスト』は結論する。「わたしは、女神であるよりはサイボーグでありたい」。

花嫁はいない。彼女には花婿たちがいる。女主人はいない。彼女

には召使たちが、金ぐしで手入れしてくれる配偶者たちがいる。

彼らは彼女を磨き上げ、動きを吹きこみ、洗礼をほどこすのだが、

それは最悪でもまさに火の洗礼となるだろう。

「サイボーグとは、サイバネティックな有機体、機械と有機体とのハイブリッドであり、虚構の産物であると同時に社会的現実の産物である。(……) 基本的に機械は、自動的、自己計画的、自律的なものではなかった。男の夢を達成することではなく、ただそれを真似ることしかできなかった。機械はその男、その作者自身ではなく、その男性的再生産の夢のカリカチュアでしかなかった。それ以外のものとして考えるのは偏執狂的なことだった。いまではわれわれはそれほど確信をもてない。(……) 生命体の構成要素といった物体に関しては、本質的特性の面からでなく、設計、拘束限界、流動性の割合、システムの論理、拘束を引き下げるための代価といった面から考えられなければならない」——ダナ・ハラウェイ「類人猿、サイボーグ女」。

歴史言語学的には「ハイブリッド」は合成語であり、その諸要素はさまざまな言語から取られている。「ハイブリッド」という語自体は、イノシシと飼育されている雌ブタとの子を指すラテン語のハイブリーダから来ている。人間に関しては、この語はローマ人と外国人女性とのあいだの子、あるいは自由人男性と奴隷との子を意味していた。最終的にはこの語は、意図的な暴力、過剰な自尊心を指すギリシア語のヒュープリスから来ている。(テーブル6：ザ・メイドゥン)はこうしたものすべてだ。ハイテク基盤の動機とローテクの傲慢な野心とが悲劇的な飛行のために結合し、階級、社会、民族を横断していく、蹂躪された混血児の姿、混血、ハーフ、異種交配、あいのこ、雑種——彼女に貼られたレッテルはもはや侮蔑的なものではない。彼女はハイブリッド、モダン、われわれのうちの一人なのだ。アントニオ・ムンターダスは言う。「ハイブリッド」をメタファーおよび現実としてとらえると、われわれがハイブリッド社会に住んでいるということがわかる。この社会でわれわれを取り巻いているものはすべて、「種々雑多な源」からの構成物なのだ。

彼女は処女という名付け親と違って、処女室＝膣がない。処女生殖を行なわないこの処女には、パルテノンがない。処女、彼女はヴァージンだろうか？

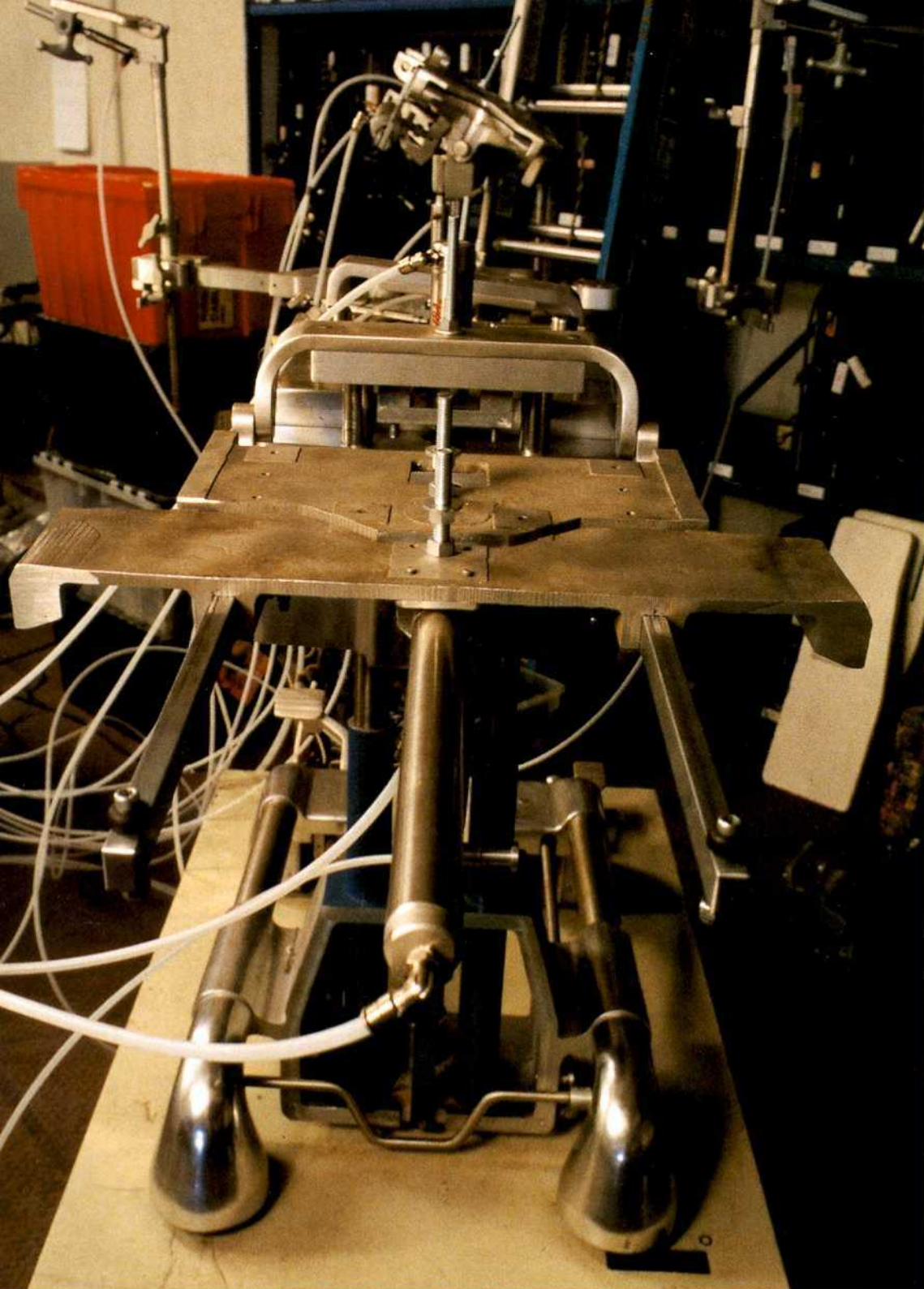
そのときニケはいない。いつも翼などないアテナイのニケは、彼女の配る小さな像を、勝利を手にかけて来る。誰がこの処女を手中にするのか？

性別の問題ではない。彼女は女性的なのであって、女性なのではない。「戸口に機械がいる。彼女は未来だろうか？」と、オオミ・ウルフも『美の神話』で書いているように、

ふたたびハラウェイを引こう。「西洋」とは、そしてその最も高度な産物とは、動物的でなく野蛮でないもの、すなわち女ではないものである。それは男、すなわち、歴史と呼ばれる宇宙の作者」。

「神」+「風」というものが、(テーブル6：ザ・メイドゥン)の性質を、その弱と翼を示唆している。忘れるなかれ。古代的意図によって築かれた、女神としての彼女の地位は、中国からファラオの時代のエジプト、さらには、木製のレールの上に奇跡的な機械を設置したアレクサンドリアの英雄にまで広がり、イスラムの歴史をも巻き込んでいく。そこでは「この奇跡を利用して発明をしようという欲望が(……)18世紀まで生きのびていた」と、自動機械について書いた『機械化の文化史』のなかで、ジークフリード・ギーティオンは言っている。彼女の歴史に、われわれはカミュ博士を、コペリウス博士を、フランケンシュタイン博士を(それからカーヴォーキアン博士のことも)付け加えねばならない。この長い道程についてギーティオンは言う。「変化したのはその方向である。奇跡的なものから実用的なものへと」。ギーティオンのタイトルをハラウェイのC31フォーミュラを用いて転倒し拡張することで、ひとたび現代の真実を認識したならば、また別の変化が明らかとなる。すなわち、「コマンド・コントロール・コミュニケーション・インテリジェンスが、機械化を行なう」。

アテナの名は、「母の乳を与えられていない」という意味であるかもしれないのだが、彼女もまた父の頭から、懐胎中の母親を飲み込んだゼウスの頭から生まれたのだった。彼女の極度に知的な誕生起源は、その男兄弟のアポロとの親しい関係とともに、女性であるアテナの中で男性的な性向が支配的であることを正当化している。パラスという彼女の別名は、処女を意味するパラークから来ているが、「地を揺する者」あるいは「槍を振りまわす者」からも生じたのかもしれない。彼女は知識の、一般的な戦術の女神であり、軍楽の女神でさえある。彼女は横笛を発明した。



．．．フータモ／ヴァスルカ

それから、こちらは何でしょうか。

これをわたしは《テーブル6：ザ・メイドゥン》と呼んでいます。《ザ・ブラザーフッド》の各作品の中で、最も物体志向的なものです。ここでのわたしは、自分の基本法を破ったことになるかもしれませんが、わたしのインスタレーションの中の物質は、メディアを骨格的にサポートするだけのものであるはずなんです。つまり、ライトを消せば物質性は消え失せメディアだけが残る、といった意味です。しかしわたしはこの物体を見つけたとき、《ザ・ブラザーフッド》に組み込みたいという気持ちを抑えられなくなりました。そもそもこれはテーブルです。医療用の、手術用の、

診療用のテーブルです。それからわたしは第一次世界大戦についての読解を通じて、《ザ・ブラザーフッド》とのある関連性を見つけました。その読解はワイマール共和国時代の、ドイツ義勇兵団が栄えた頃についてのものです。反動的秩序を維持するという以外に、定義も忠誠心ももたない兵の一団です。戦後のこの時代には、女性をとくに残酷な見方をした一種の文学がありました。これについてわたしはこれ以上言いたくないのですが、このタイトルとテーブルのなかにすべてを組み込んだのです。これはわたしに、生命を与えることについての可能性を示唆していたので、わたしは制御の方法を、手動から圧縮空気によるものへと変更しました。ここでもまたわれわれは、他

And what is this one?

This thing I call *The Maiden*. As part of *The Brotherhood* it is the most object-oriented. I may have broken my cardinal rule here since the objects in my installations are to be merely skeletal supports for media, meaning that when you turn the lights off, the physicality disappears and what remains is the media. But when I found this object I couldn't resist integrating it into *The Brotherhood*. After all, it is a table, a medical, operating, and diagnostic table. And then I found some links to *The Brotherhood* through reading about the First World War, about the Weimar Republic period, when the German Freikorps flourished—that band of soldiers without definition and without loyalties, except for that of maintaining the reactionary order. There was this special kind of literature during that post-war period that looked at women in a particularly brutal way. I don't want to say more about it, but I integrated all this into the title and into the table. It suggested to me certain possibilities of animation, so I have converted its controls from manual to pneumatic. Again, as with other robotics devices, we are driving this table with a code. It's a musical code, MIDI code, developed for the purpose of controlling, composing, and performing on electronic musical instruments. In this case, the pneumatic animation is initiated by Sumner Carnahan's written text. The spoken interpretation of her text into MIDI code decides what gestural language the table assumes. On the other hand, the code is part of our network, and the work is therefore interactive if I so choose. Steina is to "perform" the work at the opening of the exhibit by playing it with the violin.

Among all these works, this one evokes for me Bachelor machines in the Duchamp tradition. Did you think about that?

Yes, I did think about that, but what really happened was that I succumbed to the seduction of the object. And I will have to pay for that! But because of that, I now have a crack at a theatrical work. As banal as it may sound, there is an arrested but persistent ambition in me, to perhaps reform theater. I admit that I am the least qualified for this. Since childhood I have never bonded with theater. I could never take its pretense, I could never suspend my disbelief. Yet my basic dialogue with film is preceded by the Meyerhold/Tairov feud with Stanislavsky. I see this

work as a slice of a two-hour play. I will present seven minutes of it or so. I have a live acoustic input, and I have those opening and closing decorative fans, I have *The Maiden*, and perhaps all together they will provide at least a parody of the theatrical possibilities. It will be a kind of micro-performance. In that case, I can draw attention away from the object and toward the event, because after all, the event, in my nomenclature, is more valid than the object. Paraphrasing an older wisdom: an event generating "now" transcends its context. But all this is sort of a linguistic exercise.

And what about the fans?

Well, this is a fan inspired and built by my friend Susan Hamilton, the wife of Bruce Hamilton, who is working right over there at the computer. The fans are developing into a code-controlled device that is part of *The Maiden*. This fan-device has something to do with Japanese culture, but I don't want to define that. It is an interestingly constructed piece. The material, made in Finland, is three-ply ply wood, bought at a local store. As a material, it is so seductive that we couldn't resist it. And Susan, who is an artist, had made paper objects that were very much in the tradition of foldable structures, so I asked her to make a fan that is a variation on those structures.

You spoke about an "anthropology" of technology. What is that?

