

スタイナ&ウッディ・ヴァスルカ  
ビデオ・ワークス

# Steina & Woody Vasulka

## Video Works

スタイナ&ウッディ・ヴァスルカ  
ビデオ・ワークス

**Steina & Woody**  
**Vasulka**  
Video Works

## 謝辞 Acknowledgement

この展覧会を開催するにあたり、  
下記の方々ならびに機関のご協力をいただきました。  
ここに記し、深く感謝の意を表します。(敬称略)

In holding this exhibition we would like to express our  
sincerest thanks to the following individuals and institutions  
for their kind cooperation.

Steina VASULKA

Woody VASULKA

Melissa DUBBIN

イメージフォーラム

Electronic Arts Intermix

作品解説における図版はElectronic Arts Intermixの提供により、※印の図版はスタイナ&ウッディ・バスルカの許可を得てICCにてビデオよりデータ化し掲載いたしました。またテキストは記名のあるもの以外は『Electronic Arts Intermix: Video』(Edited by Lori ZIPPAY, 1992)に掲載されたものをスタイナ&ウッディ・ヴァスルカによる若干の補稿のうえ収録しました。

The illustrations accompanying the discussion of artworks were provided by Electronic Arts Intermix.※ indicates video images which were reproduced as data at ICC with the permission of Steina and Woody VASULKA. Unless otherwise designated, all texts are by Steina and Woody VASULKA and are reprinted from *Electronic Arts Intermix: Video* (Edited by Lori ZIPPAY, 1992) with slight modifications.

# Steina & Woody Vasulka Video Works

ICC Collection

スタイナ & ウッディ・ヴァスルカ ヴィデオ・ワークス

1998年7月17日(金) — 8月30日(日)

July 17 - August 30, 1998

NTTインターコミュニケーション・センター(ICC)シアター

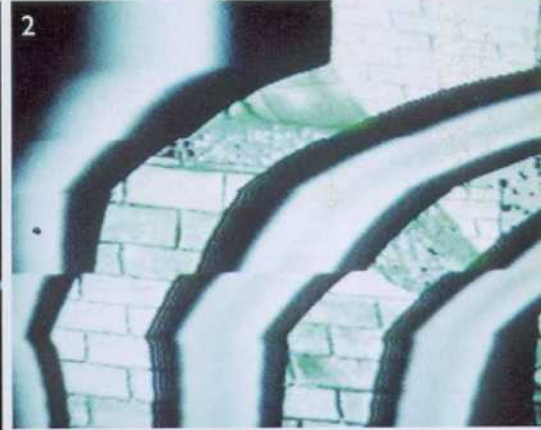
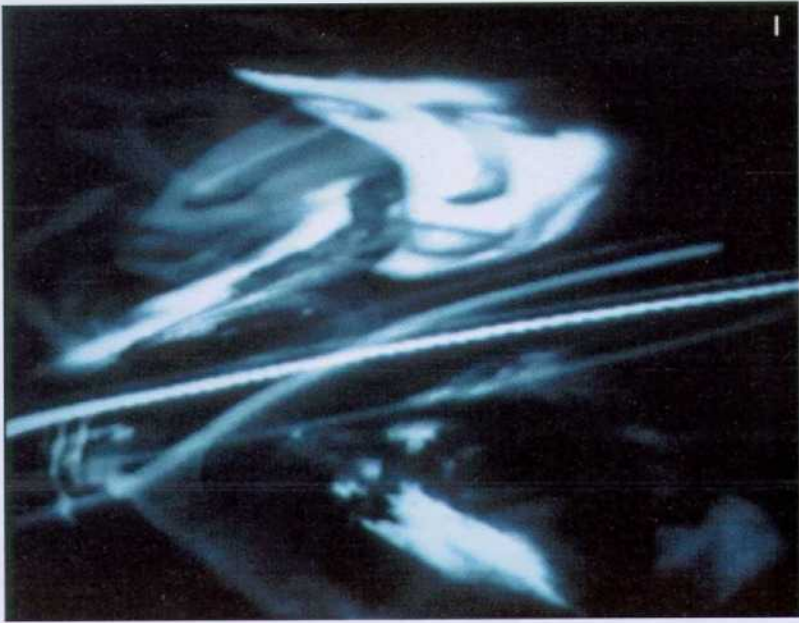
〒163-1404 東京都新宿区西新宿3-20-2  
東京オペラシティタワー4階

NTT InterCommunication Center (ICC) Theater

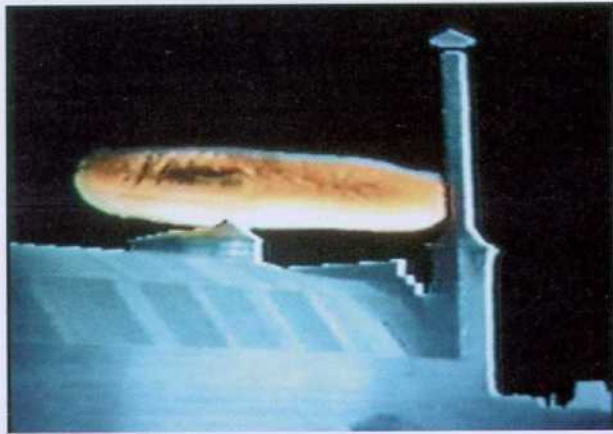
3-20-2 Nishishinjuku,  
Tokyo Opera City Tower 4F  
Shinjuku-ku, Tokyo 163-1404, Japan



Steina and Woody VASULKA  
On location in Chaco Canyon,  
New Mexico gathering images for «The West».  
Photo by Meridel RUBENSTEIN, 1981.



1: Violin Power  
2: Heraldic View

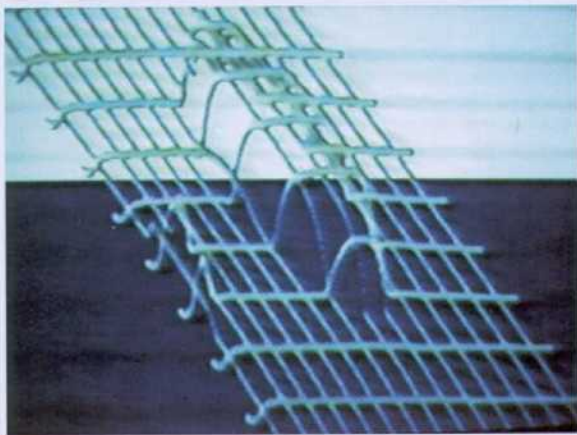


Golden Voyage

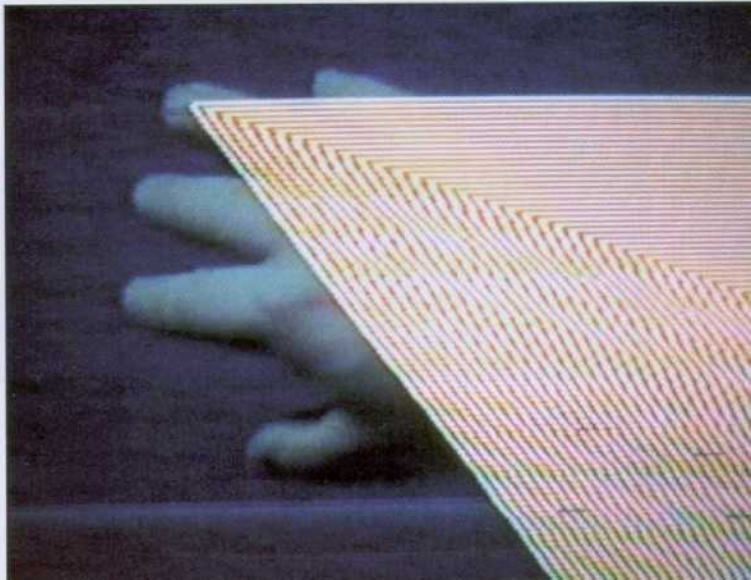


Reminiscence

Explanation



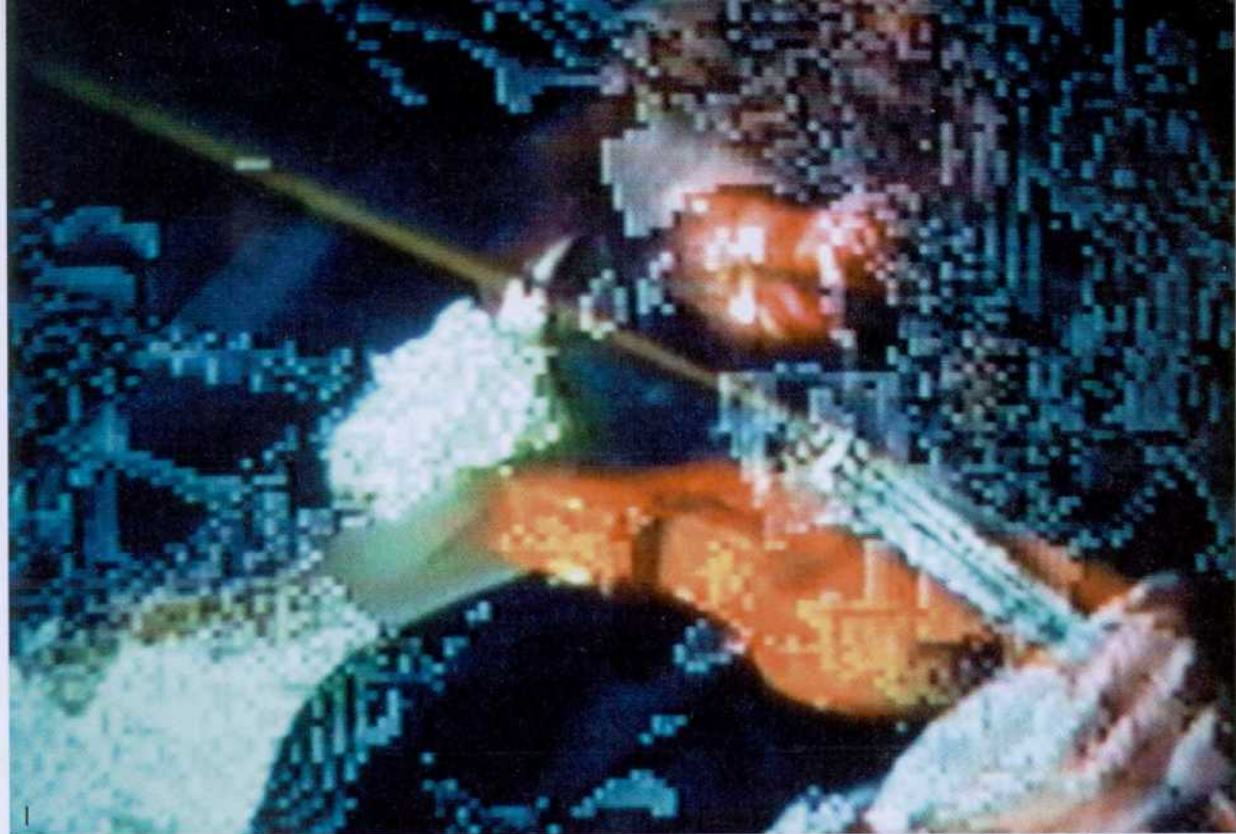
Vocabulary



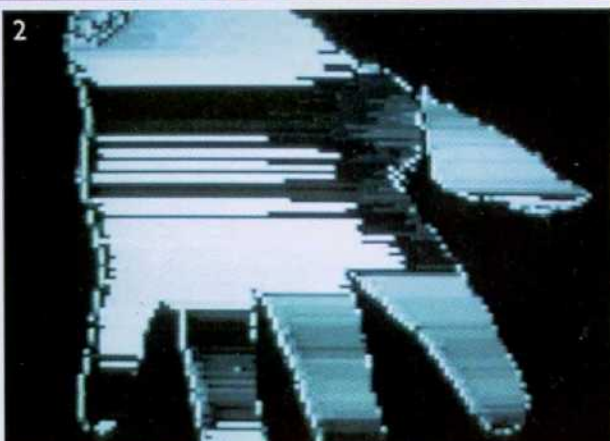


- 1: Summer Salt
- 2: Bad
- 3: Voice Windows
- 4: Lilith



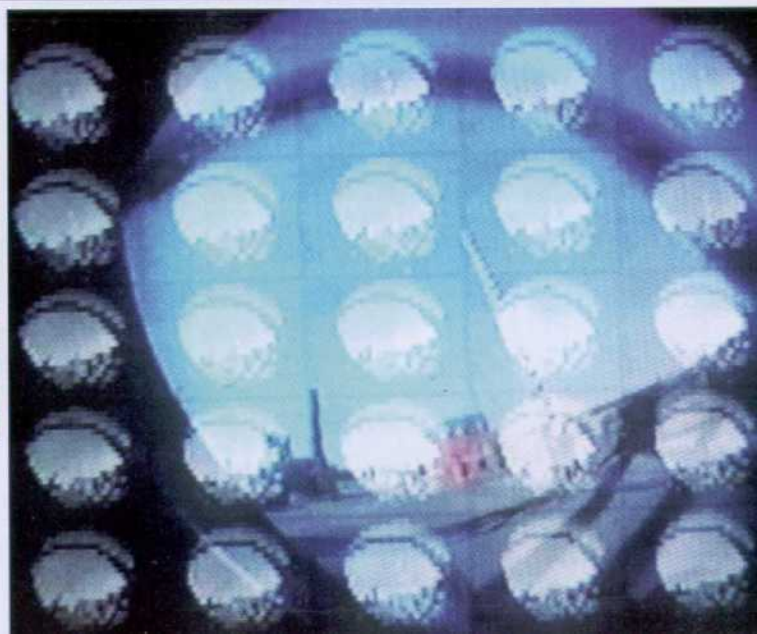


1: The Commission  
2: Artifacts



In the Land of the Elevator Girls

In Search of the Castle



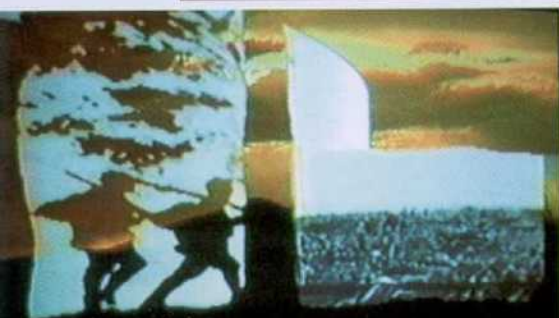




Orka



Art of Memory



## はじめに Foreword

スタイナ・ヴァスルカ(1940年、アイスランド生まれ)とウッディ・ヴァスルカ(1937年、チェコスロヴァキア生まれ)は1970年代初頭から映像や音響の実験を続けてきたメディア・アート界のパイオニアといえるアーティストです。この2人のアーティストは、テレビ番組などで見られるDVE(デジタル・ビデオ・エフェクター)やコンピュータ・グラフィックスの研究、実験をエンジニアとともに行ない、電子映像技術を開発することからその表現言語を獲得しました。テクノロジー・アートの世界では、ナムジュン・パイクと阿部修也との《パイク/アベ・ビデオ・シンセサイザー》などのように、アーティストがエンジニアと共同で作品を作ったりツールを開発するという事は珍しいことではありません。ヴァスルカ夫妻もまたスティーヴ・ラットやビル・エトラなどのエンジニアと共同でスキャン・プロセッサやその他多くの電子的映像変調装置を開発しています。また「エレクトロニック・アートの開拓者たち」(1992)と題したテクノロジー・アート、メディア・アートにおける電子映像、音響装置の開発者たちを紹介する展覧会を組織しています。

ビデオはその簡便さゆえに革新的映像記録メディアとして現在のように普及したわけですが、映像を電子的に記録するという点で新しい表現素材としての可能性も秘めていました。ヴァスルカ夫妻の映像作品は、そうした電子的映像表現のヴォキャブラリーを獲得するための道のりだったと言えるでしょう。そしてウッディ・ヴァスルカは、1987年の作品《Art of Memory》において20世紀の「記憶」=「神話」としての戦争をテーマに、その電子的映像言語を総合し、完成させ、新たな次の段階、現在のインスタレーション作品へと結実させていくこととなります。

本コレクション展はICCの収蔵するスタイナ・ヴァスルカの1970年からのレパートリーでもあるパフォーマンスの記録《Violin Power》(1970-78)から、ウッディ・ヴァスルカの《Art of Memory》(1987)にいたるヴァスルカ夫妻の映像作品32作品を上映し、その実験の数々を回顧するものです。

Steina VASULKA (born 1940, Iceland) and Woody VASULKA (born 1937, Czechoslovakia), have been experimenting with images and sounds since the early 1970s and are considered among the pioneers of media art. Working with engineers, these two artists have researched and experimented with computer graphics and the DVE (Digital Video Effector), an articulator technique crucial to television programming today. In the process of developing electronic imaging tools themselves, the VASULKAs have created an expressive language of electronic image-making. It is not uncommon for media artists to collaborate with engineers when creating a work or developing tools, as did Nam June PAIK with ABE Shuya on «Paik / Abe Video Synthesizer». The VASULKAs have worked with engineers such as Steve RUTT and Bill ETRA to develop the Scan Processor and many other electronic image processing devices. Following upon such efforts, they organized EIGENWELT DER APPARATEWELT (PIONEERS OF ELECTRONIC ART, Ars Electronica, 1992) introducing the developers of audio and visual devices for media art.

