

## 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

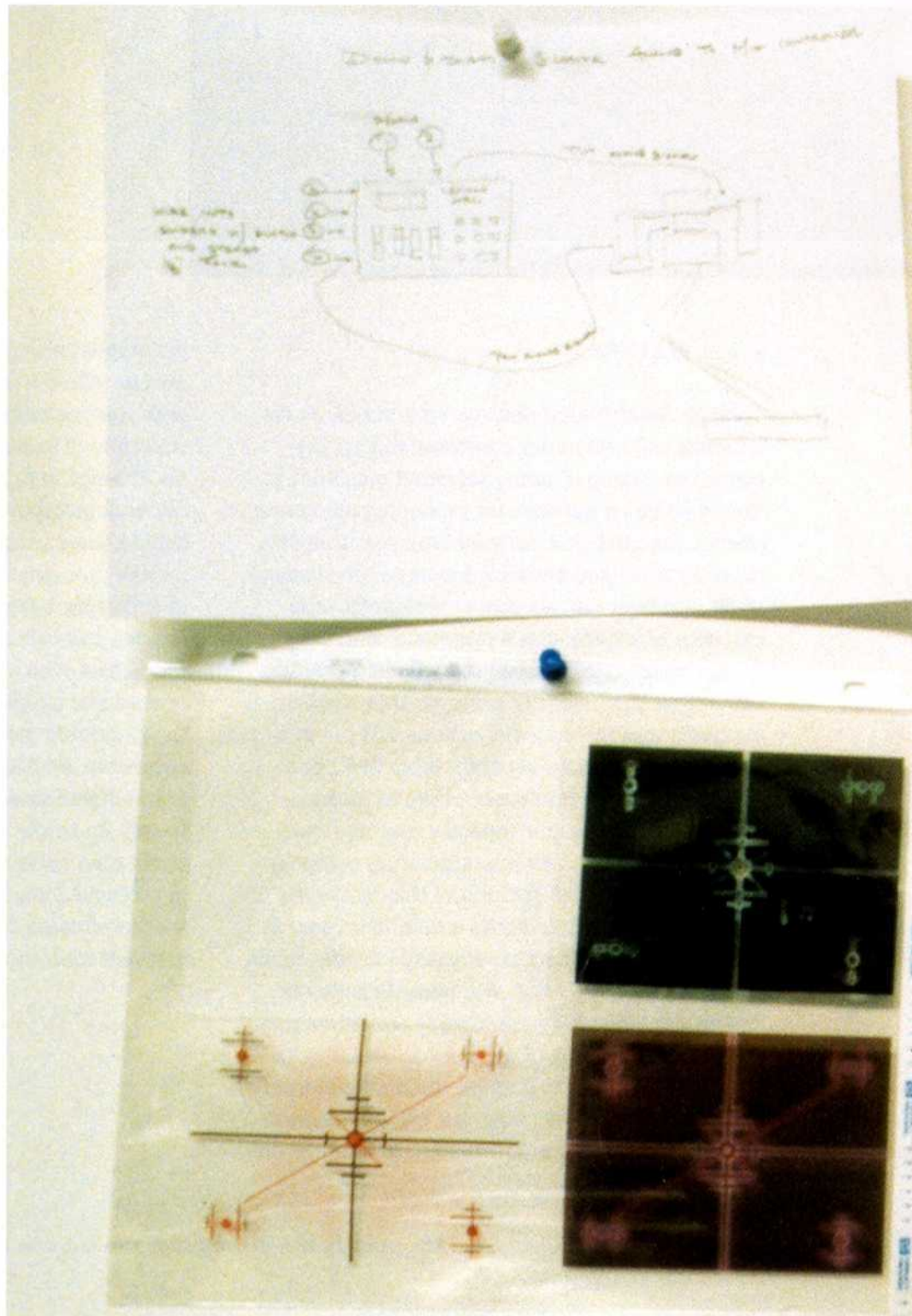
motivated and arbitrary sequences of electronic events. When framed both as an engagement with the operation of the installation as well as a superfluous exchange of coincidental responses, his attempt to produce an interactive cybernetic network incorporates various strategies for establishing communication 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