I think that it is basically the European obsession with history, the past, which is something that American society is not particularly obsessed by. Even in the intellectual sphere, the academic sphere, I have not met anyone here who deals with the recent history of technology—with the exception of a couple of places driven by the syndrome of collecting rather than by intellectual

のロボットの装置においてと同様、テーブルをコードで作動させています。このコードは音楽的コード、MIDIコードというもので、電子楽器を制御し、それを使って作曲し、演奏するために開発されたものです。この場合、圧縮空気による生命体化を伝授するのは、メロディ・サムナー・カーナハンのテキストです。テキストを読み上げ、MIDIコードへと翻訳されると、どんな身振り言語をテーブルが装うかが決定されます。その一方、コードはわれわれのネットワークの一部でもあり、したがって作品は、わたしがそう選択したならばインタラクティブであるのです。展覧会のオープニングではスタイナがヴァイオリンを弾いて、この作品を「パフォーマンス」することになっています。

これら全部のなかでもこの作品は、わたしに、デュシャンの伝統上にある「独身者」の機械を思い起こさせます。これについてはお考えになりましたか。

ええ、確かに考えましたが、実際に起こったことは、わたしが物体の誘惑に屈したということでした。そして、その落とし前をつけなきゃならない！しかしそれゆえわたしはいま、演劇作品を試しにやっています。陳腐に聞こえるかもしれないけれど、多分、改革演劇に対してわたしには、抑えられた、しかし執拗な野心があるのです。これに自分がほとんど値しないことは認めます。子供の頃から演劇に関わったことなど一度もなかった。ふりをそのまま受け取ることができなかったし、不信任感を棚上げなどできなかった。でも、映画とわたしとの基本的対話の前身は、メイエルホリド／タイロフとスタニスラフスキーとの反目にあるのです。わたしはこの作品を、2時間の演劇の一断面と見ています。全体のうちの7分間かそこらをお見せすることになるでしょう。ライブによる聴覚的インプットと、開閉する装飾的なファンと、《テーブル6：ザ・メイドゥン》がある。そしてこれら全部が合わされば、多分、少なくとも演劇的可能性のパロディくらいにはなるでしょう。一種のマイクロ・パフォーマンスになると思います。そうなればわたしは、注意を物体からそらして出来事のほうへもっていくことができます。そもそもわたしの命名法において出来事とは、物体よりも正当なものなのですからね。古人の智慧をパラフレーズしてみましょう。「いま」生じつつある出来事はその文脈を超えている。だがそれはすべて、ある種の言語上の遊びなのです。

この扇について説明して下さい。

そうですね、このファンは友人のスーザン・ハミルトンの示唆によるものです。ブルース・ハミルトンの妻で、ちょうどあそこのコンピュータで仕事しているところです。このファンは、《テーブル6：ザ・メイドゥン》のパーツであるコード制御された装置へと発展しつつあります。このファン装置は何か日本の文化と関係があるのですが、わたしはそれを定義したくはありません。これは面白い構造の部品です。マテリアルはフィンランド製の3枚合わせの合板で、地元の店

で買いました。マテリアルとしてあまりに誘惑的で、われわれは逆らえなかったのです。そしてアーティストであるスーザンは、折りたたみ構造にとってもよく似た紙製のオブジェを作っていたので、わたしは彼女に、その構造のヴァリエーションであるようなファンを作ってくれるよう頼んだのです。

テクノロジーの「人類学」についてお話しになりましたが、それはどういうものでしょうか。

それは基本的に、歴史や過去に対するヨーロッパ人のこだわりだと思います。アメリカ社会はこうしたことに、とくに執着してはいないのですが、知的な領域、アカデミックな領域においてさえ、テクノロジーの最近の歴史を扱っている人にわたしは会ったことがありません。収集シンドロームに衝き動かされているいくつかの場は別ですが、これも知的な動機に動かされているわけではない。テクノロジーの起源、同定、維持についての真に知的な探索も、そうしたことを探ろうとする衝動も、存在してはいないのです。そしてそれは単に構造的なことではなく、概念的、もしくはおそらく操作的でさえある。伝統的人類学に対しては大きな関心がありますが、この領域は実際には社会学であり、諸民族の政治化された歴史であるのです。そして初期ビデオについて現在書かれつつある文章には、まさにこのことが見て取れます。オーストリアのリンツでの「アルス・エレクトロニカ 1992」のために、スタイナとわたしと一緒に「エレクトロニックアート



reasoning. There is no real intellectual search or impulse to search for the origins and identification or preservation of technology. And I mean not just structurally, but conceptually or perhaps even operationally. There is great interest in traditional anthropology, but the areas are really sociology, politicized histories of tribes. And from the emerging literature on early video, that is just what we see. It was no accident that it took a commission from a European, Peter Weibel, to ask Steina and me to put together the exhibition *Eigenwelt der Apparate-Welt* for *Ars Electronica 1992* in Linz, Austria. This was a collection of early art-video instruments that formulated early video as a medium for the new art form. Steina and I had been very close to video and electronic sound as materials for making art, and we loved paying tribute to the instrument builders, many of them artists who helped open this world to us.

If we think about computers in particular, are you interested in preserving obsolete models?

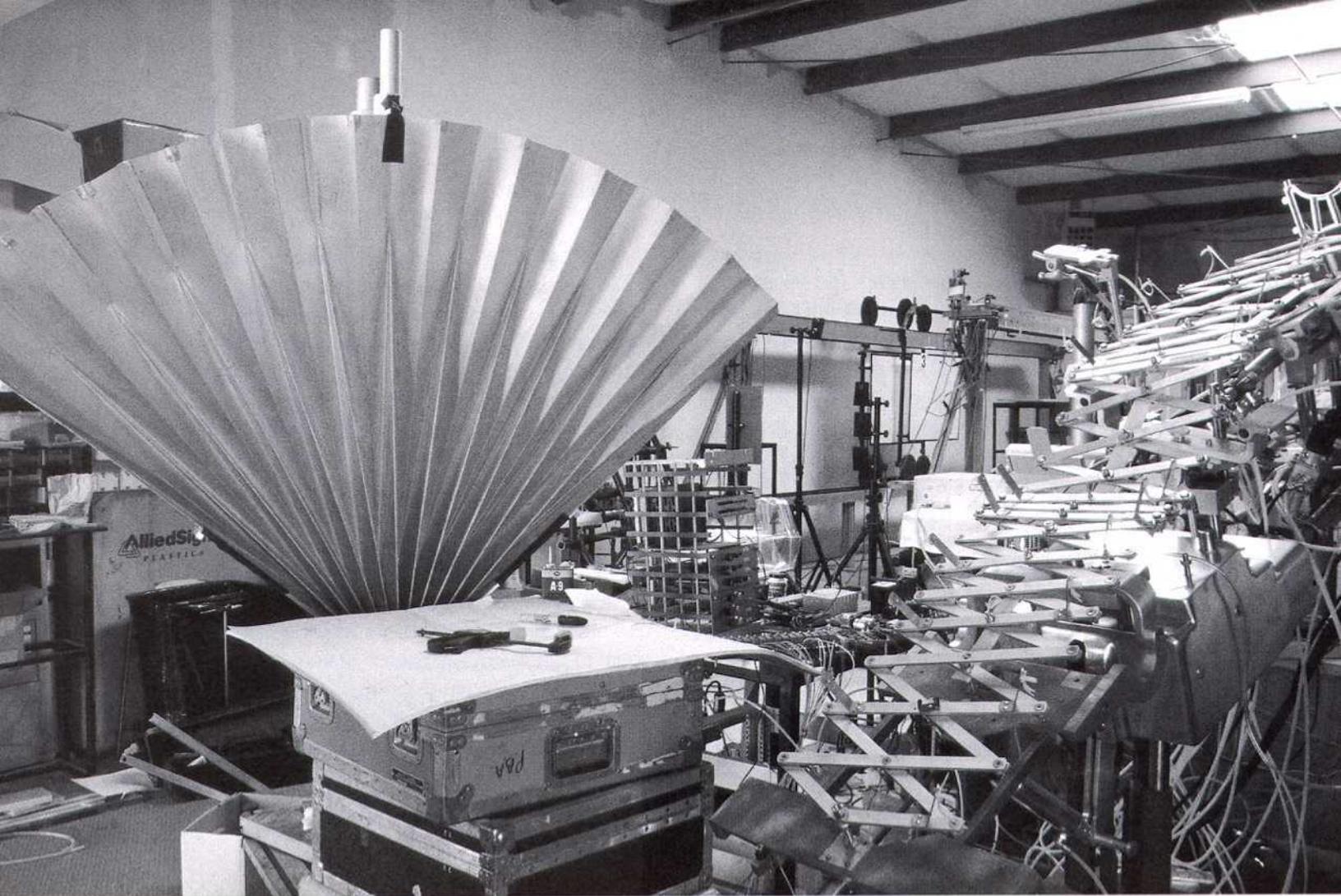
You make an interesting point. The computer itself, unlike any other art-tool, has no aesthetic quality in and of itself. It is an empty stage on which you can create sounds, images, representations of space, or any algorithmical procedures. It

has no loyalty to any particular medium. It is internal, almost a completely virtual construct. That is to say, its physicality is aesthetically insignificant. It doesn't have features, doesn't have a figure/ground relationship; its operation is invisible, and only the result manifests its procedure. I was lucky enough early on to build several digital imaging devices and was able to understand the computer on both the physical and abstract levels. But, as you see, looking around here, I really pretty much pay attention to the physicality of the instrument, and it's sort of a structural value. I must admit, I am interested in the craft that went into it. For me, it is difficult, now, to talk about the beauty of the Internet. It is not yet clear to me how the architecture of such an abstract concept would emerge as an aesthetic object in my mind. It does not yet exist that way for me. Ω



[above][上]
Steina Vasulka animating *The Maiden* with her electronic violin. This is where "the maiden cashes in her chips."

スタイナ・ヴァスルカの電子ヴァイオリンによる《テーブル6 : ザ・メイドゥン》のコントロール。"メイドゥンのキャッシュは彼女のチップの中にある".



の開拓者たち」という展示を行なうよう、ピーター・ヴァイベルから依頼があったのも偶然ではありません。これは、初期ビデオを新しいアート形態として定式化した、初期のアート・ビデオ装置のコレクションでした。わたしたちはこれをスタイナとともに、個人的な理由から行ないました。まずわれわれはアート制作の材料としてのビデオと電子音響にとても近しかった。それからわれわれは、装置を作った人々に対し心から感謝の気持ちを表わしたいと思いました。彼らの多くはアーティストで、この世界をわれわれに開いてくれたのです。

とくにコンピュータについてのことですが、旧式のモデルを保存することに関心はありますか。

面白い点ですね。コンピュータ自体は他のどのアートの道具とも違い、それ自体の中にもそれ自体としても、美的特質をまったくもってはいません。それはサウンドや、イメージや、空間表象を創り上げたり、どんなアルゴリズム処理をも行なうことのできる、空っぽのステージなのです。どんな特定のメディアに対しても忠誠を尽くす必要はありません。内的な、ほとんど完全にヴァーチャルな構造になっています。つまり、その物理性は美的には意味がないのです。容貌ももたなければ、形体／地の関係もない、作動のさまは不可視で、結果だけがその処理を表明する。わたしが早い段階でデジタル・イメージングの装置をいくつ

か作ることができたのは幸運なことです。これでわたしはコンピュータを、物理的レベルでも抽象的レベルでも理解することができました。しかし、まわりをご覧になればおわかりのとおり、わたしは装置の物理性に実際かなりの注意を払っていますし、これは構造的価値のようになっています。認めなければなりません。いまインターネットの美について語るのには、わたしには難しい。このような抽象的概念の構造が、どうやってわたしの頭の中で美的対象となっていくのか、まだはっきりしません。これはわたしにとってはまだ、そんなふうには存在するものではないのです。

インターメディアルE . . . ダーフィー

《ザ・ブラザーフッド》の中に置かれた《テーブル6：ザ・メイドゥン》は、第一次産業革命の初期、最初のラッドライト運動の直前に書かれた、ウィリアム・ワーズワースの詩を思い起こさせる。

はじめ、わたしの眼の前で輝いたとき
彼女は喜びの幻影だった。
一瞬の装飾となるべく
つかわされた美しき亡霊 (……)

そしていまわたしは澄んだ眼で
ほかならぬ機械の振動を見る。
思慮深い息をする存在
生と死のあいだを行く旅人 (……)

警告し、慰め、命ずるべく、
気高く作られた、完全なる女。
だが魂はなお静かに
天使の光のごとく輝いている。

ワーズワースはもちろん、産業革命の賛同者などではなかった。その反対に彼は、女性的なるものにひきつけられていたのだった。 →p107

Intermedial E . . . DURFEE

Posed among *The Brotherhood*, *The Maiden* evokes William Wordsworth, writing at the beginning of the First Industrial Revolution, the decade immediately preceding the first Luddite revolt:

*She was a phantom of delight
When first she gleamed upon my sight;
A lovely Apparition sent
To be a moment's ornament . . .*

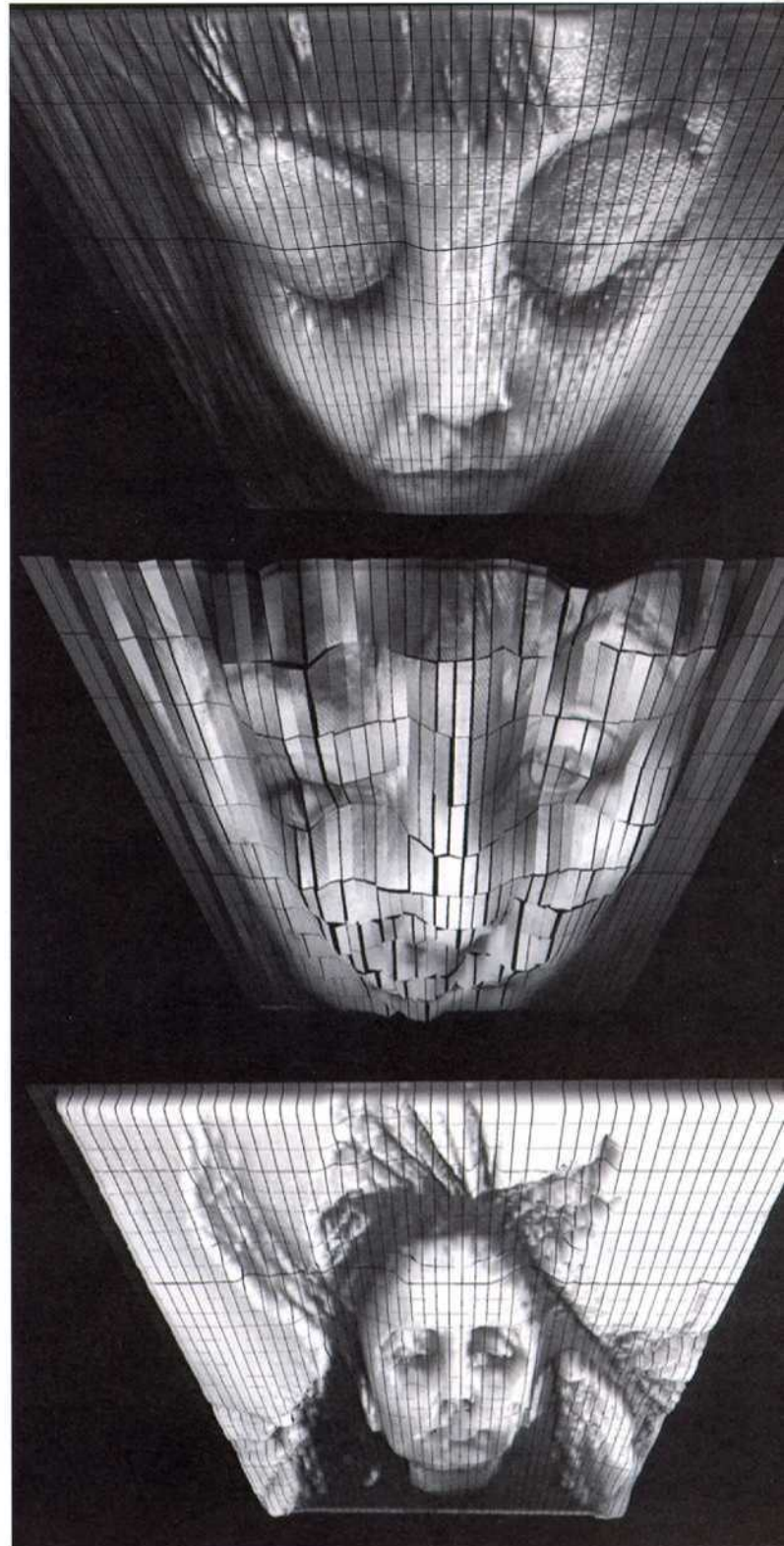
*And now I see with eye serene
The very pulse of the machine;
A Being breathing thoughtful breath,
A Traveller between life and death . . .*

*A perfect Woman, nobly planned,
To warn, to comfort, and command;
And yet a Spirit still, and bright
With something of angelic light.*

Wordsworth, of course, was no fan of the Industrial Revolution. On the contrary, he was drawn to the feminine. → 107

Computer variations on *The Maiden*.

