

ウッディ・ヴァスルカに聞く

創造と
破壊の
サイクル

Cycles of Creation and Destruction

An Interview with Woody Vasulka



Woody VASULKA

ウッディ・ヴァスルカ



高島直之—インタビュー—

Interviewer: TAKASHIMA Naoyuki

高田淳子・訳

Translation: SHIMADA Junko

チェコからの出発

高島——あなたは1937年、チェコのブルノでお生まれですが、チェコは、ドイツやソ連に抑圧されてきた歴史をもっています。でも、ヨーロッパ文化の中心にあった時代も長かったわけですから、そんな中でソ連のスターリニズムの影響下で、チェコで映画の製作にかかわっていた、というのはどのような意識をおもちだったのでしょうか？

ヴァスルカ(以下WV)——私たちはいわば中間の世代に属しています。例えば私の映画学校時代の師であったミラン・クンデラ[★1]などは、私たちの一つ前の世代です。彼らは革命的ないしロマンティックな世代で、共産主義のイデオロギーをかつては本気で信じていました。私たちの世代はちょうど境界線上にいました。というのは53年にスターリンが死んだからです。スターリンの死は私たちの文化に影響を与えました。私たちの世代はもはや信者ではなく、懐疑論者だったのです。だから生産的になれなかったのだと思います。ラディカルな世代のように幸福な創造的陶酔のようなものは産み出しませんでした。私たちの世代は休止状態にありました。いまなおそうかもしれません。信仰が崩壊したからです。私たちの世代は、チェコにおいては戦後初めてのクリエイティヴな時期であった60年代に育ち、リベラルなドゥップチェク[★2]の時代——それは「人間の顔をした社会主義」が標榜された時期ですが——を過ごしたのです。映画学校はレーニンの影響のもとにあって、映画が最も重要な芸術形式と言われ、政府によって擁護されていました。しかし、私たちは外国に影響され、学校はまた、不満分子の巣窟でもありました。私たちの世代はこうした動向に関与せず、社会主義が崩壊したときも無関心でした。

高島——その社会主義の崩壊とはいつのことを指していますか？

WV——スターリンが死んだとき、これはもう長続きはしないと確信しました。もちろん崩壊するまでにまだまだ時間がかかることもわかっていましたけれども、60年代初期にはすでにわれわれ知識人層によって反対派が組織され、社会主義システムに対する批判が公的な場で聞かれました。68年のソ連侵入後のいわゆる「正常化」の時期に再び抑圧されましたが、システムがもはや存続しないことは明らかでした。

高島——50年代にはどのような映画が良しとされていたのでしょうか？

WV——私が映画学校へ行ったのは50年代最後の

年、1959年から61、63、64年というところですが、その頃ビッグ・ネームだったアントニオニー、ベルイマン、フェリーニといったメインストリームに影響されていました。しかし、学校の校長がニコライ・エック[★3]、アレクサンドル・ロドチェンコ[★4]といった初期のロシア映画に興味をもっていたため、興味深い体験をすることができました。ロシア映画の構成主義の時代と華やかな時代を内側から考察する機会に恵まれたのです。詩の世界でもマヤコフスキーのような新しい言語が生まれました。ですから、これら二つの影響——一つは西欧の、もう一つはロシアの伝統的なフォルマリズム——が混成して、新しい表現が生まれたと言ってもいいでしょう。ほとんどは私の前の世代ですが、ヴェラ・ヒテロヴァ[★5]、エヴァルド・ショーム[★6]、イェジー・メンツェル[★7]といったフィルム・メーカーたちは60年代にチェコの映画形式の頂点に達したのです。私自身はその周縁にはいましたが、彼らの活動には参加しませんでした。

高島——ヨーロッパの新しい流れとロシア構成主義両方の影響を受けていたというわけですね？

WV——私は演劇を実際に行なったことはないのですが、演劇における論争を最も実践的なものとしていまでも参照しています。そこには対立する二つの潮流が挙げられます。スタニスラフスキー[★8]のグループと、メイエルホルド[★9]とタイロフ[★10]です。スタニスラフスキーのグループはチェーホフを下敷きとした心理劇、あるいはチェーホフ的なドラマトゥルギーをもっていました。後者の二人はバゾフ[★11]の理論に影響された生物動力学を基に、^{ジョグラー}軽業師、動物、運動選手や労働者を舞台に参加させて、その可能性を模索していました。演劇を行ってきたわけではないのに、この新しいイデオロギーは私を捕えて離さないのです。映画はずっとやってきたにもかかわらず、私には何も言うべきことがありません。そうしてこの新しい演劇におけるジレンマのせいで、私は映画教育を捨てて、生涯この問題と向き合うことになったのです。

高島——50年代後半、60年代前半のチェコのシュルレアリスムの影響はいかがでしょう？

WV——チェコには独自のシュルレアリスムの伝統がありました。もちろん主流のダリ、マグリットなどは強い影響力がありましたが、戦争がすべてのシュルレアリスムを打ち消してしまいました。戦争のほうが圧倒的にシュルレアリスティックだったので、戦後にはムーヴメントとして生き残ってはいませんでした。

た、奇妙なことに第一次大戦後にドイツ表現主義も同じような道をたどりました。第二次大戦後は、ほとんどの近代のムーヴメントは遅らせられたり、停止させられたりしました。一時的にはもちろん社会主義リアリズムなどもありましたが、私自身が最も影響を受けたのはジャズです。こうした政治体制下にいる私たちの世代にとっては、ジャズだけが自由の表明だったのです。

