



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

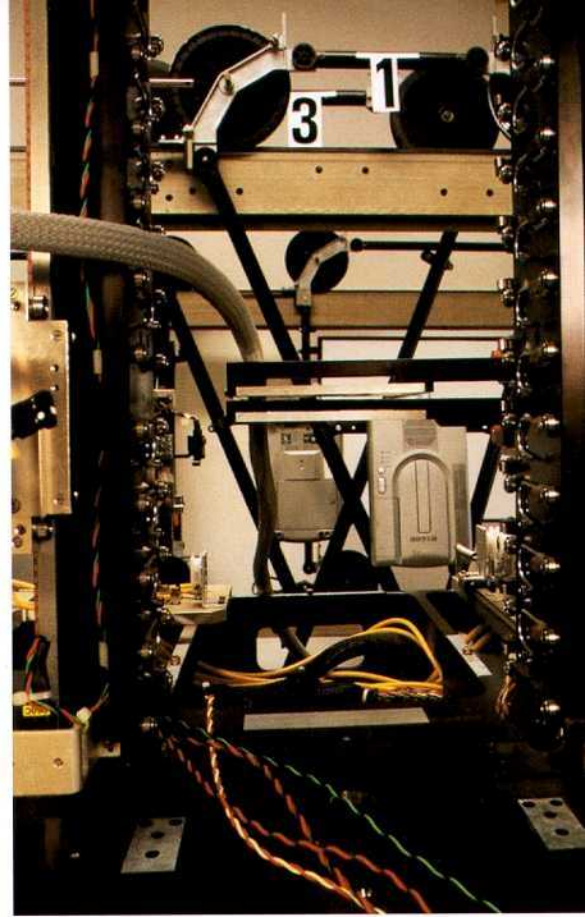
Vasulka Machines

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・メイドン》と呼ぶ《テーブル6》にあてはまり、《テーブル6：ザ・メイドン》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。

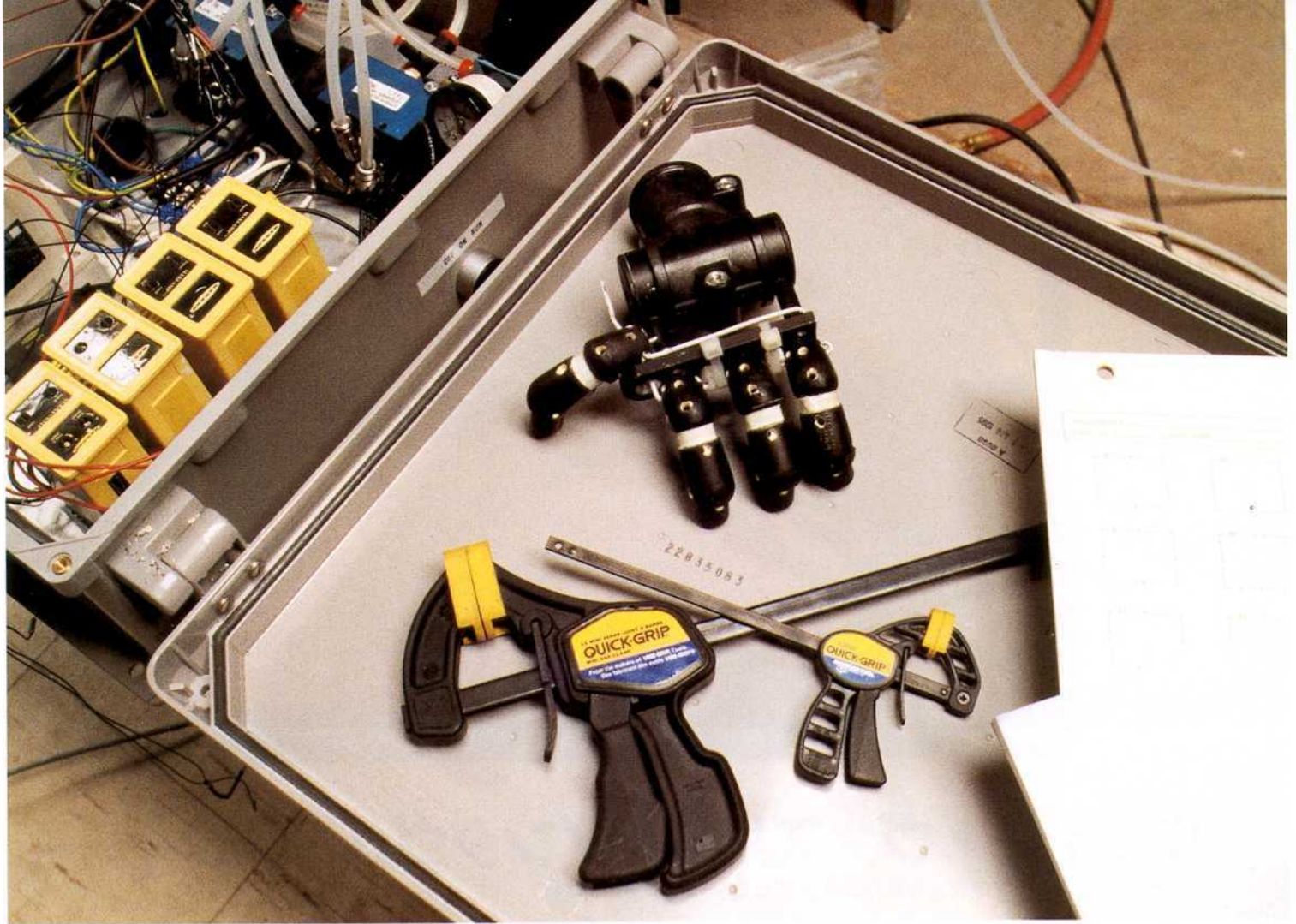
《テーブル》の連作は、不確定的で困惑させるような光景ともなりうる。これらは真の意味で両性具有的なのである——「異なる、もしくは対立しあう要素の結合から構成されたもの」（両性具有的の営倉のように）

