

2006年4月26日

一部 “ビデオアーカイブ アルゴスについて”  
二部 (スクリーニングプログラム)  
“ディフレイミングー思想空間と芸術的戦略”

ゲスト：ポール・ウイレムセン Paul Willemsen

1959年ベルギー生まれ。キュレーター、美術評論家。ブリュッセルのリッツアカデミーで学び、ヨーロッパの様々な雑誌や機関で働く。1996年からアルゴスのアーティスティック・ディレクター。

アルゴス ([www.argosarts.org](http://www.argosarts.org)) は、ヨーロッパの主だった美術映像アーカイブのひとつである。アルゴスは、保存はもちろんのこと、展覧会、上映会、パフォーマンスイベント他の活動によって広く知られている。

今回のレクチャーでは、アルゴスのアーティスティック・ディレクターであるポール・ウイレムセン氏による、このアーカイブの保存や展示活動についてやその指針、そしてこの国立のアーカイブのコレクションから氏自身によってピックアップした作品のプログラムの上映を行う。

上映プログラムは、5人のアーティストがそれぞれに表現方法のポリティクスを再考し、また思想的な空間から枠組みを外すことをテーマとした作品を選んだ。

6:00-7:00

アルゴス (ベルギーのビデオアーカイブ) について

—使命

アルゴスはフランドル地方および国際的な現代美術作家の作品の、保存、展示、制作のプラットフォームを形成する学際的アートセンターとしての使命を持っている。さらに言えば、映像と音響を使用したメディアのすべての芸術表現を取り扱うセンターを目指している。

そのために生じる様々なタスクや課題と、それらを切り開いてゆくアプローチによって国内外を問わずダイナミックな状況を創りだし、各機関、アーティストなどと協働してゆくこと。

映像音響芸術の特徴的な進歩をかんがみ、視覚文化、メディア文化を社会的にまた批評的に言

及できる枠組みを提供することと、それらをわかりやすく一般の人々に翻訳することをも使命としている。

#### —戦略、運営目的

- 映像・音響メディアが芸術の世界に現れてから、ひとつの分野となるまでにあまり時間はかからなかった。国際的にも国内的にもそのような映像芸術の、ひとつの権威的な機関となること。
- （映像芸術のみという）狭い範囲の芸術について知識の集積場所となること、また映像美術と他の分野の美術、社会、科学、文化など広く他の領域との仲介的な機関を目指すこと。
- 文化的、社会的変化の中で絶えずメディアやテクノロジーの役割を批評的に考えるガイドとしての機能を果たす事。

7 : 1 0 – 8 : 3 0

(スクリーニングプログラム上映)

“ディフレイミングー思想空間と芸術的戦略”

イデオロギーは、いま存在する権力関係が生産するあらゆるものの中で我々が経験する経験的側面を持つ。それは今ある権力をさらに固定化する。本プログラムは、その思想空間の枠組みを外し、表現のポリティクスを再考するような5人のアーティストによる作品である。

シャーリー・ケイスは対立するコミュニティの民族を通して、グローバリゼーションやネオリベラリズムの問題を提起する。

ジャスティン・ベネットは欧州の政治システムをやんわりと批判し、メシューズ・デルモットは同じヨーロッパのシステムの中のポストコロニアリズムや観光についてもっと大胆にパロディ化する。ケン・コブランドは我々の近代人としての信念に静かに思いを巡らし、エド・スターンはポピュラーカルチャーやコンピューターゲームがいかにか我々の心をつかみ、また史実と創作の境界を曖昧にしているかを指摘する。

これらの作品は一般的なイデオロギーの相違を見せるのみならず、主観を解放する力としてのカタルシス（精神浄化作用）をそれぞれの主題において観客と共有するものである。

*Friday, June 18, 1999, City of London. Charley Case. Belgium, 1999,*

**b & w, 8'12"**

グローバルな資本主義に反対するロンドンでの集会には、数千、数万の人々が集まった。そこでの人々の歓喜と熱狂、激怒、そして幻滅と錯覚は4つの要素が関わっていた：炎、水、空気と大地である。

“こんにち、世界の資本を操作するエリート達は、これまでになくその正体がわからなくなっている。集会に集まったような人々の恐怖は日々大きくなっている。だが、奴らの本当の犠牲者—貧しい人々、抑圧され、見捨てられた人々の声はいつも聞こえず、彼らの顔も見えない。いま、我々は彼らに抵抗のあかしとして一つの顔を与えよう。マスクをつけ、我々の団結を表そう。顔のない者達の力で怒りの声を街であげよう。” (シャーリー・ケイス)