The success of video is due in part to the fact that it is a convenient way to record images. But because it does so electronically, it has also made possible a new form of expression. The VASULKAs have utilized this potential in producing their videoworks, in the process of acquiring the vocabulary of electronic imaging. In his current installation «The Brotherhood», Woody VASULKA has reworked and pushed to new levels the language of electronic imaging from his «Art of Memory» (1987), which thematizes twentieth-century war as "memory"= "myth."

This exhibition includes 32 of the VASULKAs videoworks, from Steina VASULKA's record of her 1970's performance repertoire «Violin Power» (1970-78) to Woody VASULKA's «Art of Memory», and represents a retrospective of their numerous experiments.

## ヴァスルカ——デジタル・アート・アジェンダの起草者

### The VASULKAs: Digital Art's Agenda-Setters

森岡祥倫

イメージング論 / 東京工芸大学助教授

MORIOKA Yoshitomo

Image Theorist / Associate Professor at Tokyo Institute of Polytechnics

デジタル技術によるビット語の俳句とでもいった面持ちで電子ネットワークを軽快に疾走し、ディスプレイをトゥルー・カラーで染め上げる昨今のメディア・アートの隆盛は、それはそれで祝うべき一つのアート・フォームの誕生を意味するに違いないが、エド・エムシュワイラー、ジョン・ホイットニー、そしてスタйна&ウッディ・ヴァスルカ、これらデジタル映像の先駆者たちの業績に対して、この国のデジタル・スノブたちは、久しく無知か健忘症を装ってきたように思える。それは誤った態度というべきである。

とりわけ、パイクの警句的なTV彫刻に代表される1960年代後半から70年代初頭のビデオ・アート・シーンに、デジタル空間の叙述法の構築というまったく新しい問題圏を積層したのは、まちがいはなくヴァスルカ夫妻である。とはいえ、四半世紀近くいまなお続く二人の試行が最終的に目指すものは、1990年の《ハイブリッド・オートマティック・シアター》にはじまり《ザ・ブラザーフッド》シリーズ(1994-)へと至るインスタレーションの一群を、“インタラクティブに体験する”だけでは正確に捕捉できない——第一、ヴァスルカの作品ほど観客の物欲しげな素振りに対して冷淡なというか、自己充足的なインタラクティブ・インスタレーションがほかにあるだろうか。

そして、いまここに集められた数々のビデオ・テープ作品は、彼らの言うデジタル空間が、今日的な文化的符牒としてのサイバースペースともヴァーチ

Speeding across networks and suffusing displays with true colors like haiku composed of bytes of digital technology, recent developments in media art herald the birth of a new art form that should be celebrated in its own right. Yet the digital snobs in Japan, it seems, are either feigning amnesia or have chosen to remain ignorant of digital image pioneers such as Ed EMSCHWILLER, John WHITNEY, and Steina and Woody VASULKA. This is unfortunate.

During the late sixties and early seventies – the era of video art represented by PAIK's ingenious TV sculptures – the VASULKAs engaged a completely new sphere of issues by constructing a narrative of digital space. Nearly a quarter of a century later, the ultimate goal of their numerous experiments-installation works that span «Hybrid Automatic Theater» (1990) to «The Brotherhood» series (1994 - ) – cannot be reduced to the notion of "an interactive experience." After all, how many interactive installations are as self-sufficient and indifferent to the enthusiastic visitor as those by the VASULKAs?

The numerous video artworks assembled here reveal that what the VASULKAs call digital space is founded on a world model which differs from current cultural codes of cyberspace and virtual reality, and originates from a unique technical experience. Their early tapes do not seek to be appreciated for their "content (videogram)"

Steina & Woody

&

# W o o d y

ュアル・リアリティとも異なる、独自の技術的経験に根差した世界モデルであることを訥々と語りはじめるだろう。ただし、彼らの初期のテープは、それ自体が映画フィルムと同格の鑑賞態度を要求する“作品内容の支持体(ビデオグラム)”としてあるのではなく、自己療法的な身体行為の醒めたドキュメント(例えば《ヴァイオリン・パワー》1970-78年)であったり、1973年頃から矢継ぎばやに自作したアナログまたはデジタル・ビデオ・プロセッサのテスト・リール(例えば《The Matter》や《C-Trend》、ともに1974年)であったりする。通常のビデオ画像に抽象的な変調を加えるこれら数多くの試行的ビデオグラフィアーは、ヴァスルカによればデジタル空間の記述を構成する“語彙素”なのである。また彼は言う、「電子回路は発話する」と。

ところで、二人がいまも暮らすニューメキシコ州のサンタフェに東海岸から居を移したのは1980年であるが、この頃から作品の傾向が徐々に変化しはじめる。なかでもバガニーニの物語を描いた《ザ・コミッション》(1984年)は、ニューヨークやバッファローの時代には表立つことのなかった叙述性が作品の前景に押し出された最初の作品であり、そして、1987年のアルス・エレクトロニカで初公開された《アート・オブ・メモリー》は、ビデオ・アートの一つの完成形とも呼べる名作である。マンハッタン計画の首領ロバート・オッペンハイマーの苦悩を、オッペンハイマーが後に行なった修正見解演

as do films; they are documents that have realized the therapeutic force of physical action (for instance, «Violin Power» 1970 - 78); or are self-created test reels for analog or digital video processors, which they made in rapid succession after 1973 (for instance, «The Matter» and «C-Trend» both 1994). According to Woody VASULKA, their experimental videography, which consists of abstract modulations added to concrete video images, produces a "lexicon" for describing digital space. He states: "We believed at that time, and we still believe, that the circuits contain the language."

In 1980, the VASULKAs moved from the east coast of the United States to Santa Fe, New Mexico where they live today. Since then, their work has begun to change. Those changes can be seen in works like «The Commission» (1984), which is based on a PAGANINI tale. This work highlights a narrative dimension, noticeably absent during their New York and Buffalo period. «Art of Memory» (1987), which premiered at the 1987 Ars Electronica, is a masterpiece and a complete video artwork. It thematizes the anguish of Robert OPPENHEIMER, head of the Manhattan Project. A fluid and lyrical layering, «Art of Memory» consists of a recording of OPPENHEIMER's expressions of remorse, clips from a war documentaries, and an angel prompter that appears to represent OPPENHEIMER's conscience.

# M o o q y

# VASULKA

説の録音や戦争の記録映画の引用によって、さらにはオープンハイマーの倫理的な影とも解せる天使のプロンプトによって、地層の褶曲のような流動的な映像の中に析出する。二十代の後半まで過ごしたチェコスロバキアの、歴史と大地とを同義に受けとることを要求し垂直方向の記憶が重層する中央ヨーロッパの風景と、人間のあらゆる記憶の降下を拒否し自然律のみが支配する新大陸の広漠たる風景、それら2つの空間がヴァスルカの内部で調和を見出したのか、それとも断層をなしたのか……。いずれにせよ、これはもはや一人のアーティストの新境地であるにとどまらず、ビデオ・アートの歴史そのものが、表層的な電子映像の語彙のコレクションからようやく述法の探索の時代へ踏み出した、記念碑的な作品と評するべきであろう。また、すでに明白なことであるが、この《アート・オブ・メモリー》には、強権的な男性性ないしは父性の機能とテクノロジーとの関係を主題とし、軍の放出ジャンクを素材として構成された《ザ・ブラザーフッド》の原形と目される要素がほぼすべて揃っている。

デジタル・アート・アジェンダの起草者であるヴァスルカは、身体、記憶、そして権力と恐怖のパトロジーといった、現代のメディア・アートの多くが婉曲な留保に終始する事項を、二十数年にわたって自ら審議しつづけてきたのである。

For Woody VASULKA, the Central European landscape of Czechoslovakia where he lived through his late twenties, represents a stratified memory in which nature and history are given equal significance. The new world, in turn, serves as a vast landscape that vigilantly remembers and submits only to the laws of nature. One wonders whether these two landscapes have been integrated in VASULKA's work, or whether the gap between them remains... These newer works, however, are not confined to the developments of one artist. They should be seen as significant moments in the history of video art, which commemorate its transformation from a collection of superficial electronic images to the search for a structural law. Although rather evident, «Art of Memory» thematizes the powerful or paternal male's rapport to technology and serves, for the most part, as the source for «The Brotherhood», which is constructed from discarded military paraphernalia.

The VASULKAs are among those who have set the agenda for digital art. Over the course of their twenty-year-career, they have systematically considered the body, memory, and the pathologies of power and fear, subjects which much of contemporary media art has marginalized.

# VASULKA

スタイナ・ヴァスルカ作品  
Steina Vasulka's Works



# Violin Power

1970-78, 10:04 min., b/w, sound.

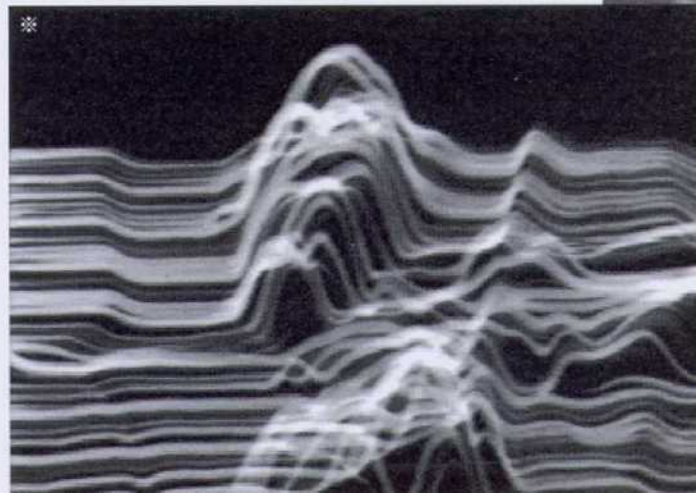
Phase Shifter: Harald BODE,

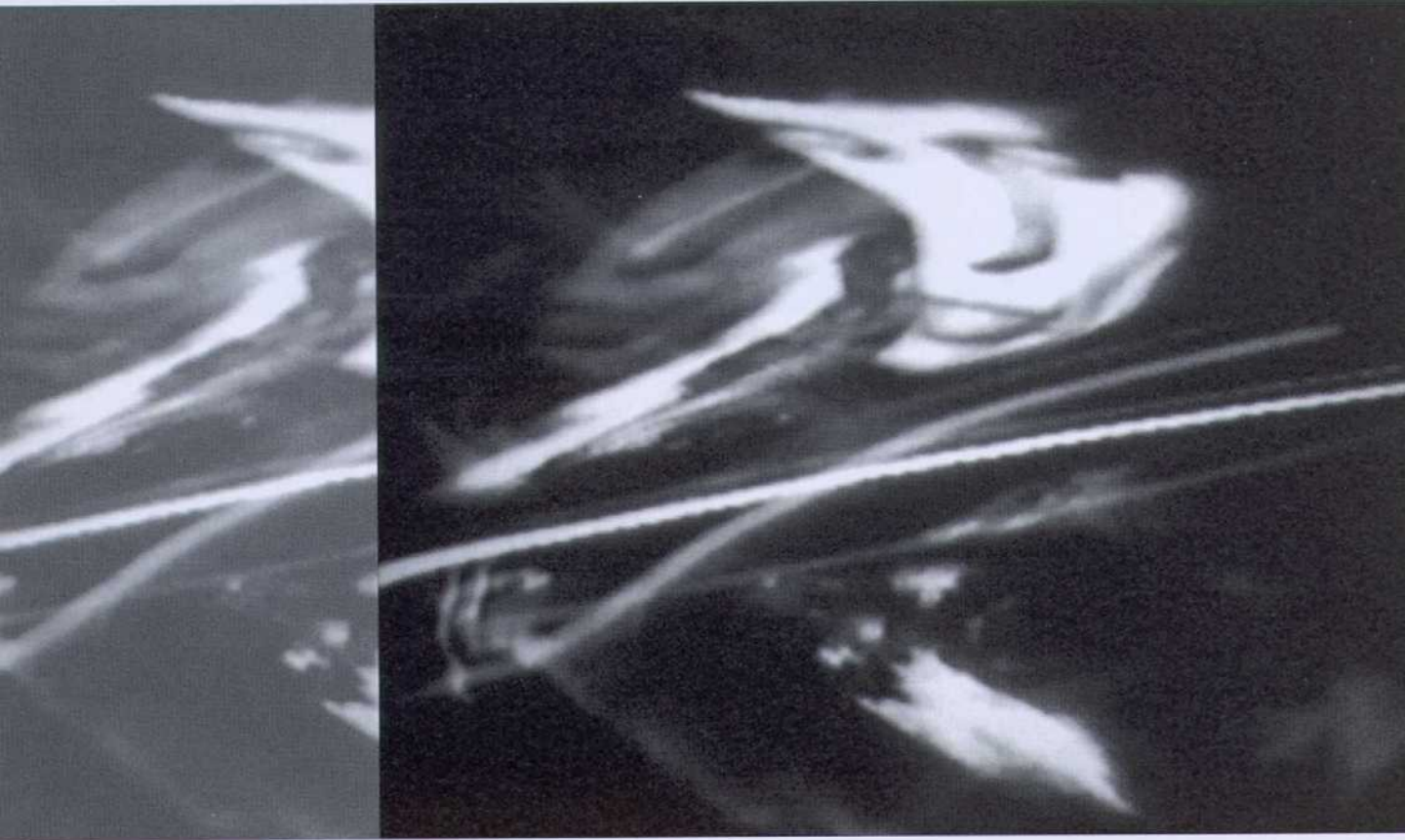
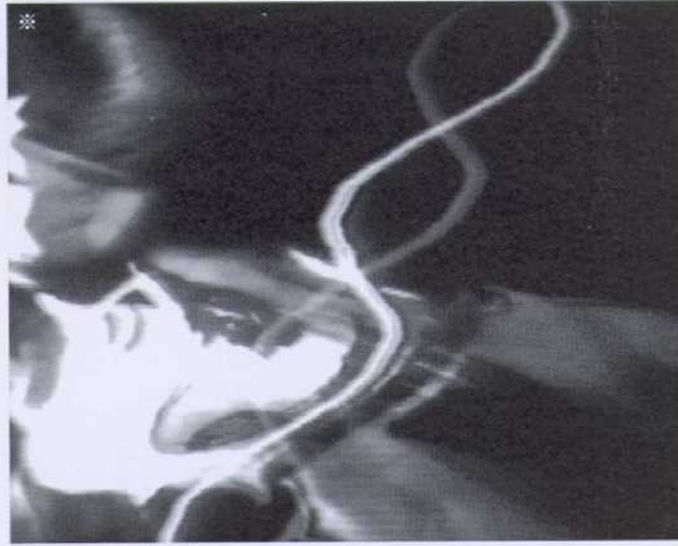
Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA



スタイナ・ヴァスルカはプロセスを追ったこの作品を、「ヴァイオリンによってビデオを演奏する方法についてのデモテープ」と呼んでいる。彼女のヴァイオリニストとしての経歴、そして音楽家からヴィジュアル・アーティストへの変遷は、楽器との類似性を示すビデオ・カメラのうちに見て取ることができよう。1970年代初めのフィルムに最初に登場するスタイナは、ヴァイオリンを弾き、ビートルズの《レット・イット・ビー》に合わせて歌う。引続く断片が年代を追った展開をたどり、スタイナはイメージと時を重ね合わせてゆく。画像処理装置に接続されたヴァイオリンは、音と振動を抽象的な映像に置き換え、究極的にイメージを生成するツールとなる。この自由なセルフ=ポートレートは音楽と電子的イメージとの関係の研究である。

Steina terms this procedural work "a demo tape on how to play video on the violin." Her background as a violinist and her evolution from musician to visual artist is referenced through an analogy of video camera to musical instrument. Steina is first seen in footage from the early 1970s, playing the violin and singing to The Beatles' "Let It Be." As succeeding segments trace a chronological progression, Steina layers imagery and time. The violin itself ultimately becomes an image-generating tool, as she connects it to imaging devices, creating abstract visual transpositions of sounds and vibrations. This unconventional self-portrait is a study of the relationship of music to electronic image.