《テーブル6：ザ・メイドゥン》のコンピュータ・ヴァリエーション



．．． マザー

《ザ・ブラザーフッド》というタイトルは、兵器開発および戦争という概念に対して責任のある、技術的スペシャリストからの歴史的なつながりを思わせるのだが、これはフォン・クラウゼヴィッツの古典的公式化によれば、「政策と他の手段とが連続しているということにほかならない」。けれども、ドゥルーズとガタリによれば、戦争テクノロジーに対して責任がある技術者たちは、政治システムや政策と本質的には同盟しておらず、むしろ、独自の進行論理に従って動く傾向を示しており、「別の正義、別の運動、別の時空間」を露呈させているのである。実際テクノロジーの革新は、部分的には、新しい領土の発見と、この新しい空間内での戦術的関係のマッピングの発見に基づいている。近年こうしたテクノロジーの発展は、ヴァーチャル環境の中へと戦争を導いており、そして、領土を非物理的空間の中へと榨取るということは、軍事機械の中に基本論点としていまや根づいている。テクノロジー革新についてのこうした考えを踏まえ、ウッディ・ヴァスルカもまた、新しい領土を探し求めている。しかしながら彼は、ハイブリッドなネットワークの内部で参加とパフォーマンスを探究し、軍事装置を、インタラクティブ空間という別のマッピングへとめでたく組み入れるのだ。ノマド的様式によるサイバネティックな取り組みが、彼の電子ネットワーク特有のハイブリッドな配置から生じる。このネットワークは媒介された機械的環境の中に、複雑な動作をはめ込むのだ。

物理的物体と組織力の変換は、新しいテクノロジーの開発者が本質的に行なうことであるが、これは、道

具、コンテキスト、およびエネルギー関連の出来事を、生産し記述するための言語を要求する。概念的空間から生じ、そしてある程度までは慣習的もしくは伝統的なコード化を超えて生じるものである。ハイブリッドな電子ネットワークを変換するような出来事は、非=中心的な空間で起こるものだ。ヴァスルカは次のように説明する。

メディア的な感覚で言うと、空間とは創造するものです。それは機械製の空間であり、認知の文脈へと引き入れられた人工的な情報の切片であり、最終的には、機械の産品になるものです。これはコンピュータにまで生き残っている。(……) [なぜなら] 空間のあらゆる様式は、データ構造を組織化しただけでも、その機械のうちに表象される [のですから]。これは基本的に、世界表象の新しい領土です。(……) 非=中心的空間なのです。

非=中心的に概念化された空間は（デジタル空間もしくはヴァーチャル空間としても知られているが）、物理的空間の概念（例えば領土、位置/アイデンティティ、自由意志）を、政治的商業的システムの向こうにオープン・スペースを置くことによって、再定義することもできる。この意味で非=中心的空間とは、物理的条件の再定義のための、そして起こりうる結果をリハーサルするための舞台なのである。けれども、デジタルな出来事のマッピングは奇妙なジレンマを提起する。生じつつあるネットワークが生じているところのサイバネティックな作業の、および人間の知覚の、顕著な特徴は決定困難なものであるからだ。ヴァーチャル空間の導入が物理的空間の構築と占有を複雑化している一方で、ヴァスルカとそのチームのような幻視家的技術者たちの尽力は、新しいインタラクティブな地勢を直接に生み出すことになるだろう。

ソフトウェア・デザイナーのラス・グリッツォとティム・オディル、チーフ・システムズ・アドミニストレーターのブルース・ハミルトン、ロボット技師のロデリック・ペキテュアやその他の人々の莫大な助力によって、複雑なメディア環境を可能にする精巧なコンピュータ・ネットワークをヴァスルカは実現してい

そこでは、多かれ少なかれ世界秩序に属している、地底、航空、海底の技術者が生じるのだが、彼らはまた、精密でありながら、他者にとっても使用可能であり、新しい集合のためにたやすく獲得されるような、知と行動についてのヴァーチャルな爆薬を、望まないまま開発し負う者たちなのである。

—ドゥルーズ&ガタリ

「話し合いをしましょう」

(秘められていた機械の親密さ、通信回線に吐き出されて消える……)



「ひとことも理解できないのに、耳慣れない専門用語にじっと耳を傾けているということが、

■ ■ ■ MATHER

The title—*The Brotherhood*—evokes the historical lineage of technical specialists responsible for developing weapons and concepts of warfare, which, according to Carl von Clausewitz's classic formulation, are "nothing but the continuation of policy with other means."⁵ However, according to Deleuze and Guattari, the technicians responsible for developing war technologies are *not* intrinsically allied with political systems and their policies but, rather, exhibit the tendency to move according to their own ambulatory logic and to reveal "another justice, another movement, another space-time." In fact, technological innovation is, in part, based on the discovery of new territories and of mapping tactical relations within these new spaces. This technological development has recently led warfare into a virtual environment, and the basic issues of framing territory in non-physical space are now embedded within military machinery. By following this notion of technological innovation, Woody Vasulka also searches for new territory. He, however, investigates participation and performance within hybrid networks and auspiciously implicates military apparatuses in alternative mappings of interactive space. The nomadic modalities of cybernetic engagement arise from the particular hybrid configurations of his electronic networks, which frame complex behaviors within a mediated and mechanical environment.

Transforming physical matter and organizing force, which inventors of new technologies essentially do, require the tools, context, and language for producing and describing energy-related events. Originating in a conceptual space and, to some extent, beyond conventional or traditional encodings, the transformative events of hybrid electronic networks, transpire in non-centric space. As Vasulka explains:

In the media sense, space is what you create. It's machine-made space, and these are manufactured pieces of information that are drawn into a cognitive context, and it eventually becomes a product of machinery. This carries through to the computer . . . [since] all modalities of space are represented in that machine by simply organizing data structures. It is basically a new territory of representation of the world. . . . This is non-centric space.

A non-centric conception of space (also known as digital or virtual space) can reframe notions of physical space (i.e., territory, location/identity, and free will) by positing an open space beyond political and commercial systems. In this sense, non-centric space is a stage for re-framing physical conditions and for rehearsing possible outcomes. Mapping digital events presents a curious dilemma, however, because it is difficult to

There arise subterranean, aerial, submarine technicians who belong more or less to the world order, but who involuntarily invent and amass virtual charges of knowledge and action that are usable by others, minute but easily acquired for new assemblages.
—Deleuze and Guattari

"We have business to discuss."

(The secrets of mechanical intimacy expire through connecting lines . . .)



"Don't you just love listening to all that strange technical language when you don't

る。Javaスクリプトを用いてオディールは、各インスタレーションのために直接アクターを構築することがヴァスルカに可能となるような、ユーザー=インターフェイスを設計した。けれども、最も基本的なレベルのネットワーク・コミュニケーションは「ドライバー」である。電子ディヴァイスに直接コマンドを送るものだ。ドライバー（連続的接続およびTCP/IP接続の場合）やその他のネットワーク・プロトコルはグリッツォが書いたもので、アクター・アーキテクチャーを厳密に実行するために開発されたものである。MIDIコードを発するよう（ドライバーによって）構成されたあるディヴァイスに、あるアクターが耳を傾け、MIDIコードがそのアクター特有のものと同じした場合、ディヴァイス特有の言語のコマンドでアクターは応答する。ブルース・ハミルトンは、ネットワークを特殊な機械装置と一致させることによって、各インスタレーションの設計概要を実行している。物理的な装置自体を建造もしくは再生するのはヴァスルカであるが、それを補佐しているのはペキテュアだ。彼は、各ネットワーク内で作動している特別注文の電子機械的、空気力学的、ロボットのな各装置の、設計、集積、試験、調整を行なっている。

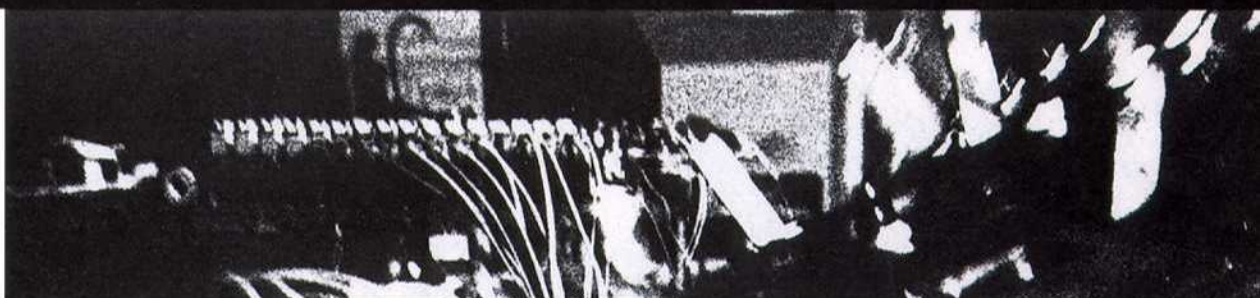
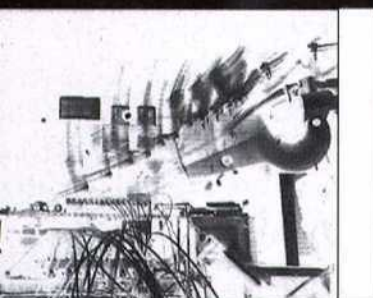
ヴァスルカによるメディア・インスタレーションとハイブリッドな電子ネットワークは、デジタル空間を探究し、参加体験のコンテキストを分節化する。しかしながら、それらは把握困難なものである。言語的、視覚的、聴覚的な多くの要素を適用しているにもかかわらず、そして多数の機械と機械的構造を使用しているにもかかわらず、ヴァスルカはシンボリックなテーマをほとんど追求していない。ヴァスルカの電子メディア環境は、《ザ・ブラザーフッド》に見られるように、慣習的なテクノロジー利用から形式的に抽出され、ふつうの技術的結合から意図的に引き離されたものである。この点で、彼のヴィジョンは選ばれた少数者のもの（ギリシア語で「内側」を意味するエソテロス）でありつづけている。実際、ヴァスルカのメディア・インスタレーションの操作的言語は、ソフトウェア・プロトコル、ドライバー、そしてアクターのように、内面に存するものである。作品の物理的な動作は、内的なダイナミクスを単に外面化しただけのものだ。加えて、電子機械的ディヴァイスの操作的処理は、コンポジションに対する彼の形式的戦略を限定してはいるが、心理的に従属してはいないのである。観客が直面

するのは、テクノロジー上のありきたりのカテゴリーに挑戦する巨大な機械事業であり、それを理解しようとするならば、観客には知的鋭敏さが必要とされる。インスタレーションについて知ろうとすれば、観客個々人は機械の作動と認識的にかかわっていく必要がある。そして、どんな機械論理が働いているのかを各人が発見していくにつれ、メディアは鑑賞者に反映しはじめる。ヴァスルカの機械の複雑さを追っていくことで、知的活動がネットワークの動きを模倣するのだ。

ヴァスルカのメディア・インスタレーションは、鑑賞者が参加することを、作品をただ体験することを要求する。けれども、複雑な電子システムを知ることへと単純な体験を変換するには、ネットワークからの効率的なフィードバックと、鑑賞者がノマド的に思考しようとするものの、両方が必要である。技術的変奏による野心的プロジェクトである《ザ・ブラザーフッド》は、ハイブリッドな電子ネットワークに関する概念を刷新し、精巧なメディア・インスタレーションと対するときの自分たちの行動傾向について思索するよう、鑑賞者たちを誘うのだ。彼の作品が仕掛けた挑戦を受けとめることによって、参加者も観察者も、インタラクティブな電子ネットワークがもつ非=人間的な含意を探究することになる。ヴァスルカの壮大なテクノロジー的プロジェクトは、人間的な象徴と運動とをコード変換するための非=中心的な領土を確立すると同時に、電子ネットワーク環境の内部で、物理的な、ヴァーチャルな、認知的な空間を再度マッピングするための、ノマド的な領域をも提供するのである。

understand a word of what they're saying?"

(... as instrumental and vocal projections camouflage



the lifelessness of these mass obsessions.)

"I will ignore the implications of your silence."

determine the salient features of human perception and cybernetic engagement from which emergent networks arise. While introducing virtual space complicates the constructing and occupying of physical space, new interactive terrain will emerge directly from the efforts of visionary technicians, like Vasulka and his team.

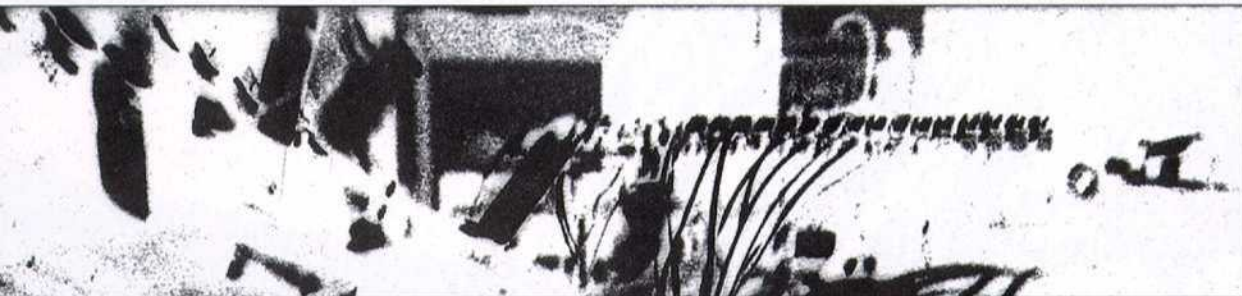
With extensive assistance from software designers Russ Gritz and Tim Odell, chief systems administrator Bruce Hamilton, and robotics technician Roderick Peyketewa, as well as others, Vasulka implements sophisticated computer networks that facilitate the development of his complex media environments. Using JavaScript, Odell has designed a user-interface that allows Vasulka to directly compose actors for each installation. However, the most basic level of network communication are "drivers," which give commands directly to electronic devices. The drivers (for serial and TCP/IP connections) and other network protocols are written by Gritz—developed to rigorously implement his Actor architecture. An Actor listens to a device, which is configured (by drivers) to emit MIDI code and, when the MIDI code matches that Actor's specification, it responds with commands in device-specific languages. Bruce Hamilton executes design schematics for each installation by bringing networks into line with particular mechanical apparatuses. The physical apparatuses themselves are built or revived by

Vasulka, with the assistance of Peyketewa, who designs, assembles, tests, and fine-tunes each custom electro-mechanical, pneumatic, and robotic device operating within each network.

