

第7回ソウル国際メディアアート・ビエンナーレ  
メディアシティ・ソウル 2012 「Spell on You」

会期：2012.9.11-11.4  
会場：ソウル市立美術館、DMC(デジタルメディアシティ) 他

四方幸子

The 7th Seoul International Media Art Biennale  
Mediacity Seoul 2012 "Spell on You"

September 11–November 4, 2012  
Seoul Museum of Art, DMC, etc.

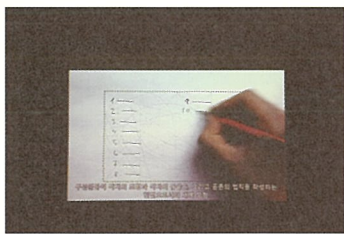
Yukiko Shikata



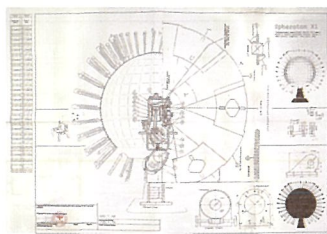
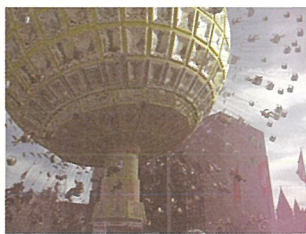
Seoul Museum of Art / ソウル市立美術館外観：ソウル中心部、徳寿宮近くのトルダムギル通りから入り、館内の庭園を上ったところにある。



Museum lobby / 美術館ロビー：「メディアシティ・ソウル 2012」は全館で開催された（一部常設展示室除く）。



Zbyněk Baladrán "Model of the Universe" / ズビネク・バラドラン〈世界のモデル〉(2009)：「○○としての世界のモデル」という本人の口頭による言葉とともに、鉛筆で抽象的なダイアグラムが描かれていく映像作品。「図書館」「遺跡発掘地」「身体」などさまざまな言葉が「○○」に挿入された各ドローイングを介して複数の世界の見方が浮上する。

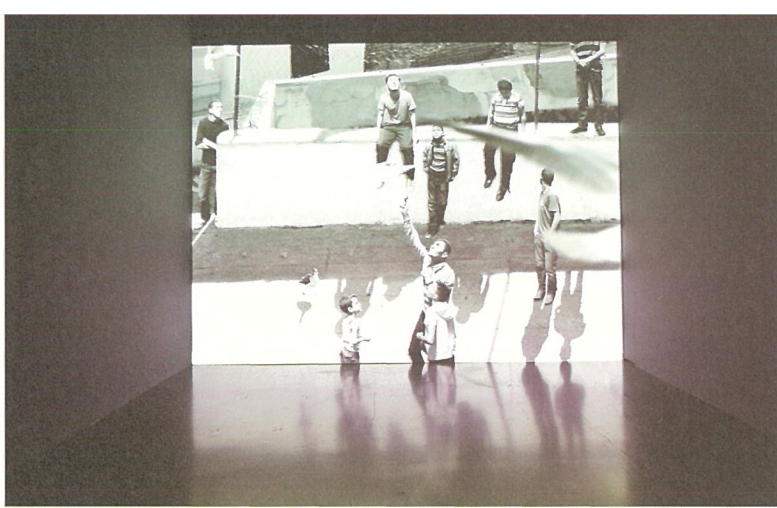


Til Novak "The Experience of Fliehkraft" / ティル・ノヴァク〈遠心力体験〉シリーズ(2011)より「spheroton」：現実にはありえないほど巨大化・奇形化した遊園地の乗り物が、精密なドローイングとCGによって見る側のファンタジーと恐怖心を相乗的に掻き立てる。



Adel Abdessemed "Mémoire" / アデル・アブデスメッド〈メモワール〉(2012)：ビエンナーレの冒頭で出会う作品。アルファベットを壁に付けつづけるヒビ。文字はTtsi(ツチ)、別の場面ではHutu(フツ)となるが、めまぐるしく交互に切り替わるシークエンスの中読み取りにくい。ルワンダ内戦を示す記号が動物や反復プロセスにより対象化されたまま見る側に放たれる。