高島——それはハード・バップとかアヴァンギャルド・ジャズのことですか？

WV——20年代のチェコの前衛はデキシールランド・ジャズに影響を受けていました。彼らはデキシールをとでもシリアスにうけてとめて、フランス人が始めた[ジャズについての]知的言説を用いて、正統的・伝統的なクラシック音楽を批判したのです。前衛のほとんどが左翼的であったこともあり、[戦後の]共産主義の制限を潜り抜けて、これはずいぶん長く続きました。けれどもジャズが大々的に台頭したのは、新しいジャズ、チャーリー・パーカーをはじめとするビバップです。その後のウェスト・コーストのクール・ジャズもクラシックに対する批判に使われました。そしてビッグバンドでは、「スタン・ケントン現象」[★12]と呼ばれるものもありました。楽器、作曲、双方で交響楽団に太刀打ちできるものが現われたというわけです。しかし、それも長くは続きませんでした。スタン・ケントンはスタン・ケントンに過ぎず、交響楽団はあいかかわらずブラームスを演奏します。そうした意味では近代音楽の敗退は顕著なものです。

自立のためのメディアとの出会い

高島——ニューヨークに行かれたとき、カルチャー・ショックはありませんでしたか？

WV——映画学校に送られてきたいくつかの映画によって、ニューヨークに対する心構えはできていました。シャーリー・クラーク[★13]の《ザ・コネクション》などです。むしろニューヨークに行って驚いたのは、性の解放が思ってもいないようなかたちで表明されていたことです。異装をはじめ、さまざまな性の公認を求めた世代が輩出していました。アンディ・ウォーホルはユニオン・スクエアの隣に住んでいましたし、この革命の中心に放り込まれたようなものでした。私たちはすぐにそれに興味をもちました。それが私たちのカルチャー・ショックと言えるかもしれませんがね。

高島——その頃、フルクサスが活動していたと思いますが、アート界からの影響はどうでしょう？

WV——直接的にですか？ フルクサスは宣言文をもつ最後のムーヴメントと言えるでしょう。パイクをはじめとした彼らのメディアに対する興味は、ブルジョアの物質観に対する異議でした。それは私たちのようなタイプが興味を抱くようなものではありませんでした。私たちはイメージの限界に興味があったのです。しかし、幸いにも、パイクの初期の試みなどにはとても面白いものがあります。《プライベート・テレビ》や合成を用いたものなどね。ただ、私たちは違ったことにすでに興味をもっていたのです。信号処理や、合成イメージの実験をしたり、パイクが基本的に足を踏み込まなかった分野です。彼はスクリーンの表面にこだわっていましたが、合成／統合について進んだ考えがあったのは音楽です。妻のスタイナも私もこの新しい合成音楽に影響され、同じ装置を使ったりもしました。ラ・モンテ・ヤングといった人たちのコンサートにも通いました。それらはドリフトする発振器のような環境要素を駆使して音と空間を創造していたのです。二つの周波数が三つめの要素を作り出す「ヘテロダイナ」[★14]という考え方は合成の根本にあるものでした。それ以前にあった視覚的また美学的な伝統にはまったく興味がなくなっていました。私たちは過去と完全に切り離してくれるまったく新しい素材^{マテリアル}を手にしたのです。それは合成であり、周波数と電圧であり、物質ではなく、どちらかというとなイズのようなものです。それは電子的な素材の構成要素です。たとえそれがエネルギーや時間であっても、私たちは素材と呼ぶでしょう。

高島——あなたの肩書は、インディペンデント映画作家の後、ビデオ・アーティストになっていますが、その合成／統合の原理と出会ったのはいつのことですか。

WV——ニューヨークに来るまでに16ミリのインディペンデント・フィルムを3、4本撮っていたのですが、アメリカでは映画は産業なのだとすぐにわかりました。これまで映画は芸術だと教えられてきたのにね。だからアメリカでアーティストとして活動しているインディペンデント・フィルム・メーカーがいることを知るまでずいぶん苦しい思いをしました。そうこうしているうちに、ビデオと出会いました。すぐにこれだとひらめきました。音の合成／ビデオ映像の合成の入口をみつけたのです。

高島——ジョナス・メカス[★15]などはあなたの出会ったインディペンデント・フィルム・メーカーの一人ですか？

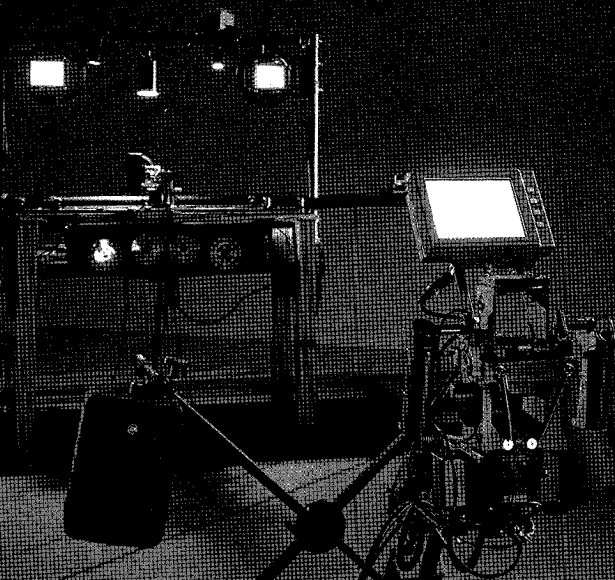
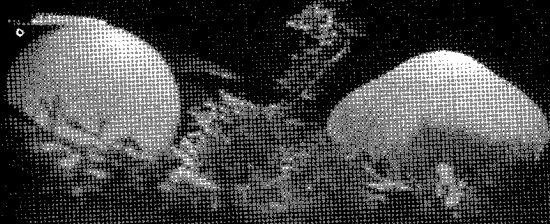
WV——その頃彼は評論家になっていました。彼が弟と撮った最後の映画は《The Grief and His