Vasulka's media installations and hybrid electronic networks explore digital space and articulate a context for participatory experience; however, they may be difficult to comprehend. Despite appropriating many linguistic, visual, and acoustic elements and despite his use of numerous machines and mechanistic structures, Vasulka pursues few symbolic themes. Vasulka's electronic media environments, as illustrated by *The Brotherhood*, are formally abstracted from conventional applications of technology and purposefully removed from common technical associations. In this regard, his vision remains esoteric (*esoteris*, inner in Greek). Indeed, the operational language of Vasulka's media installations resides internally, as software protocols, drivers, and Actors; the physical behaviors of the works simply externalize internal dynamics. In addition, the operational procedures of electro-mechanical devices, which define his formal strategies for composition, are not psychologically dependent. The audience confronts a colossal machinic enterprise that challenges common technological categories, requiring mental acuity if viewers are to make sense of it. To learn about the installations, audience members need to become cognitively engaged with the operation of the machines and, as each person delves into discovering what machine logics are at work, a mirroring of the media by viewers occurs. In following Vasulka's machinic complexities, mental activity mimics network operation.

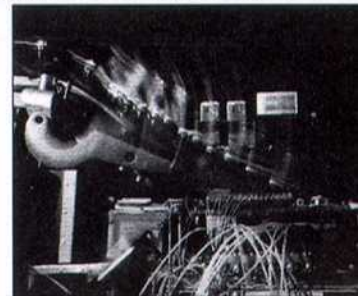
Vasulka's media installations demand that the viewer participate, simply to experience the work. However, to transform a simple experience into knowledge of complex electronic systems requires both effective feedback from the network and a viewer's propensity for thinking nomadically. As an ambitious project of technical variation, *The*

あなたはお好きじゃありませんか？」



楽器の音と声が投げかけられることによってカムフラージュされている)

(……そのあいだこうした大衆的強迫観念がもつ生気のなさは、



「あなたの沈黙の意味するところは黙殺いたします」

あらゆる情報と仮説が疑問に付されており、どこでも活動できる機会があるのだから、司令官は常に、ものごとが予想したとおりのものではないと気づくことになる。(……)

見えざるものとのこの絶え間ない闘争の中で、損なわれることなく理性を保ちたいならば、二つの特質が不可欠である。第一に、最も暗いときにあっても、真実へとつづく内的な光のきらめきをもちつづけることのできる知性。そして第二に、どこへつづくものであろうともこのかすかな光を、追っていくことのできる勇気。
—フォン・クラウゼヴィッツ

Brotherhood invites viewers to revise their own notions of hybrid electronic networks and to contemplate their own behavioral tendencies while engaged with sophisticated media installations. By undertaking the challenges set forth in his work, participants and observers alike examine non-human implications of interactive electronic networks. Vasulka's immense technological project establishes a non-centric territory for transcoding human symbols and movements as well as providing a nomadic arena for re-mapping physical, virtual, and cognitive spaces within an electronic network environment.

Since all information and assumptions are open to doubt, and with chance at work everywhere, the commander continually finds that things are not as he expected.

... If the mind is to emerge unscathed from this relentless struggle with the unforeseen, two qualities are indispensable: first, an intellect that, even in the darkest hour, retains some glimmerings of the inner light which leads to truth; and second, the courage to follow this faint light wherever it may lead. —von Clausewitz Ω

1. Quotations attributed to Deleuze and Guattari are taken from *Nomadology: The War Machine*. New York: Semiotext(e), 1986. 9-10; 89-90.
2. Jacques Attali. *Noise: The Political Economy of Music*. Minneapolis: University of Minnesota Press: 1992, 136.
3. From an interview with Vasulka by the author, portions of which were published as "Falling into Video," *El Palacio*, 101:3, (New Mexico Museum of Fine Arts, January 1997).
4. Frederic Jameson. "Marxism and Dualism." *The South Atlantic Quarterly* (Summer 1997): 407.
5. Carl von Clausewitz. *On War*. New York: Knopf, 1993. 77; and ending quotation, 17.

「ほかの皆さんにご発言させますか？ ではあなたはすでに『イエス』とおっしゃったことになりますね」



(ここに機械の美しさがある。なんと反応の良いことか。この点で機械はみな似ている)

1920年代のヨーロッパ・アヴァンギャルドの後継者であり、1960年代のアメリカ・アヴァンギャルドの一員であったウッディ・ヴァスルカ自身は、産業革命の賛同者ではないかもしれない。(誰か聞いてみるべきだ!) 彼は確かに、自分の制作物の賞賛者ではある。ヴェトナム戦争、冷戦、シリコン・ウェーハ―戦争、湾岸戦争、そして疾病に対する戦争の高値のつけられた遺物が、ニューメキシコ州サンタフェのウッディのスタジオに入り込み、リアルタイムの艺术的出来事へと動員されている。

ウッディはチームを組んで作業しているが、それはフリーランスの仲間たち——そのなかにはアーティスト、熟練工、コンピュータ・プログラマー、ビデオ・スペシャリスト、劇場の技師が含まれている——から成る一種ベーコン派兄弟団であり、ウッディの提起する目的に各人の技能を注ぎ込んでいる。目的は頻繁に変化するので、作品は常に進歩の途上にあり、方向はいつも未限定である。

自動機械は、かつて考案されたときのままのものではない。もはや自動的に動くものとしてではなく、いまや情報化時代の、あらかじめプログラムされた製品として知られている。実際、《ザ・ブラザーフッド》のためのコマンド=レスポンス・プロトコルを支えているアクター・アーキテクチャーは、いままでのところこの兄弟団の最も重要な開発品となっている。機械がたがいにリアルタイムでレスポンスしあうという能力が、近年の作品の基本的前提である。そうしたコミュニケーションの中心にある「プリミティブ・コード」は、現代において、レオナルドの「運動力」や「根拠」にあたるものである。魔術師は、機械工およびプログラマーへと転じたのだ。

大勢の徒弟の助けを借りて、ウッディ・ヴァスルカは後の世の錬金術のプロセスを追求し、フレームと物語というパラメーターの外部において、時空間の新しい解釈を蒸留しようとしている。作品はそれ自体を物語る。

錬金術師は錬金葉をさし出して、われわれの反応を思量する。スタイナ・ヴァスルカは、母の語ったアイ

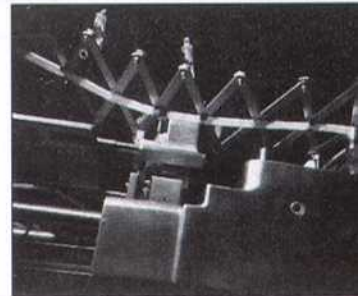
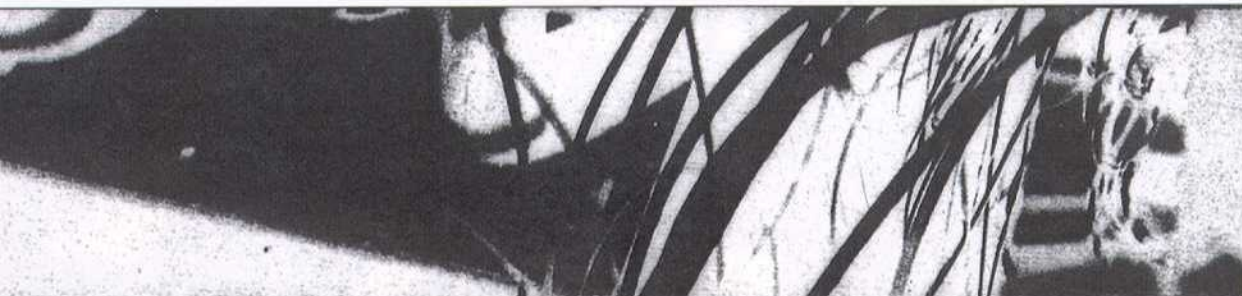
Woody Vasulka, heir to the European avant-garde of the 1920s and participant in the American avant-garde of the 1960s, may be no great fan of the Industrial Revolution himself. (Someone should ask him!) He is certainly an admirer of its artifacts. Overpriced relics of the Vietnam War, the Cold War, the silicon wafer war, the Gulf War, and the war against ill health find their ways into Woody's Santa Fe, New Mexico studios and become mobilized into real-time artistic events.

Woody works with a team, a sort of Baconian brotherhood of free-lance associates—including artists, craftsmen, computer programmers, video specialists, and a theater technician—who focus their individual skills on ends proposed by Woody. Since ends frequently change, the work is always in process, the destination always undefined.

Automata are not what they once were thought to be. No longer understood as self-motivated, automata are now known as pre-programmed products of the Information Age. Indeed, the Actor architecture that underpins the command-and-response protocols for *The Brotherhood* represents this brotherhood's most important development thus far. The ability of machines to respond in real time to each other is a basic premise of the recent work. The "primitive code" at the heart of such communication is a modern equivalent of Leonardo's "motive force" or "cause." The magician has become mechanic and programmer. With the help of many apprentices, Woody Vasulka pursues a latter day alchemical process, seeking to distill a new appreciation of space and time outside the parameters of frame and narrativity. The work narrates itself.

The alchemist offers his elixir, ponders our response. Steina Vasulka recalls her mother's Icelandic wisdom regarding the egg teaching the

"Do you let others speak for you? Then you have already said 'yes'."



(Here is the beauty of machines: how responsive they are; in this they are all alike.)

スランドのことわざを思い出す。メンドリを教える卵ということだ。同じプロセスがここでも動いている。

ウッディ・ヴァスルカのワークショップとその作品は、あまりに実験的なので展示はできない。できるのは上演だけだ。各回の上演の中には、次の回の上演の根がひそんでいる。プロセスそれ自体がアートの形態となっているのだ。入場者はそのプロセスの一部となり、そのアートはすこぶる柔軟なものである。

インターメディアルG

ウッディ・ヴァスルカとスタイナ・ヴァスルカのニューメキシコでの隣人の一人は、数年前、「ネオ・ラッダイト派のマニフェストのためのノート」を連載していた。『アトネ・リーダー UTNE READER』（1990年3月）に掲載された「ノート」では、次のようなことが提起された。テクノロジーに対する今日の批判は、テクノロジーの「社会上の文脈、経済上の影響、政治的意味を（……）人間による利用というパースペクティブからだけでなく、他の生物、自然界のシステム、環境」に対するインパクトという「パースペクティブ」からも、十分に検証せねばならない。

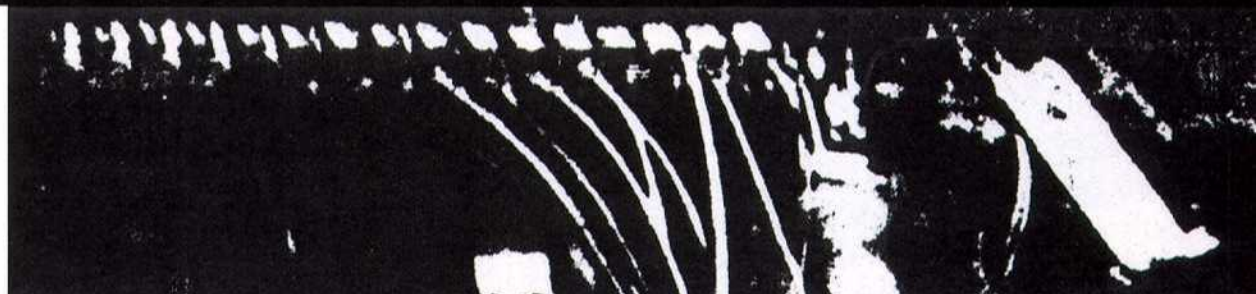
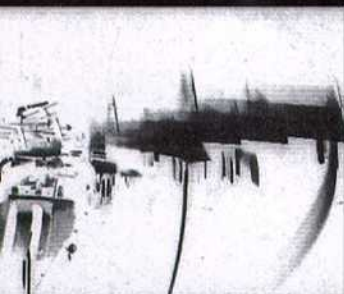
機械自体に対するテクノロジーのインパクトに関し、グレンディニング女史が批判的カテゴリーを提案していたならば、彼女の専門家チームにはウッディ・ヴァスルカがスカウトされていたかもしれない。一枚岩的構造から放棄された機械類を、半世紀にわたり再想定し再利用してきたことにより、彼には独特のパースペクティブがそなわっている。プリミティヴ・コードに

触れるためには、おそらくわれわれはもっとプリミティヴになる必要があり、そしてそうなるようにいま望む必要がある。その一方でわれわれは、われわれ自身がそうであるよりももっとわれわれに好意的であるような性向を機械に与え、われわれの創造物から同情を学ぼうとするだけとなるかもしれない。シミュレートされた生命には、演劇において長い歴史があり、いまや舞台はいつの時代よりも、シェイクスピアの想像したものさえよりも大きなものとなっている。自らの劇場のプロト劇作家であるウッディ・ヴァスルカは、卵のことを考えるメンドリの一羽となる。だが、

コオロギは去り、聞こえるのは機械だけ。
エルグと原子で賃金は要求される。
人生はもっぱら銀幕のうでで生きられ、
ありきたりの粘土を化学が鍛え上げる。

——デイヴィッド・マッコード「時間と空間のバラード」（1935年）

"There is a pathos in their movements. Much like, but even more so, than a puppet's."



(Motion overruled by gravity, perhaps.)

hen. Much of the same process is at work here.

Woody Vasulka's workshop and its products are too experimental to be mounted; they can only be staged. In each new staging lies the roots of the next stage. The process itself becomes the art form. The visitor becomes part of the process, and the art is exceptionally pliable.

Intermedial G

A New Mexican neighbor of Woody and Steina Vasulka published several years back a series of "Notes toward a Neo-Luddite Manifesto." Appearing in the *Utne Reader* (March 1990), "Notes" proposed an ongoing critique of technology that would fully examine its "sociological context, economic ramifications and political meanings . . . from the perspective not only of human use," but of impact on "other living beings, natural systems, and the environment."

Had Ms. Glendinning proposed a critical category regarding the impact of technology on machines themselves, she might have recruited Woody Vasulka to her team of experts. A half century of re-imagining and reusing the abandoned machinery of the monoliths has given him a unique perspective.