David Claerbout "The Algiers' sections of A Happy Moment" / デイヴィッド・クレボー〈アルジェの地区の幸福のひとつ〉(2008) : カスバにある地中海を見降ろす屋上の小さなサッカー場からの写真がスライドショー形式でゆっくり切り替わっていく。画面の人や場が、次のショットで別アングルに切り替わりつながることで独特の空間的ナラティブが生まれている。

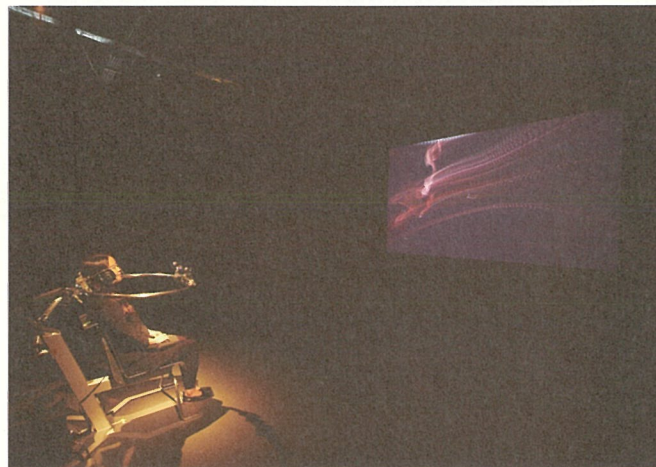
## I. Spellとは？

アーティストリック・ディレクター、ユ・ジンサン、そして3名のコ・キュレーターとしてオロフ・ファン・ウィンデン(オランダ)、チョイ・ドユン(米国/韓国)、日本から筆者が制作に参加したメディアシティ・ソウル2012が、「Spell on You」をテーマに開催された<sup>1</sup>。

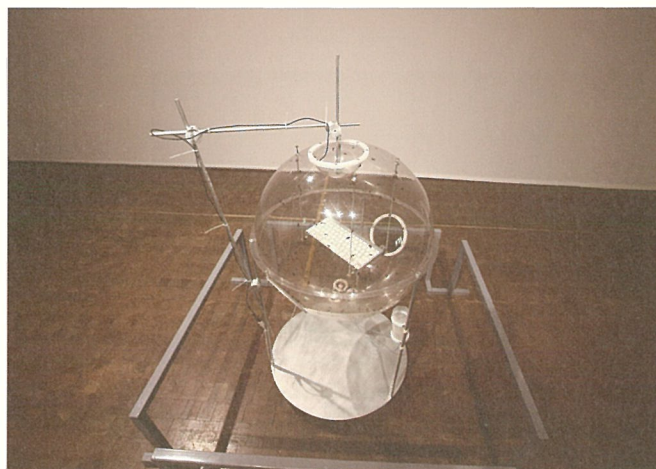
2011年末から3月にかけて行われたテーマに関するやりとりでは、21世紀以降地球規模で顕在化している新たな危機—9.11に始まり、とりわけここ数年各地で起こっているかつてない規模やタイプの事故や危機(世界金融危機、大規模自然災害、地球温暖化、ネットによる民主化運動、福島第一原子力発電所事故など)—の中、もはや既存のパラダイムが有効ではないことが確認され、そのような状況におけるアートの役割を検討することから始められた。

その上でユが提示したテーマが、「Spell on You」である。スクリーミン・ジェイ・ホーキンスのあまりにも著名なソウルナンバー「I put a Spell on You」(1956)に由来するこの言葉は、それから半世紀以上経過した21世紀における呪文や魔術とは、という問いを通して現代から未来へ向けたアートの新たな可能性を示唆するために投げかけられた問いであり、Spellでもある。

ユはまず、現代における「Spell」を言語、政治、経済、宗教そして科学技術によってもたらされた諸相であり、人々の欲望や恐怖感を操作しうるものとみなし、それが「空気のように至るところに蔓延」していると述べている<sup>2</sup>。



Seiko Mikami "Eye-Tracking Informatics" / 三上晴子〈Eye-Tracking Informatics〉(2011) : 視線の軌跡をリアルタイムに可視化することで「見ることを見る」ことを扱ったインタラクティブ作品。自らの視線の軌跡が高速に神経回路のような有機的形態を結んでいく中、そのプロセスに対峙し関係することで新たな軌跡が生み出されていく。