# Flux

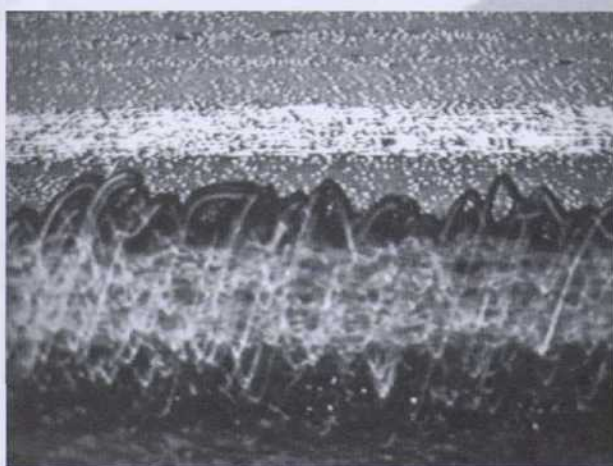
1977, 8:10 min., b/w, sound.

Field Flip/Flop Switcher: George BROWN,

Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA

A two character material,  
water flow, and video noise are the basic sources  
of multi-directional movement within switched frames  
or slow scanned noise fields.

\_ Woody VASULKA



水の流れとビデオ・ノイズという  
2種類の素材を基本的なソースとして、  
フレームのスイッチングやノイズ・フィールドの  
スロースキャンにより、多方向への動きを見せる。  
(ウッディ・ヴァスルカ)

# Selected Works

Total program: 1979-82, 29:52 min., color, sound.

## Bad

1979, 2:14 min.

The Image Articulator: Jeffrey SCHIER.



## Urban Episodes

1980, 8:50 min.

Optical Instrumentation: Josef KRAMES. Produced by KTCA-TV, Minneapolis.



## Summer Salt

1982, 18:48 min.

(Sky High 2:42 min.; Low Ride 2:59 min.; Somersault 5:14 min.;  
Rest 2:16 min.; Photographic Memory 5:10 min.)



Somersault

1970年代後期から1980年代初めにかけてのスタイナの作品は、視覚の現象学と、空間と風景の再検討の試みであり、メカニカルな、光学的・電子的装置によって特徴づけられる。《Bad》はヴァスルカ夫妻によるデジタル画像記憶装置のコマンドのそれぞれを技術的に検証するものである。この装置は、イメージの拡大や縮小のほか、上下、左右への動きなどのデジタル画像処理機能をコントロールする。スタイナは自身の顔を視覚的素材として用い、リズムカルに解体しては、自己イメージを再構成している。《Urban Episodes》は都市の風景についてのすぐれた現象学的研究である。見るものの視線を裏切り、重力と反射の法則を拒絶しながら、物理空間を爽快に再構築する。スタイナは、モーターを備え、回転するマシン・ヴィジョン装置をミネアポリスの広場に据え付ける。鏡と2つのカメラを備えた装置は、上下に、また左右に動き、ズームする。《Summer Salt》は、空間と視覚の現象学をドラマティックに探究するもので、スタイナは南西部の風景を機械的・電子的装置によって身体的に研究している。この人工的な視覚によって、見る者の知覚と空間のパースペクティヴは変容される。スタイナの鏡面状のレンズ・アタッチメントを使ったダイナミックな試み、意外性をもったカメラ配置の身体性、風景のテクスチャーと色の電子的操作など、5つの部分からなる。

Steina's works from the late 1970s and early 1980s are exercises in the phenomenology of vision and the redefinition of space and landscape, as articulated through mechanized, optical, and electronic devices. «Bad» is a technical exploration of several commands in the VASULKA's Buffer Oriented Digital Device, which controls digital imaging functions such as up/down and right/left movement, as well as the stretching and squeezing of the image. Steina uses her own face as visual material, rhythmically dismantling and reconstructing her self-image. «Urban Episodes» is a striking phenomenological study in an urban landscape, an exhilarating restructuring of physical space that defies expected modes of seeing and the laws of gravity and reflection. In a public plaza in Minneapolis, Steina set up a motorized, rotating Machine Vision Device, which includes mirrors and two cameras that pan, tilt and zoom. «Summer Salt» is a dramatic exploration of the phenomenology of space and vision, as Steina uses mechanical and electronic devices to physically investigate the southwestern landscape. This artificial vision allows the viewer altered perceptions and spatial perspectives. The five segments include dynamic exercises with Steina's mirrored lens attachment, the physicality of unexpected camera placement, and electronic manipulation of the textures and colors of the landscape.



Rest

# Selected Treecuts

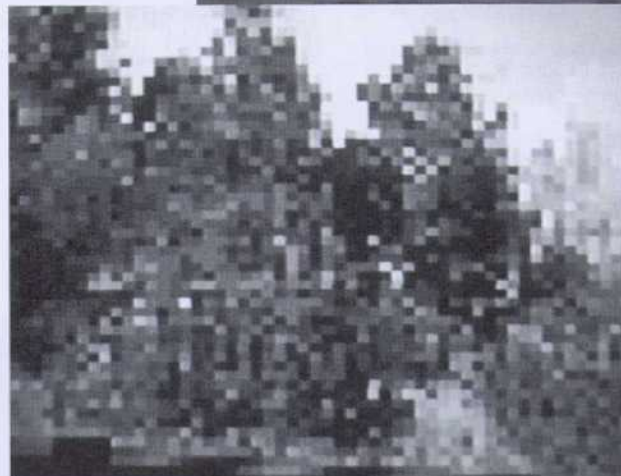
1980, 8:11 min., color, sound.

The Image Articulator: Jeffrey SCHIER.

《Selected Treecuts》は、カメラがとらえたイメージとデジタル・イメージとの差異についての形式上の考察であり、対照をなす現実の表象をレイヤーとして並置するものである。作品の方法論はシンプルで、ズームレンズが林に寄ったり離れたりしてゆっくりと動き、デジタル化されたイメージと、カメラがとらえた「リアルな」イメージが交互に繰り返される。作品における動きは、自動化されたズームレンズと、回転するプリズムによって作り出され、カメラによるイメージと、コンピュータのメモリに一時的に蓄えられたデジタル・イメージとがリズミカルに切り替えられる。

カメラによる木の「リアルな」イメージと、ストップモーションのデジタルなコンピュータ・イメージのあいだのコントラストが、動きと静寂、有機体と合成物による試みを形成し、写真的なものから電子的なものへの軌跡をたどっている。

《Selected Treecuts》 is a formal examination of the distinction between camera-generated and digital images, and a layered juxtaposition of contrasting representations of reality. The methodology of the tape is simple: a zoom lens moves slowly in and out on a group of trees, alternating between digitized and camera-generated, "real" images. The movement in the tape is produced by the automated zoom lens and rotating prism; the images switch rhythmically between camera images and digital images held briefly in computer memory. The contrast between the "real" camera images of trees and the frozen, digital computer images forms an essay in motion and stillness, the organic and the synthetic, tracing a trajectory from the photographic to the electronic.



# Cantaloup

In cooperation with Jeffrey SCHIER and Woody VASULKA.

A production of the TV Lab at WNET/Thirteen.

The Image Articulator: Jeffrey SCHIER.

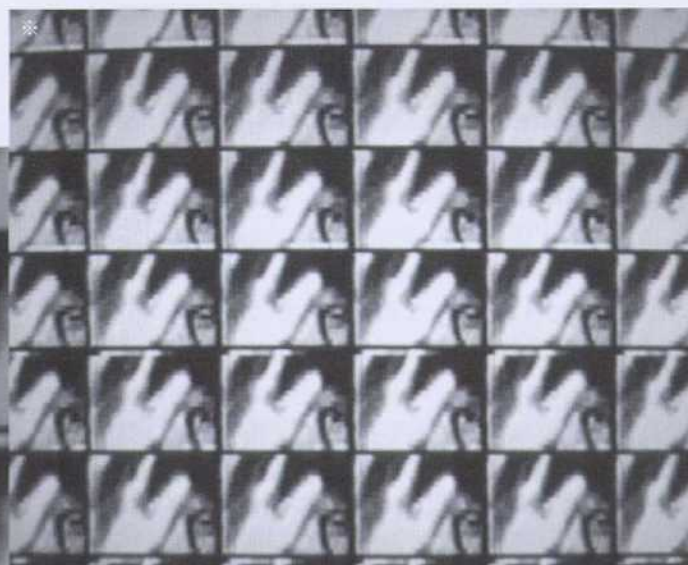
1980, 27:54 min., b/w and color, sound.

《Cantaloup》は、ヴァスルカ夫妻がジェフリー・シアーと共にデザインした、精巧な画像処理装置デジタル・イメージ・アーティキュレータに関する、形式ばらないドキュメンタリーである。ステイナはカンタループ(メロンの一種)や3人のアーティスト/デザイナーをイメージの素材として用いながら、機械のリアルタイムな画像処理能力や、デジタル・コードによるイメージのアーティキュレーション能力などを説明する。彼女はまた、大きさ可変のピクセル(画素)や、一つのイメージから得られる色とトーンの階調(あるいは閾値)を静止画像として記憶し、それを増殖させるようなテクニックについて説明する。このドキュメントは、複雑な画像処理装置について有効な情報を与える、自然なデモンストレーションである。



《Cantaloup》 is an informal documentary on the VASULKA's Digital Image Articulator, a sophisticated imaging device they designed with Jeffrey SCHIER. Using image material such as a cantaloup and the three artist/designers as image material, Steina explains the capabilities of the

machine, including its real-time imaging ability and the articulation of images in a form of a digital code. She describes the varying sizes of pixels (picture elements), the layers (or slices) of color and tone that can be derived from one image, and techniques such as "grabbing" the image and multiplying it. This document offers a highly informative, spontaneous demonstration of a complex imaging device.



# Voice Windows<sup>※</sup>

In collaboration with Joan LA BARBARA.

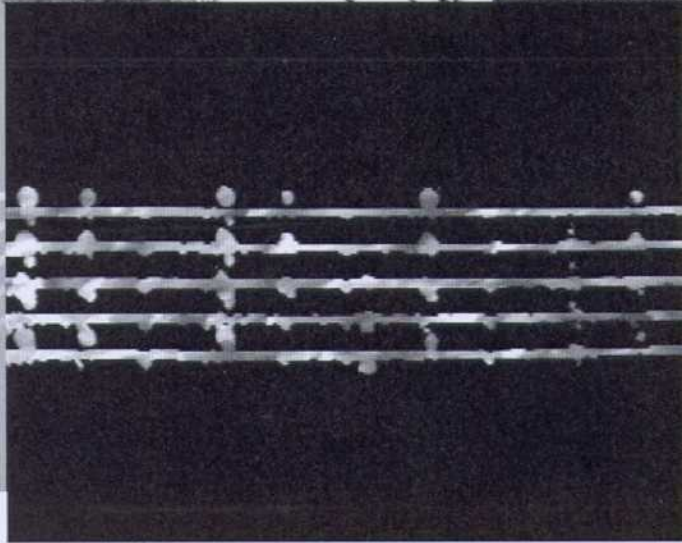
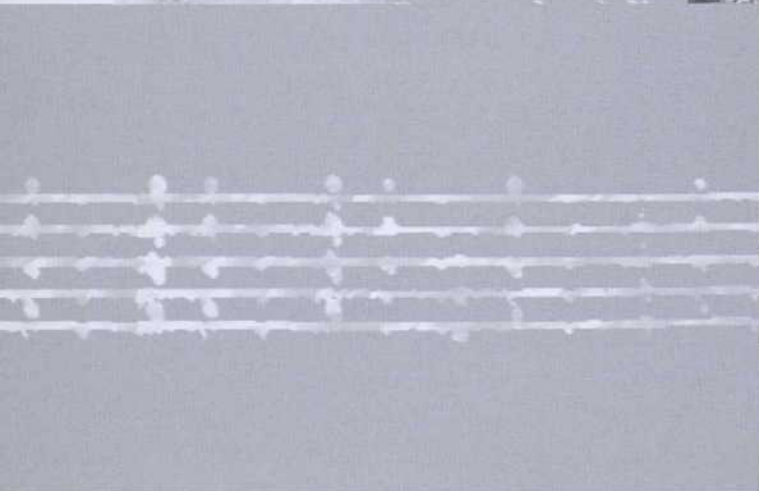
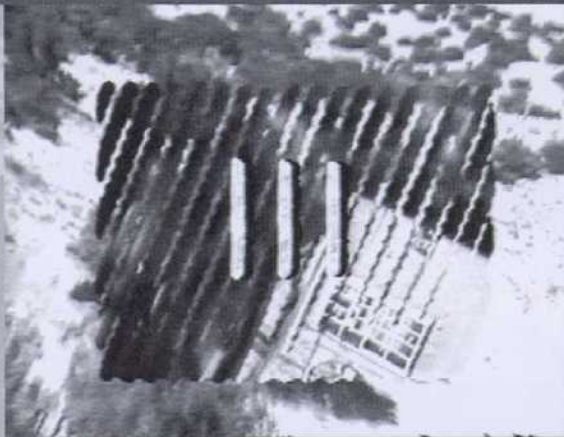
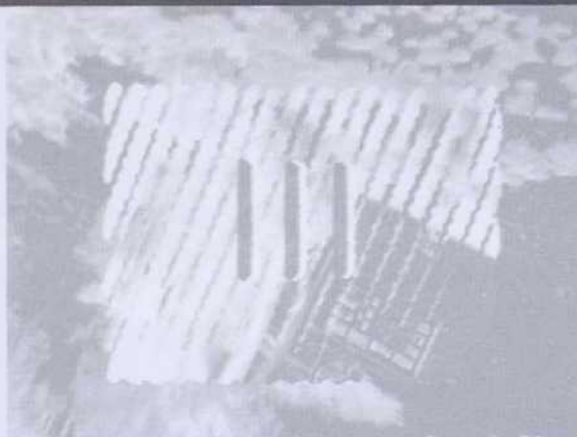
Music: Joan LA BARBARA.

Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA, The Hearn Video Lab.

1986, 8:10 min., color, stereo sound.

風景と音楽、そしてデジタル処理の、この極めて美しい融合の中で、音は、電子的な画像処理によって視覚的な表現を与えられ、空間の構成要素となる。歌手であり作曲家であるジョアン・ラ・バーバラが、声による一連の旋律と抑揚によって、音階を思わせる、水平線が織りなすグリッドの上に、力強いパターンを作り出している。この生き生きとしたラインパターンは、ラ・バーバラの声が生み出すエネルギーに合わせて震え、踊り、移り行く南西部の風景のイメージの上に刻まれる。電子的画像処理によって、この力強いパターンは、風景イメージの中にさらにもう一つのレイヤーを明らかにする「窓」の役割を果たし、空間を幻惑的に変形させる、入り組んだフィールドを作り出している。

Sound, as visually manifested through electronic imaging, becomes a spatial component in this exquisitely rendered confluence of landscape, music and digital manipulation. Singer/composer Joan LA BARBARA performs a series of voice chants and intonations, creating energized patterns on a grid of horizontal lines that recalls a musical scale. This animated line pattern, vibrating and dancing to the energy generated by LA BARBARA's voice, is inscribed onto moving imagery of the southwest landscape. Through electronic imaging, the energized patterns themselves act as "windows" that reveal yet another layer of landscape imagery, creating intricate fields of illusory spatial transformations.



# Lilith<sup>\*</sup>

In collaboration with Doris CROSS.

The Hearn Video Lab.

1987, 9:12 min., color, stereo sound.

《Lilith(リリス)》——その名前は聖書や  
神秘主義との関連を思わせる——  
でスタイナは、女性(画家ドリス・クロス)の  
顔を変形し、処理することによって、自然の、  
そしてテクノロジカルな風景の中に  
溶け込ませている。

焦点面移動(フィールドの深さの変化)と  
フレームの連続的な記憶(ストップモーション・  
イメージの連続)といった画像処理テクニックを  
用いて、イメージが時空面において、  
たえず流動しながら存在するかのような、  
変化し続ける視覚的フィールドを作っている。  
ほとんど彫刻的に溶け合う人の姿と  
風景に加えて、電子的な歪みのかかった  
女性の語りが、この作品をさらに  
印象的なものになっている。

In «Lilith» – a name that evokes biblical and  
mystical references – Steina alters and manipulates  
the face of a woman (painter Doris CROSS)  
so that it is submerged within a natural and  
technological landscape.

Employing the imaging techniques of focal plane  
shift (altering the depth of field) and frame  
"grabbing" (a succession of frozen images),  
she creates a constantly shifting visual field in  
which an image appears to exist in a constant flux  
of temporal and spatial planes.

The woman's electronically distorted speech  
adds a further haunting dimension to  
this almost sculptural fusion of human figure  
and landscape.







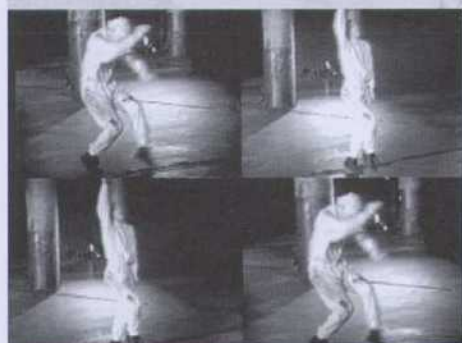
# A So Desu Ka\*

Dancers: Saburo TESHIGAWARA and his ensemble  
Co-editor: Hope ATTERBURY  
Funding: Hirofumi MORA of the Hitachi Corporation  
The Japan/United States Friendship Commission  
The Rockefeller Foundation  
The American Film Institute in collaboration with  
The National Endowment for the Arts  
1993, 10 min., color, sound.



《A So Desu Ka》において、持続や間隔、リズム、反復、連続といったものに基づいて構成される、視覚的なポイント／対位法によって、音楽的な構文が現われる。この作品は2種類のイメージを使って構成されている。一つは日本を旅行した際に撮影されたカメラズームのセレクションで、次第に加速するスピードと方向性をもつもの、もう一つは強烈な情動を呼び起こす勅使川原三郎とKARASの公演とそのカーテンコールである。スタイナの用いる構成装置には、イメージを裏返し、あるいは逆回転して、別々のスクリーンにわずかに異なったスピードで再生できるものもあり、次第にそれらがすべて同じスピードに同期してゆく。こうした手法が特に効果をもたらしているのは、女性ダンサーが答礼をする場面である。ダンサーが使うレハールのワルツは、スタイナの目をひくヴィジュアル・マトリクスによる巧みな処理によって陳腐さを脱し、エキゾチックで力強いものに変換されている。(ジーン・ヤングブラッド)

In «A So Desu Ka» a musical syntax emerges from the visual point/counterpoint organized around duration, interval, rhythm, repetition, and series. This tape is organized around two categories of imagery: a selection of camerazooms, taken on travels in Japan, with progressive acceleration in speed and direction, and an emotionally charged meta-choreography of a dancetroupe's performance and curtain call. Steina's compositional devices include flipping or reversing an image and playing it at imperceptibly different speeds on different screens, which gradually all synchronize at the same speed. These strategies are especially effective when the female dancer is bowing. The Lehars' waltz the dancers use would be banal without the manipulations of Steina's spectacular visual matrix, which transforms it into something at once exotic and poignant." — Gene YOUNGBLOOD



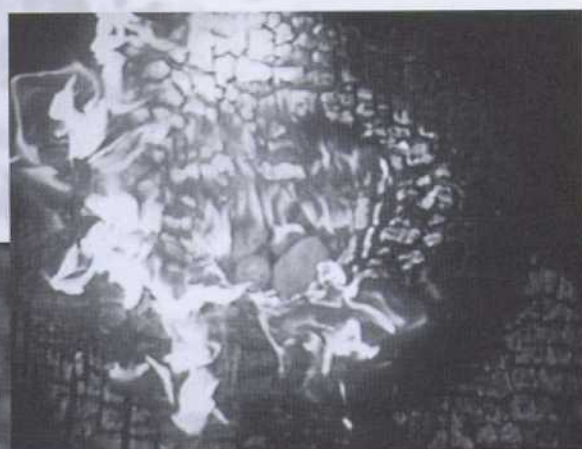
# Pyroglyphs

In close collaboration with Tom JOYCE  
1995, 27 min., color, sound.

1994年、私は鍛冶屋のトム・ジョイスと長い時間を過ごし、鉄の門を建造するプロセスをビデオに収めた。鉄の門がやや具体的すぎると思われたので、私はバーナーややすり、そして金床——火のすばやい明滅——によって加工される材料の激しい、そして荒々しい性質に注目することにした。古代にさかのぼる鍛冶の技が《Pyroglyphs》の最初のインスピレーションであったが、すぐに鍛造や溶接において、バーナーや金のこが生み出す音楽が、それに代わるものとなった。

そうしたイメージとそこで生みだされる音が、こんどはトムにインスピレーションを与えることとなり、カメラのために特に木や紙、金属、液体などをバーナーで焼いてくれた。処理された音は、作品を構成するにあたってのガイドとなった。イメージはしばしば速度を落とし、逆転したり上下反転したりしている。(スタイナ・ヴァスルカ)

In 1994 I spent long hours with blacksmith Tom JOYCE video taping the process of building an iron gate. I found iron gates a little too concrete, so I closed in on the intense and violent nature of materials being manipulated by torches, files, and anvils – the rapid flicker of flames. The initial inspiration for «Pyroglyphs» was the ancient art of blacksmithing, but soon became a musical treatise of hammering and welding, blowtorches and metal saws. Those images and the sounds they made in turn inspired Tom to torch wood, paper, metal, and liquids specifically for the camera. The processed sounds, became a guide for arranging the work into a composition. The images are often slowed down, backwards or upside down. \_ Steina VASULKA



# Orka

1997, 15 min., color, sound.



私のバックグラウンドは音楽である。私にとっては、音が私をイメージに導くものなのである。すべてのイメージは固有の音をもっている。そして私は、流れ動いている何か、生きている何かをその中に見つけ出そうとしているのである。私はヴァイオリンを弾くのとじやり方を美術にも応用する。つまり絶えざる実践の態度と構成法の概念である。

私は音楽の芸術教育を受けたので、イメージを静止したものとは考えず、常に動きとしてとらえている。私のビデオ・イメージは、重力のない、漠然とした時間感覚の上になりたっている。私は、上に向かって、あるいは横向きに流れる水や、逆さまにうねる海、あるいはあらしによって溶解する氷河の飛沫など、メディアの目を使わなければ見ることができないものを見せることが半ば義務であるように感じている。創造におけるこの忘我の状態を見る者がわずかでも感じ、つかの間、いまだ体験したことのない精神の世界にいたいように感じることができるようになりたいと思っているのである。(スタイナ・ヴァスルカ)



My background is in music. For me, it is the sound that leads me into the image. Every image has its own sound and in it I attempt to capture something flowing and living. I apply the same principle to art as to playing the violin: with the same attitude of continuous practice, the same concept of composition.

Since my art schooling was in music, I do not think of images as stills, but always as motion. My video images primarily hinge upon an undefined sense of time with no earth gravity. It is like a duty to show what can not be seen except with the eye of media: water flowing uphill or sideways, upside down rolling seas or a weather beaten drop of a glacier melt.

The idea is that perhaps the audience could feel a part of this creative trance, living for a moment in a mental world where they have never been. \_Steina VASULKA

S t e i n a  
&  
W o o d y  
V A S U L K A  
Λ Δ 2 ∩ Γ K Δ  
M o o q >  
8  
2 f e i u s

スタйна & ウッディ・ヴァスルカ作品  
Steina & Woody Vasulka's Works



# Home

Dual Colorizer: Eric SIEGEL.

Video Sequencer/Video Keyer: George BROWN.

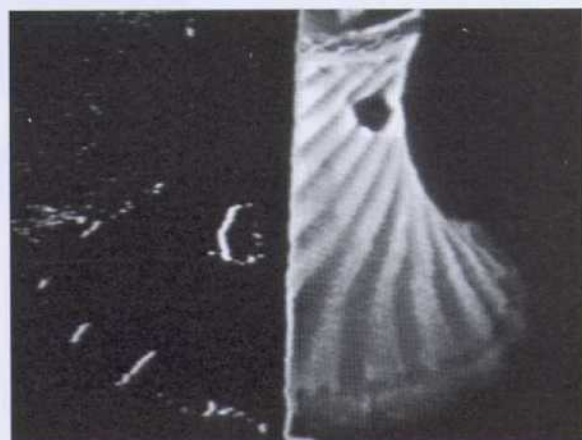
Line-locked Strobe: Steve RUTT.

1973, 16:47 min., color, sound.

《Home》は初期の実験的作品であり、ヴァスルカ夫妻は日常的なありふれたものをアナログ画像処理装置によって変容させる。そこではユーモアのセンスとふとした発見の精神とともに、レイヤーとして挿入される画像面の水平移動や彩色処理、キーイング(画像の切り抜き)など、初期の画像処理テクニックの基本となる電子的なエフェクトをかけることによって、日常のものたちに生命を与えている。りんご、靴、ピン、ティーポットなどの静物が、ヴァスルカ夫妻の電子的画像処理の内なる力によって変容し、マグリットの幻覚的な絵画を思わせる超現実的な場面の中で、生き生きと動きだす。



«Home» is an early experiment in which the VASULKAS transform ordinary household objects through analog imaging devices. With humor and a sense of spontaneous discovery, they animate everyday objects through the application of electronic effects which serve as a primer of early imaging techniques: horizontal drift of layered image planes, colorizing, keying. Apples, shoes, bottles, teapots come to life in surreal tableaux that suggest psychedelic MAGRITTE paintings, as the VASULKAS transform still lifes through the inner dynamic of electronic image processing.



# Golden Voyage

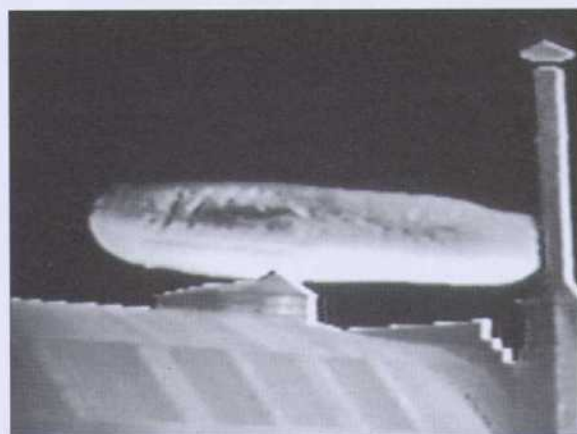
6 Input Keyer-Mixer/Gen-Lock System: George BROWN.

Dual Colorizer: Eric SIEGEL.

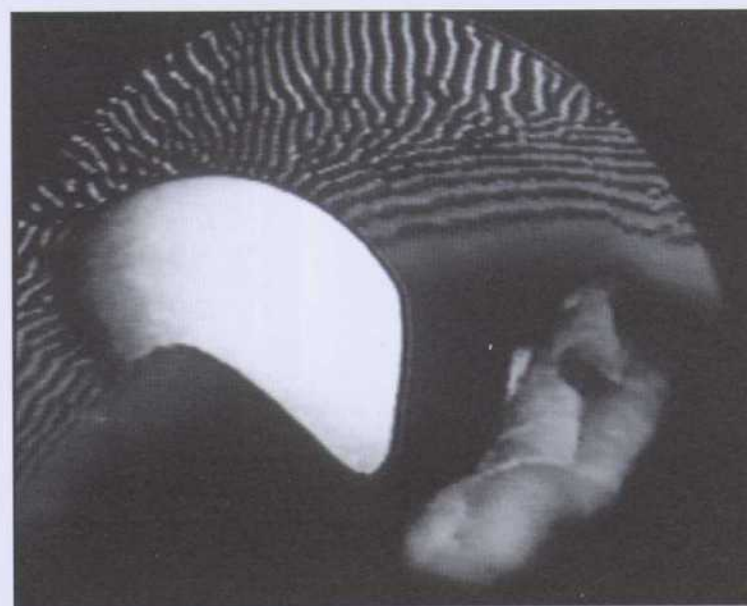
1973, 27:36 min., color, sound.



マグリットへの電子的なオマージュであるこの初期の作品でヴァスルカ夫妻は、基本的な画像処理テクニックを使って見せている。マグリットの絵画《La Légende Dorée》に触発されたこの試みでは、3台のカメラをセットアップし、マルチキーヤーによってイメージを重ねることによって、物体が空間内の面を動いていくような幻想を生み出している。電子的な風景の中を、超現実的なビデオの旅に出たフランスパンは、最後には抽象的な空間に到達する。生命を与えられたパンのスペクタクルは、幻想的な空間と三次元性を結びつけたこの初期のビデオに、自然な陽気さを与えている。



In this early work, an electronic homage to MAGRITTE, the VASULKAS demonstrate fundamental imaging techniques. Inspired by MAGRITTE's painting «La Légende Dorée», this exercise employs a three-camera set-up, with images layered through a multikeyer, to create the illusion of objects moving through spatial planes. Loaves of French bread embark on a surreal video journey through electronic landscapes, finally arriving in an abstract space. The spectacle of the animated loaves adds a playful spontaneity to this early articulation of illusory space and three-dimensionality in video.