To touch the primitive code we perhaps need to become more primitive, as many now wish. On

the other hand, we might simply endue machinery with traits more sympathetic to us than we are to ourselves, and hope to learn compassion from our creations. Simulated life has a long theatrical history, and the stage is bigger now than any even Shakespeare surmised. As proto-dramaturge of his playhouse, Woody Vasulka joins the hen in contemplation of the egg, but:

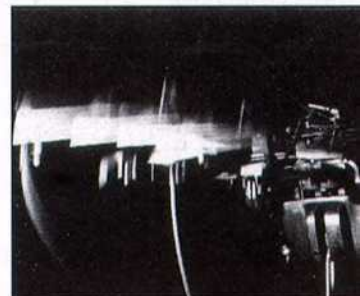
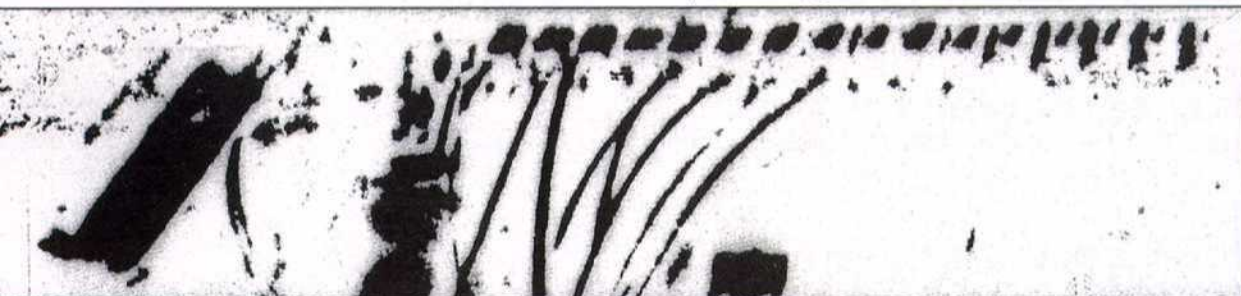
*The cricket's gone, we only hear machines;
In erg and atom they exact their pay.
And life is largely lived on silver screens,
And chemistry anneals the common clay.*

David McCord,
"Ballade of Time and Space" (1935) Ω

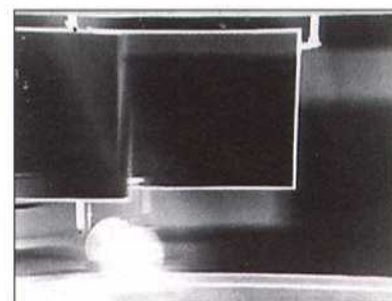
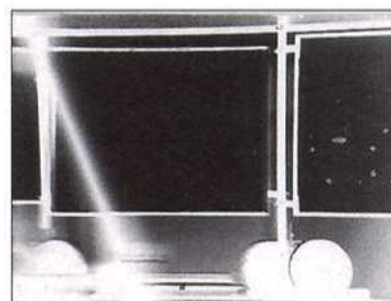
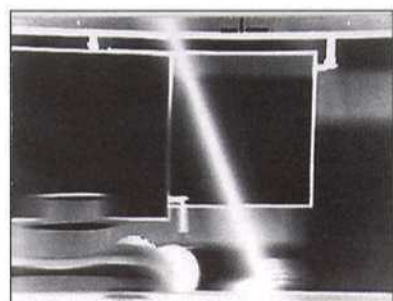
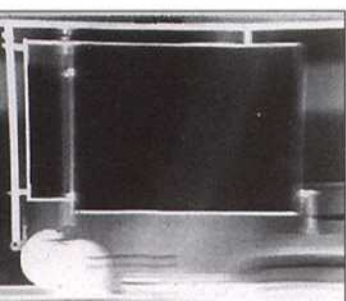
SOURCES

- Bacon, Francis. *The Advancement of Learning*. London: 1915.
_____. *New Atlantis*. Oxford: 1924.
Descartes, René. *A Discourse on Method*. Translated by John Veitch. New York: 1912.
Glendinning, Chellis. "Notes toward a Neo-Luddite Manifesto," *Utne Reader*. (March, 1990).
Leonardo da Vinci. *The Notebooks*. Edited and translated by Edward MacCurdy. New York: 1939.
Plato's *Phaedrus*. Translated by R. Hackforth. Cambridge: 1952.
Wordsworth, William. *The Prelude and Selected Poems and Sonnets*. New York: 1956.

「これらの動きにはあわれがある。あやつり人形と同じくらい、いやもった」



(動きは重力によって却下される、おそらく)



適正価格でわたしが望む

いかなる場所、いかなるときにも、あなたは立たせられる、

黒いヴェルヴェットを背に、白いスクリーンを背に、隠すのに足るだけのプライバシーをもって、

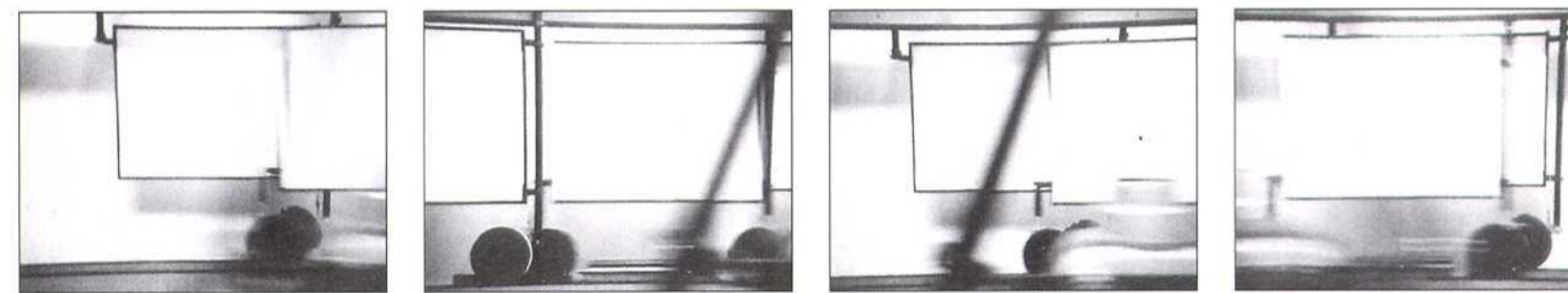
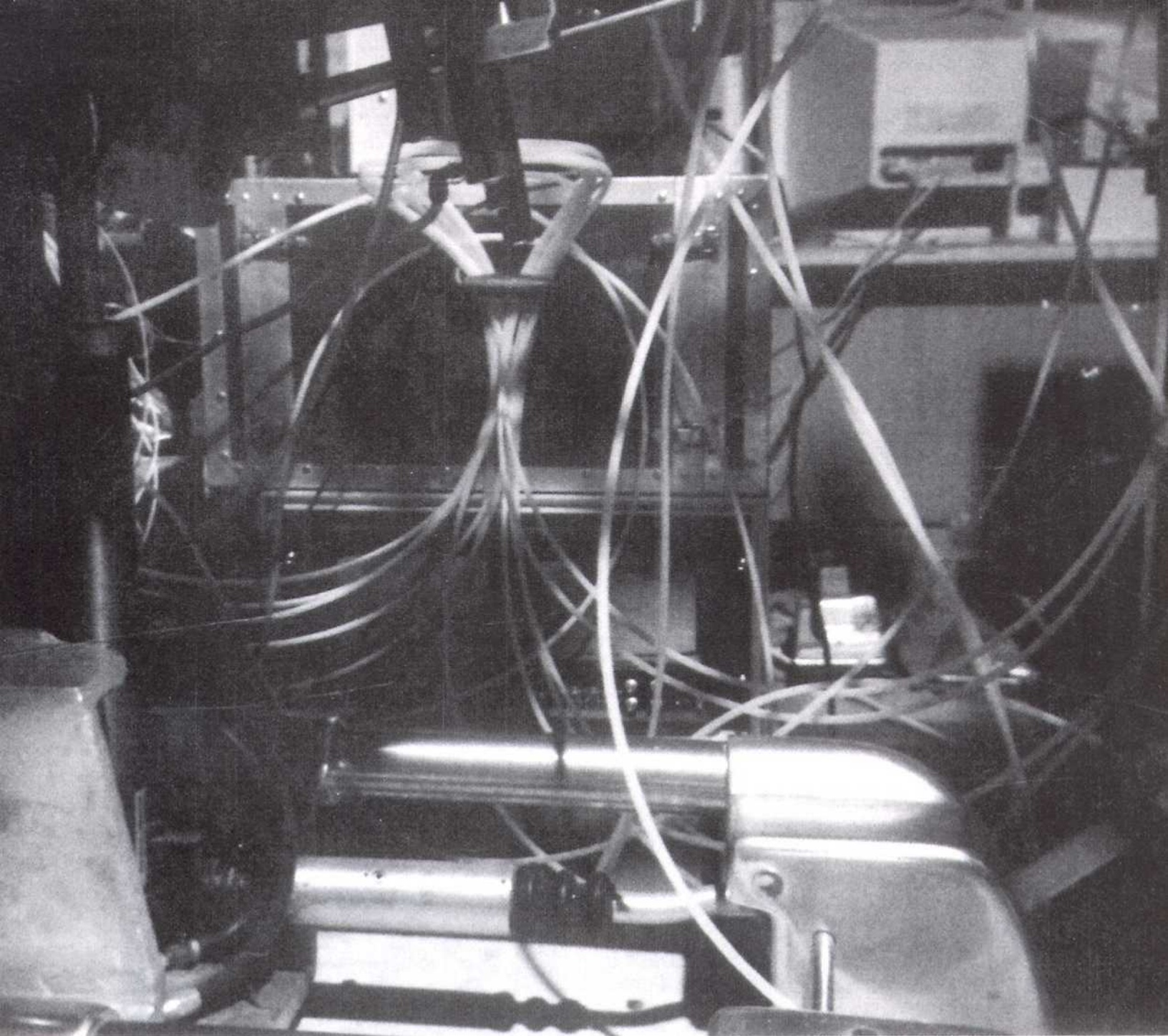
そこでわたしは想像のなかで、あなたにわたしを痛めつけさせる、

最後の最後

そのときわたしはあなたの堅さと冷たさをわがものとし、

あなたの沈黙の意味するところを黙殺する、

シンシア・ラウリン・ヴォーグト



Any place, any time I desire
for the right price, you could be set up
against black velvet, against white screens with just enough privacy to hide where I make you
hurt me in my imagination
in the bitter end
when I own your hardness and coldness
and ignore the implications of your silence.

CYNTHIA LAUREEN VOGT

マシ ー ン 進化する機械の魂

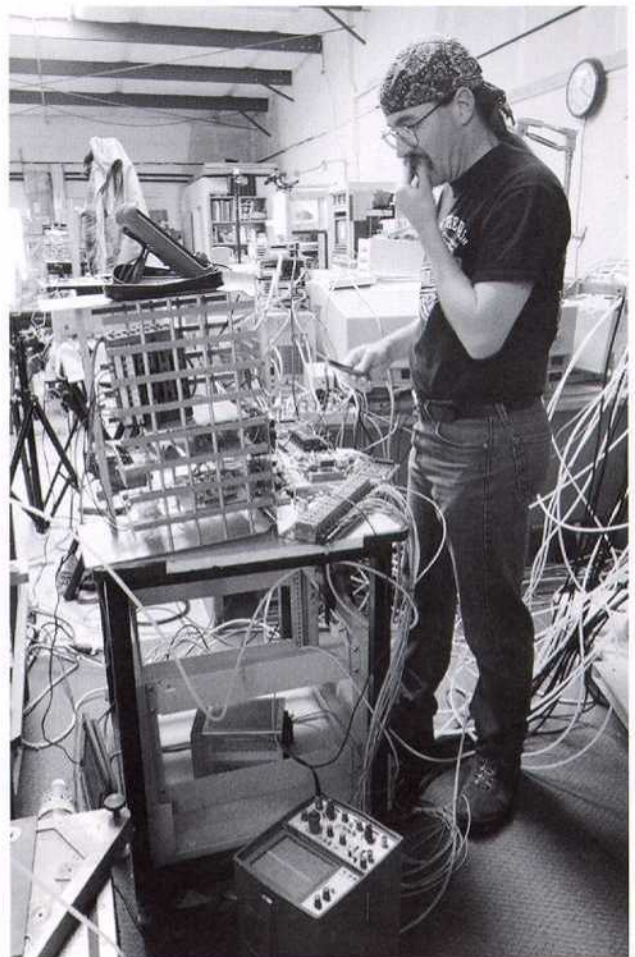
ヴァスルカ
システムの
ソフトウェア
アーキテクチャーをめぐる考察

ラス・グリッツォ

インタラクティブ空間についてのウディ・ヴァスルカのビジョンをわたしがつかみはじめたごく初期の頃に、わたしにわかってきたことは、彼のビジョンに到達するための最も重要な鍵はおそらく、センサーから音楽的器具、ロボットにまでいたる彼の空間の中のさまざまな装置のあいだで、効率的かつ操作可能なコミュニケーション方法を確定することだろうということだった。その結果わたしは、そうしたコミュニケーション構造の永続的基礎となるようなアーキテクチャーの設計に取りかかったのだ。

わたしが最初に設計した、インターコムと呼ばれるこのアーキテクチャーは、何よりも「コミュニケーション・ソフトウェアの国際連合」と考えられるものである。話者が自身の言語を用いると、それが同時通訳をとおして、全代表にそれぞれの言語で聞こえることになる国際連合の通訳機構のように、インターコムは、システム内のどの装置からであってもアウトプットされた出来事を、インストール内で作動している他の各ユニット——レーザーディスク、ロボットなど——が理解するコマンドへと翻訳したのだ。この翻訳は、容易に変換可能な一連のテキストファイルによって制御されていた。インターコム・アーキテクチャーは数年間にわたって非常に役に立ち、ウディとスタイナのインタラクティブ・インストールすべてに適用された。

けれども最近、いくつか考慮すべきことがあって、



わたしはこのアプローチの再考を余儀なくされた。第一にわたしは、ハイレベルな動きを表象するためのメソッドに、決して満足していなかった。第二に、インターネットの急速な拡大によって、世界規模のコミュニケーションに新しい可能性がもたらされた。最後に、ソフトウェアが、標準的なDOS方式のパソコンがたやすく順応できるものとしてわたしが考えていたものを、はるかに超えて複雑化したことである。1997年半ばにウディとわたしは、アーキテクチャーの次なる発展段階を計画すべく議論を重ねた。

新しいアーキテクチャーへの鍵の一つは、UNIXシステムのもとでそれを実行することである。話を手短かにするため、この点について深く論じることはせず、

The Evolution of the Soul of the Machine:

THOUGHTS
ON THE
SOFTWARE
OF THE
VASULKA
SYSTEMS

Russ Gritzso

IN THE VERY earliest days, as I began to grasp Woody Vasulka's vision for interactive space, it became clear to me that perhaps the most significant key to achieving his vision was the establishment of an efficient and manageable means of communicating among the various devices in his space, ranging from sensors to musical instruments to robotics. As a result, I set about designing an architecture that would provide a lasting foundation for such a communication structure.

This first architecture I designed, called Intercom, can best be thought of as the "U.N. of Communication Software." Similar to translation at the U.N. where the speaker uses his own language and is heard by all the delegates through simultaneous interpretation in each of their own languages, Intercom translated event-output from any device in the system into commands that each of the other units performing in the installation—laser-disk, robotics, etc.—understood. This translation was controlled by a series of easily altered text files. Intercom architecture served well for several years and was adapted for use in all of Woody and Steina's interactive installations.