David Bowen "fly tweet" / デイヴィッド・ボウエン〈fly tweet〉(2012) : アクリル球体の中に生息するハエたちがツイートを発信する作品。ハエが球体内のキーボードの上に乗ると、そのキーの文字がTwitterのテキストボックスに入力される。テキストの自動生成を通常追い払われるハエという存在に委ね発信させるユーモアと批評性をもつ。



**Dominic Gagnon "Pieces and Love All to Hell" / ドミニク・ガニョン**  
**《Pieces and Love All to Hell》(2011) : 《RIP in Pieces America》**  
 (2009)とスクリーンの表裏で上映。いずれもYouTubeから削除された映像のみで構成された作品。バイオレンス、テロ、アイデンティティの危機…。誰もが映像をアップできる現代社会に渦巻く欲望を掬いとり提示する。



**Nina Fischer & Maroan El Sani "Spirits Closing Their Eyes" / ニナ・フィッシャー & マロアン・エル・ザニ** 《眼を閉じる精霊たち》(2012) : 「福島後」の日常を東京や関西で生きる人々(福島からの避難者も含め)の言葉や表情、その場の風景という3種類の映像から映し出す作品。スクリーンの映像は、キーワード毎にランダムな組み合わせであられる。



**Ryota Kuwakubo "The Tenth Sentiment" / クワクボリョウタ**  
**《10番目の感傷(点・線・面)》(2010) : 暗闇の中、光源であるミニチュア車両の移動に沿って空間全体に光と影のランドスケープが静謐かつダイナミックに展開する。置かれた何の変哲もない日用品が幻想的な影となり、観客は車両内にいるかのような没入性と空間俯瞰的な二つの層を同時に体験する。**

Courtesy of Ryota Kuwakubo

「Spell」は可視的なものととどまらない。それはむしろ不可視的なものであり、人々や社会の中に無意識的に内面化されている状態で最もその威力を発揮するだろう。デジタルネットワークを経由してたえず生産され流通する膨大かつ多様なデータ、人々の行動を支配するルーティン的な規範やシステム・それらの背後には、国家というシステムを越えて、グローバルで独占的な情報システムやサービス(主に米国資本)が広がり続けている。

ユはまた、そもそも10年前には想像もつかなかったソーシャルメディア自体がSpell(魔術)的なものだとして述べている。Google、YouTube、Facebook、Twitterなどに代表されるサービスは、人々の情報発信や共有を飛躍的に高め、世界各地で民主化の動きを加速化し、既存の政治体制の崩壊を招くほどになっている。

しかし同時にそれは、人々を拘束するSpellでもある。企業によるこれらのサービスは、言うまでもなく市場主義に基づいており、無料の代償に個人の履歴が利用されるとともに、一方的に提供内容が変更されてもそれに甘んじるしかない。日々の生活や記憶一すでに各人の分身であるといっても過言ではない—を保管するインフラを企業が掌握する状況、それは特定のフレーム内での自由でしかない。

もちろんそれ以前に、ソーシャルメディアの爆発的な普及自体がひとつのSpellともなっている。登録の有無やつながらない自由は個人に委ねられるものの、Facebook<sup>3</sup>を例にとれば実際、社会生活上、加入を免れにくい状況にさえなりつつある。それがデフォルトとなる場合、システムの呪縛からいかに逃れつづけるかが今後の課題となるだろう。



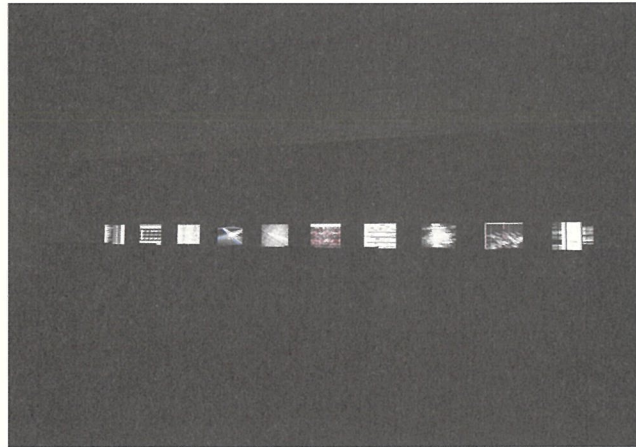
exonemo "DesktopBAM" / エクソニモ (DesktopBAM) (2011): ソフトが自動的に走ることで実現されるデスクトップ上の「パフォーマンス」。縦横無尽に動くカーソルが、音やムービーなど複数のファイルを次々開く様は見ると驚きや笑いに加え、身体感覚さえ喚起する。シークエンスが終了するとソフトが再起動、毎回異なる展開を生み出す。