# Selected Works I

Total program: 1974, 30:30 min., color, sound.

## Solo For 3

4:15 min.

Programmer/Multikeyer/H.D.Variable Clock:

George BROWN.

Dual Colorizer: Eric SIEGEL.



## Soundgated Images

9:22 min.

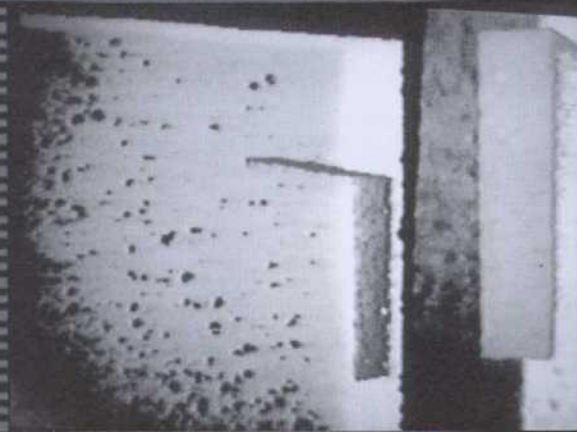
Programmer/Multikeyer/H.D.Variable Clock:

George BROWN.

Waveform Generators: Steve RUTT.

Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA.

Dual Colorizer: Eric SIEGEL.

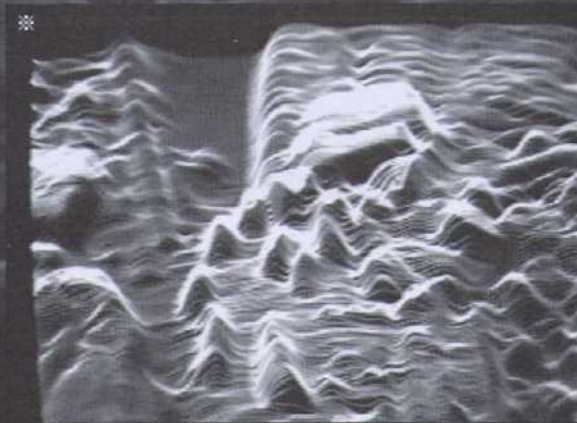


## Reminiscence

4:48 min.

Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA.

Colorizer: Eric SIEGEL.

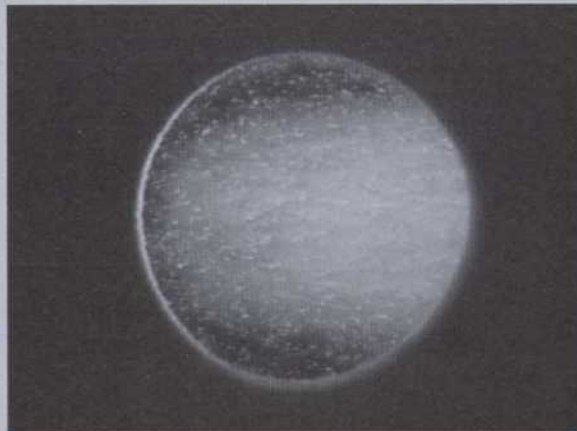


## Noisefields

12:05 min.

Sequencer/Multikeyer: George BROWN.

Dual Colorizer: Eric SIEGEL .

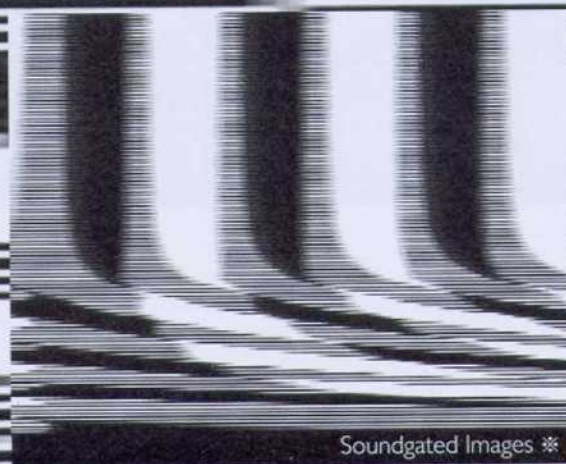


ヴァスルカ夫妻のこの作品集は、アナログ画像処理に関する初期の形式的な実験作であり、複数カメラのセットアップとキーヤー(画像合成装置)による、空間的・時間的処理、音/イメージの処理についての探究である。《Solo For 3》は、数字の「3」の3つのイメージに向けられた3台のカメラを使った、説明的ながら陽気な試みである。イメージ面をレイヤーとして重ね合わせ、配列し、継ぎ合わせることによって、数字に対して多面的な振付けが施される。

《Reminiscence》は、ウッディ・ヴァスルカが若い頃を過ごしたモラビアで、ポータバックを持って農家を通り抜けたときの記録に、ラット/エトラ・スキャンプロセッサのエフェクトによって変容を施した別世界である。イメージは不気味な彫刻となり、呼び出される記憶と似て、抽象化のはざままで消えてゆく。《Soundgated Images》は、ヴァスルカ夫妻により進められていた、音とイメージの同時生成におけるインターフェイスの方式に関する初期の探究の事例で、抽象的な、処理されたイメージが電子の音に置き換えられるというものである。《Noisefields》はこれらの初期の実験の中でも重要な例であり、電子的信号とそのエネルギーを実体として視覚化しようとするものである。色彩変調されたビデオ・ノイズ(あるいは雪)が円形を通して合成され、ビデオのエネルギー量によって変調される静的で豊かな音が作り出される。

This program presents the VASULKAS' early formal experimentations with analog image processing and their investigations of multiple camera set-ups and keyers to articulate spatial, temporal, and sound/image manipulation. «Solo For 3» is a didactic yet playful exercise in which three cameras were trained on three different images of the number three. Image planes are layered, arranged and sequenced; the result is a multifaceted choreography of numbers.

«Reminiscence» is an otherworldly record of a Portapak walk through a farmhouse in Moravia, the site of Woody VASULKA's youth, as seen through the transformative effects of the Rutt/Etra Scan Processor. Images become eerily sculptural, fading in and out of abstraction, as if in evocation of memory. «Soundgated Images» is an early example of the VASULKAS' ongoing explorations of interfacing modes of simultaneously generated sound and image, in which abstract, processed images are transposed as electronic sounds. «Noisefields» is an important example of these early experiments, a visualization of the materiality of the electronic signal and its energy. Colorized video noise (or snow) is keyed through a circle, producing a rich static sound that is modulated by the energy content of the video.



Soundgated Images ※

# Selected Works II

Total program: 1974, 21:57 min, color, sound.

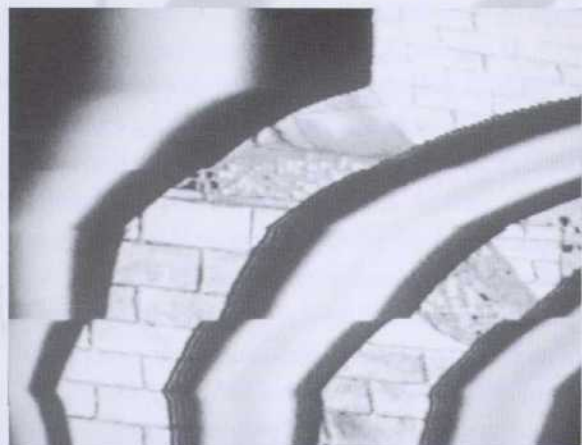
## Heraldic View

4:21 min.

Multikeyer: George BROWN.

Waveform Generators: Steve RUTT.

Dual Colorizer: Eric SIEGEL.



## 1-2-3-4

7:46 min.

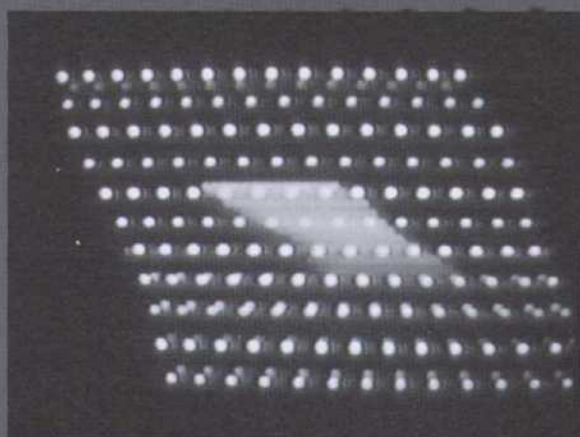
Programmer/Multikeyer/H.D.Variable Clock:  
George BROWN. Dual Colorizer: Eric SIEGEL.



## Soundsize

4:40 min.

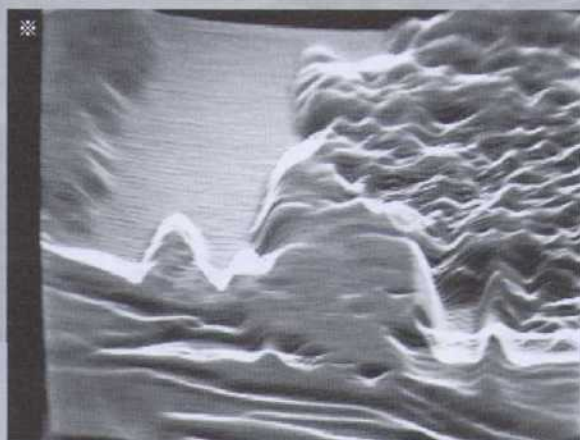
Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA.



## Telc

5:10 min.

Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA.  
Colorizer: Eric SIEGEL.



ヴァスルカ夫妻はここでも、アーティストがデザインする電子的装置による画像処理の可能性の探求を続け、ビデオ固有の物質性に関する形式上の分析と、脱構築を行なっている。《Heraldic View》では、発振器によって生み出されたパターンが、煉瓦と石のカメラ・イメージの上を漂う。このパターンは、オーディオ・シンセサイザーによって生成される電圧の急激な変化によって変調されたものである。《1-2-3-4》は、4台のカメラとマルチキーヤーを使うことによって、イメージ面を再構成して重ね合わせ、数字に生命を与える試みである。《Soundsize》においてもヴァスルカ夫妻は、音とイメージの関係の探究を続けている。ここではドット・パターンが、シンセサイザーから生み出された音によって変調され、電子音の視覚的な表現としてその大きさと形を変えてゆく。《Telc》では、ボヘミア南部の町を旅した際のポータパックによる映像が、ラット/エトラ・スキャンプロセッサによって変容を施される。イメージのエネルギーが電子の走査線に翻訳されることによって、風景と人々のイメージが、薄れゆく記憶のように、彫塑され、抽象的なものになってゆく。

Here the VASULKAS continue to develop the imaging potential of artist-designed electronic devices, as they formally analyze and deconstruct the inherent materiality of video. In «Heraldic View», an oscillator-generated pattern drifts over a camera image of bricks and stone, the patterns modulated by sharp bursts of voltage generated by an audio synthesizer. «1-2-3-4» is an exercise in animating numbers, using four cameras and a multikeyer to re-order and layer the image planes. «Soundsize» continues the VASULKAS' investigation into the relationship of sound and image. Here a pattern of dots is modulated by sounds generated from a synthesizer, changing size and shape in a visual manifestation of electronic sound. In «Telc», a Rutt/Etra Scan Processor is used to transform portapak images from a trip to a town in southern Bohemia. Like faded memories, images of the landscape and people are sculpted and abstracted, as the energy of the image is translated into electronic scan lines.

# Progeny and In Search of the Castle

## Progeny

18:28 min. In collaboration with Bradford SMITH.

## In Search of the Castle

9:29 min.

The Image Articulator: Jeffrey SCHIER.

Total program: 1981, 27:57 min., color, sound.

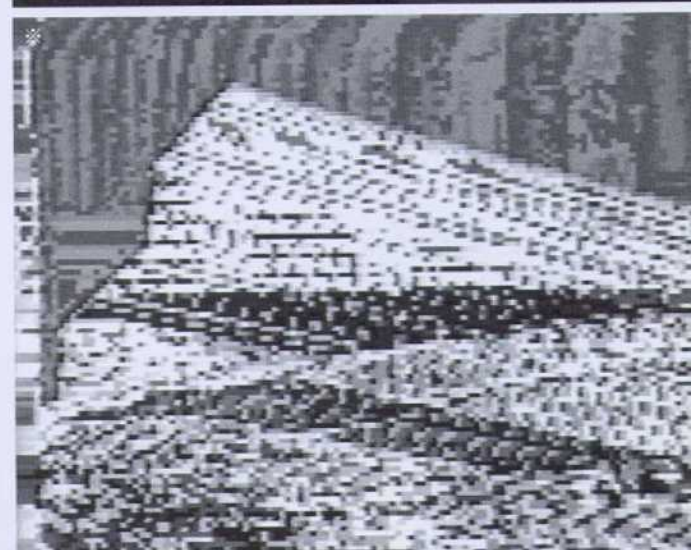
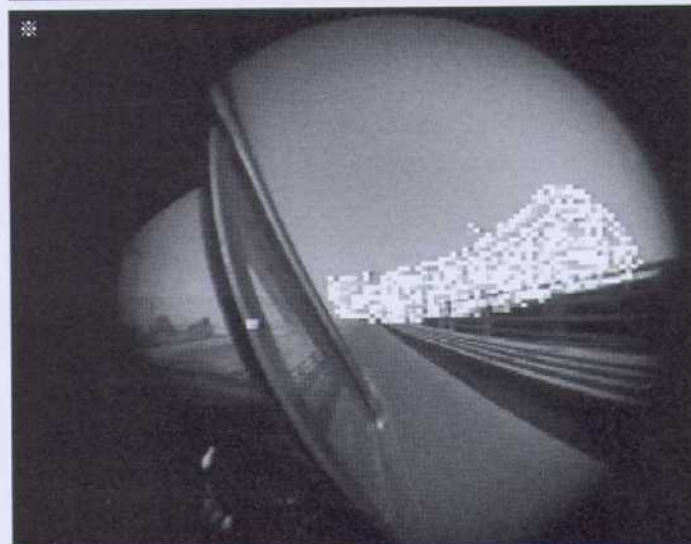
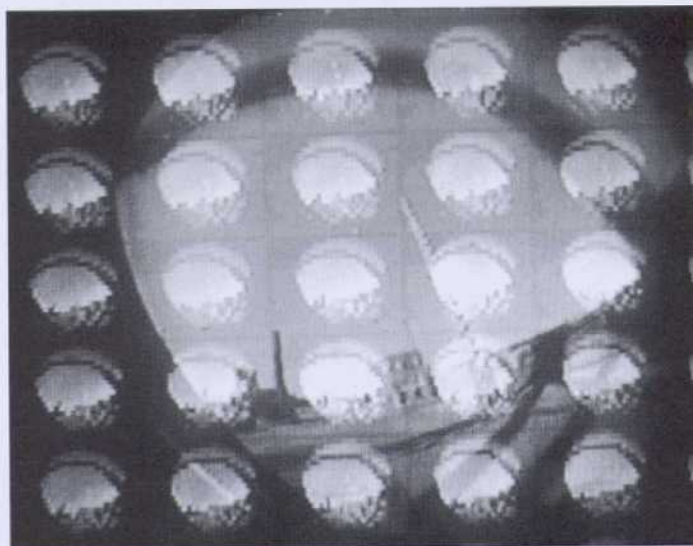
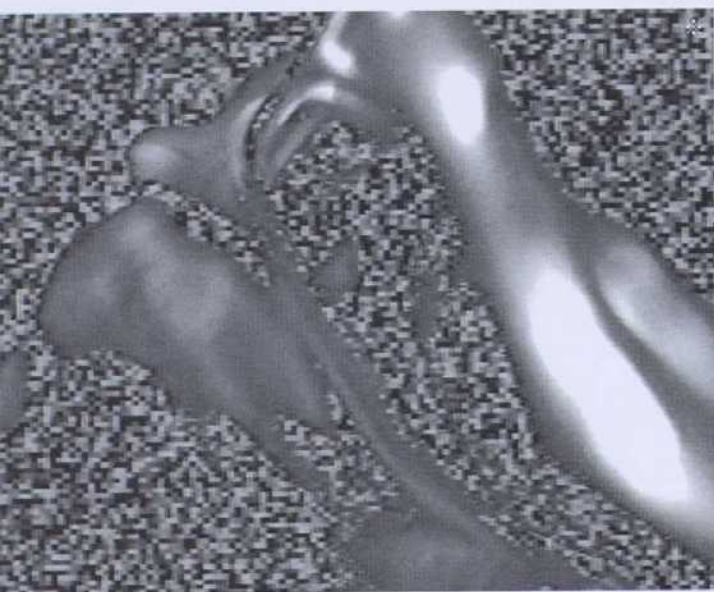
この2つの作品においてヴァスルカ夫妻は、画像処理ツールを使って物理的な空間を変形し、知覚に変容を施している。《Progeny》は彫刻家ブラッドフォード・スミスとのコラボレーションによるもので、スミスの有機的で官能的な彫刻の形状が、スタイナのマシン・ビジョン装置の一つ——あらかじめプログラムされたカメラの動きと、光学的位置変化を伴う、回転する鏡面球——と、ウッディのデジタル処理とを組み合わせることによって変容してゆく。《In Search of the Castle》はプライベートな、知覚と技術における変容の旅である。スタイナの鏡面球を使って録画を行ないながら、ニューヨーク、バッファロー地区の人気のない工業地帯をドライブし、ヴァスルカ夫妻は、中核となる探究のメタファーを展開してゆく。この作品は、自然な風景から、次第に複雑でイメージ処理された風景に至る、彼らの冒険旅行をたどるものであり、最後には抽象的な電子的な環境、技術によって変形された合成空間に到着する。