ザ・ブラザーフッド:

テーブル4「ステルス」199

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・マニピュレーター・サブ・アクセッソリー、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、ビデオ・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つのスピーカー、サブ・ウーファー。

この作品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。コンセプト:ウッティ・ヴァスルカ/デザイン、調査および制作:アロン・ダヴィッドソン/面シアター・デザインおよび制作:トーマス・アッシュクラフト



Diaries)だったでしょう? 私に影響を与えたのは、ポール・シャリツツ[★16]、ホルス・フランプトン[★17]、スタン・ブラッケージ[★18]です。私はすでに功成名を遂げた作家たちを発見しなければならなかったのです。ヨーロッパ人としての傲慢のせいであまりに前衛があるなどは考えられなかったのです。ヨーロッパではすでに20年代に前衛があったのですから。その後彼ら全員と知り合いましたが、私はすでにビデオのほうへ進んでいました。そして、映画はそれ自身また変貌を遂げようとしていたのです。例えば、トニー・コンラッド[★19]は《Articulation of Boolean Algebra》という作品を撮り、映画から離れ電子言語へと移行しようとしていました。また、ビル・プラント[★20]は映画のイメージに論理的機能を求めました。映画の世界でも過渡期だったのです。それはスタイナと私が「キッチン」[★21]をやっていたときで、みんなそこで会いました。新しい世代がメディアを使って未来のことを考えているのだと実感しました。

高島——「キッチン」が設立されたのが71年だと思えますが、ちょうど70年代にコンピュータと出会ったそうですね。あなたは、ビデオ・アーティストとしてコンピュータを使うのはアメリカでもずいぶん早かったと思われませんか。70年頃の日本では、大型コンピュータが大企業とか東京大学にしかなかった時代です。

WV——自分で所有できる小さなコンピュータが登場したのが70年代半ばです。アメリカのやり方らしく、自分で買えるものというアイデアの産物です。私たちが自分のコンピュータを買ったのはたぶん75年です。ビデオとコンピュータは、音やイメージが似ていてもまったく違う技術を使うものです。コンピュータを使って作品をつくる方法と、いわゆるアナログのビデオとではまったくやり方が違います。その技術習得の過程は、その時代、最も重要なことでした。この新しい技術は非常に複雑で膨大であったために、新しい認識論的概念が生まれていました。コンピュータはコードで成り立っていて、コンピュータを扱う基本には、そのコードを有機的に組織化するシステムがあるのです。それを学ぶことが最も難しく、また興味深い時代でした。学ぶのに忙しくてアートについて考える暇もないほどでした。

ニューメキシコからの発信

高島——1980年にニューメキシコに移られて、「新しい認識空間(New Epistemic Space)」を探究しま

した。それはなんだったのでしょうか?

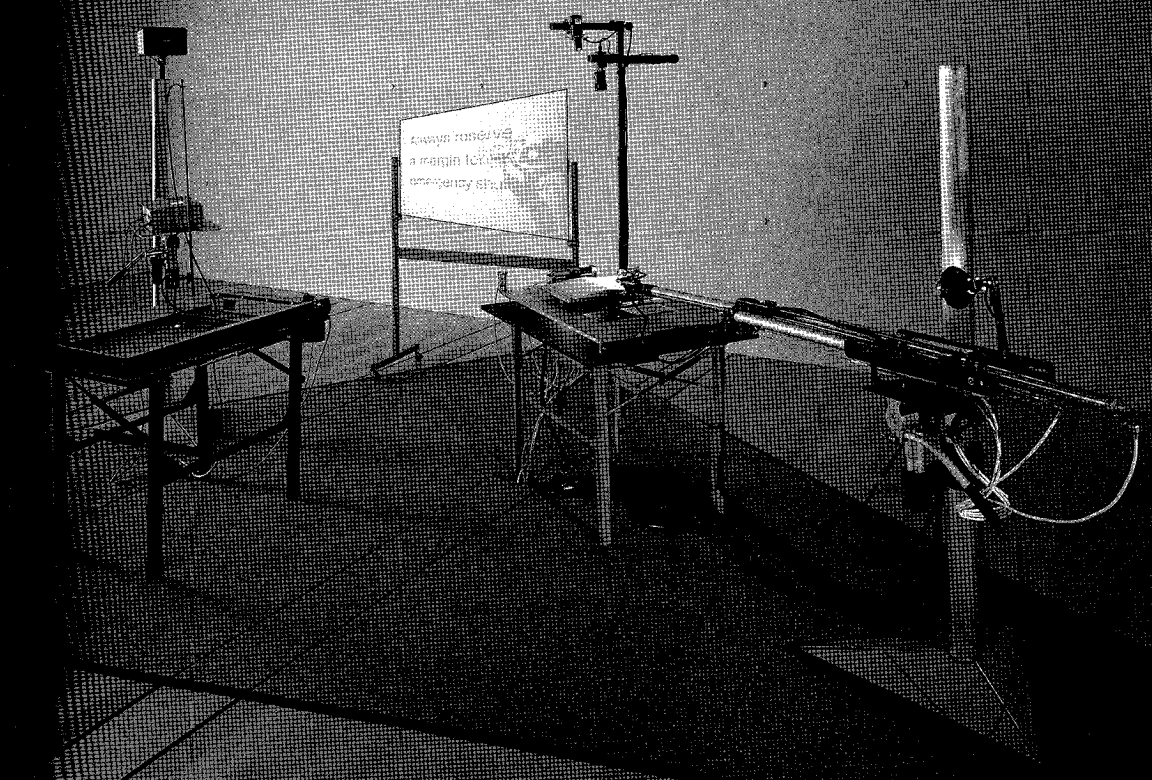
WV——親友のデイヴィッド・ダン[★22]がその言葉を示唆してくれたのです。彼は、理論家であり、音楽家でした。この言葉を好きになるには理論家でないと無理かもしれません。私は実践派でありこの言葉に興味を抱かなかったのですが、しばらくして確かに興味深いことに気づきました。知識を得ること、伝えることは、プラトンからあるいはそれ以前からの人間の哲学のパズルです。ある一つの時代に特徴的なものではありません。それは個人がいかんして世界を理解するかというプロセスなのです。その理解には基本的に二つの流れがあって、一つは体験によって得るもの、またもう一つは生まれながらに備わっていて現われてくるものです。しかし、私はこの言葉をもっと自由に使って、言語的にさまざまな違った興味をひきだせるようにと思っています。それは決して定義されることのない、常に存続している開かれたダイアログなのです。ことによっては私の観衆に対する虐待かもしれません。これに直面することがなければ、興味をもつ必要はないのですから。常に何か新しい分野が開かれるとき、認識空間(epistemic space)の観念は現われるものだと感じています。