Spellは、現代においてさまざまな形をとりながら私たちを魅惑し拘束する。魅惑と拘束は、相互浸透しかつてない規模で増殖する。Spellは、デジタルネットワークを介することで、これまではない様相を社会にもたらしている。政治、経済、科学技術、環境など、あらゆる危機が人間のスケールを逸脱し巨大化した世界。そのような時代において、デジタルネットワークのもうひとつの側面であるソーシャルメディアの普及が、(継続的拘束性をもつもの)個人の発信を後押しすることで社会自体に創発をもたらす最前線となっている。その流れはまたデジタル/アナログ両面において個人のリテラシーを高め、近年普及し始めたDIYツールやシステムそしてコミュニティの台頭とともに、誰もが何かを創造し発信しうる時代を開きつつある。ユはそのような時代において、アーティストの役割を再定義すること—アートが今、いかなるSpellを人々に投げかけうるのか—を問いかけている。

デュシャン研究者でもあるユは、20世紀初頭における近代的なアーティスト像—先見的なヒーローとしての個人—からドゥルーズを参照しつつ分裂的でありながら実践的な決断をする個人を示唆し、一例として、個人の政治的活動がソーシャルメディア経由で拡散し社会運動へと波及した事実を挙げている。



everyware "CROWDRAW" / everyware (CROWDRAW) (2012): すさまじい音や振動とともに、自作のピッチングマシンからキャンバスをめがけ絵具入りボールが打ち込まれ、描かれるペインティング。オリジナルアプリと「クラウド」を介した人々の共同「ドロー」によるこのプロジェクトは、ディスプレイ上の発射と実空間での衝撃とのギャップが鮮やかである。



Ryoji Ikeda "data.matrix [n<sup>1-10</sup>]" / 池田亮司 (data.matrix [n<sup>1-10</sup>]) (2009): 暗闇の中、ミニマルかつ規則的に並ぶ10の映像プロジェクションと音が同期し展開するインスタレーション。ハードウェアのエラーやプログラミングによって繊細に構築された映像と音響が、没入的な知覚「彫刻」として浮上する。

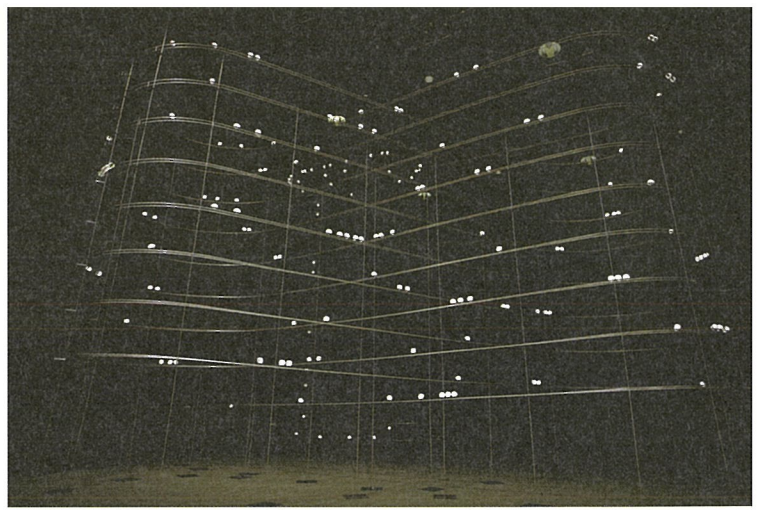


Jae-eun Choi "37° 56.4242' N, 126° 97.4414' E" / ジェウン・チョイ (37° 56.4242' N, 126° 97.4414' E) (2012): 美術館屋上に設置したカメラで空のスナップショットを会期中撮影しつづける作品。写真がプリンタから次々と出力されることで、多様な空の色や模様をとらえたインスタレーションが床に広がっていく。





