

『スリードリフト』

セラフィン・アルバレス、ローレンス・レック、ザ・チャイニーズ・ルーム

オープニングレセプション：2017年7月9日(日) 17:00 - 20:00

2017年7月10日(月)～8月7日(月) 12:00-19:00 *土・日・月のみ開廊

キュレーション：アサクサ、フェデリカ・ブッチ 協力：HIGURE 15-17 cas, ACTIVE GAMING MEDIA

アサクサは、セラフィン・アルバレス、ローレンス・レック、ゲーム開発スタジオ ザ・チャイニーズ・ルームによるグループ展『スリードリフト』を開催いたします。紹介する三つのインタラクティブ作品は、ビデオゲームソフトウェアによって実現され、コンピュータ上の仮想空間を社会的、政治的、倫理的批判の舞台とすることで、スペキュラティブ(思索的)な建築風景の物語を可能にしています。

メディア理論家マッケンジー・ウォークは、著書《ユートピア・リアリズム》(2014年)のなかで、ゲーム空間は「新自由主義的な主体が行き着くアトピア(場違いな領域)」であると言っています。ゲームがユートピアやアトピアとしての役割を担うということは、現前する世界がそれほど真実に感じられない状況を示唆しています。すでに現実味を失った世界において、ゲーム空間があまりにも現実的に立ち現れるとき、その仮想領域が既存のシステムへの批判となるとウォークは主張しています。混迷する時代を偽装するだけでなく、現実に影響を与えるゲーム空間は、架空と現実の認識にフィードバックの連鎖を作り出しているといえるでしょう。ウィンドウズOSのエラーメッセージを表すブルー・スクリーンは、この危機に対する警告を表しています。

セラフィン・アルバレスによるリーサーチベースの制作活動は、人々の通過点となる建築、とくに空港や回廊などの調査を通じて、未知の旅への洞察を行っています。《迷宮通路》(2014年)は、SF映画に現れる近未来の通路を集めた独自のアーカイヴ「ケーススタディ：SF回廊」(2013-)から抽出し、3Dにより再現した仮想迷路です。映画の象徴的なクライマックスシーンの舞台となる回廊に着目し、その一見見過ごされがちな建築要素を再現します。本作を通じたインタラクティブな操作が、SF映画の回廊シーンに現れるさまざまなシナリオを想起させながら、終わらないパロディー・サスペンスを生み出しています。

ローレンス・レックの《架空の財産(ロイヤル・アカデミー・オブ・アーツはあなたのもの)》(2015年)は、ロンドンの保守的な文化施設ロイヤル・アカデミー・オブ・アーツ(王立美術学院)が、中国人の大富豪の手に渡る架空の物語をもとにしています。この大邸宅の新しい主人にむけられた一人称視点の物件ツアーは、上流階級の文化を扱うファッション誌「タトラー」のロシア語版から北京語に翻訳され、さらに英語の字幕が付けられています(展示作品は日本語字幕付き)。この多言語のナレーションは、民族のアイデンティティ、上昇志向の文化や過剰な富、そしてそれらが英国の不動産開発に果たす影響の複雑な関係について言及しています。

ザ・チャイニーズ・ルームによる《親愛なるエスター》(2012)は、ある無人島を歩く人物が、愛、喪失、罪悪と贖いに関する個人的な物語の述懐をはじめ一人称のビデオゲームです。プレイヤーは、亡くなった妻に向けた手紙を読み上げる男の唐突なナレーションと、彼の心理的景観のなかを彷徨います。音楽、文学、または審美的な要素をゲーム空間のなかで統合したこの作品は、止まらない悲しみの発露とその受容プロセスという主観的な目的をもとに展開します。行き場をなくした主体が、デジタル空間をあてもなくさまよひ、モノローグを繰り返すことで現実と架空の境界を通過していきます。

ビデオゲームの煩雑なメカニズムを解体し、歩くことと見ることに特化したこれらの「歩くシミュレーター」は、RPGに見られる物語の誘導された物語に対して、プレイヤーをアトピアな領域に放置し、恣意的な物語の構築に委ねています。デジタル領域における本展の終わりのない漂流は、フィクションと現実の階層と差異が失われる現代のメディアに向けられています。

仮想空間は、現在進行する物語をいかに操作することができるでしょうか？そこに現実的かつ理論的な葛藤を、解決する手がかりはあるのでしょうか？ゲームという媒体の特異性が、私たちの空間的想像力にどのような影響を与えているのでしょうか？

『スリードリフト』は、アサクサとフェデリカ・ブッチ(アサクサインターンプログラム2017)によって企画され、HIGURE 17-15 cas と ACTIVE GAMING MEDIA によるサポートによって実現しました。



ローレンス・レック《架空の財産(ロイヤル・アカデミー・オブ・アーツはあなたのもの)》(2015年) インタラクティブ映像スチル.



ザ・チャイニーズ・ルーム《親愛なるエスターへ》(2012年) インタラクティブ映像スチル.



セラフィン・アルバレス《迷宮通路》(2014年) インタラクティブ映像スチル.