高島——それは考えるための仮説のようなものですね?

WV——それは過程です。それは質問をすることをそれぞれのブランチが違う説明をする開かれたダイアログです。それは、ドイツ哲学、カント、デカルト、そしてデカルト的解釈をする多くの人などをずいぶん悩ませました。このダイアログには長い歴史があります。私は歴史的一貫性のある仮説に自分をリンクさせようとしているのです。例えば新しい現象学は違う文脈に現われているだけで、ユニークではないからです。中味そのものも同じくらい問題なのです。

高島——イメージと音の関係性を作品としてきたわけですが、音の重要性について誰かに影響を受けたことはありますか?

WV——初めてイメージと音の合成について理解したのはもちろんイメージを生成する楽器を用いたときです、その二つが同じ素材であるという考えをもたらしてくれました。心理学的、あるいは美学的に言えば、この二つはまったく関係がありません。反駁しあいます。ときどきはどちらかが優位にあり、片方は抑圧されます。しかし私にとってはこれを融合させることのほうが、違いを指摘することより重要だった



ザ・ブラザーフッド：テーブル5「スクライブ」 1998

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、ビデオディスク、ビデオディスク・プレイヤー、UVプロットティング・ペン、音響、プロジェクター、照明、本、この作品はブルース・ハミルトンとロドリック・ベケテュアの補佐によって制作されたラス・グリッツォのソフトウェアによって操作される。テキスト：ロナルド・クライト/ビデオ：F・M・アインハイト、トム・ジョイス。