Recently, however, several considerations caused me to revisit this approach. First, I was never satisfied with the methods used to repre-

sent high-level behavior. Second, the rapid expansion of the Internet was bringing new possibilities for world-wide communication. Finally, the complexity of the software had grown beyond what I believed a normal, DOS-based PC could readily accommodate. In mid-1997 Woody and I conducted a series of discussions to chart the next evolutionary step in the architecture.

One key to the new architecture is its implementation under the UNIX operating system. For the sake of brevity, I will resist discussion of that point, instead focusing on the architecture itself. An important factor in this architecture is its "authenticity," as Woody calls it. In most cases, Woody holds authentic behavior in higher esteem than precise, rigid behavior. Another important element arose from Woody's repeatedly referring throughout our discussions to "protagonists" that would interact with the environment. In an effort to preserve fidelity to the artist's concept down to the architectural level, I proposed "Actor" architecture.

In essence, an Actor is a stand-alone, real-time software program that takes "cues" from the real-world and delivers them as commands to real-world devices, according to its programming. The goal of Actor architecture is to provide a means in the software that, like a character in a drama, will perform a single, predictable role. Once activated by the stimulating device, the Actor communicates a specific response that results in a specific behavior. The heritage from Intercom is evident, but with a twist: the Actor is stimulated from whatever device—Steina's violin, for example—through a MIDI (Musical Instrument Digital Interface) input. The Actor has specific, programmed instructions—its script, if you will, stored in a text file—that communicates a response-message in the native language of whatever device is being controlled, such as a laser disk player or pneumatic cylinders. A certain configuration of Steina's

アーキテクチャー自体に話を絞ることにしよう。このアーキテクチャーにおける重要なファクターの一つは、ウッディの言うところによれば、その本物らしさである。たいていの場合ウッディは、正確で厳密な動きよりもオーセンティックな動きのほうを高く評価する。もう一つの重要な要素は、環境とインタラクトする「主人公」に、議論を通じてウッディが繰り返し言及したことから生まれた。アーティストのコンセプトに対し、アーキテクチャーのレベルにいたるまで忠実であるために、わたしは「俳優」のアーキテクチャーを提案した。本質的にアクターは、独立型のリアルタイムのソフトウェアであり、現実世界から「キュー」を得て、プログラミングに従い、それらのキューをコマンドとして現実世界の装置へと伝達するものだ。アクター・アーキテクチャーの目的は、ソフトウェアの中に、ドラマの登場人物のように単一の予測可能な役を演じる方法を備え付けることである。刺激装置によって活性化されると、アクターは特定の反応を伝達し、特定の行動をもたらす。インターコムから継承されたものがあることは明らかであるが、ひねりも加えられている。アクターはMIDI (Musical Instrument Digital Interface) のインプットを通じ、どんな仕掛けによっても——例えばスタイナのヴァイオリンによっても——刺激されるのだ。アクターには、プログラムされた特定の命令——そのスクリプトはお望みとあればテキストファイルに蓄積できる——があり、その命令は、レーザーディスクだろうと空気力学的シリンダーだろうと、どんな装置がコントロールされているのであっても、その母語によって、応答メッセージを伝達するのである。例えば、動力ヴァイオリンを弾くスタイナの手と弓が作り出す特定の形は、《テーブル6：ザ・メイドゥン》に特定の動作をさせることになるだろう。

重要なこととして、アクターは孤立して機能するものではないということを理解せねばならない。アクターは自身の反応を刺激として別のアクターへ、あるいはアクターの連なり全体へと伝達することもできる。スタイナがヴァイオリンを弾くと、ゆるやかに連携しあう一団のアクターが、アクターの総体にしたがって動作を展開するよう《テーブル6：ザ・メイドゥン》に命じる。《テーブル6：ザ・メイドゥン》の最終的な結果や最終的な位置は正確に限定されているかもしれないが、二つの集動的運動は、それぞれ別のアクターによって駆動されているため、同じものとはならない。この単一性もしくは独立性が、アクター・アーキテクチャーの鍵となる特性である。システム内の各ア

クターは、個別の、予測可能で理解可能な方式で機能しているが、アクター全部の総体は、いっせいにあるいは対立しあって活動し、「有機的」なハイレベルの動作を展開するのである。

わたしはとりわけ、アクター・アーキテクチャーが発動する「生物学的類似」を楽しんでいる。ゆるやかに連携しハイレベルの動作をもたらすべく協力しあう原子処理ユニットのネットワークは、生物学的システムの単純な構造ときわめて近いものである。この「結合主義的」モデルをアートの実行体として使用しているということが、ヴァスルカ・システム独特の多くの特徴の一つであり、実際このシステムは、最も基本的なソフトウェアのレベルにいたるまでオーセンティックなものなのだ。

システムのアーキテクチャーの鍵となるもう一つの特徴は、インプットされた出来事もしくは刺激を表象するものとして、共通語を設定しているということである。この場合はその言語としてMIDIが選ばれている。インターコム・アーキテクチャーとは異なりアクター・アーキテクチャーにおいては、あらゆる装置はこのMIDIという一つの言語を話すのであり、そして必然的にすべてのアクターは、この同じ言語に耳を傾けることになる。けれどもアクターは母語を、もしくは、コマンドされている特定の装置のプロトコルを話している。ある場合にはそれはMIDIかもしれないし、またある場合にはシリアル・ポートに対するASCIIのコマンドかもしれない。こうしたやり方によって各アクターは、そのロウレベル機能の一部として、必要な翻訳を達成するのである。共通語としてMIDIを選択したのは、部分的には、このアーティストあるいは彼と同等の立場にある他の者たちが、マッピングの複合体を、現実世界の現象を、作曲によって理解しているからだった。思考と抽象化をアーティストが自然に行なうことのできるような言語を選ぶことが、アーティストがシステムを理解し、そのシステムの作動を作り上げるためには、不可欠なことなのである。

システム全体の一部として、われわれはアクター・ワークベンチも定義した。それはアクターを作り出す、あるいはそれを記述するための、視覚的な手段である。こうしたアクターを記述していけば、やがては、その動作を限定するテキストファイルをも視覚的に準備することになる。ワークベンチによってウッディは、アクターのスクリプトを変更し修正することを、いつでもどのようにでも、望むとおりに行なうことができるだろう。ディレクターとして彼はアクターもしくはアクターたちに、彼の空間の中で指示を与えることができるであろう。

hand and bow on her power violin, for example, will cause *The Maiden* to move in a certain way.

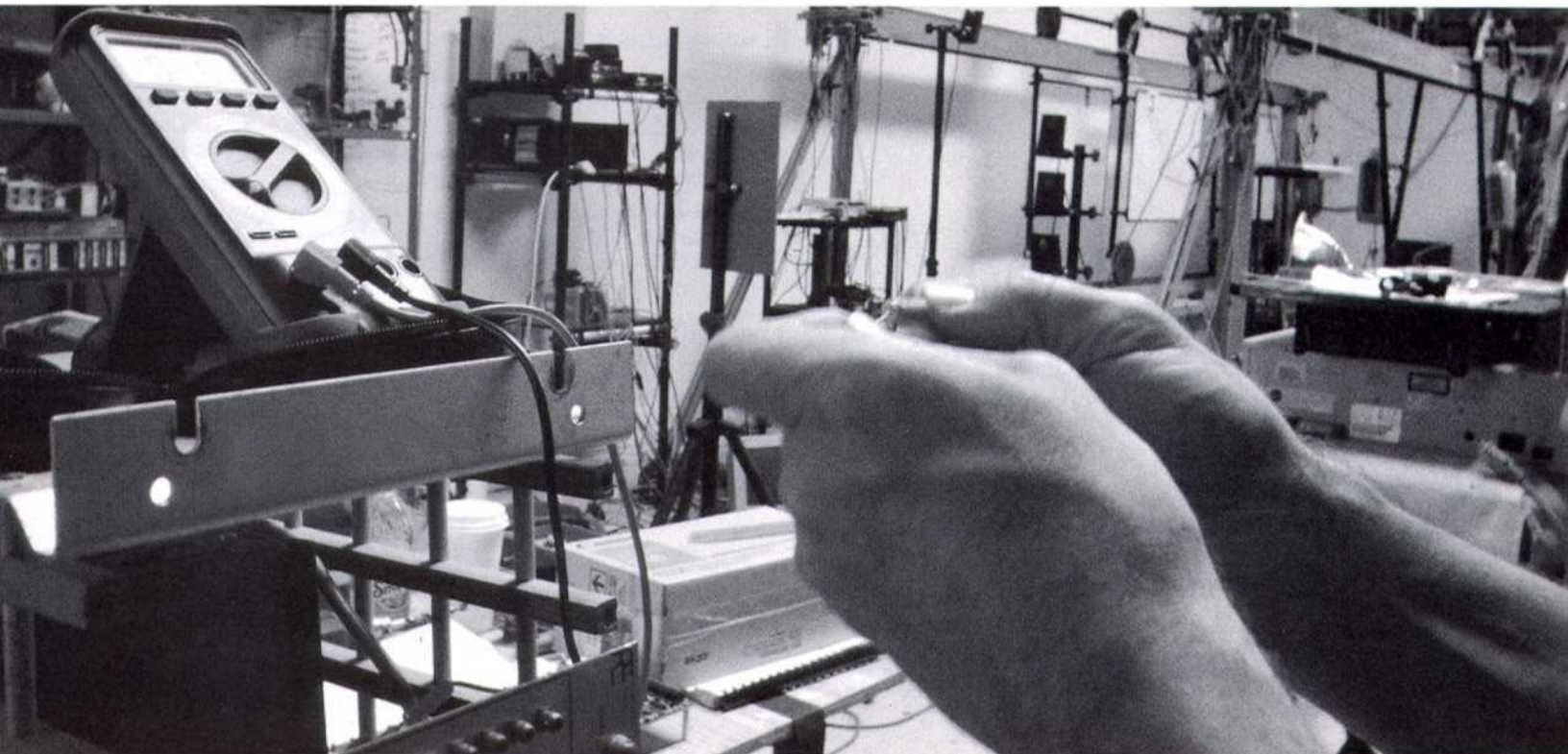
It is important to realize that Actors do not function alone. An Actor can also communicate its response as a stimulus to another Actor or to a whole series of Actors. When Steina plays the violin, a group of loosely related Actors cause *The Maiden* to exhibit behavior according to the ensemble of Actors. While the final outcome or final position of *The Maiden* may be precisely defined, no two collective movements are the same since each gesture is driven by an individual Actor. This singleness or individuality is a key feature of Actor architecture. While each Actor in the system functions in a discrete, predictable, and understandable manner, the ensemble of all Actors, acting in concert or opposition, exhibits an "organic," high-level behavior.

I particularly enjoy the "biological analog" invoked by Actor architecture. A network of loosely related, atomic processing units cooperating to bring about a high level-behavior, is very close to the structure of simple biological systems. The use of this "connectionist" model as part of the art's implementation is one of many unique features of the Vasulka systems, which are, in fact, authentic down to the lowest software level.

An additional key feature of the system's architecture is the establishment of a common language to represent input-events or stimuli. In

this case, MIDI was chosen as that language. Distinct from Intercom architecture, all devices in Actor architecture speak this one MIDI language, and, by necessity, all Actors listen in this same language. Actors, however, speak in the native language or protocol of the particular device being commanded. In some cases, this may be MIDI; in others, it may be ASCII commands over a serial port. In this manner, each Actor accomplishes, as part of its low-level functionality, the necessary translations. Choosing MIDI as the common language was in part motivated by the fact that the artist, and others like him, intuitively understands mapping complex, real-world phenomena with musical scoring. Choosing a language that the artist naturally thinks in and abstracts in is vital to the artist's understanding the system and to his being able to craft its behavior.

As part of the overall system, we have also defined an Actor Workbench, which is a visual means of creating or writing the Actors. Writing these Actors amounts to visually preparing the text file that defines their behavior. The Workbench will allow Woody to change or modify Actors' scripts whenever and however he wants. As director, he will be able to command the Actor or Actors in his space. Ω



出品目録

テーブル1: トランスロケーションズ 1996年

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、観客が通ることによって反応するセンサー

この作品はブルース・ハミルトンの補佐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。

テーブル2: オートマタ 1990年

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、ヴィデ
オ・ディスク・プレーヤー、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・ブクラによって制作され、ラス・グリッツオによるソフト
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。

テーブル3: フレンドリー・ファイア 1994年

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・プレーヤー、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
ッター、2個の特別照明、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・ハミルトンの補佐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。

テーブル4: ステルス 1998年

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
ウエハー・マニピレーター・サブ・アッセンブリー、コンピュータ、ステッ
プ・モーター、レーザー、LCDビデオ・パネル、ビデオ・カメラ、ヴィデ
オ・プロジェクター、オーディオ・サンプラー、オーディオ・プロセッサー、
MIDIミキサー、モーション・センサー、ウルトラソニック・トランスデュー
サー、2個スピーカーとサブ・ウーファー

テーブル4は以下のアーティストとの共同制作により構想、制作された。

ウッディ・ヴァスルカ	コンセプト
アロン・ダヴィッドソン	デザイン、調査および制作
トーマス・アシュクラフト	3面シアターデザインおよび制作

テーブル5: スクライブ 1998年

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
圧搾空気可動のアーム、改造された工業テーブル(制作目的不明)、機械制御の
本、ビデオ・カメラ、光学的文字認識ソフト、区分されたテーブル、ヴィデ
オ・ディスク、ビデオ・プレーヤー、UVプロジェクション・ペン、
音響、プロジェクター、照明、本

この作品はブルース・ハミルトンとロデリック・ベケテュアの補佐によって制
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。テキストはロ
ナルド・クライストによる。ビデオはF.M.アインハートとトム・ジョイス。

テーブル6: ザ・メイドン 1998年

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
医療用診察テーブル、機械的なものから圧搾空気可動に変更されたアニメー
ション、プロジェクター、風力操作のファン、ビデオ・ディスク、ビデオ・
ディスク・プレーヤー、音響

この作品はスタイナ・ヴァスルカのパフォーマンス用楽器として構想され、
MIDIコントロールによって動かされる。

この作品はブルース・ハミルトン、スーザン・ハミルトン、ジェイミー・ハミ
ルトン、ロデリック・ベケテュア、ファン・ベアーの補佐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。ビデオ・ツールはト
ム・デミヤールとルット/エトラによる。

テキストはサムナー・カーナハン、サウンド&ビデオ・デザインとMIDIヴァイ
オリン・アニメーションはスタイナ・ヴァスルカ、声: ジーン・ヤングブラッド

Exhibition Checklist

Table 1: Translocations 1996

Interactive computer-driven opto/electro/mechanical construction:
illuminated plotting table, computer, video camera, stepper motors,
dynamic projection/screen positioners, rail system, interactive with
visitors through environmental sensors.

