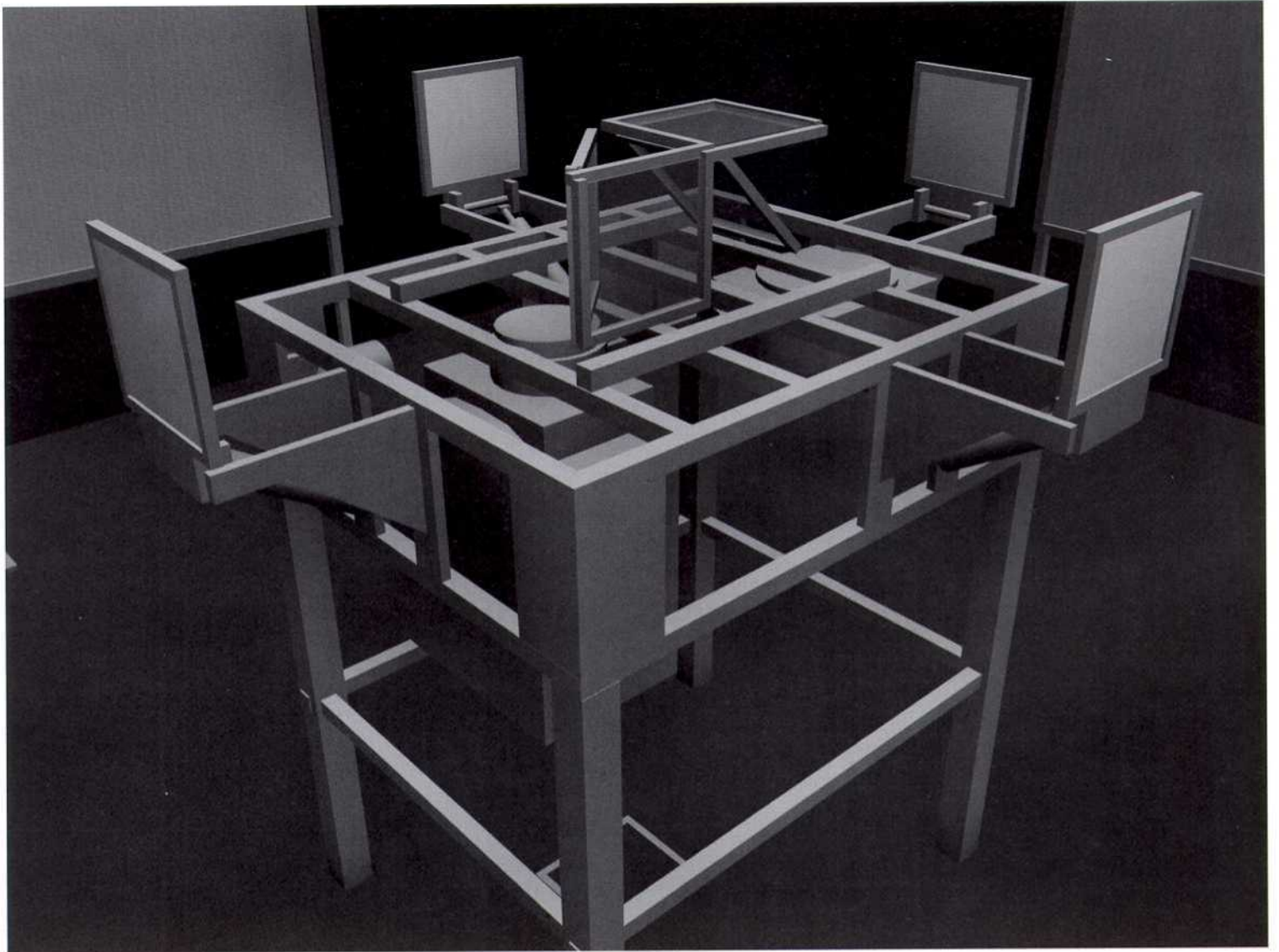


# テーブル**3**

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."<sup>3</sup> 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ェとなったもの——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

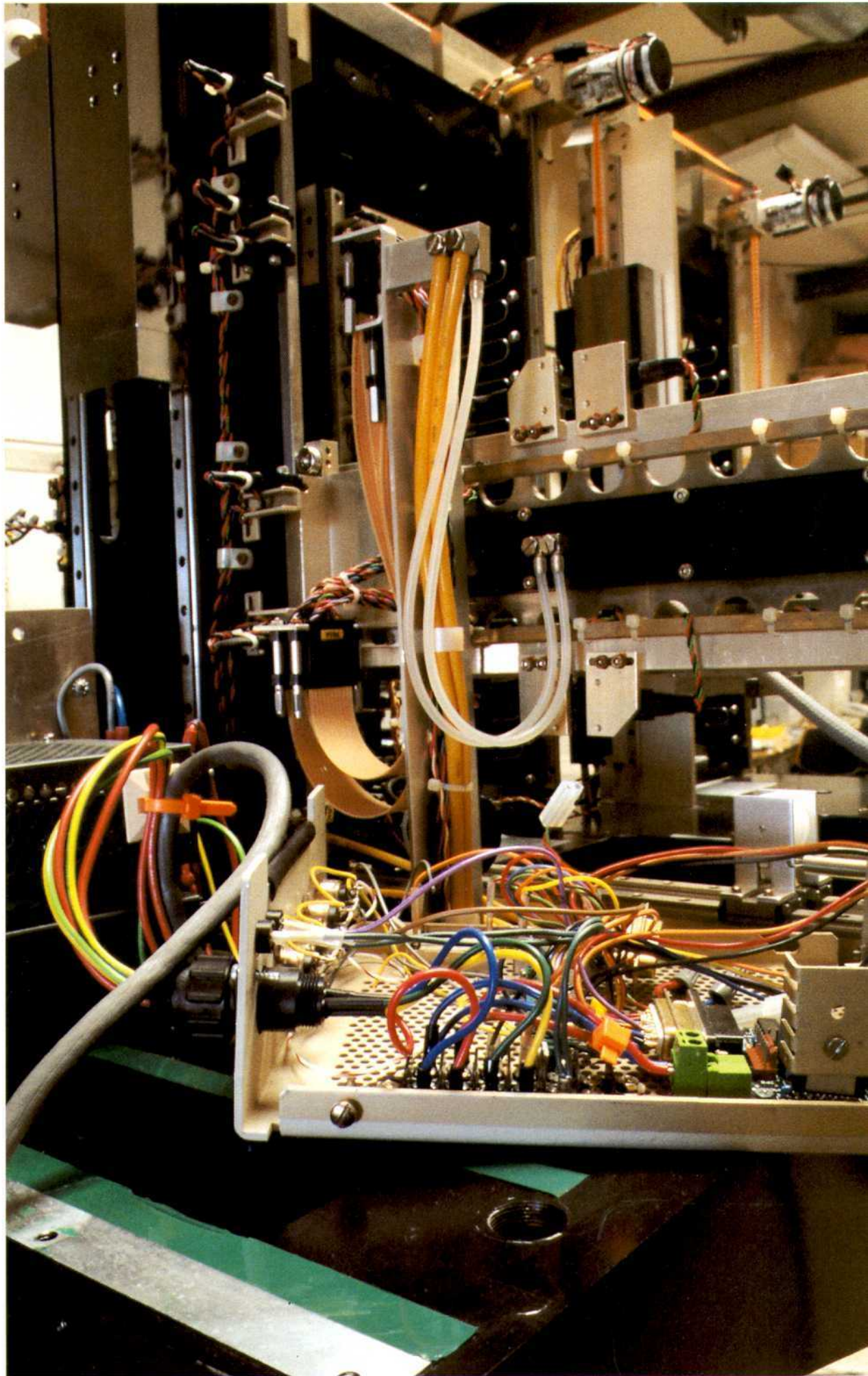
power more firmly lies in the binary choice they thrust to the engaged individual. They invite users to explore a personal "will to power." The tables create virtual, changing architectures. Should the viewer choose, they also provide armatures for viewers to project from the works—for example it is 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.