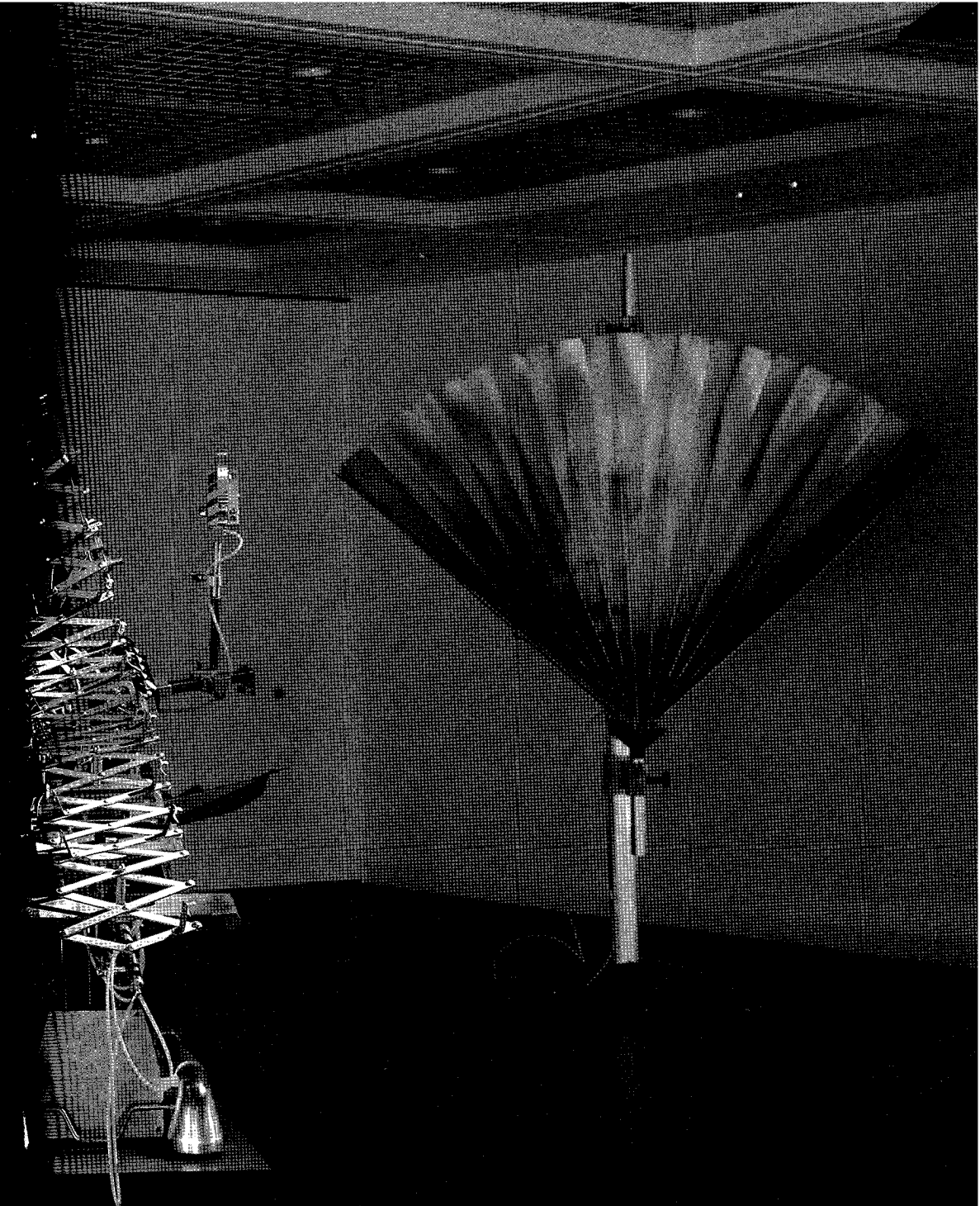
のです。重量を形成するアナログな世界からコードの融合へと、これは私にとってはとても重要で独自の宗教を編み出したようなものです。しかしオーディオ=ヴィジュアルはいつも難題で、なかなか受け入れられていません。いろいろな世代がこれを試みてはいます。例えばスクリービン[★23]はピアノとともに色のついた光を出す、カラー・オルガンを試みました。イメージを理解したいという欲望は常にあったのです。けれども誰もそれを表現ジャンル、あるいはアートの形態として認めようとはしませんでした。これは実践的なものというよりは神話とされてしまうのです。

高島——フィルム上の^{シンタックス}構成とコンピュータによる^{シンタックス}構成は似た点も相違点もおおいにあると思います。それについてはいかがですか？

WV——ピン・ホールをもつカメラの光を組織する原理が映画製作の中心です。文明の産物、発明であるピン・ホールが光と影の原理を用いて現実を描写します。これはカメラ・オブスキュラや映画、ビデオ

が90パーセント、いや99.9パーセント使っている原理です。神の産物と言ってもいいでしょう。一方、デジタル・イメージやコンピュータ・イメージは人工的なものです。それはレンズやピン・ホールの象徴的な言語を使います。数学的、幾何学的な原理のもと、そこではイメージが違った方法で組み立てられるのです。困ったことに私たちはレンズあるいはピン・ホールによるイメージの生成プロセスに縛られています。目のものが小さなカメラのような機能をもつからです。そうするとコンピュータの中に代用のカメラをつくることをすぐ考えます。CAVE[★24]やCABIN[★25]のような新しい機器によるヴァーチャル・リアリティのコンセプトは、私たちの意識のなかにあるそうした考えからラディカルに解放しようとしています。私たちにもともと備わり、意識が知覚する視野は心の在り方まで閉じ込めてきました。新しい機器や技術は、それを解放しようとしているのです。映画ではシンタックスの基本はカットや編集ですが、CAVEで





ザ・ブラザーフッド：テーブル6「ザ・メイドゥン」 1998
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・プレイヤー、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・ペアーの補佐によって制作されたラス・グリツォのソフトウェアによって操作される。ビデオ・ツール：トム・テミヤー、ルット・エトラ／テキスト：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：スタイナ・ヴァスルカ／声：ジーン・ヤングブラッド



スタイナー・ヴァスルカ ザ・メイドン&ヴァイオリン・パワー 1998年7月17日、ICCギャラリーD
サウンド&ビデオ・パフォーマンス〈ヴァイオリン・パワー〉と、
ウッディの新作インスタレーション〈ザ・メイドン〉とのコラボレーションによる。

はそれは視点になります。CAVEは複数の視点をアセンブルすることによってシンタクスをかたちづくるのです。しかし私たちの意識は全体の空間に適應できません。設備があるにもかかわらず、前を見ながら後ろを見ることはできないのです。つまりこの場合、脳は空間を表象化できないのです。例外としては車を運転するときのバックミラーがあります。命がかかっているとすれば心を変えることもできるのです。しかし、私たちがどうしても意識を変えねばならない理由などありません。必要がなければ、伝統的な方法で空間を知覚するのです。あなたが自分の見ている空間を描くとき、自分の意識の範囲を理解することができます。歪んだ形で、フレームもないのですが、これを変えることはできません。神から授かったものだからです。こんな仮説は面白くもないかもしれませんが、これがメディアの考えを動かし、新しい機器の発展を支えている考え方なのです。私たちの能力に相應する考え方はちっとも変化を遂げていません。産業はそれを変える必要もないのです。しかし、もしかすると軍部は必要としているかもしれません。