This work is operated with software by Russ Gritzo and was produced
with the assistance of Bruce Hamilton.

Table 2: Automata 1990

Internally interactive video/computer/sound construction: tubular frame,
5 targets, computer, videodisk, videodisk player, video projector, projection
screen, video camera, robotic camera head, speech box, audio sampler,
video mixer, 6 audio speakers, lighting grid.

This work incorporates the Lightning, a musical instrument designed by
Don Buchla and is operated with software by Russ Gritzo.

Table 3: Friendly Fire 1994

Interactive computer-driven opto/electro/mechanical construction:
aluminum table, 5 screens, computer, videodisk, videodisk player, video
projector, slide projector, pneumatic control system, optical beam-splitter,
2 custom lights, midi box, audio sampler, drum module, stereo amplifier,
2 audio speakers.

This work is operated with software by Russ Gritzo and was produced
with the assistance of Bruce Hamilton. Flame contribution by Tom Joyce.

Table 4: Stealth 1998

Interactive computer-driven opto/electro/mechanical construction: wafer
manipulator sub-assembly, computer, stepper motors, lasers, LCD video
panels, video cameras, video projectors, audio sampler, audio processor,
midi mixer, motion sensors, ultrasonic transducers, 2 speakers and
sub-woofer.

Table 4 was conceived and created in collaboration by the following
artists:

Woody Vasulka	Concept
Aaron Davidson	Design, research, and realization
Thomas Ashcraft	Triptych Theater design and execution

Table 5: Scribe 1998

Interactive computer-driven opto/electro/mechanical construction:
pneumatically driven arm, modified industrial table (production purpose
unknown), mechanically operated book, video camera, optical character
recognition software, plotting table, videodisk, videodisk player, UV
plotting pen, photoluminescent screen, sound, projector, lights, book.

This work is operated with software by Russ Gritzo and was produced
with the assistance of Bruce Hamilton, and Roderick Peyketewa. Text by
Ronald Christ, and video by F.M. Einheit and Tom Joyce.

Table 6: The Maiden 1998

Interactive computer-driven opto/electro/mechanical construction: medical
diagnostic table, modified from mechanical to pneumatic animation, projec
tor, pneumatically operated fans, videodisks, videodisk players, sound.

This work was designed as a performance instrument for Steina Vasulka,
and can be animated by MIDI instrument control.

The Maiden is operated with software by Russ Gritzo and was produced
with the assistance of Bruce Hamilton, Susan Hamilton, Jamie Hamilton,
Roderick Peyketewa, and Van Baer. Special video tools were produced by
Tom Demeyer and Rutt/Etra.

The Maiden text written by Sumner Carnahan. Sound design, video, and
MIDI violin animation: Steina Vasulka. Narration: Gene Youngblood.

ザ・ブラザーフッド：出品歴

初出展覧会

テーブル1：トランスロケーションズ 1996年

1996年2月開催の、サンフランシスコ近代美術館でのスタイナ・ヴァスルカおよびウッディ・ヴァスルカの展覧会「マシーン・メディア」のため、ポップ・ライリーの依頼により制作。

テーブル2：オートマタ 1990年

1990年8月開催の、ニューメキシコ州サンタフェの現代芸術センターでのパフォーマンス「別の場での出来事」のため、ジョーン・ラバーバラの依頼により制作。

テーブル3：フレンドリー・ファイア 1994年

1994年6月開催の、オーストリア・リンツでのアルス・エレクトロニカ・フェスティバルのため、ピーター・ヴァイベルの依頼により制作。

テーブル4：ステルス 1998年

1998年7月開催のNTTインターコミュニケーション・センター（東京）での「ザ・ブラザーフッド」展のため制作。

テーブル5：スクライブ 1998年

1998年7月開催のNTTインターコミュニケーション・センター（東京）での「ザ・ブラザーフッド」展のため制作。

テーブル6：ザ・メイドン 1998年

1998年7月開催のNTTインターコミュニケーション・センター（東京）での「ザ・ブラザーフッド」展のため制作。

その他の出品歴

テーブル1：トランスロケーションズ 1996年

「ウッディ&スタイナ・ヴァスルカ：マシーン・メディア」、サンタフェ美術館、ニューメキシコ、アメリカ合衆国、1996年10月～1997年2月

テーブル2：オートマタ 1990年

「アルス・エレクトロニカ・フェスティバル」、リンツ、オーストリア、1990年

「リマジネ・エレクトロニカ」、ビデオ・センター、パラツィオ・ディ・ディアマティ、フェラーラ、イタリア、1990年

「アーティフィス2」、サンドニ、パリ、フランス、1992年

「インヴェックス・エクスポジション」、ブルーノ、チェコ共和国、1994年

「マネスギャラリー、プラハ、チェコ共和国、1994年

「アンスティブル・メディア宣言」、V2、ロッテルダム、オランダ、1994年

「ドイツ連邦クンスハレ、ボン、ドイツ、1994年

「スタイナ&ウッディ・ヴァスルカ：マシーン・メディア」、サンフランシスコ現代美術館、カルフォルニア、アメリカ、1996年2月-3月

「スタイナ&ウッディ・ヴァスルカ：マシーン・メディア」、サンタ・フェ美術館、ニューメキシコ、アメリカ合衆国、1996年10月～1997年2月

テーブル3：フレンドリー・ファイア 1994年

ドイツ連邦クンスハレ、ボン、ドイツ、1994年

「インヴェックス・エクスポジション」、ブルーノ、チェコ共和国、1994年

「マネスギャラリー、プラハ、チェコ共和国、1994年

「アンスティブル・メディア宣言」、V2、ロッテルダム、オランダ、1994年

「ロサンジェルス・コンテンポラリー・エキジビションズ (LACE)」、ロサンジェルス、カルフォルニア、アメリカ合衆国、1994年

「福井国際ビデオ・ビエンナーレ」、福井、日本、1995年8月

「スタイナ&ウッディ・ヴァスルカ：マシーン・メディア」、サンフランシスコ現代美術館、カルフォルニア、アメリカ、1996年2月-3月

「スタイナ&ウッディ・ヴァスルカ：マシーン・メディア」、サンタ・フェ美術館、ニューメキシコ、アメリカ合衆国、1996年10月～1997年2月

Exhibition History: The Brotherhood

Premiere Exhibitions

Table 1: Translocations 1996

Commissioned by Robert Riley for *Steina and Woody Vasulka: Machine Media* Exhibition at San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, California, February 1996.

Table 2: Automata 1990

Commissioned by Joan La Barbara for *Events in the Elsewhere* Performance and Exhibition at the Center for Contemporary Arts, Santa Fe, New Mexico, August 1990.

Table 3: Friendly Fire 1994

Commissioned by Peter Weibel for *Ars Electronica Festival*, Linz, Austria, June 1994.

Table 4: Stealth 1998

Commissioned by the NTT InterCommunication Center for *Woody Vasulka: The Brotherhood* Exhibition at the NTT InterCommunication Center, Tokyo, Japan, July 1998.

Table 5: Scribe 1998

Commissioned by the NTT InterCommunication Center for *Woody Vasulka: The Brotherhood* Exhibition at the NTT InterCommunication Center, Tokyo, Japan, July 1998.

Table 6: The Maiden 1998

Commissioned by the NTT InterCommunication Center for *Woody Vasulka: The Brotherhood* Exhibition at the NTT InterCommunication Center, Tokyo, Japan, July 1998.

Other Exhibitions

Table 1: Translocations 1996

Steina and Woody Vasulka: Machine Media, Museum of Fine Arts, Santa Fe, New Mexico, USA, Oct 1996–Feb 1997.

Table 2: Automata 1990

Ars Electronica, Linz, Austria 1990.

L'Immagine Electronica, Centro Videoarte, Palazzo dei Diamanti, Ferrara, Italy 1990.

Artifices 2, St. Denis, Paris, France 1992.

Invex Exposition, Brno, Czech Republic, 1993.

Manes Gallery, Prague, Czech Republic 1994.

Manifestation for Unstable Media, V2 Organisation, Rotterdam, Holland 1994.

Kunst-und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn, Germany 1994.

Steina and Woody Vasulka: Machine Media, San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, California, USA, February–March 1996.

Steina and Woody Vasulka: Machine Media, Museum of Fine Arts, Santa Fe, New Mexico, USA, Oct 1996–Feb 1997.

Table 3: Friendly Fire 1994

Kunst-und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn, Germany 1994.

Invex Exposition, Brno, Czech Republic 1994.

Manifestation for Unstable Media, V2 Organisation, Rotterdam, Holland, 1994.

Los Angeles Contemporary Exhibitions (LACE), Los Angeles, California, USA, 1994.

Fukui International Video Festival, Fukui, Japan, August 1995.

Steina and Woody Vasulka: Machine Media, San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, California, USA, February–March 1996.

Steina and Woody Vasulka: Machine Media, Museum of Fine Arts, Santa Fe, New Mexico, USA, Oct 1996–Feb 1997.

Wood Street Gallery, Pittsburgh, Pennsylvania, USA, 1997.

Selected Bibliography

Dunn, David. *The Electronic Theaters of Woody Vasulka*. WWW.concentric.net/~Tables, 1998.

Dunn, David. *Excerpt from a Discussion between Woody Vasulka and David Dunn*. WWW.concentric.net/~Tables, 1998.

Dunn, David. *Digital Space*. WWW.concentric.net/~Tables, 1998.

Gazzano, Marco Maria. "On the Trail of the Fire from the Gods." In *Steina e Woody Vasulka Video, Media e Nuove Immagini Nell'Arte Contemporanea*. ed. by Catia Gabrielli and Federico Scanni. Rome: Fahrenheit 451, 1995. 13 - 23

Riley, Robert. "Theater of Hybrid Automata." In *Steina and Woody Vasulka Machine Media*, ed. by Marita Sturken. San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art, 1996. 19.

Riley, Robert. "The Brotherhood, Table I, Table III." In *Steina and Woody Vasulka Machine Media*, ed. by Marita Sturken. San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art, 1996. 22-25.

Sarkis, Mona. "Perspective and the Media, A Conversation in Europe." In *Steina e Woody Vasulka Video, Media e Nuove Immagini Nell'Arte Contemporanea*. ed. by Catia Gabrielli and Federico Scanni. Rome: Fahrenheit 451, 1995. 63 - 71.

Sturken, Marita. "Exploring the Phenomenology of the Electronic Image." In *Steina e Woody Vasulka Video, Media e Nuove Immagini Nell'Arte Contemporanea*. ed. by Catia Gabrielli and Federico Scanni. Rome: Fahrenheit 451, 1995. 27 - 43.

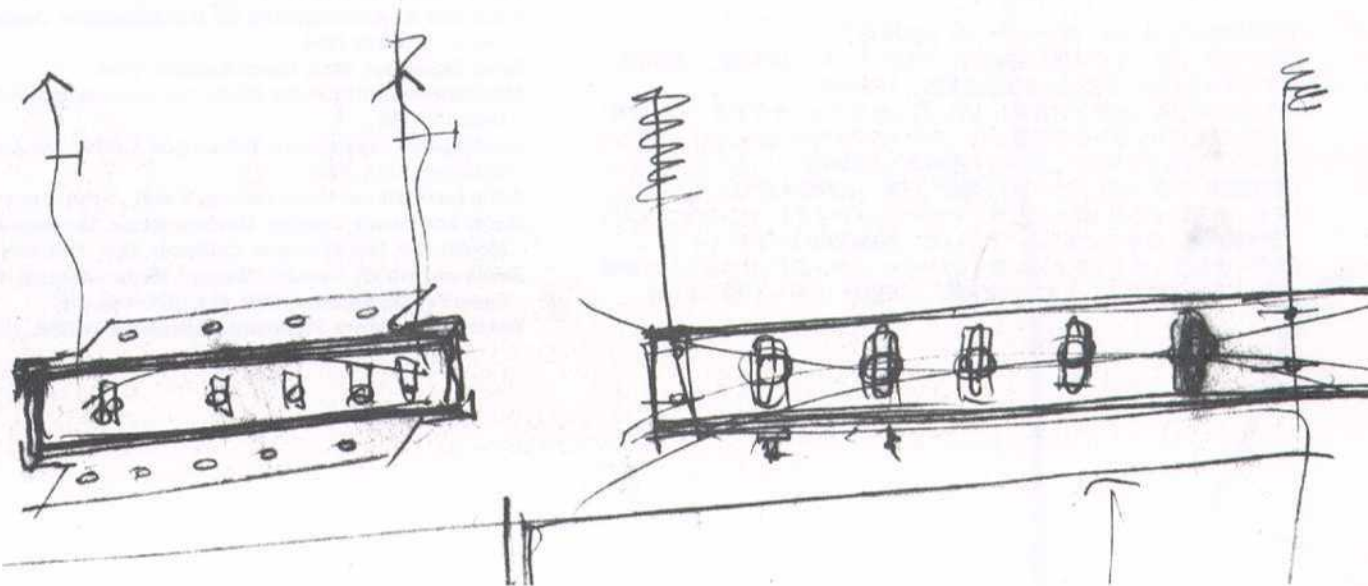
Sturken, Marita. "Steina and Woody Vasulka: In Dialogue with the Machine." In *Steina and Woody Vasulka Machine Media*, ed. by Marita Sturken. San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art, 1996. 35-48.

Turim, Maureen and Nygren, Scott. "Reading the Tools, Writing the Image." In *Steina and Woody Vasulka Machine Media*, ed. by Marita Sturken. San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art, 1996. 49-64.

Vasulka, Woody. "Notes on Installations: From Printed Matter to Nonconcentric Space." In *Steina and Woody Vasulka Machine Media*, ed. by Marita Sturken. San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art, 1996. 65-72.

Vasulka, Woody. *Theater of Hybrid Automata*. WWW.concentric.net/~Tables, 1998.

Weibel, Peter. "Masters of the Codes." In *Steina e Woody Vasulka Video, Media e Nuove Immagini Nell'Arte Contemporanea*. ed. by Catia Gabrielli and Federico Scanni. Rome: Fahrenheit 451, 1995. 63 - 71.