**Marina Abramović "Art Must Be Beautiful / Artist Must Be Beautiful" / マリーナ・アブラモヴィッチ (Art Must Be Beautiful / Artist Must Be Beautiful) (1975)**: タイトルの言葉を呪文のように繰り返しながら髪をくしげずる本人のパフォーマンス映像。日常の行為が執拗に継続されるプロセスは、美へのオブセッションを経て芸術や社会、ひいては世界における規範を揺すぶり始める。

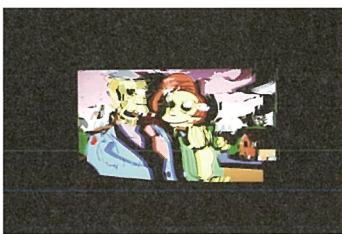


**Daito Manabe + Motoi Ishibashi "Particles" / 真鍋大渡 + 石橋素 (Particles) (2011)**: 暗闇の中、8の字型のレール上をLED光を放つボールが重力に沿って移動し続ける。光の粒子が流れるかのようなダイナミックな光景は、コンピュータから送られる信号に応じてパターンを変化させていく。緻密で整合的な技術を基盤に、没入的でファンタジックな世界が実空間で実現されている。

Courtesy of Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM] Photo: Ryuichi Maruo (YCAM)



**Romy Achituv "Krapp's Last Tape" / ロミー・アクトゥウ (クラップの最後のテープ) (2012)**: ベケットの同名の一人芝居 (1958) のビデオパフォーマンスのテキストを、天井から吊られた装置から糸を引くように滴る蜂蜜へと変換するインスタレーション。テキストに応じて振動しながら落下し床上にたまっていく蜂蜜の質感や匂いが鮮烈。



**JK Keller "Realigning My Thought on Jasper Johns" / JK・ケラ (ジャスパー・ジョーンズについて考え直す) (2011)**: 米国のTVアニメ「シンプソンズ」のジャスパー・ジョーンズが出演するエピソード「ママとポップアート」の「グリッチ」ヴァージョン。既存のソフトを意図的に間違った方法で使い画像や音を歪めた上で再統合し制作。

ユは、「Spell on You」において3つの方向性を示している。一つは、情報技術やソーシャルメディアの進歩が、ともに経験し目撃することのできる政治、社会、歴史的な時間や空間をグローバルにもたらしていること。二つめに、メディアアートをインタラクティブイティ、没入性、VRなど技術的側面にとどまらない創造的かつ批評的な活動であると表明すること。現在においては、ソーシャルネットワークや循環を基軸とした社会を感知しながら、未来に向けたゆまめ動きを注視する。そしてメディアアーティストの先達として、デュシャンとパイクを位置づけている。三つめには「未来へのヴィジョン」を挙げ、「今ある世界と関わり、同時に世界とともにリアリティを創造していくこと」の重要性を述べている。

その上でユは、「現在の災害や破壊に満ちた状況を越えていける spell とは？」と問いかけつつ、メディアアートが未来について語りうるとしている。アイロニーやユーモア、予測不可能性や笑いをともなうことで、既存の Spell を解除する「Counter-spell」を召還し、新たな創造をもたらすというのである。

Spell を、拘束するものであるとともに、そこから逸脱しうる新たな可能性のフレーム (Counter-spell) と見なすこと。それは現在に巻き込まれながらも、同時にそれを外から観察するスタンスからしか生まれえない。メディアアートは、旧態然とした硬直や社会の近視眼的合理性や合目的性という Spell から逃走線を描くことで、未来へと社会を更新しつづける終わりのない運動としてあるだろう。