In these two works, the VASULKAS employ imaging tools to transform physical space and alter perception. «Progeny» is a collaboration with sculptor Bradford SMITH. SMITH's organic and sensual sculptural forms are transformed by the merging of one of Steina's Machine Vision Devices – a rotating, mirrored sphere with pre-programmed camera movements and optical transpositions – with Woody's digital processing. «In Search of the Castle» is a journey of personal, perceptual, and technical transformations. Driving in the industrial wastelands of Buffalo, New York, and taping through Steina's mirrored globe, the VASULKAS develop the central metaphor of a search. This work traces their odyssey from naturalistic to increasingly complex, image-processed landscapes, until they arrive at an abstract electronic environment, a synthetic space transformed by technology.





Progeny



In Search of the Castle

# In the Land of the Elevator Girls

Assistance: Hirofumi MORA, Japan-United States Friendship Commission.

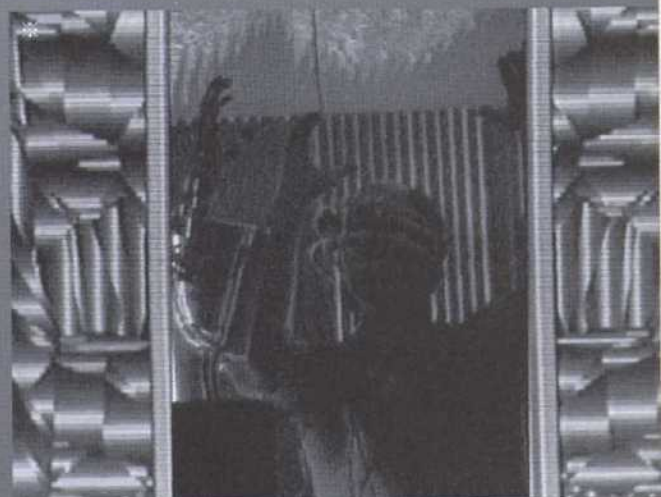
Produced by IMATCO/ATANOR for Televislon Espanola S.A, El Arte del Video.

1989, 4 min., color, stereo sound.

《In the Land of the Elevator Girls》では、現代日本の文化に対する第三者の視線を明らかにするために、エレヴェーターがメタファーの媒体として用いられる。エレヴェーターのドアの頻繁な開閉は、見る者が自然や都市の、また文化的、家庭的な一連の風景を一瞥するための、形式上の簡潔な装置としての役割を果たす。開いたドアの向こう側に見られるドアが、公的・私的な視線のレイヤーを明らかにしながら、見る者を演劇の公演や道端の光景から、エレヴェーター監視カメラによる日常の生活の記録へと運んでゆく。

«In the Land of the Elevator Girls» uses the elevator as a metaphorical vehicle to reveal an outsider's gaze into contemporary Japanese culture. The continual opening and closing of elevator doors serves as a succinct formal device, as the viewer is offered brief glimpses of a series of landscapes - natural, urban, cultural, and domestic. Doors open onto doors to reveal layers of public and private vision, transporting the viewer from theatrical performances and street scenes to an elevator surveillance camera's recording of everyday life.







S t e i n a

&

W o o d y

V A S U L K A

Λ Δ 2 ∩ Γ K ∇

∩ o o q >

8

2 f e ! n s

# ウッディ・ヴァスルカ作品 Woody Vasulka's Works



ウッディ・ヴァスルカは、  
1941年、オハイオ州の  
コロンバスに生まれる。  
1963年、コロンバス  
大学で音楽学を専攻し、  
1967年に卒業する。

卒業後、コロンバス  
大学で音楽学を専攻し、  
1967年に卒業する。

卒業後、コロンバス  
大学で音楽学を専攻し、  
1967年に卒業する。

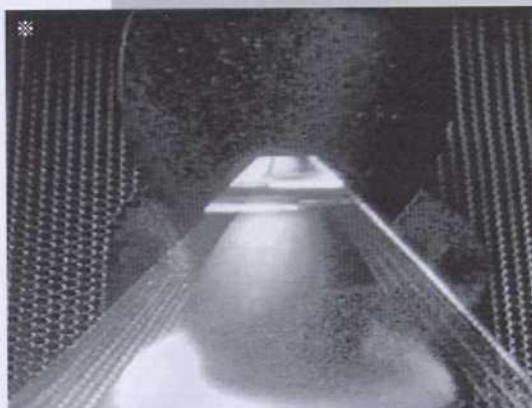
卒業後、コロンバス  
大学で音楽学を専攻し、  
1967年に卒業する。

# Selected Works

Total program: 1973-74, 29:01 min., color, mono, and stereo sound.

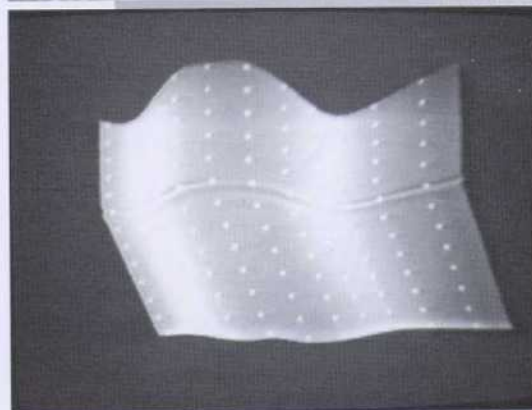
## Vocabulary

1973, 4:17 min., stereo sound.  
Multikeyer: George BROWN.  
Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA.  
Dual Colorizer: Eric SIEGEL.



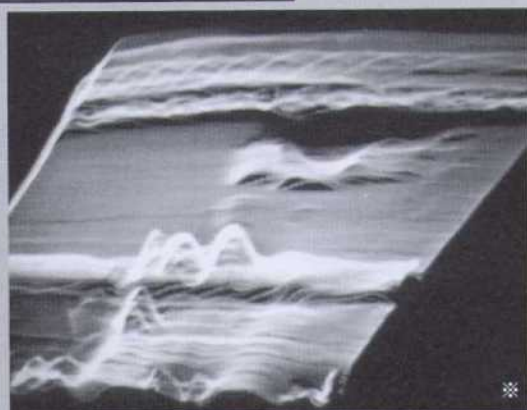
## The Matter

1974, 3:56 min., sound.  
Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA.  
Multikeyer: George BROWN.



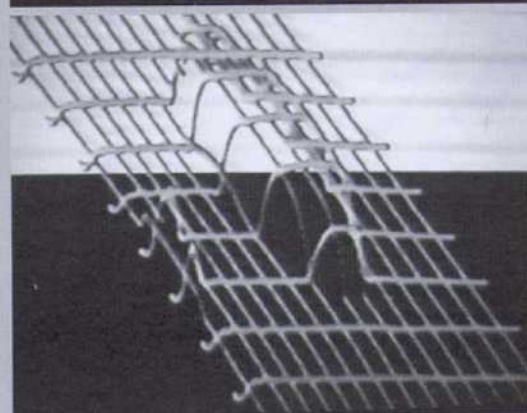
## C-Trend

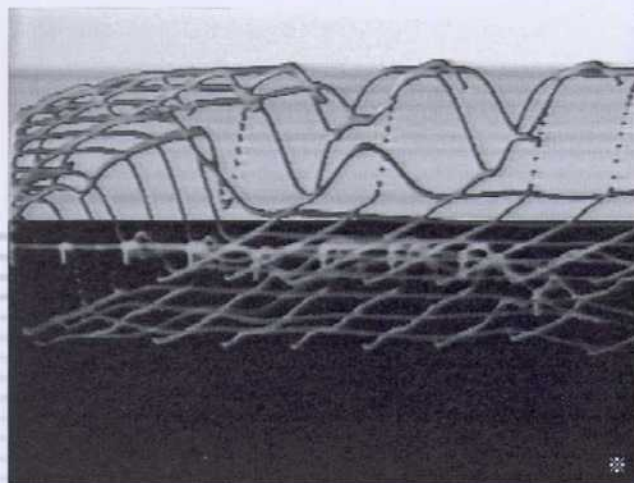
1974, 9:03 min., stereo sound.  
Multikeyer/H.D.Variable Clock: George BROWN.  
Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA.  
Dual Colorizer: Eric SIEGEL.



## Explanation

1974, 11:45 min., sound.  
Multikeyer: George BROWN.  
Dual Colorizer: Eric SIEGEL.  
Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA.





Explanation

この初期の作品集は、ヴァスルカのイメージ生成ツールの説明とともに、そうした画像処理テクニックについての新しい「文法」開発の探究を記録するものである。

《Vocabulary》は「電子的画像処理における基本的なエネルギー則を説明的に伝えようとしたもの」である。ここでは、表現とジェスチャーのメタファーとしての手と、形を象徴する球が、キーヤー、カラライザとスキャンプロセッサによって画像処理される。《The Matter》、《C-Trend》および《Explanation》は、電子的画像処理における基本的な要素を脱構築し、さらにそれらの要素から構文を組み立てようとする、方法論的、説明的な作品である。《The Matter》は、生成されたドットパターンが、音を生み出す波形によって、無数の三次元の形に再形成される。《C-Trend》では、窓から見た車の流れが変形され、抽象的な三次元の形の列となる。《Explanation》では、コンピュータによって生成される網目模様が、イメージの位置とサイズを徐々に変える人工的風景の中で、三次元の形を作り出す。

This program of early works includes didactic explanations of VASULKA's image-making tools, and also charts his search for a new "grammar" of the development of these imaging techniques. «Vocabulary» is "designed to convey in a didactic form the basic energy laws in electronic imaging." Here, a hand, as a metaphor for expression and gesture, and a sphere that symbolizes form are processed with a keyer, colorizer, and scan processor. «The Matter», «C-Trend», and «Explanation» are methodical, didactic works that deconstruct the essential elements of electronic imaging and then attempt to construct a syntax from those elements. In «The Matter», a generated dot pattern is re-sculpted into myriad three-dimensional forms and shapes by simultaneous sound and image generating waveforms. In «C-Trend», a view of traffic shot from a window is transformed and sculpted into permutations of abstract, three-dimensional forms. «Explanation» is a computer-generated cross-hatch of lines that becomes three-dimensional, defining shapes in a synthetic landscape of gradually shifting image position and size.

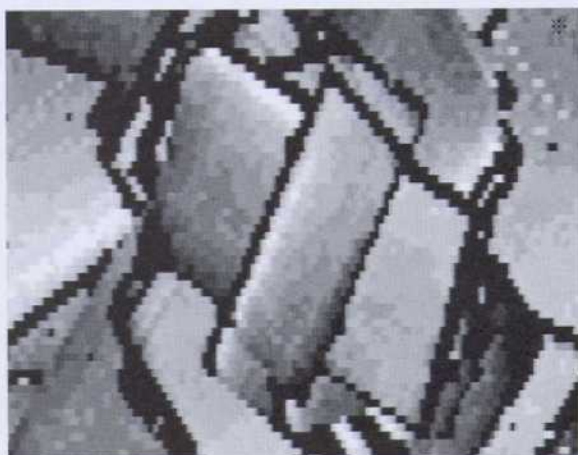
# Artifacts

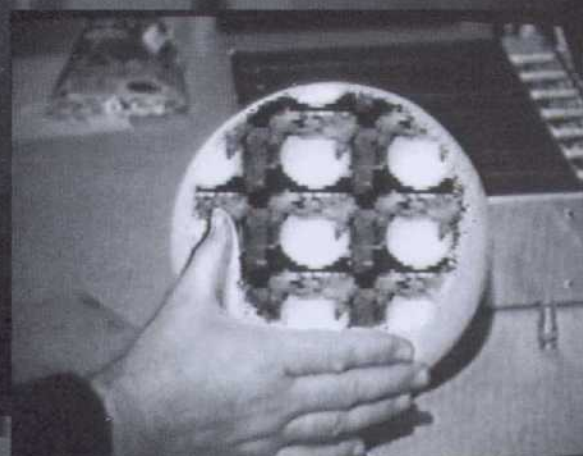
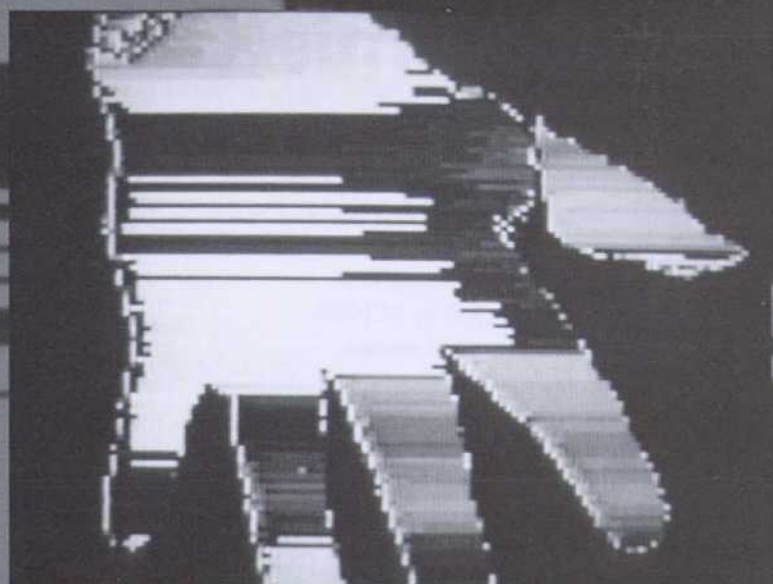
1980, 21:20 min., b/w and color, sound.

The Image Articulator: Jeffrey SCHIER.