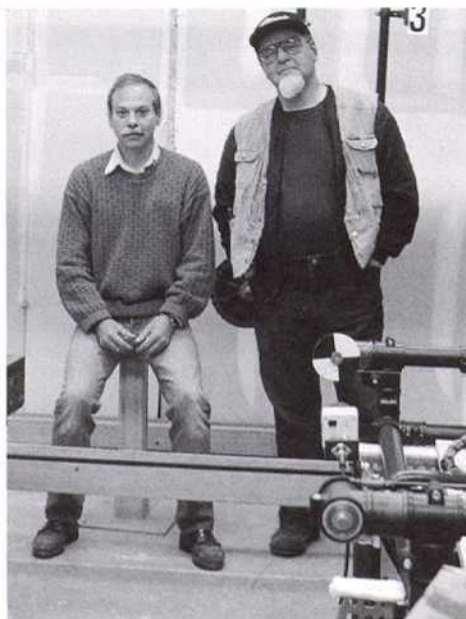
Aaron Davidson, Melissa Dubbin, Roderick Peyketewa
 アーロン・ダヴィッドソン、メリッサ・ダビン、ロドリック・ペキテウア



Russ Gritzko, Randy Bremmer, Tim Odell, Roy Durfee, Ronald Christ, Aaron Davidson, Woody Vasulka, Steina Vasulka, Bruce Hamilton, Jonathan Orbeton
 ラス・グリッツォ、ランディ・ブレマー、ティム・オディル、ロイ・ダーフィー、ロナルド・クライスト、アーロン・ダヴィッドソン、ウッディ・ヴァスルカ、スタイナ・ヴァスルカ、ブルース・ハミルトン、ジョナサン・オーベトン



Tim Odell (front), with Russ Gritzko, Roy Durfee, Woody, and Bruce Hamilton
 ティム・オディル (中)、ラス・グリッツォ、ロイ・ダーフィー、ウッディ、ブルース・ハミルトン



Bruce Hamilton, Woody Vasulka
 ブルース・ハミルトン、ウッディ・ヴァスルカ



Roderick Peyketewa ロドリック・ペキテウア



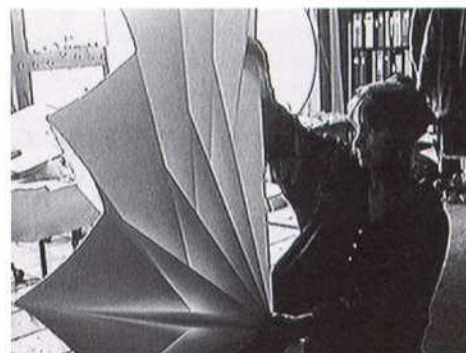
Russ Gritzko ラス・グリッツォ



Melissa Dubbin メリッサ・ダビン



Left to Right: Bruce Hamilton, Steina, Russ Gritzko, Woody, Tim Odell
 (左から) ブルース・ハミルトン、スタイナ、ラス・グリッツォ、ウッディ、ティム・オディル



Susan Hamilton with her fan
 スーザン・ハミルトンと彼女のファン

「ウッディ・ヴァスルカ《ザ・ブラザーフッド》インタラクティブ・メディアによる6つのインスタレーション」はNTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 学芸員、後々田寿徳により企画された展覧会に関連して出版されたカタログです。

会期：1998年7月18日～8月30日
主催：NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]
協力：ビデオギャラリー・スキャン (SCAN)
発行者：吉田肇
発行所：NTT出版株式会社
〒158-8928 東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー11F
Tel.03-5434-1010 Fax.03-5434-1008
URL: http://www.nttpub.co.jp/
印刷・製本：凸版印刷株式会社

ISBN 4-7571-7000-9 C0070

©1998 NTT出版株式会社及び下記の著作権保持者。
この出版物の全てのグラフィック、写真、エッセイ、論文の著作権は個々の作家に帰する。この出版物のどの部分も著作権保持者の許可なく転載できません。
本書の無断転載を禁じます。
乱丁・落丁はお取り替えいたします。定価は表紙に表示してあります。

「ザ・メイドゥン」©1998、メロディ・サムナー・カーナハン。
「コンピュータ・グラフィック (各章初め)」©1998 イゴア・チョロマンスキー/イカリア
表紙写真はウッディ・ヴァスルカ撮影。

図版は下記を除き、メリデウ・ルーベンスタインによる(裏表紙含む)。
メリデウ・ルーベンスタイン&ジェームス・ホルト/p.14-15, 26, 30, 36, 52, 56-57, 58-59 : ベン・ブラックウェル/p.40, 42, 43, 44, 45-46 : レンハート・ワンスケ/p.41, 60 : その他/アーロン・ダヴィッドソン, メリッサ・ダヴィン, ブルース・ハミルトン, スタイナ・ヴァスルカ

ウッディ・ヴァスルカのスケッチやイメージは、マイケル・サムナーにより、タイトルページなどに引用されています。

Team Vasulka / チーム・ヴァスルカ

Aaron Davidson / アーロン・ダヴィッドソン Research, design, video documentation / 調査・デザイン・ビデオ記録
Melissa Dubbin / メリッサ・ダビン Project organizer / プロジェクト進行
Russ Gritzo / ラス・グリッツォ Software and systems engineer / ソフトウェア&システム・エンジニア
Bruce Hamilton / ブルース・ハミルトン Chief systems coordinator / システム管理主任
Jamie Hamilton / ジェミー・ハミルトン Production and assembly assistance / プロジェクト助手
Susan Hamilton / スーザン・ハミルトン Sculptural and spatial design / 立体&空間デザイン
Tim Odell / ティム・オデイル Software design / ソフトウェア・デザイン
Roderick Peyketewa / ロドリック・ペキテウア Pneumatics research and design / ソフトウェア・デザイン
Steina Vasulka / スタイナ・ヴァスルカ Video / ビデオ

Catalogue / カタログ

Ronald Christ / ロナルド・クライスト Editor / 編集
Dennis L. Dollens / デニス・L・ドレーンズ Web design / ウェブ・デザイン
Melissa Dubbin / メリッサ・ダビン Research and copyediting / 調査・助手
Meridel Rubenstein / メリデウ・ルーベンスタイン Photography / 写真
Naoko Shinogi / 篠儀直子 Translation to Japanese / 日本語翻訳
Alfred Birnbaum / アルフレッド・バーンバウム Translation consultant / 日本語翻訳協力・英訳
Michael Sumner/Burning Books / マイケル・サムナー Catalogue and type design / デザイン (バーニング・ブックス)
Melody Sumner Carnahan / メロディ・サムナー Design and editorial assistance / デザイン&編集助手
Hideo Honda / 本田英郎 Editorial coordinator / 編集進行 (NTT出版株式会社)
Fumio Masuda / 増田文雄 Editorial coordinator / 編集進行 (NTT出版株式会社)
Hisanori Gogota / 後々田寿徳 Editorial and design assistance in Japanese / 日本語編集&デザイン補助

NTT InterCommunication Center [ICC] / NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

Hisanori Gogota / 後々田寿徳 Curator in charge / 担当学芸員
Minoru Hatanaka / 畠中実 Assistant curator / 学芸員
Hiroko Ōba / 大庭廣子 Production assistance / 展覧会助手
Sho-ichi Tezuka / 手塚庄市 Production manager / 展覧会経理

The Vasulkas would like to thank the following individuals for their support of *The Brotherhood* project:
ヴァスルカ・チームはザ・ブラザーフッド・プロジェクトに関する下記の方々のご協力に、心より感謝の意を表します。

Fujiko Nakaya / 中谷芙二子 Director of Video Gallery SCAN / ビデオギャラリー・SCAN代表
Andrew Ungerleider / アンドリュウ・アングレリーダー
& Gay Dillingham / ゲイ・デリングハム Earthstone International Ltd. / アースストーン・インターナショナル
Louise Ledeen / ルイス・レイデン Silicon Graphics, System Support / シリコン・グラフィック・サポート
Marianne Exbrayat / マリアンヌ・エクスブライエ Transvideo / トランスビデオ

Special thanks for their assistance to Tamami Asada, Bailie (Untitled Fine Arts Services, Inc.), Igor Choromanski, Brian Combs, Ludwig Gritzo, Simon Mehalek, Michael Motley, Shawn Onsgard, Gary Spradling, and Jill Treadwell.

本展にご協力頂きました下記の方々に感謝申し上げます。浅田珠水、ペイル、イゴア・チョロマンスキー、ブライアン・コムズ、ルドウィグ・グリッツォ、サイモン・マハリック、マイケル・モトレイ、ショーン・オンスガード、ゲイリー・スプレドリン、ジル・トレッドウェル

NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 〒163-1404 東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティタワー 4F
NTT InterCommunication Center [ICC] Tokyo Opera City tower 4F, 3-20-2 Nishishinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo JAPAN

Woody Vasulka, *The Brotherhood: A Series of Six Interactive Constructions*, is published on the occasion of an exhibition organized by Hisanori Gogota, NTT InterCommunication Center (ICC), Tokyo, Japan. Presented July 17 through August 30, 1998 in cooperation with Video Gallery SCAN.

© 1998 by NTT Publishing Co., Ltd. and copyright holders specified below. Copyright to all graphic works, photographs, essays, and works of fiction reverts to individual artists and authors on publication. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced in any manner without permission of copyright holders.

Text for *The Maiden*, © 1998 Sumner Carnahan, was written by Carnahan for *The Brotherhood*, based in part on a work commissioned by Laetitia Sonami for performance.

Digital imaging at chapter openings © 1998 by Igor Choromanski/Ikaria.

Front cover photograph by Woody Vasulka.

All other photographs by Meridel Rubenstein, including the back cover, except the following: Meridel Rubenstein with James Hart, pp. 14-15, 26, 30, 34-35, 40, 42, 53, 58-59; Ben Blackwell, pp. 44, 46-47; Reinhard Wanzke, pp. 41, 60; additional photographs by Aaron Davidson, Melissa Dubbin, Bruce Hamilton, and Steina Vasulka.

Woody Vasulka's working sketches were cannibalized by Michael Sumner for graphics on the title page and elsewhere.

ISBN 4-7571-7000-9 C0070

NTT Publishing Co., Ltd.

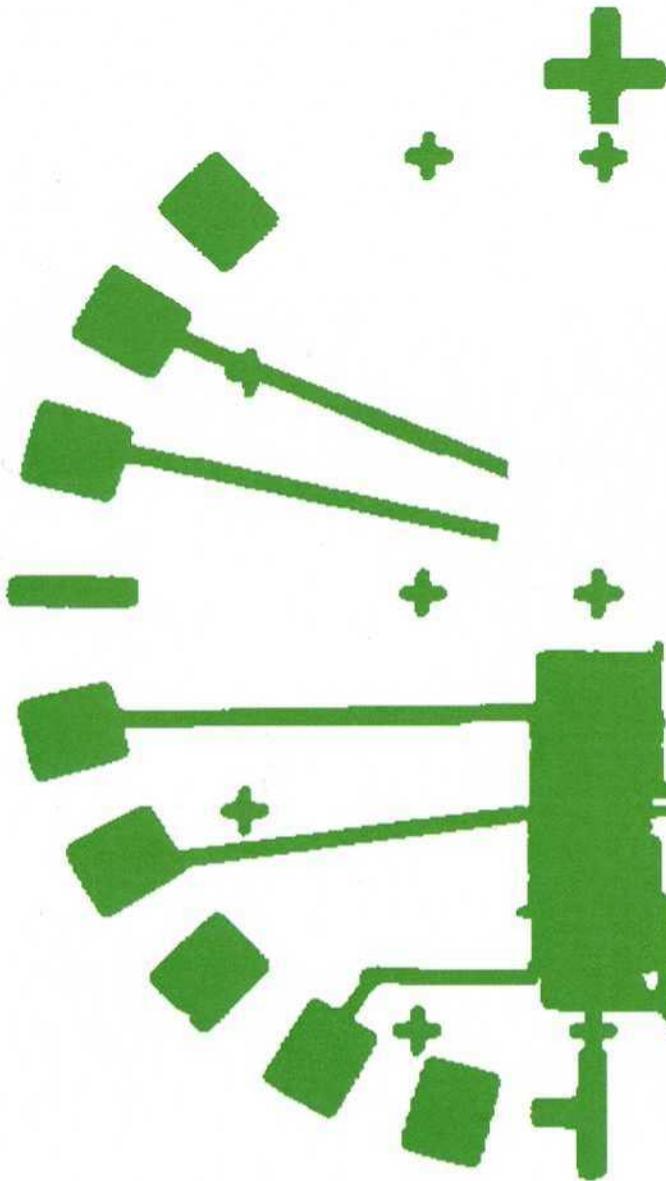
Sales Office
11F Arco Tower, 1-8-1 Shimomeguro, Meguro-ku, Tokyo 153-8928 JAPAN
Tel: +81-3-5434-1011
Fax: +81-3-5434-1008

Woody Vasulka was born Bohuslav Petr Vasulka in Brno, Czechoslovakia in 1937. After graduating from a technical school, he was placed in a nearby factory. Dissatisfied with his lot, he applied to the Academy of Performing Arts in Prague to study film. Several documentary films later, he graduated and moved to New York in 1965 with his wife Steina. For a few years Woody free-lanced as an editor for various large-format, multi-screen projects. Encountering the half-inch video "portapack" in 1969, he quit film to dedicate himself to working with electronic media.

Collaborating with Steina and Andres Mannik in 1971, he founded *The Kitchen*, an electronic media theater in NYC. The same year, under Electronic Art Intermix's umbrella, he formed with Steina and Eric Siegel the group *Perception*. After some pioneering work in video, he moved to Buffalo in 1973 to become a professor at the Center for Media Study. In 1976 he bought a DEC LSI-11 computer, which inspired him and Jeffrey Schier to build a rare and original imaging device, The Digital Image Articulator. He left his teaching position in 1980 and moved to New Mexico where he continues his investigation into what he calls the New Epistemic Space. Since 1993, he has been a visiting professor at the Faculty of Arts of the Polytechnic Institute in his home town, Brno, Czech Republic.

Under a commission from Peter Weibel in 1992, the Vasulkas curated *Eigenwelt der Apparate Welt: Pioneers of Electronic Art*, an exhibition of early electronic art tools for Ars Electronica (Linz, Austria) along with a videodisk, interactive catalogue. With Steina, Woody has been an artist in residence at the National Center for Experiments in Television (NCET), at KQED in San Francisco, and at WNET/Thirteen in New York. He has received funding from the New York State Council on the Arts (NYSCA), Creative Artists Public Service (CAPS), the National Endowment for the Arts (NEA), the Corporation for Public Broadcasting (CPB), the Guggenheim Foundation, and the New Mexico Arts Division. He also won the American Film Institute's Maya Deren Award in 1995 and the Siemens-Medienkunstpreis a year later. Woody and Steina were awarded honorary doctorates from the San Francisco Art Institute in 1998.

Woody has participated in major video festivals worldwide, lectured, published articles, composed music. He has also made numerous video tapes, including two major works, *The Commission* and *Art of Memory*, produced after he moved to Santa Fe. In the nineties he built three large-scale installations, *Theater of Hybrid Automata*, *Table III*, and *Table I* from his machine cycle *The Brotherhood*. Currently, he is working to complete his *Brotherhood* series with a commission of constructing three additional tables for the NTT InterCommunication Center in Tokyo.





9784757170001



1920070019056

ISBN4-7571-7000-9

C0070 ¥1905E