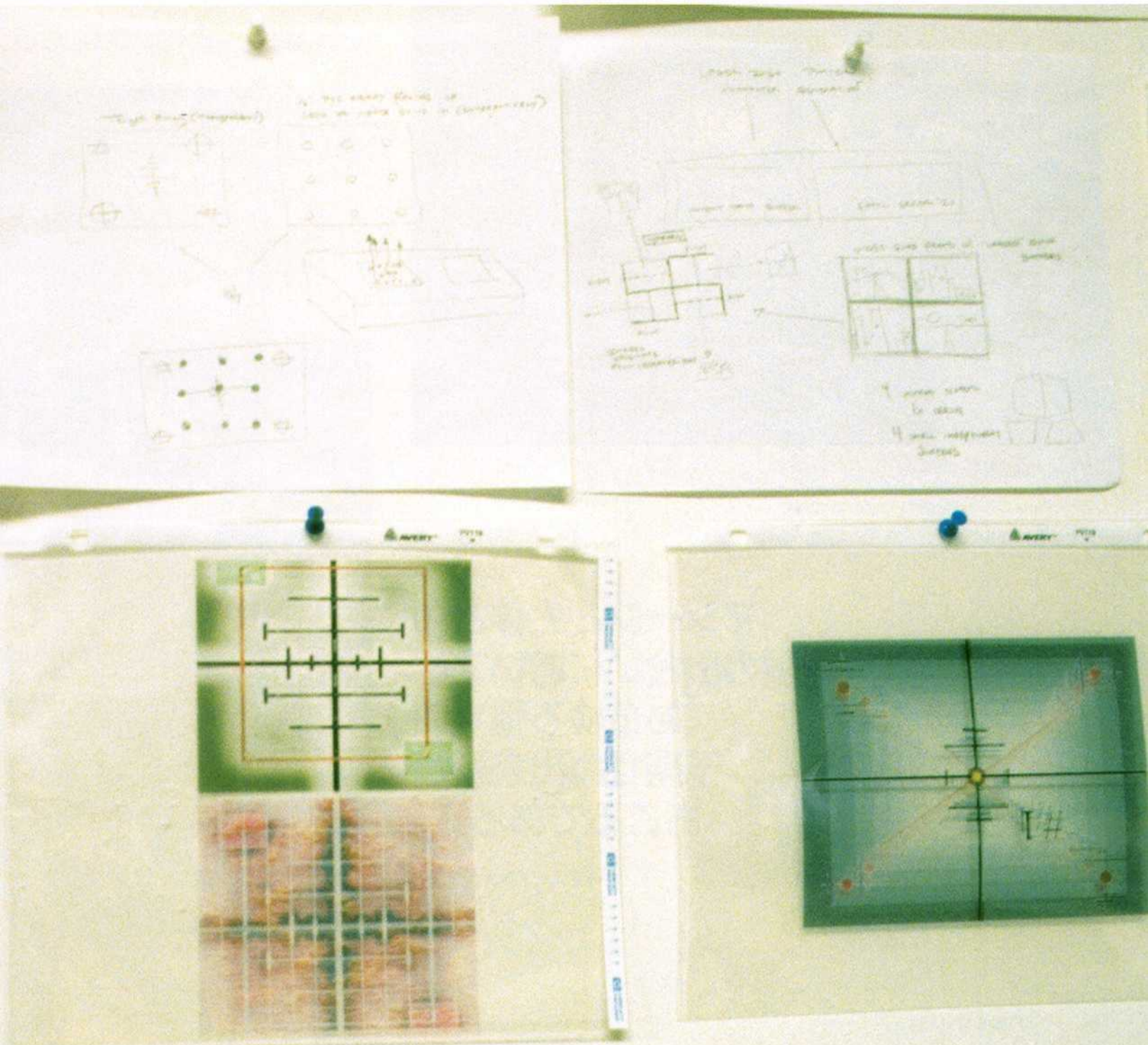
Aaron Davidson's designs for *Table 4*.  
アaron・ダヴィッドソンによる  
《テーブル4：ステルス》のデザイン