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、エレクトロニクス的、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、アイコン的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、そのスピードにが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。

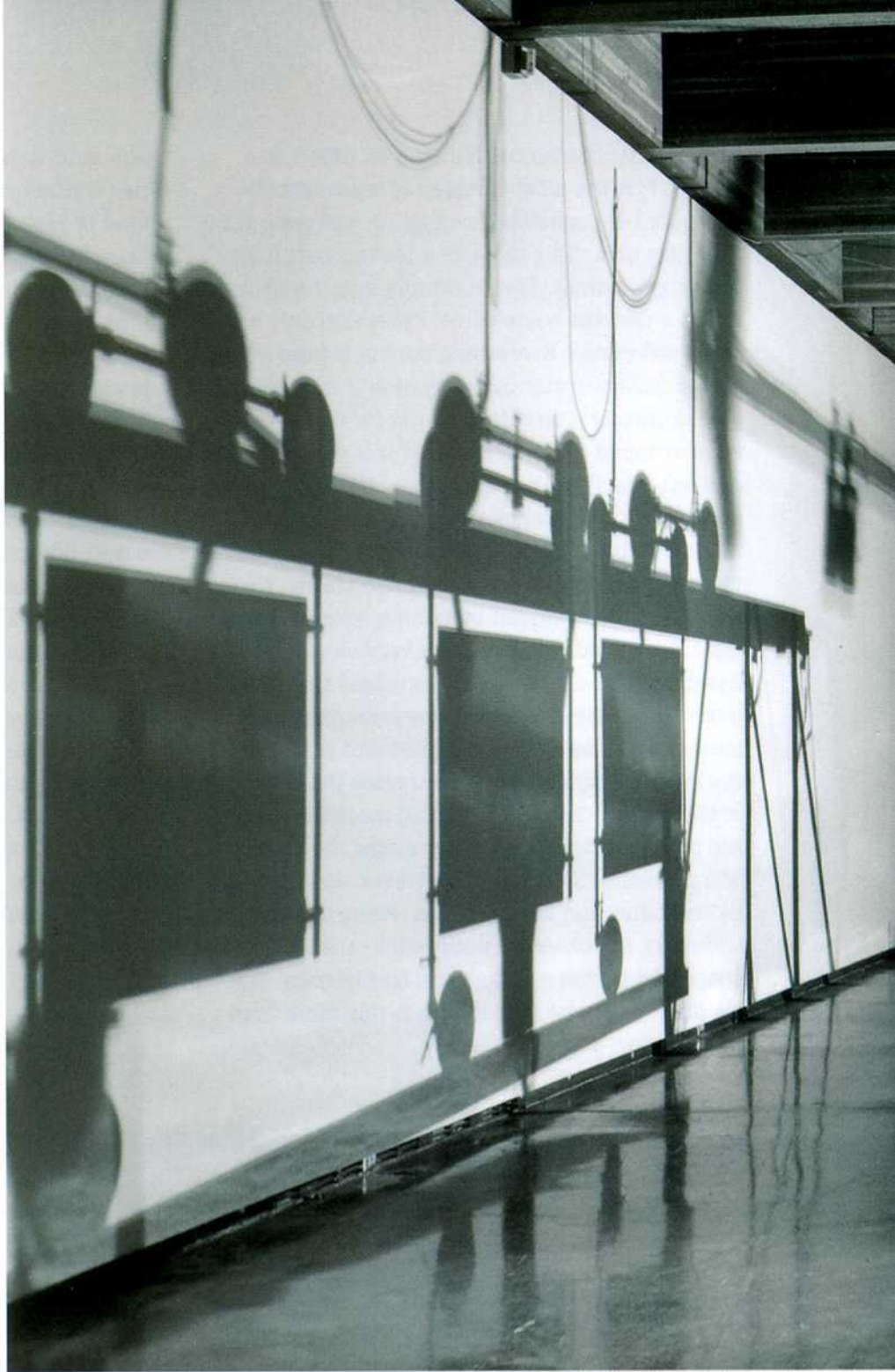
さて、わたしがいましゃべっていることはとても大雑把なことで、実際はほかにもたくさんの機能があり、そのほとんどはソフトウェアの機能に隠されています。「男優」^{アクトレス}とわれわれの呼ぶ一団が、呼び出され、実行され、終了されます。聴覚的呼び出し、論理プロセス、そして最後には、必要なあらゆる機械儀式、機械状態のリセットとキャリブレーションです。ここでのわれわれにとってこのテーブルは、われわれのコード解読を、コードについてのわれわれの含意を、継続的にテストするための道具です。このテーブルはわれわれの仕事、われわれの限界を、継続的に定義し再定義するのです。このサイクルのなかには多くの種類の関係性が存在しますが、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