関連イベント

『ビデオゲーム:皮肉なコンピューテーションの建築様式』 アサクサラボラトリー#8

2017年7月30日16:30 - 18:00

於 アサクサ | 東京都台東区西浅草1-6-16

ゲスト講師: ルーク・ピアソン

(ロンドン大学UCL/バートレット建築学校大学院 建築学講師)

*本イベントは、通訳不在のため英語のみ。

ルーク・ピアソン(Luke Caspar Pearson)は、ロンドン在住の研究者、デザイナー、ライター、ロンドン大学バートレット建築学校講師。実践的リサーチ You + Pea 創設者、国際カンファレンスおよび出版物である「Drawing Futures」の共同設立者、編集者。ピアソンの研究は、建築、表現、技術の境界を探り、とくに博士論文では、ビデオゲーム空間と建築デザインの実践がテーマ。彼の研究は Architect's Sketchbooks、Architectural Research Quarterly、Offramp、Interstices、RIBA Journal、CLOG: Sci-Fiなどの多数の出版物に掲載されています。

アーティスト

セラフィン・アルバレス(Serafín Álvarez: 1985年、レオン、スペイン)の研究は、技術的および科学的発展によって、大衆文化における主観的経験の描写がどのように変化しているのかに、焦点を当てています。近年のプロジェクトでは、SF映画のさまざまな側面、とくに映画やビデオゲームなどの現代の視聴メディアで、他者性や未知への旅に関わる概念がどのように表現されているかについてのアプローチを展開しています。主な展示歴に、CA2M(Móstoles)、CAC(ピリニェス)、Junefirst Gallery(ベルリン)、MACBA(バルセロナ)、MUSAC(León)、La Panera(Lleida)、Trafó(ブダペスト)ほか多数。

ローレンス・レック(Lawrence Lek: 1982年、フランクフルト、ドイツ)は、ゲーム技術を扱うロンドン在住のアーティスト。ゲームソフトウェア、ビデオ、インストール、パフォーマンスを使いスペキュラティブ(思惑的)な世界の仮想空間を作り出しています。多くは実際の都市空間に基づいたデジタル環境は、近年のバーチャルリアリティに対する意識の変容を反映しています。2016年には、Glasgow International の一環としてトラムウェイアートセンター(グラスゴー)で紹介されたほか、メディアシティ・ソウル(ソウル市立美術館、ソウル)、クンストヴェルケ現代美術センター(ベルリン)、デルフィナ・ファウンデーション(ロンドン)、キュービット・ギャラリー(ロンドン)、ほか多数。

英国ブライトンに本拠地を置くゲーム開発スタジオ **ザ・チャイニーズ・ルーム**(The Chinese Room)による《親愛なるエステルへ》(Dear Esther)は、2012年にリリースされ、映画、文学、クラシック音楽などを駆使し豊かなストーリーテリングを実現したことで大きな賞賛を得た。2016年10月、本作はバービカンセンター(ロンドン)のミルトンコートコンサートホールでオーケストラ生演奏とともに実演された。

キュレーター

フェデリカ・ブッチ(Federica Buzzi)は、キュレーター、ライター。現代アートと建築を媒介する活動を行い、これらの分野の理解を大衆文化との関係に向けて進めている。ミラノ工科大学で建築を学んだ後、2016年にロイヤル・カレッジ・オブ・アート(RCA)、現代アートキュレーションコースでMAを取得。専門分野は、都市主義、空間理論、ジェンダー研究。2017年、ブッチはアサクサレジデンシープログラムとして東京に2ヶ月滞在。

アサクサ(ASAKUSA; 2015年創設)は、ギャラリーキュレーターが運営する、40平方メートルの一般住宅を改築したプロジェクト・スペース。美術研究と市場の動向を媒介し、共同キュレーションを推進する。倉敷芸術科学大学川上幸之介研究室、大和日英基金、青山 | 目黒との共同企画、トマス・ヒルシュホルン、サンティエゴ・シエラ、リクリット・ティラバーニャ、オノ・ヨーコほか、多数のアーティストと協働。学際的な連携を目指すミニシンプोजウム「アサクサラボラトリー」、国内外からインターンを招聘する「アサクサレジデンシー」主催。2017年、機関紙「アサクサジャーナル」を刊行予定。

展覧会概要

タイトル: スリードリフト

アーティスト: セラフィン・アルバレス、ローレンス・レック、ザ・チャイニーズ・ルーム

会期: 2017年7月10日(月)~8月7日(月)

会場: アサクサ | 東京都台東区西浅草1-6-16

開廊: 土・日・月のみ 12:00 - 19:00

キュレーション: アサクサ、フェデリカ・ブッチ

協力: HIGURE 15-17 cas、ACTIVE GAMING MEDIA

プレス連絡先: 大坂紘一郎

info@asakusa-o.com

+81 (0)90 8346 3232

URL: www.asakusa-o.com

Facebook: https://www.facebook.com/asakusa.o/

Twitter: @asakusa_o、#asakusa-o

Instagram: asakusa.o

協力



HIGURE 17-15 cas 
contemporary art studio