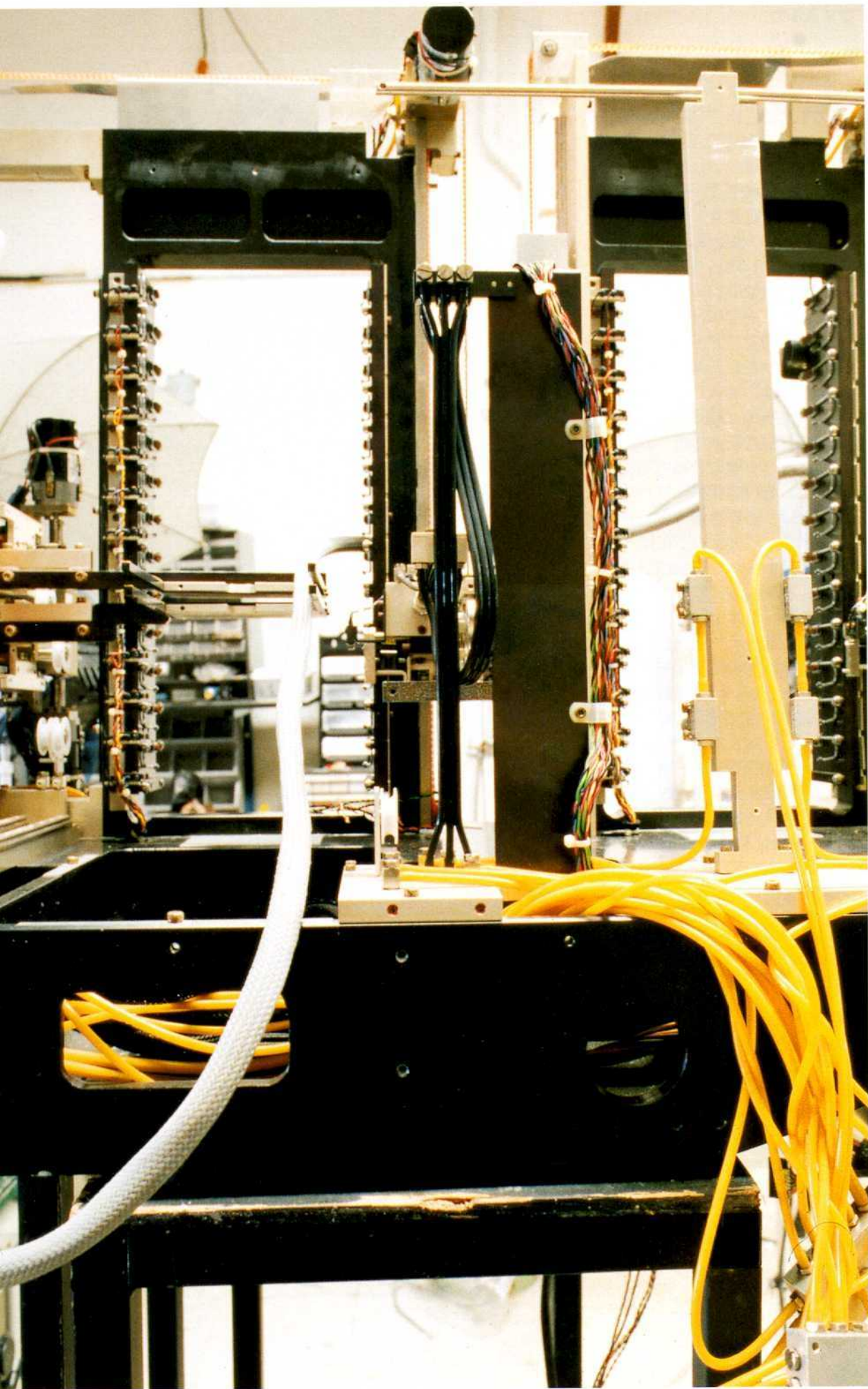
Vasulka has erected beautiful serial mechanisms that will come to be seen as seminal samizdat works of the 1990s. Machines for living (or, even better, thinking). When Le Corbusier coined what later became architecture's