《Artifacts》は、デジタル・イメージ・アーティキュレータの電子的な性能にもとづいた、デジタル・イメージの語彙と構文に関する説明的なデモンストレーションである。ヴァスルカの意図は、アーティストと機械の間の対話、すなわち共生的な関係を作り出すことにある。「《Artifacts》によって、私は創造的なプロセスを機械と分かち合わなければならないということを示したかった。それはこの作品の中にあまりにも多くの要素があるからである。あなたが見るこれらのイメージは、探究する中で私が見つけたものなのである」と彼は述べている。アルゴリズムによる基本的な手順に始まるイメージは融合し、この技術によって可能となった電子的な語彙の全体的なコンセプトを形作る。ヴァスルカは球形をもとに制作し、また「アーティストの手」をアイロニックに引用しながら、イメージャーによって変形された自分の手について考察する。

《Artifacts》 is a didactic demonstration of the syntax and vocabulary of the digital image, via the electronic capabilities of the Digital Image Articulator. Woody's intent is to create a dialogue, a symbiotic relationship between artist and machine. "By «Artifacts», he states, "I mean that I have to share the creative process with the machine. It is responsible for too many elements in this work. These images come to you as they came to me - in a spirit of exploration." Initiated by basic algorithmical procedures, the images coalesce to form an overall conception of the electronic vocabulary made possible by this technology. Woody works with a spherical shape and, in an ironic reference to the "hand of the artist," studies his hand as transformed by the Imager.





# The Commission

Camera: Steina VASULKA.

With: Robert ASHLEY, Ernest GUSELLA, Cosimo CORSANO,  
Ben HARRIS, Andrea HARRIS, David OSSMAN.

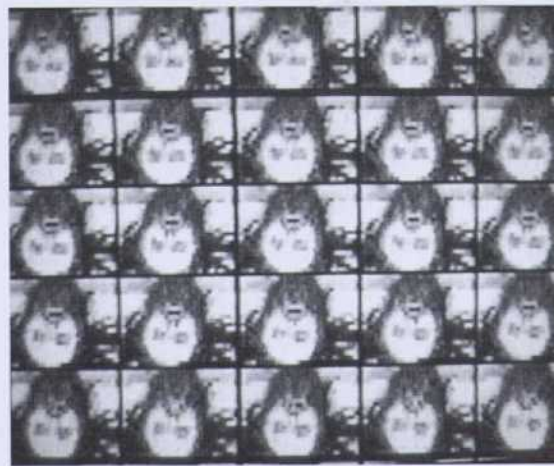
Set Design: Bradford SMITH. Editor: Peter KIRBY.

Audio Mix: Baird BANNER. Vocoder: Harald BODE.

Scan Processor: Steve RUTT/Bill ETRA.

Digital Image Articulator: Jeffrey SCHIER.

1983, 40:00 min., color, stereo sound.



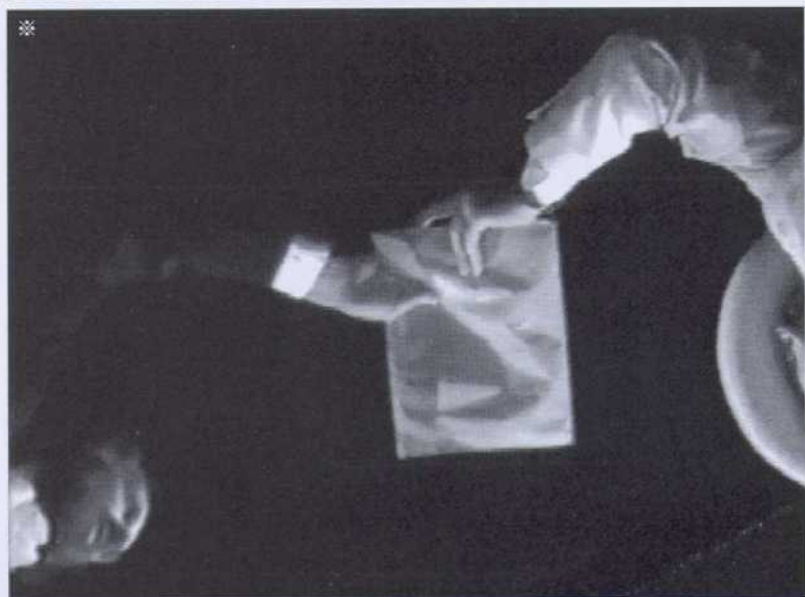
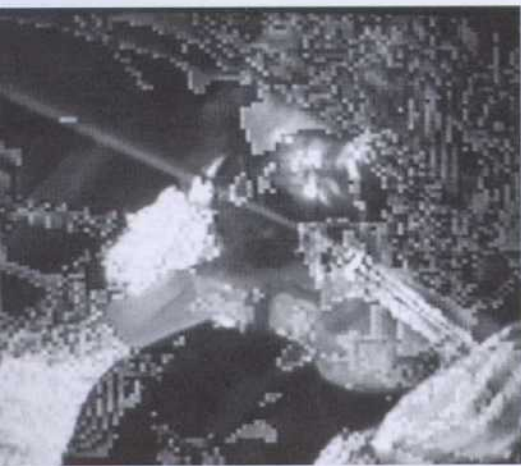
《The Commission》においてウッディ・ヴァスルカは、彼の電子的な画像処理のコードを物語に適用し、叙事詩的な電子的オペラを描き出すために隠喩的なイメージ言語を展開する。ヴァイオリニストのニコロ・パガニーニ（出演はビデオ・アーティストのアーネスト・グゼッラ）と、作曲家エクトール・ベルリオーズ（出演は作曲家／パフォーマーのロバート・アシュリー）の関係に基づいたテキストは、ロマンチズムの神話と歴史、そして芸術創造を問うものである。

ビデオによる幻想的な劇場を作り出したヴァスルカは、具象と抽象を複雑で巧妙にブレンドさせた変容の物語を上演する。そこでは画像処理技術が表現力豊かな視覚的構文の役を果たしている。特定のビデオ・エフェクトには説明的な意味が与えられ、再構成されたイメージが、作り直されつつあるイメージのうちで増殖し、それが物語を展開させてゆく。

《The Commission》は、あらゆる電子的イメージ言語を用いた物語の方策を明らかにした、重要な作品である。

Applying his electronic imaging codes to narrative in «The Commission», Woody VASULKA develops a metaphorical image language to envision an epic electronic opera. The text, which is based on the relationship of violinist Niccolò PAGANINI (played by video artist Ernest GUSELLA) and composer Hector BERLIOZ (composer/performer Robert ASHLEY), confronts myths of Romanticism, history, and art-making. Constructing a fantastic video theater, Woody stages a narrative of transformation, an intricately crafted blend of figuration and abstraction, in which imaging techniques serve as expressive visual syntax. Specific video effects are assigned interpretive meaning; re-framed images proliferate within images in re-compositions that propel the narrative progression. «The Commission» is a pivotal work in the articulation of narrative strategies through all electronic image language.







# Art of Memory

With: Daniel NAGRIN, KLEIN.

Voices: Doris CROSS.

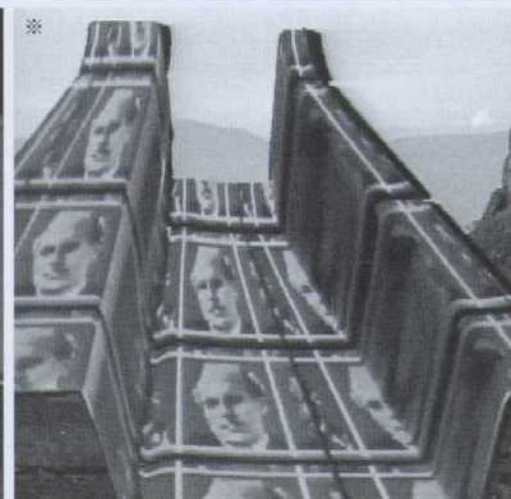
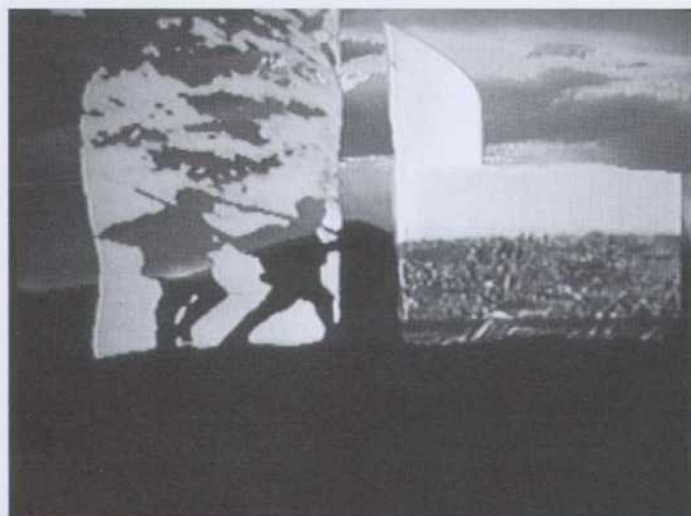
The Image Articulator: Jeffrey SCHIER.

The Rutt/Etra Scan Processor

Collaboration: Bradford SMITH,

Penelope PLACE, Steina VASULKA, David AUBREY.

1987, 36 min., color, mono sound.



ヴァスルカの主要なビデオ作品の一つ《Art of Memory》は、驚くほどオリジナルで熟成した表現によって、記録されたイメージの意味を問うものである。ヴァスルカは、映画のイメージと電子のイメージのスペクタクルによる印象的な記憶の劇場を作り、集合的記憶と歴史とを、謎めいた空間と時間のうちに崩壊させ、変容させる。アメリカ南西部の壮大な風景が神話の場となり、そこに戦争のニュース映画——絶えざる電子の変換によって変形され、彫刻的形状をとる影のようなイメージ——が刻み込まれる。この隠喩的なヴィジョンの中で、記録されたイメージは過去についての記念碑となり、歴史は写真と映画を通して文化的な記憶となるのである。ヴァスルカは、スペイン内乱やロシア革命、第二次世界大戦、核爆弾の登場など、映画イメージに見られる暴力的な出来事に、20世紀の歴史のトラウマの所在を突き止める。翼をもった良心の人が統括する中で、歴史と記憶は、イメージの歴史と記憶によって操られることになる。戦争や歴史、メディアの装置の息をのむような結合によって、ヴァスルカはついに、感動的な、そして悲劇的な記憶の劇場を完成させるのである。

«Art of Memory» is one of the major works in video, an astonishingly original and mature articulation of Woody's inquiry into the meaning of recorded images. Constructing a haunted theater of memory from a spectacle of filmic and electronic images, Woody collapses and transforms collective memory and history in an enigmatic space and time. The monumental landscape of the American Southwest is the mythic site onto which he inscribes newsreel footage of war – ghostly images that become malleable, sculptural forms through constant electronic transmutations. In this metaphorical vision, the recorded image becomes a monument to the past; history becomes cultural memory through photography and cinema. Woody locates the trauma of twentieth-century history in filmic images of violent events, including the Spanish Civil War, the Russian Revolution, World War II, and the advent of the nuclear bomb. Presided over by a winged creature of conscience, history and memory are seen to be manipulated by the history, and memory of images. In a breathtaking conjunction of the apparatuses of war, history and the media, Woody achieves a poignant, ultimately tragic memory theater.





作品解説  
Works

## 装置解説 TOOLS

私たちは、特別なビデオ・ツールのデザインとその使用を通じて仕事を展開してきた。それが形式的にも、また概念的にも、次第に複合的なイメージを私たちにもたらしてきたのである。このプロセスで、私たちは何人かのツールのデザイナーや製作者と緊密な協力を行ってきた。特にエリック・シーゲル、ジョージ・ブラウン、ビル・エトラ、ステイヴ・ラット、ドン・マッカーサーとジェフリー・シアラである。

### ラット/エトラ・スキャン・プロセッサ

ステイヴ・ラットとビル・エトラによって1974年に製作された。標準テレビフレームを変形させるアナログ装置。プログラム可能なブラウン管の偏向システムを使っている。

### デュアル・カラライザー

エリック・シーゲルによって1972年に製作された。グレースケールの差異に従って、白黒のイメージに色を割り当てる装置。「デュアル」は2つの別々のカラー化チャンネルがあることを意味する。

### マルチキーヤー

ジョージ・ブラウンによって1973年に製作された。最大6つまでの別々のカメラ・イメージを、実際に前景/背景の関係にあるかのように扱いつつ、それらにレイヤーを割り当てる装置。さらにこのリアルタイムのプロセスにおいて、面の位置を割り当てし直すこともできる。また1入力のグレースケールを、6つの不連続なグレーレベルに量子化する操作モードも備えている。

### プログラマー

ジョージ・ブラウンによって1974年に製作された。マルチキーヤーの操作は複雑だったため、そのプロセスを自動化することが必要だった。そこで操作の手順を記憶させ、自動的にそれを実行させることができる、プログラム可能な制御装置を作るよう、ジョージ・ブラウンに依頼した。ブラウンのアプローチは完全にデジタル化した道具を作ることであった。

### H・D・ヴァリアブル・クロック

ジョージ・ブラウンによって1972年に製作された。水平同期(15,750 Hz)の周辺で稼働するパルス・ジェネレーター。規準水平同期周波数からの偏差を細かく制御することができる。これにより制御された水平移動というダイナミックな要素がビデオ・イメージにもたらされることになった。

### フィールド・フリップ/フロップ・スイッチャー

ジョージ・ブラウンによって1971年に製作された。スピード可変の垂直間隔プログラム可能スイッチャー。指定されたフィールド数で2つのソースを切り替える。

作品の記述の中でツールが明示されている場合、クレジットはそれぞれの個人にあたえられる。

Our work has developed through design and use of special videotools, which have progressively contributed to the formal and conceptual complexity of our imagery. In this process, we have worked in a close collaboration with several tool designers and builders, notably Eric SIEGEL, George BROWN, Bill ETRA, Steve RUTT, Don McARTHUR and Jeffrey SCHIER.

### Rutt/Etra Scan Processor

Produced in 1974 by Steve RUTT and Bill ETRA.

An analog device using a programmable deflection system of the cathode ray tube to reshape standard television frames.

### Dual Colorizer

Produced in 1972 by Eric SIEGEL

A device that assigns color to black and white images according to the grey scale differences. "Dual" indicates that there are two separate colorizing channels.

### Multikeyer

Produced in 1973 by George BROWN.

A device that assigns up to six layers of discrete camera images, allowing manipulation of these images as if they were in real foreground/background relationships. Additionally, in this real time process, the re-assignment of the plane-location can be made. Another operational mode quantizes the grey scale of a single input into six discrete grey levels.

### Programmer

Produced in 1974 by George BROWN.

The complexity of the multikeyer operation necessitated automation of its processes. We therefore commissioned George BROWN to construct a programmable control device able to store a sequence of operations and perform them automatically. BROWN's approach was to construct a fully digital instrument.

### H. D. Variable Clock

Produced in 1972 by George BROWN.

A pulse generator operating in the regions of the horizontal sync (15,750Hz) capable of finely controlled deviation from the standard horizontal frequency. It enabled us to introduce the dynamic element of controlled horizontal drift to the video image.

### Field Flip/Flop Switcher

Produced in 1971 by George BROWN.

A variable speed programmable vertical interval switcher, selecting between two sources at specified field multiples.

Whenever a tool is specified in the tape description, the credit goes to those individuals.