**Berlaymont Dreaming Justin Bennett. The Netherlands, 2004, colour, 20'20"**

バーレイモントビルは、ヨーロッパンコミッションが席を置き、ヨーロッパに住む者の象徴的センターであり、ヨーロッパそのものとも言える。

もともとのモダニストの建築物は、警備のための装甲板ともいえる新たな“皮”をまとして、内部のビルはそのままにその外見は変わってしまった。ベネットはこれをヨーロッパの拡大の反映と見る。“バーレイモントドリーミング”では、バーレイモントビル(=ヨーロッパ)はモダニストのユートピアであり、透けて見える本来の建築物は民主主義のメタファーである。

ビルはもぬけのからだだが、ビルはそれ自身低い音をたてている。それは未来の利用者を、占有者を、いつの日かすべての人に開かれる事を夢見ている。しかしビルのエアコンディショニングの規制された空気の入出力と同じように、ビルの厳重な警備は人の出入りを厳しく規制している。からっぽのビルは時に窓や通気口を通じて音を伝える。ベネットは、バーレイモントビルとその住人の映像と、ベルギーにある他の公的な目的のビル—使用中のものと、すでに使用をされていないもの—の映像を重ねて見せる。映像と音の連続は、音とイメージを選んでまた変えてゆく機械によって作られている。それによって、機械自身が、仮想の儂い建築物の‘夢’を形作ることになる。

**Tourist Renouncement Messieurs Delmotte. Belgium, 1994-2004, colour, 18'48"**

“ツーリスト・リナウンスメント”(観光客のあきらめ)は、もともとはトーゴ共和国で1995年に制作された。“アフリカ—ヨーロッパインスピレーション”の一部であり、ドイツ在住のトーゴのアーティスト、エル・ロコと共に編集された。2ヶ月の間、ヨーロッパとアフリカの

様々な国の8人のアーティストがこの文化交流プロジェクトのためにコラボレートした。

デルモッテはこの2大陸の歴史の中の醜い関係を、自らの行動で表現し映像にした。パフォーマンスの中で彼は、白人観光客となり、騒々しく木に登り、また別の木を芝居がかった様子で切り倒し、得意げに杭を蚊の巣に突っ込んだ。

“ツーリスト・リナウンスメント”においては、パラダイスであるべきアフリカで、偽善的なヨーロッパのツーリズムは風刺され戯画化されている。しかしそのパラダイスであるアフリカは、多くのアフリカの人々においても“ヨーロッパンドリーム”として錯覚されているのだ。この作品は、実際に撮影されてからほぼ10年後に編集され、ドキュメンタリーとフィクション、そして映像アートとの間に位置している。

***The Shanghaied Text* Ken Kobland. USA, 1996, colour and b & w, 20'00"**

“シャンハイド・テキスト”で、コブランドは20世紀の文明と進歩を回想する。それらは、明らかにたんと、静かな全体の調子と、支配との戦いの激動の歴史のイメージを対比させている。具体的にはコブランドはアーカイブから中国の農民のフィルムや、初期のソビエトの革命のヒーローのフィルム (Dovjenko の *The Earth*)、西洋のフィルムからの抜粋 (Zinneman の *High Noon*)、窮乏を理由とした1968年5月の学生たちの暴動のニュース映像などを2重に焼き付けて制作している。

エロティックな女性の裸体も背景に取り込んで見せている。それは女性に対する象徴的な植民地支配と、“母なる大地”のふたつを暗示している。不自然なほどのストーリーの無さは、都市と、植民地主義や革命への性的とも言える情熱を要約しているといえる。

***Vietnam Romance* Eddo Stern. USA, 2003, colour, 19'09"**

エド・スターンはナラティブとドキュメンタリーの新しい方法や異文化、異なるメディアを横断するような映像表現、コンピューターゲームやネットカルチャーを模索する。彼の作品はポリティクスと遊びにおいて、戦争やファンタジーをテーマにしたコンピューターゲームがどのような文化的・社会的役割を果たすかを検証する。“ベトナム・ロマンス”は、コンピューターのデスクトップ環境で手に入るソース（音楽やグラフィック、ゲームは“Machinima”というツール）をコンパイルしたものだ。MIDIのサウンドトラックを使ったベトナム戦争の体験、コンピューターゲームのクリップ、映画の”ディアハンター “や”地獄の黙示録 “のリミックスがなされている。”ベトナム・ロマンス “は歴史とファンタジー、そして現実が交わる部分で、デジタルに濃縮されたベトナム戦争のシミュレーションである。

スターンは単に歴史的事実を伝えようとしたのではなく、我々の日常が人工的な構成物を通しての経験ばかりが増えつつある中で、同時に偽のノスタルジアが作品によって引き起こされる体験を観る者に与えるのである。