biggest cliché—a house is a machine for living—he was dead serious. His attempts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

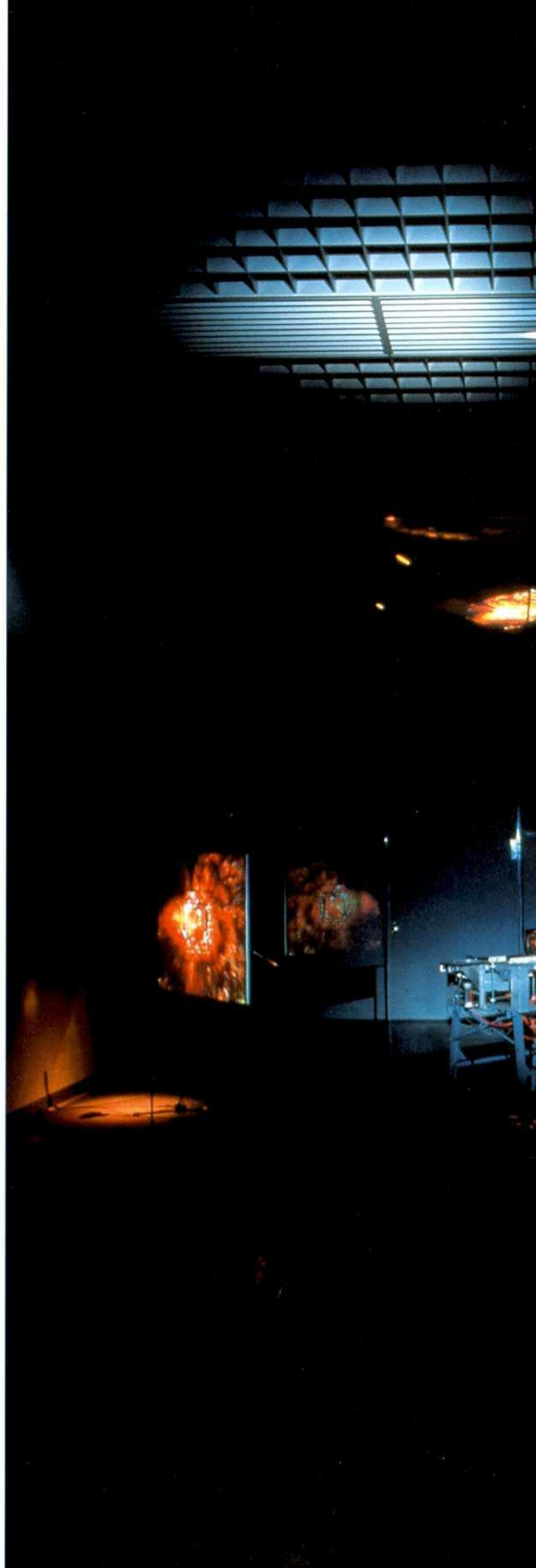






それからこちらは？

《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持