皮肉とノスタルジーの語法

高島——60年代末のアメリカ性革命は、《ザ・ブラザーフッド》という作品になんらかの関係がありますか？

WV——直接的にはありません。60年代に表明された性の自由は多分個人のもろさを表わしていたのだと思います。その主唱者たちに私は魅せられました。その表明は彼らに死をもたらす可能性がありました。そして事実多くの人が死にました。知っているたくさんの人がそのライフ・スタイルによって、例えばもちろんドラッグで、そして後にはエイズで死にました。それは最も悲劇的であり、またはかない世代だと思っています。スポーツや戦争、軍事教練といったものに興味はありません。私は人のもろさというものに興味があるのです。そうしてありのままを露出し、それに立ち向かうのはユニークであり、勇気のあることと思っています。

高島——「ブラザーフッド」は日本語でも常に男性間の関係であり、友愛という意味あいもありますが、これは博愛という類語において、男性間のみならず、男と女ということも含むのでしょうか？

WV——「ブラザーフッド」という語はさまざまな男性間の結束について用いられます。友情から、軍隊、宇宙飛行士といったグループにもおよびます。ロシアでは女性が宇宙飛行士になることをずいぶん反対したと聞きました。こういう男性優位は男性社会によってさまざまな理由から形成されます。私自身の経験から言うと、子供の頃に体験した戦争に端を発します。創造し、破壊し、また創造し、破壊するのは一体どういう意味があるのだろう、と。創造と破壊のサイクルに興味をもったのです。ほかには、社会的な興味で、多様に広がっていきます。ただ問題はお互いのあいだにある条約みたいなもので、これを通して男たちはお互いを攻めたり、許したり、選択したりします。これらは風変わりな行ないです。しかし、この新しい意識改革で性はそれほど重要な役割を演じなくなるでしょう。「ブラザーフッド」のヒエラルキーを変えてしまったとも言えるでしょう。私はある種皮肉で、またノスタルジックな意味でこれを使っています。もうすでに優位な私たちではありません。そして見かけほど深刻でもないのです。奇妙なことに、初めはマーケティングの方法として使った言葉です。そう認めてしまうのは大変残念なのです。精神作用に関わるマーケティングです。

高島——《ザ・メイドン》という作品は、デュシャンの《大ガラス》と関係はありますか？

WV——直接的には一つの小説でつながっています。それは2巻本で、ワイマール共和国時代の話で、そのなかに病院に働くナザレの娼婦でもあった看護婦たちに関するエッセイがありました。その本は私の作品には中味がないと私を責めたある女性から贈られたもので、私としては挑戦と受け取りました。「今後30年批評家たちの頭をひねらせる新しいデュシャン」というEメールを友人の妻が送ってきたことがあります。しかしあの作品は自分にとって大きな罪です。私を作った最も強いオブジェ。私の信念と正反対のことでしてしまいました。物質の不在を信じて、すべてを時間とエネルギーで作erausそうとしてきたのですから。

高島——今回の作品には湾岸戦争を彷彿とさせる映像が多く使用されています。これまでの戦争とは土地に侵略していつて、人や物を略奪するというのが一つのパターンだったのですが、湾岸戦争の場合、いままでと違う、コンピュータを駆使した戦争と言われています。湾岸戦争と映像との関係について聞かせてください。

WV——私にとっては戦争がどのように指揮された

かが最も重要です。アメリカのシュワルツコフ司令官は敵を破碎するという伝統的な戦法をとりました。これは新しい戦争のやり方ではありません。これは兵器でなくメディアで戦う最初のチャンスだったので。私たちはヘリコプターを囲む何千という兵士を見ました。戦争に興味をもつというアイデアはもうおしまいです。そこにはイデオロギーも争点もありません。徴兵された軍隊が対峙するのは、もう一つの徴兵された軍隊にすぎません。一方の軍隊はとて忠実でしたが、もう一方はそうではありませんでした。しかし、負けている側に加えられた被害はひどいものでした。私は、シュワルツコフ司令官が違う勝ち方をして、戦術の歴史を変えることを期待していたのです。ひどくがっかりしました。《フレンドリー・ファイア》の中で私が使ったのは、アメリカ軍のヘリコプターがあやまってアメリカ軍の戦車を襲撃し、アメリカ兵を殺してしまった事件のイメージでした。これに関しては国防省から25ドルでその資料を取り寄せたりしました。それが私にとっての湾岸戦争です。正しい結末がなかったので、私の中ではまだ終わっていません。

高島——昨年9月のICCでのインタビュー[★26]において、美術館や画廊の存在が思考の可能性を否定するような収容所として、あるいは知的避難所としてしか機能していない、というようなことをおっしゃっていましたが、実際作家はこうしたスペースでインсталレーションというかたちで発表せざるをえないわけですよね。そのジレンマに対してどう感じていますか？

WV——私たちの世代の信念が敗退したことを示しているだけです。60年代には私たちの世代が若者文化という観衆をもち、自分たちの劇場を建て、経済的にも助成金を政府から受け取って、すべて自分たちのコントロール下にあるかのように思いました。それに新しいメディアを手にもみなそのことを学んでいました。そしてやっと、世界を変えられると思ったものです。そしてもちろん何も起こりませんでした。画廊と美術館に回収されただけです。ストリートは実験的なことを許さなくなりました。オルタナティブ・スペースにはお金はないし、そうやって終わったのです。世界に君臨するのは美術館。完璧な敗北です。＊

