

パトリシア・オリニック：手法とメディア

グレン・クルツ

2001年に開かれた、デジタル・アートの華々しいふたつの祭典 — ホイットニー美術館における『ビットストリーム』展、そしてサンフランシスコ近代美術館における『010101』展 — は、デジタル・アート時代のはじまりではなく、終焉を飾った。アメリカの大インターネット・ブームが、まさにはじけようとしているころ始まったこのふたつの展覧会は、じつは歴史の浅いデジタル・アートがあげた、最期のさげびだったのである。意欲にあふれた企画にもかかわらず、展示室に飾られたいたいにおいて平凡な作品群は、デジタル時代の大言壮語（レトリック）をけっきょく消耗してしまったようだ。展覧会タイトルにうかがえるように、展示作品には、デジタル機器や技術をテーマにしたものが多かった。結果として、どちらの展覧会も革命的な芸術動向を示唆することはできなかった。そのかわり、どちらもテクノロジーにたいする時代の広い関心をドキュメント（記録）したにすぎなかったのである。

しかし展示作品のなかに、デジタル・アートの姿がより明確になるつぎの時代へ移行するにあたり、重要なガイドの役割をはたすであろう例外的な作品が2点あった。サンフランシスコ近代美術館に出品された、ジャネット・カルディフによるビデオ、オーディオ・ガイドがそのひとつである。カルディフの作品は、マルチメディアをとおして、鑑賞者がまわりの環境と相互会話をおこなうもので、作品が文字どおり鑑賞者の耳にささやきかけることによって、その美術館体験を変ぼうさせた。また、ホイットニー美術館に出品されたロバート・ラッザリーニによる「スカル（頭蓋骨）」は、画像操作ソフトとラピッド・プロトタイピングの技術を使用して人間の頭蓋骨を變形し、遠近法を無視したかたちに再形成するものである。両作品ともデジタル技術を駆使して、力強い美術体験を現出する。しかしこのふたりのアーティストは、技術とは無関係な芸術目的の達成のために、技術を活用しているのである。彼らを「デジタル・アーティスト」と呼ぶことは、彼らの業績を誤伝、誤解することになる。両展覧会に出品したアーティストのなかでほぼ唯一、カルディフとラッザリーニはデジタル技術を、彼ら自身の芸術作品において消化することができたといえよう。

「デジタル・アート」として、このことは何を意味しているだろう？私は、このことばの死を意味していると思う。ある芸術作品を「デジタル」と呼んでも、その作品について重要なことがなんら語られたわけではない。そのかわり、このことばは私たちの狼狽をおおひ隠すだけの役割しかしない。デジタル技術の影響をうけて芸術はどんどん変化していく。しかし私たちは実際、それがどのように変化していくか、ということは把握していないのだ。私たちはデジタル技術によって作られるハイブリッドな形態をなんと呼んでいいか知らない。「デジタル」ということばをテーマとして使用することは、こういった変化を明確に表わすことの難しさを象徴している。

パトリシア・オリニックの版画は、この大きく変ぼうする時代の版画制作の可能性を追求している。素材、技法の両面で、彼女の作品は、版画の伝統的な定義を活用しつつ、のり超えようとする。オリニックは作品制作にデジタル技術を活用するいっぽうで、リトグラフ、カラージュ、日本の紙すきの技法などを用いている。ブルックリン美術館で2001年に開かれた『現代デジタル版画』展に出品しているにもかかわらず、「デジタル」作品ということばは、彼女の作品についてほとんど語っていないに等しい。

そのかわり、ブルックリン美術館に参加したほかの数人の現代作家と同じように、オリニックは、デジタル技術と伝統的な手法を融合し、複雑に重層したイメージをつくり出す。彼女の作品に表われた精密な線はコンピュータの存在を示唆するかもしれないが、デジタル技術はメディアというよりも、手段として活用されている。デジタル以前の版画技術と同じ重要性をもって、デジタル技術は使用されているのだ。プリントメーカーとして、オリニックはデジタル技術と伝統版画技術のはざまに立っている。彼女の作品は両者の豊かな可能性から恩恵を受けているが、まだ美術批評において定義されない流動的な形態に属しているのである。

ジャネット・カルディフやロバート・ラッザリーニと同じように、パトリシア・オリニックは、ほぼあらゆるメディアへコンピュータを応用することが可能なのを私たちに教えてくれる。コンピュータは、ほぼあらゆる芸術の伝統に参加できるのである。「デジタル版画」ということばは、こういった変化をあいまいにし、技術と伝統をあわせた名前をつけるかわりに、未知の可能性をおおひ隠してしまう。これらのアーティストがつくり出した力強い、印象的な作品を理解するには、より複雑なニュアンスをおび、的確で、個々の新しい形態の特徴を反映した言語をみつけなければならない。いわゆる「伝統的な」芸術形態とともに、デジタル技術を用いて制作された芸術の重要性は、やはり完成作によってはかられるべきであり、アーティストが用いる手段に求めるものではない。

（翻訳：及部奈津）