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。





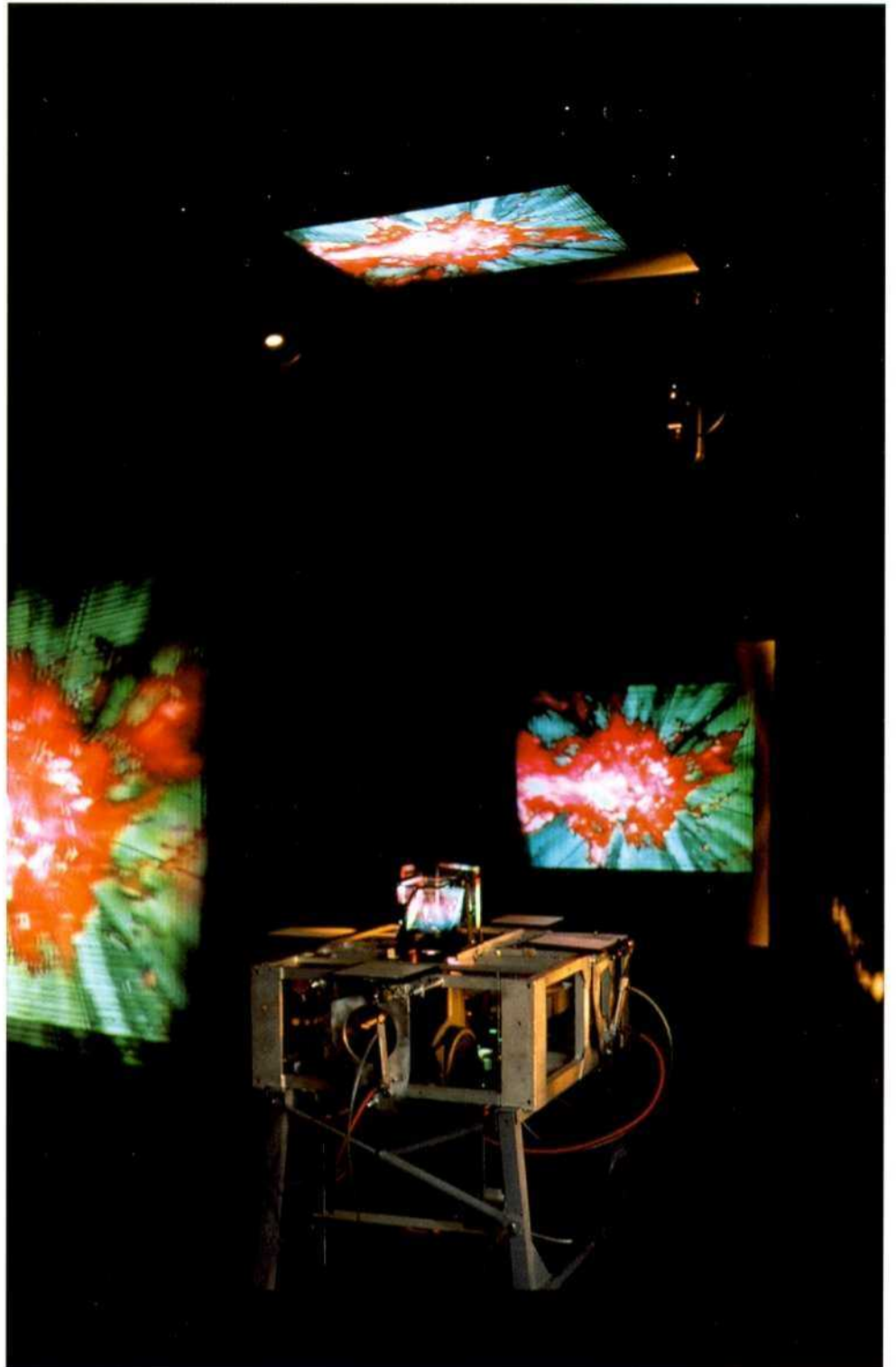
***And this one?***

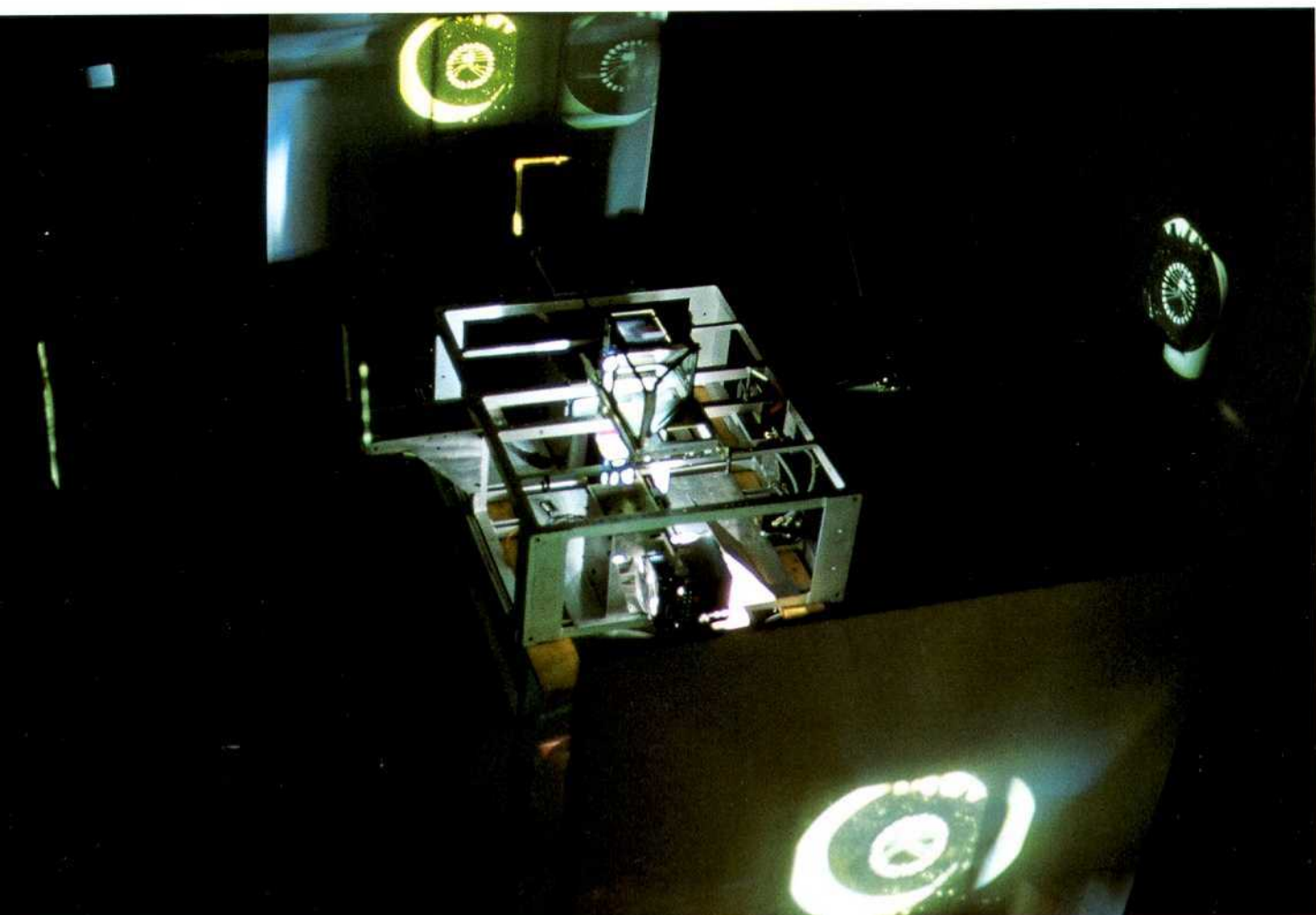
This is *Table 3*, and it has been exhibited many times in different places, including Japan and the Czech Republic. In a way, this table is conceptually closest to *The Brotherhood*. It is a very conceptual work, it even has *content* as compared to the others. By now, I have accepted that content can 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*