[8月26日、ICC]

photo: 大高隆

ビッグ・ブラザー

Big Brother

スティーヴン・サラザン

Stephen SARRAZIN

白井雅人 訳

Translation: SHIRAI Masato

ウッディ・ヴァスルカ「ザ・ブラザーフッド」展

1998年7月18日—8月30日

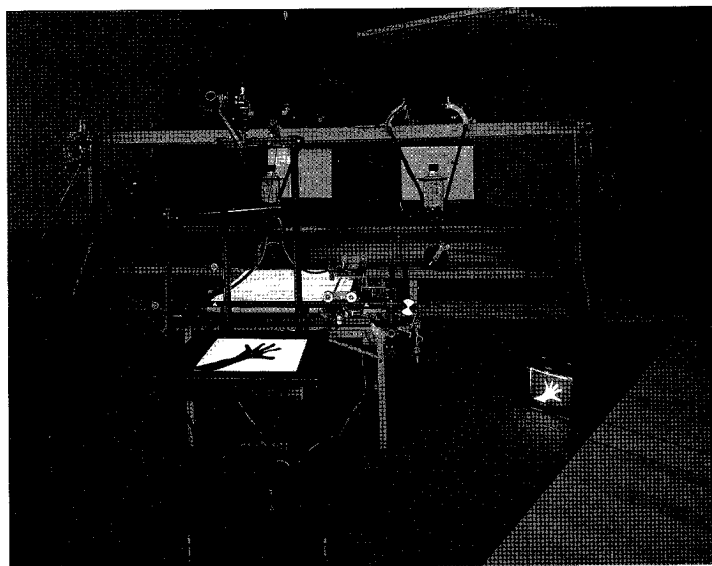
ICCギャラリーA, D

Woody Vasulka "The Brotherhood"

July 18—August 30, 1998

ICC Gallery A, D

ウッディ・ヴァスルカの仕事を70年代からずっと追ってきた人にとって、あるいは80年代にその作品を知った人にとって、この展覧会は、純粋なプロセスを離れてついに形をとるに至った一つのヴィジョンの完成、その成就を記念するものと言えるだろう。ヴァスルカは、他の先駆的ビデオ・アーティストたちに比べると、それほど知られてはいないかもしれないが、その実験的ビデオ作品は、日本でも多くのイベントやフェスティバルでたびたび上映されてきている。またヴァスルカは、重要な存在となってからも、常にその実験をもって自らを「代弁」させようとしてきた。内容と説明というものに辟易したヴァスルカは、それらに対して懐疑的であることで有名になったのである。さらに重要なのは、彼の作品がメディア・アートの一つの原点を示すものとなっていることである。それはナムジュン・パイクやヴォルフ・フォステルがなしたこと同様の意義をもつものとして理解されなければならない。ゲイリー・ヒルなどの現代のアーティストは、その映像に対する音の作用をいかに見せるかという点において、パイクよりもヴァスルカからより多くの影響を受けているのである。ゲイリー・ヒルやビル・ヴィオラと同様に、ヴァスルカが周縁の



ザ・ブラザーフッド：テーブル1「トラン
スロケーションズ」 1996

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、レール・システム、観客が通ることで反応するセンサー。

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。

アーティストであることも注目に値する。ヴァスルカの作品はニューヨークで発表されて認められるようになったのではないのである。だが、ヴァスルカのたどってきた足跡からみても、その作品は、バイクのような「気前のよさ」や、言うまでもなく、フォステルのような不遜さをもちあわせることはなかったし、この10年ほどのアメリカの現代美術における、ローテクを中心としたメディアの使用からも、よそよそしく距離をおいている。20年以上の道のりをたどった後に開かれた、おそらく日本でしか実現できなかったであろうこの展覧会は、若い新進メディア・アーティストにとっての非常にすぐれたレッスンである。そこでわれわれは、具体化されるまでに若干の「現実の時間」を必要とした、テクノロジーの美学をまのあたりにするのだ。ヴァスルカの内的空間はついに悲しげなマシーンで満たされたのである。

6点のインスタレーションからなるこの展覧会の特筆すべき様相は、ヴァスルカが観客に、それぞれのスカルプチャー＝インスタレーションを実際の参加者として体験させるという、まさにその点にある。これに先立つ彼のビデオ作品は、プロセス化された技術の現象学的な探究であり、常に、カッコに入れら

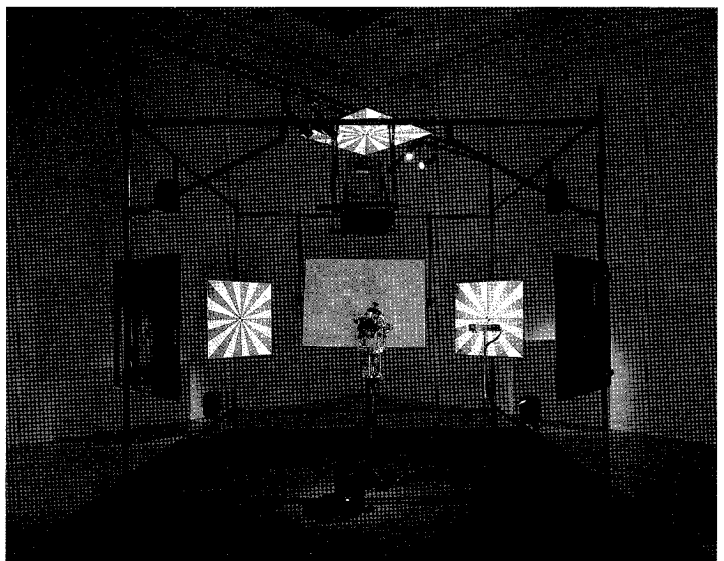
れた瞬間であった。本展覧会のキュレーター、後々田寿徳による洞察に満ちたカタログの序文に示されているように、それはヴァスルカの映画との関わり合い、その方法論の問題なのであり、物語的な隔たりを作り出すテクニックのかわりに、すべてのシングル・フレームを電子メディアを使ってコントロールしようとする欲望、その一つのフレームのうちで、時間と空間の双方に作用することをめざす、絶えざる前進なのであった。ヴァスルカのビデオ作品の「内面」に迫ろうとするのは無駄なことだったのである。80年代に入り、ヴァスルカは二つの物語的テープ作品《ザ・コミッション》と《アート・オブ・メモリー》を制作、新しい方法がそこに登場することになる。ヴァスルカ自身は懐疑的だったのだが、ここにおいて物語は、初期のビデオ作品においては(そこにそのまま)とどめられることになかった思想を内包することを可能にしたようである。