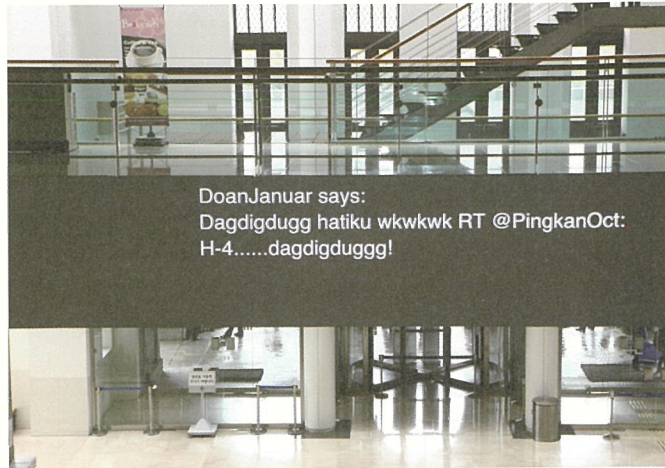


## II. 3つのサブテーマ

「Spell on You」は、展示において3つのサブテーマに分けられ、1階から順序だてて巡回できるように構成された。最初のサブテーマ「Media Theater: Everything Will be Alright.」では、技術と言語に焦点を当てたもの、そしてウェブカム、Google Street Viewなどの普及により、あらゆるものが視きの対象となり人々の欲望を掻き立てている状況や「見る」という行為を問い直す作品が紹介されている（アデル・アブデスメッド、アクラム・ザータリ、ジェニー・ホルツァー、デイヴィッド・クレポー、ティル・ノヴァク、三上晴子、ロバール・ルパージュ+サラ・ケンダーグイン+ジェフリー・ショウ他）。

次の「Thousand Spells: On Transmigration of Unknown Friends」では、ソーシャルメディアを援用した作品（デイヴィッド・ボウエン、ドミニク・ガニョン他）、「福島」後を扱った映像作品（ニナ・フィッシャー&マロアン・エル・ザニ）、クワクポリョウタによる光と影の映像インスタレーション、テクノロジーに潜む政治性を浮き彫りにする作品（バング&リー）、テクノロジーの物理的側面を異なる形で露出させる作品（everyware、エキソニモ）他で構成された。

最後の「Crosstalking: Invisible But 'Hello'」では、電子ネットワークを介したコミュニケーションにおいて起こりうる情報の齟齬や意味の多様性から作品が紹介されている（池田亮司、ジェウン・チョイ、真鍋大渡+石橋素、ロミー・アキトゥヴ、モーリス・ベナユン、ロバート・オヴァーウェグ、マリーナ・アブラモヴィッチ他）。

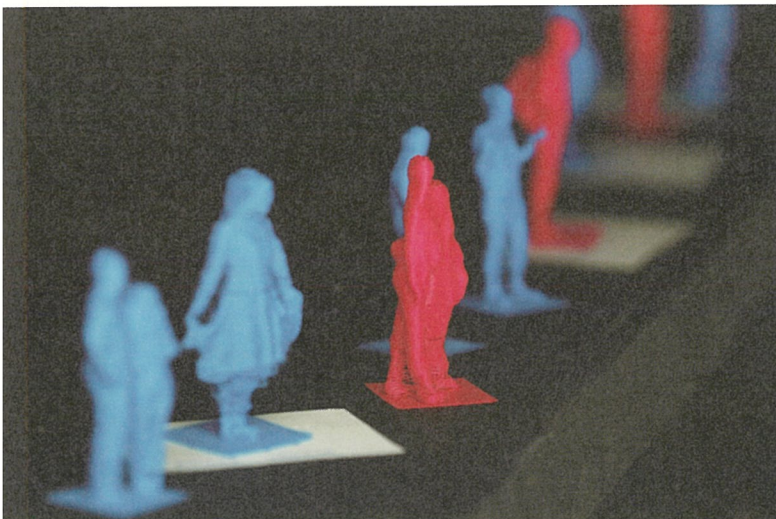


DoanJanuar says:  
Dagdigdugg hatiku wkwkwk RT @PingkanOct:  
H-4.....dagdigdugg!