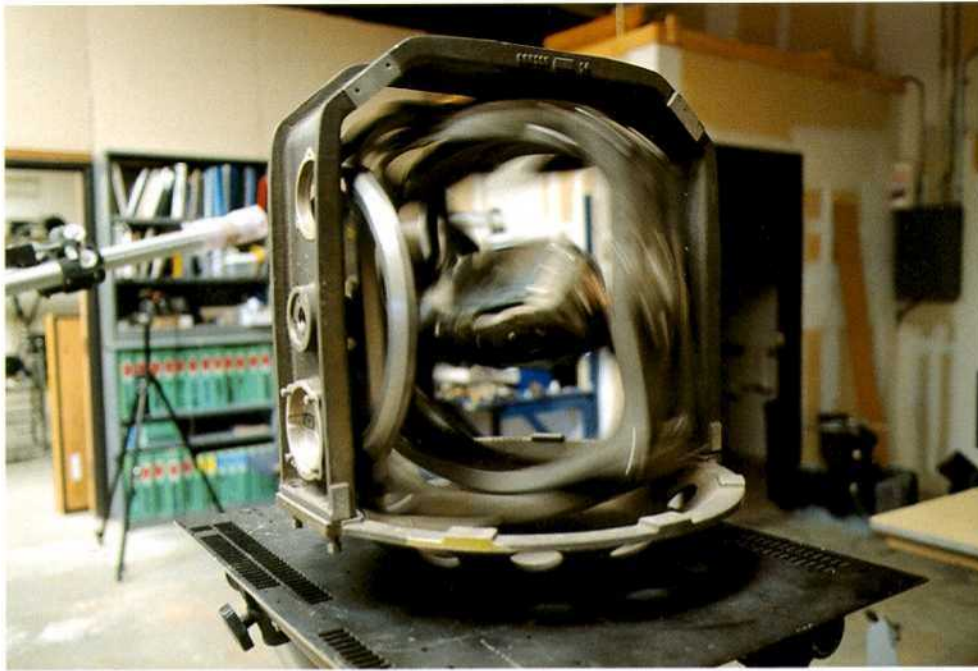
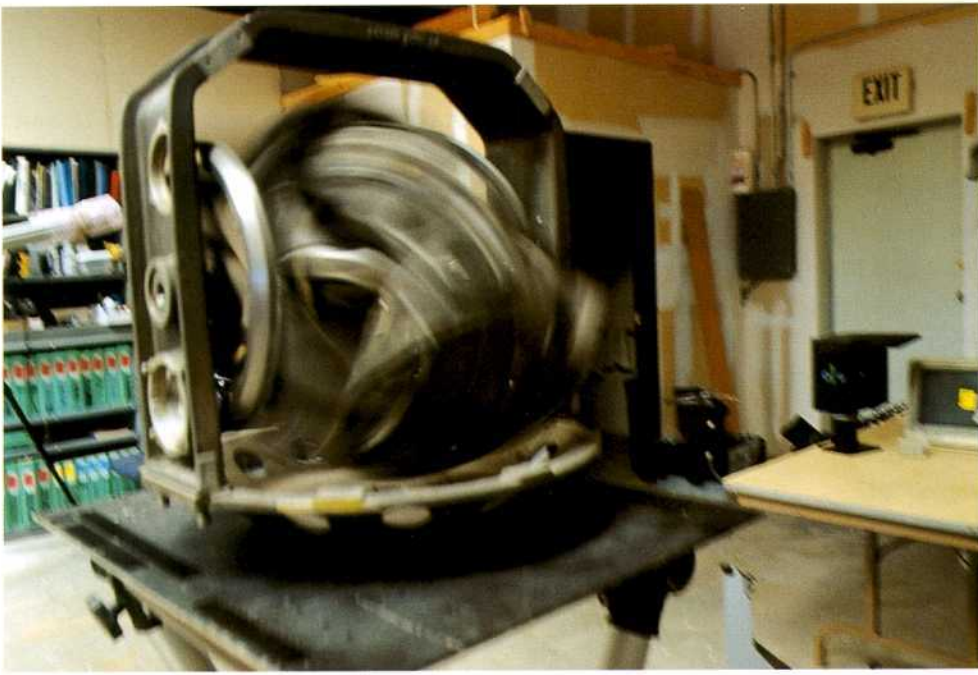
■ ■ ■ DOLLENS

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

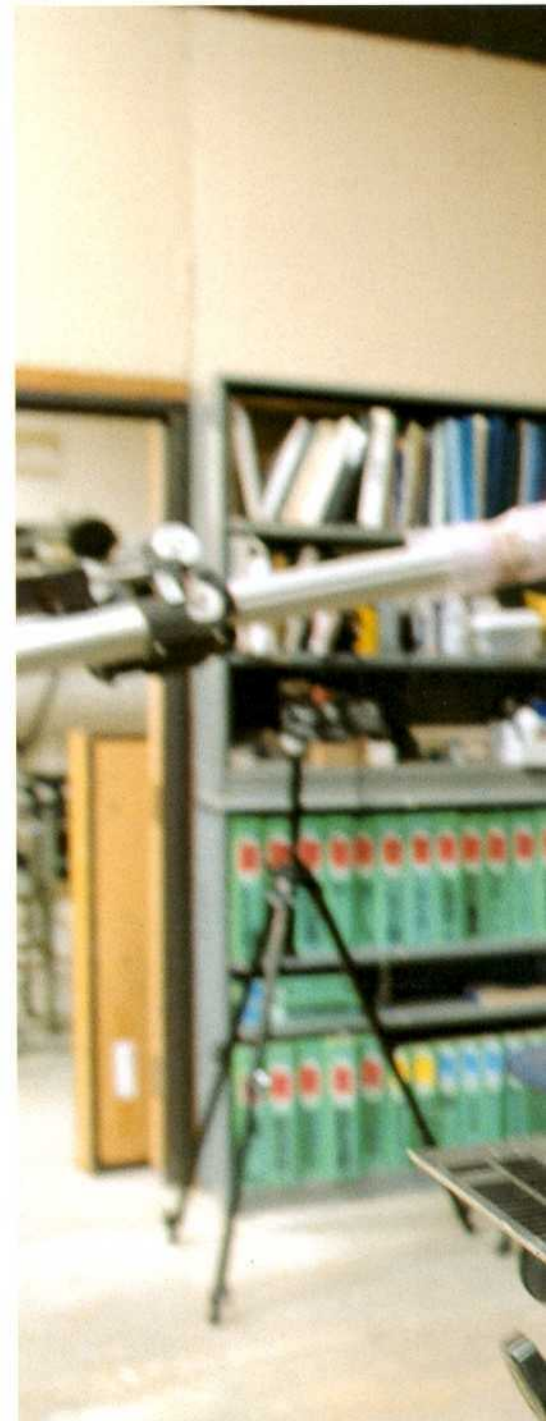




Gyroscope experiments for Table 4: Stealth.  
(テーブル4：ステルス)のジャイロスコープ実験

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の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〉