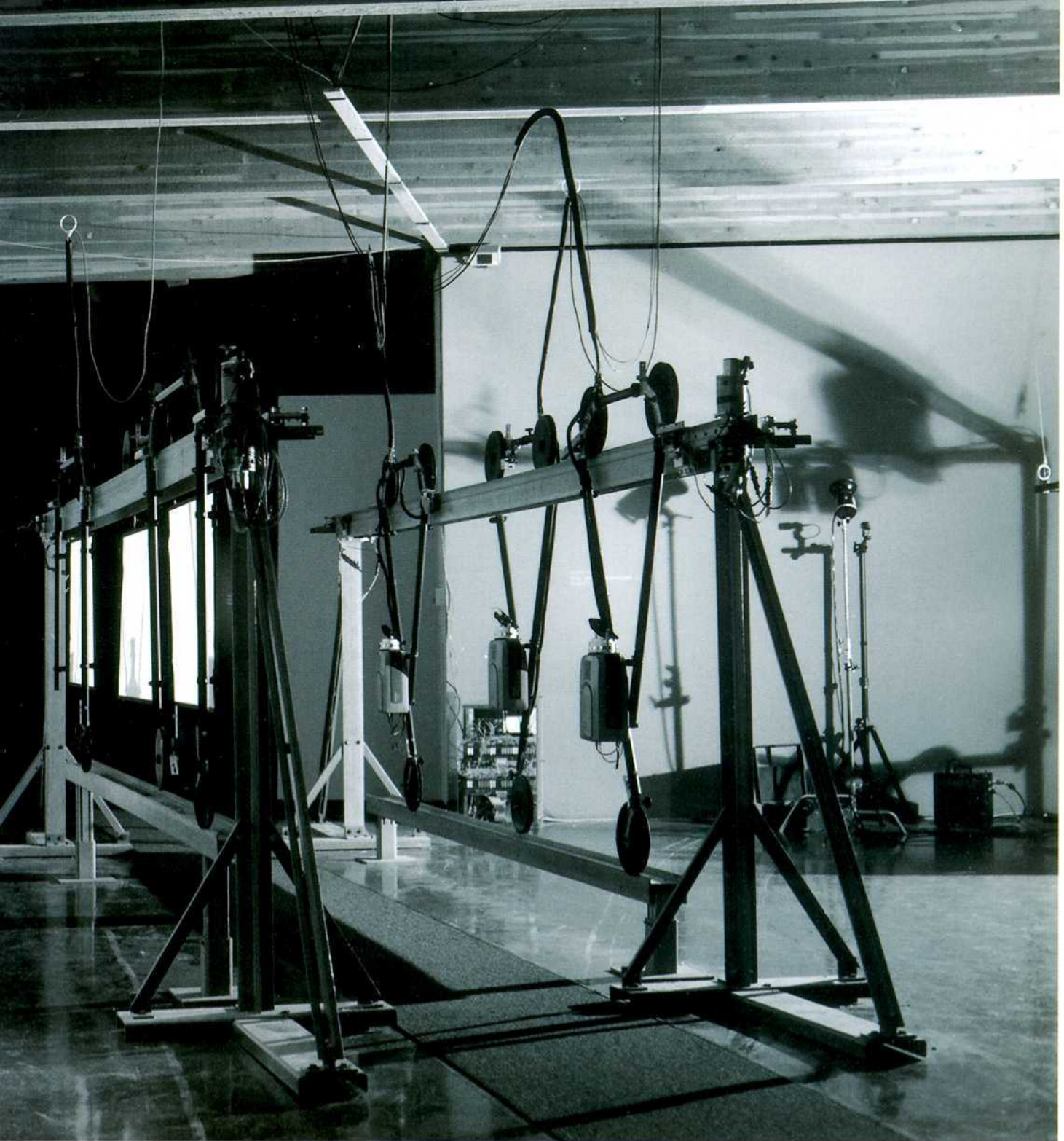
ロイ・ダーフィー

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