# ビデオ・グラフィー

## Selected Videography

### Steina & Woody VASULKA

#### VIDEOTAPES

- 1969-71  
Participation, 60 min., b/w
- 1970 Adagio, 10 min., color  
Calligrams, 12 min., b/w  
Decay #1, 7 min., color  
Decay #2, 7 min., b/w  
Don Cherry, 12 min., b/w  
(in collaboration with Elaine MILOSH)  
Evolution, 16 min., b/w  
Interface, 4 min., b/w  
Jackie Curtis' First Television Special,  
45 min., b/w  
Sexmachine, 6 min., b/w  
Sketches, 27 min., b/w  
Tissues, 6 min., b/w
- 1971 Black Sunrise, 21 min., color  
Contrapoint, 3 min., b/w  
Discs, 6 min., b/w  
Elements, 9 min., color  
Keysnow, 12 min., color  
Shapes, 13 min., b/w  
Swan Lake, 7 min., b/w
- 1972 Distant Activities, 6 min., color  
Soundprints, endless loops, color  
Spaces 1, 15 min., b/w  
Spaces 2, 15 min., b/w
- 1973 Home, 16 min., color \*  
Golden Voyage, 15 min., color \*
- 1974 Solo For 3, 5 min., color \*  
Soundgated Images, 10 min., color \*  
Noisefields, 13 min., color \*  
1-2-3-4, 8 min., color \*  
Soundsize, 5 min., color \*  
Telc, 5 min., color \*
- 1976 Six Programs For Television, Matrix, Vocabulary,  
Transformations, Objects, Steina, Digital Images,  
174 min. total (29 min. each), color
- 1981 Progeny, 19 min., color  
(in collaboration with Bradford SMITH) \*  
In Search of the Castle, 12 min., color \*  
In the Land of the Elevator Girls, 4 min., color \*

### Steina VASULKA

#### VIDEOTAPES

- 1970 Let It Be, 4 min., b/w
- 1970-78  
Violin Power, 10 min., b/w \*
- 1975 From Cheektowaga to Tonawanda,  
36 min., color  
Signifying Nothing, 15 min., b/w  
Sound and Fury, 15 min., b/w
- 1970-77  
Orbital Obsessions, revised 1988, 25 min., b/w
- 1976 Switch! Monitor! Drift!, 50 min., b/w
- 1977 Flux, 9 min., b/w \*  
Snowed Tapes, 15 min., b/w  
Land of Timoteus, 15 min., color
- 1979 Bad, 2 min., color \*  
Stasto, 6 min., b/w
- 1980 Cantaloup, 25 min., color \*  
Exor, 4 min., color  
Selected Treecuts, 8 min., color \*  
Urban Episodes, 9 min., color \*
- 1982 Summer Salt, 18 min., color \*
- 1986 Voice Windows, 8 min., color \*
- 1987 Lilith, 9 min., color \*
- 1988 Vocalization One, 12 min., color
- 1993 A So Desu Ka, 10 min., color \*
- 1995 Pyroglyphs, 27 min., color \*
- 1997 Orka, 15 min., color \*

### Woody VASULKA

#### VIDEOTAPES

- 1973 Vocabulary, 5 min., color \*
- 1974 Explanation, 12 min., color \*  
Reminiscence, 5 min., color \*  
C-Trend, 10 min., color \*  
The Matter, 4 min., color \*
- 1980 Artifacts, 22 min., color \*
- 1983 The Commission, 40 min., color \*
- 1987 Art of Memory, 36 min., color \*

\*は今回上映作品, 時間は概測です

An asterisk\* indicates videoworks in this screening series. Indicated times are approximate.

## 略歴 Biography

### スタイナ・ヴァスルカ

スタイナ・ヴァスルカは1940年、スタイン・ブリーム・ビジャナドクターとして、アイスランドのレイキャピクに生まれる。ヴァイオリンと音楽理論を学び、1959年、チェコスロヴァキア文化省から奨学金を得て、プラハの州立音楽学校に入学。

ウッディと1964年プラハで結婚、その後まもなくアイスランド交響楽団に加入した。1965年に合衆国に移った後、フリーランスの音楽家としてニューヨーク市で活動。1969年ヴァスルカ夫妻はビデオによる活動を始め、1971年にはアンドレス・マニックとともに、電子メディア・シアター「キッチン」を設立した。1980年以降彼らはニューメキシコのサンタフェに住む。

スタイナはアメリカ実験テレビジョン・センター、サンフランシスコのKQED、そしてニューヨークのWNET/Thirteenにて、アーティスト・イン・レジデンス。1988年には日米友好委員会の助成金により東京でアーティスト・イン・レジデンス。1996年、オランダのシュタイム電子器楽音楽協会において共同アーティスト・ディレクターおよびソフトウェア協力者となる。

スタイナはニューヨーク州芸術評議会、米国芸術財団、公共放送協会、グッゲンハイム財団、ロックフェラー財団、アメリカ・フィルム研究所、ニューメキシコ芸術局から資金提供を受け、1992年にはアメリカ・フィルム研究所のマヤ・デレン賞を、そして1995年にジューゼッペ・メディア・アート賞を受ける。スタイナのさまざまなインスタレーションは、アムステルダムのモンテビデオの援助を受けてオランダの内外で展示されたほか、オーストリア、アイスランド、イタリアでは重要な展覧会が近年開催された。1993年、スタイナはウッディとともに、オーストリアのリンツにおけるアルス・エレクトロニカに際して、ピーター・ヴァイベルによって行なわれた「エレクトロニック・アートの開拓者たち」展で、展覧会とカタログの共同キュレーターとなった。1996年、スタイナとウッディは、サンフランシスコ近代美術館において「マシーン・メディア」のタイトルで、8つの新しいメディア・インスタレーションを展示、数カ月後にサンタフェに巡回される。1997年、スタイナの最新のインスタレーション《Orka》が、ヴェネツィア・ビエンナーレのアイスランド館で展示された。

### ウッディ・ヴァスルカ

ウッディ・ヴァスルカは、1937年ボフスラフ・ピーター・ヴァスルカとして、チェコスロヴァキアのブルーノに生まれる。技術学校を卒業後、近くの工場に就職するが、その道を進むことに満足できず、映画を学ぶためプラハのアカデミー・オブ・パフォーマンス・アートに志願する。いく

### Steina VASULKA

Steina was born Steinunn Briem BJARNADOTTIR in Reykjavik, Iceland, in 1940. She studied violin and music theory, and in 1959 received a scholarship from the Czechoslovak Ministry of Culture to attend the State Music Conservatory in Prague.

Woody and Steina married in Prague in 1964, and shortly thereafter she joined the Icelandic Symphony Orchestra. After moving to the United States in 1965 she worked in New York City as a freelance musician. The VASULKAS began working with video in 1969, and in 1971, with Andres MANNIK, they founded The Kitchen, an electronic media theater. Since 1980 they have lived in Santa Fe, New Mexico.

Steina has been an artist-in-residence at the National Center for Experiments in Television, at KQED in San Francisco, and at WNET/Thirteen in New York. In 1988 she was an artist-in-residence in Tokyo on a U.S./Japan Friendship Committee grant. In 1996 she served as the artistic co-director and software collaborator at the STEIM Institute for Electronic Instrumental Music in Holland.

She has received funding from the New York State Council on the Arts, the National Endowment for the Arts, the Corporation for Public Broadcasting, the Guggenheim Foundation, the Rockefeller Foundation, the American Film Institute, and the New Mexico Arts Division. She received the American Film Institute Maya Deren Award in 1992 and the Siemens Media Art Prize in 1995. Under the auspices of Montevideo in Amsterdam her various installations have been shown in and outside Holland, and with other major exhibitions in recent years in Austria, Iceland, and Italy. In 1993 she co-curated with Woody the exhibition and catalogue, *Eigenwelt der Apparate Welt: Pioneers of Electronic Art* produced by Peter WEIBEL for Ars Electronica in Linz, Austria. In 1996 Steina and Woody exhibited eight new media installations under the title "Machine Media" at the San Francisco Museum of Modern Art, an exhibition repeated in Santa Fe a few months later. In 1997, her latest installation «Orka» was featured in the Icelandic Pavilion of the Venice Biennale.

### Woody VASULKA

Woody VASULKA was born Bohuslav Peter VASULKA in Brno, Czechoslovakia in 1937. After graduating from a technical school, he was placed in a nearby factory. Dissatisfied with his lot, he applied to the Academy of Performing Arts in Prague to study film. Several documentary films later, he graduated and

つかのドキュメンタリー・フィルムを制作した後卒業し、1965年妻スタイナとともにニューヨークに移住。その後数年間、ウッディは大画面のマルチスクリーン・プロジェクトのフリーランスのエディターとして働く。1969年1/2インチ幅のビデオ「ポータパック」に出合ったことから、フィルムを離れ電子メディアに専念する。

1971年スタイナおよびアンドレス・マニックと共同で、ニューヨークに電子メディア・シアター「キッチン」を設立。同年スタイナとエリック・シーゲルとともにグループ「Perception (知覚)」をエレクトロニック・アーツ・インターミックスの傘下に結成。ビデオによるいくつかの先駆的な仕事の後、1973年センター・フォー・メディア・スタディの教授に就任するためバッファローに移る。1976年DEC LSI-11型コンピュータを購入、ジェフリー・シアアとともに独自の優れた画像処理装置「ザ・デジタル・イメージ・アーティキュレーター」を制作するきっかけとなる。1980年教職を辞してニューメキシコに移り、自ら名付けた「ニュー・エピステミック・スペース (新しい認識的空間)」の探究を続ける。1993年からは、チェコ共和国の故郷ブルーノの工芸大学芸術学部客員教授となる。

1992年ヴァスルカ夫妻はピーター・ヴァイベルの委嘱により、初期のエレクトロニック・アート・ツールの展覧会「エレクトロニック・アートの開拓者たち」を、アルス・エレクトロニカ(リンツ、オーストリア)のために企画、ビデオ・ディスクによるインタラクティブな解説のついたカタログも発行する。スタイナとともにアメリカ実験テレビジョン・センター、サンフランシスコのKQED、ニューヨークのWNET/Thirteenにおいてアーティスト・イン・レジデンス、ニューヨーク州芸術評議会、Creative Artists Public Service (CAPS)、米国芸術財団、公共放送協会、グッゲンハイム財団、ニューメキシコ芸術局から助成金を受ける。また1995年アメリカン・フィルム研究所からマヤ・デレン賞を、翌年ジューメンス・メディア・アート賞を受ける。1998年ウッディとスタイナはサンフランシスコ・アート・インスティテュートから名誉博士号を受ける。

ウッディは世界各地の大きなビデオ・フェスティバルに参加しているほか、講演、論文の出版、作曲、そして多数のビデオ・テープの制作を行なっている。サンタ・フェに移った後、彼は、2本の重要なビデオ・テープ作品《The Commission》と《Art of Memory》を制作、90年代には3つの巨大なインスタレーション作品《ザ・ブラザーフッド》シリーズの《テーブル2:オートマタ》、《テーブル3:フレンドリー・ファイア》《テーブル1:トランスロケーションズ》を制作している。

moved to New York in 1965 with his wife Steina. For a few years Woody freelanced as an editor for various large-format, multi-screen projects. Encountering the half-inch video "portapack" in 1969, he quit film to dedicate himself to working with electronic media.

In collaboration with Steina and Andres MANNIK, he founded The Kitchen in 1971, an electronic media theater in NYC. The same year, under Electronic Art Intermix's umbrella he formed with Steina and Eric SIEGEL the group Perception. After some pioneering work in video, he moved to Buffalo in 1973 to become a professor at the Center for Media Study. In 1976 he bought a DEC LSI-11 computer, which inspired him and Jeffrey SCHIER to build a rare and original imaging device, "The Digital Image Articulator." He left his teaching position in 1980, and moved to New Mexico where he continues his investigation into what he calls the New Epistemic Space. Since 1993, he has been a visiting professor at the Faculty of Arts of the Polytechnic Institute in his home town, Brno, Czech Republic.

Under a commission from Peter WEIBEL, the VASULKAs curated *Eigenwelt der Apparate Welt: Pioneers of Electronic Art*, an exhibition of early electronic art tools for Ars Electronica (Linz, Austria) along with a videodisk interactive catalogue, in 1992. With Steina, Woody has been an artist in residence at the National Center for Experiments in Television (NCET) at KQED in San Francisco, and at WNET/Thirteen in New York. He has received funding from the New York State Council on the Arts (NYSCA), Creative Artists Public Service (CAPS), the National Endowment for the Arts (NEA), the Corporation for Public Broadcasting (CPB), the Guggenheim Foundation, and the New Mexico Arts Division. He also won the American Film Institute's Maya Deren Award in 1995, and the Siemens Media Art Prize a year later. Woody and Steina were awarded honorary doctorates from the San Francisco Art Institute in 1998.

Woody has participated in major video festivals worldwide, lectured, published articles, composed music, and made numerous video tapes. After moving to Santa Fe he composed two major video tapes, «The Commission» and «Art of Memory», and in the nineties built three large scale installations, «Automata», «Friendly Fire», and «Translocations» from his machine cycle «The Brotherhood».



# スタйна&ウッディ・バスルカ ヴィデオ・ワークス

1998年7月16日 初版 第1刷発行

企画 NTTインターコミュニケーション・センター (ICC)

編集 島中実, 小泉恵子, 関口真己

英文校閲 宮坂えりさ

英訳 宮坂えりさ

和訳 白井雅人

デザイン 清水宣博

発行者 吉田肇

発行所 NTT出版株式会社

〒153-8928 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

Tel: 03-5434-1010 Fax: 03-5434-1008

URL: <http://www.nttpub.co.jp>

印刷・製本 凸版印刷株式会社

定価は表紙に表示してあります。

©Steina and Woody Vasulka, 1998

©NTT Publishing Co., Ltd., 1998

Printed in Japan

本書の無断転載を禁じます。

乱丁・落丁はお取り替えいたします。

NTTインターコミュニケーション・センター (ICC)

〒163-1404 東京都新宿区西新宿3-20-2

東京オペラシティタワー 4F

Tel: 03-5353-0800 Fax: 03-5353-0900

e-mail: [query@ntticc.or.jp](mailto:query@ntticc.or.jp)

URL: <http://www.ntticc.or.jp>

NTTインターコミュニケーション・センター (ICC) はNTTが  
東京・西新宿に開設した科学技術と芸術文化のインター  
フェイスとなる未来型文化施設です。

# Steina & Woody Vasulka Video Works

July 16, 1998 (First edition, first printing)

Planning NTT InterCommunication Center (ICC)

Edited by HATANAKA Minoru, KOIZUMI Keiko, and

SEKIGUCHI Masaki

English Proofreader MIYASAKA Erisa

English Translation MIYASAKA Erisa

Japanese Translation SHIRAI Masato

Designed by SHIMIZU Nobuhiro

Publisher YOSHIDA Hajimu

Published by NTT Publishing Co., Ltd.

1-8-1 Shimomeguro, Arco Tower

Meguro-ku, Tokyo 153-8928, Japan

Tel: +81-3-5434-1010

Fax: +81-3-5434-1008

URL: <http://www.nttpub.co.jp>

Printing/Binding Toppa Printing Co., Ltd.

©Steina and Woody Vasulka, 1998

©NTT Publishing Co., Ltd., 1998

Printed in Japan

NTT InterCommunication Center (ICC)

3-20-2 Nishishinjuku, Tokyo Opera City Tower 4F

Shinjuku-ku, Tokyo 163-1404, Japan

Tel: +81-3-5353-0800

Fax: +81-3-5353-0900

e-mail: [query@ntticc.or.jp](mailto:query@ntticc.or.jp)

URL: <http://www.ntticc.or.jp>



INTERCOMMUNICATION CENTER

スタイナ&ウッディ・ヴァスルカ ヴィデオ・ワークス  
**Steina & Woody Vasulka Video Works**