Jens Wunderling "default to public" / イェンス・ヴンダーリンク〈デフォルト・トゥ・パブリック〉(2008-12) : 美術館の吹き抜けに、近隣でつぶやかれたツイートが大きく表示される。通常パソコンや携帯機器で読まれるものを実空間に出現させ、その状況が撮影されTwitter上で公開されるフィードバック機能をもつことで、プライベートとパブリックの境界を再考させる。



So Kanno + Takahiro Yamaguchi "SENSELESS DRAWING BOT" / 菅野創+山口崇洋〈SENSELESS DRAWING BOT〉(2011) : 美術館ロビー右にある長い壁面で会期中描かれていくスプレーによるグラフィティ。人間が描いたかのように見える出来だが、振り子構造を利用してアーティストが自作したロボットによる。ストリートおよびDIY文化、ロボティクスと身体性を結びつけるR&Dの実践的プロジェクト。



blablabLAB "Be Your Own Souvenir" / blablabLAB 〈Be Your Own Souvenir〉(2011) : カメラ複数台で撮影したデータを合成し3Dにし、3Dプリンタでその場でフィギュアを作成するシステムを開発、観客が自分のフィギュアを持ち帰ることができるプロジェクト。ここでは観客は、見る側ではなくポーズをとり作品の一部となる。観客/作品、作品/グッズなど、既存の分岐を軽々と乗り越える体験を提供する。





DMC (デジタルメディアシティ)：ソウル市がデジタル技術を推進する区域「DMC」が第二会場となり、DMCギャラリーでの作品展示および屋外スクリーニング、国際シンポジウムなどが行われた。



Outdoor screening / 屋外スクリーニング：DMCの他にソウル広場、ハンビット通り及びハンビット・メディアパークなど、ソウルの複数の地域で作品が上映された。



Outdoor screening NMARA “Spell on the City” / 屋外スクリーニング NMARA 《Spell on the City》(2012)：ソーシャルメディア経由で「ソウルにいて幸せ？」という質問を放ち、人々の返答に応じてアイコンの表情が変化するプロジェクト。美術館内に加え、ソウル広場、ハンビット・メディアパーク、DMCの3カ所で見ることができた。

展示室外では、各サブテーマに自由に接続されうるものとして以下の作品が設置された：菅野創+山口崇洋、blablabLABによるオープンソース&DIY文化を基盤とした作品、Twitterメッセージの公共空間への露出を扱う作品(イェンス・ヴンダーリンク)、別会場とつながり展開された作品(ゴードン・サヴィチッチ+ベングト・ショーレン、ユン・ジヒョン&キム・タイユン)。またハック・デザイン+リサーチは、美術館内20カ所に散在させたマイクやスピーカーによるユニットを介して異なる空間をリアルタイムでつなぐ音の〈建築〉を出現させた。加えて館内の至る所の壁面に出展アーティストやユ、コ・キュレーター、カタログ寄稿者からのフレーズが引用され、テーマをめぐる多面的な思考を喚起していく場となった。

別会場であるDMCでは、屋外スクリーンを使ったプロジェクトに加え、展示室ではクラウドコンピューティングや膨大なデータの可視化を扱う作品が紹介された。

ビエンナーレの開幕直前、筆者は極力先入観を排し、「観客の目線」をもって全体を一巡した。コンセプチュアルなアプローチと、政治社会的なアプローチ、そしてメディアアートのアプローチが各作品、そしてビエンナーレ全体においても繊細かつ適切なバランスで共存していることを確認した次第である。そしてそのこと自体が、アートの未来をもたらすメッセージ・ヴィジョンと社会と技術を創造的かつ批評的につなげる実践を通した一となっていたように思う。<sup>4</sup>

1

出展アーティストは、19カ国から計49組。韓国から最も多く参加したが、この国でのメディアアートの多様性や層の厚さを感じられるラインナップとなった。次いで日本から7組が参加。

2

ユ・ジンサン引用は、すべて「メディアシティ・ソウル 2012」カタログより。

3

Facebookを毎月利用するユーザー数は、世界で10億1000万人を突破したという(2012年10月現在)。http://finance.yahoo.com/news/number-active-users-facebook-over-years-214600186-finance.html

4

「メディアシティ・ソウル 2012」は、55日間で計102,404人の来場者を迎えた。多くの方から好意的評価をいただいたという。コ・キュレーターの意見をすくいあげ、最終的にこのような形にまとめあげたユ・ジンサンの力量、そしてスタッフの尽力の賜物である。