その一方でヴァスルカを取り巻く多くの文化的神話は、このアーティストとモダン・イメージの歴史とのあいだのせめぎ合いの中身が何であるかについて、われわれに少しばかり明らかにしている。東欧のアンダーグラウンド映画、ニューヨークにおける

ザ・ブラザーフッド：テーブル2「オートマタ」 1990

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、ビデオディスク・プレイヤー、ビデオ・プロジェクトア、プロジェクト・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・ブラックによって制作され、ラス・グリットツォ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。



「ザ・キッチン」[★1]の設立、アメリカ東海岸からシンボルに満ち満ちた空間、南西部への移住。開拓者たちと西部の人々、第二次世界大戦と殺人技術、コンテンポラリー・アート、そしてよりスマートな殺人技術を連想させる場所だ。《ザ・ブラザーフッド》というタイトルはアイロニックでもあり、ロマンティックでもある。なぜならこれらのスカルプチャー＝インスタレーションは、ロスアラモス軍事研究センターで廃棄された余剰軍事物資を素材として作られているからである。《フレンドリー・ファイア》や《ステルス》《オートマタ》といった作品においては、その主観的、領域的空間がはっきりと示されている。その一方、《トランスロケーションズ》《スクライプ》《ザ・メイドウン》においては、美的な意図のほうが優勢である。カタログに掲載されたインタビューで述べているように、ヴァスルカは「物体の誘惑に屈した」のであり、この3点の作品は、彫刻的なハイブリッドがいかに進化するかについての興味深い考察の結果でもある。エルキ・フータモが性急に指摘しているように、それはデュシャンを思わせるかもしれない。だがおそらく、60年代、70年代の実験映画製作を考え合わせれば、より正確にはジャン・ティンゲリーなのだ。エンジニアや溶接工、コンピュータの専門家からなるヴァス

ルカの制作チームは、われわれの時代を特徴づけるメディアの美学と戦術、戦争と映像の、紛争と16mm映画の、地政学的な不安とリアルタイム・ビデオの、スマート爆弾と衛星放送の戦術を問題にしているのである。

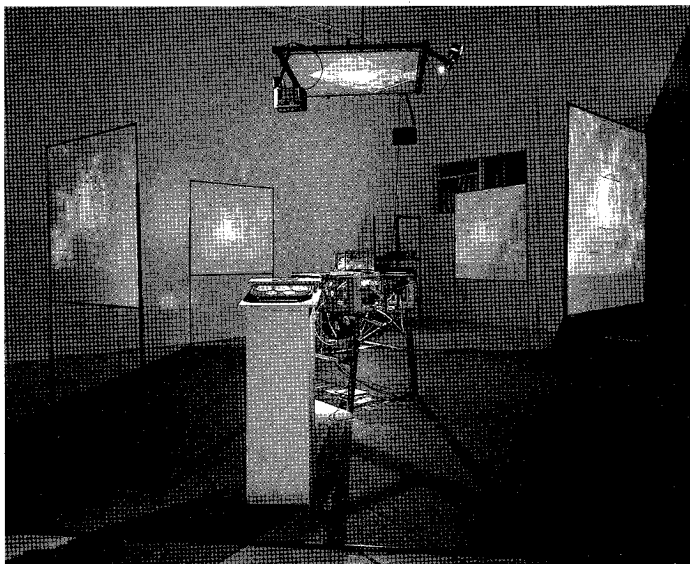
これらの作品の工業製品のな特徴は、今日の大方向のインタラクティブなメディア・アートにおけるのとは逆に、テクノロジーがはっきりと目に見えるところにある。だが、この展覧会はここでまた、プロセスとその期間限りの内容といった一時的な問題に限定されがちな議論の範疇、領域を明らかに超えているのだ。ヴァスルカがここに打ち付けるこぶしのその音が、90年代における重要な個展の一つをわれわれに見せてくれたICCの壁を越え、響き渡ることを望むものである。 *

■註

★1——フィルム製作から電子メディアに専念することになったヴァスルカが1971年、妻のスタイナおよびアンドレス・マニックと共同で、ニューヨークに設立した電子メディア・シアター。その後、ローリー・アンダーソンなどのパフォーマンスのメッカとなった。

[同展出品作品はpp.166-177にも掲載されています]

スティーヴン・サラザン——映画およびメディア・アート評論家、パリ第8大学講師、パリRSECプログラム部長。



ザ・ブラザーフッド：テーブル3「フレンドリー・ファイア」 1994
 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・プレイヤー、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・スプリット、2個の特殊照明、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・グリッツォのソフトウェアによって操作される。