

A n I n t e r v i e w w i t h

M a r k P A U L I N E ,

D i r e c t o r o f S R L

ICC SPECIAL

マーク・ポーリンに聞く

インタビューアー = 野々村文宏

Interviewer: NONOMURA Fumihiko

翻訳 = 太田佳代子

Translation: OTA Kayoko

1978年にマーク・ポーリンを中心に結成されたあのパフォーマンス・グループSRL(Survival Research Laboratories)がやってきた。ICC主催による日本初のイベントは、ネットワークを結合した大型屋外ショー。1999年12月23日の本番には夜来の寒気地冷えに身をさらしながら3000余もの観客が、都会に忽然と出現した俄荒野での機械仕掛けの「荒事」の成行きに見入り、その圧倒的な迫力を堪能した。さまざまなジャンクから創出した手作りの巨大マシンやロボットを互いに戦わせたり、演技させる大規模なスペクタクルは、用途や目的、そしてそのための機能を剥ぎとられた「生の機械」たちによるマシン・ユートピアを現出した。そこには現代のハイテクノロジー制御のマシンに対する、強烈な皮肉とユーモアがあふれ、ハイテクノロジーに踊らされ、抑圧されている現代人にある種のカタルシスを喚起したにちがいない。ICCは、このSRLの日本初のスペクタクル・ショーを、東京渋谷の国立代々木競技場屋外特設会場で開催するとともに、超高速光回線によりショーの高解像度画像をICCや日本各地に送り、さらにICCよりネットワーク経由でマシンをリモート・コントロールする実験も行なった。また準備作業も含めたショーの画像は、インターネットにより全世界に生中継(ストリーミング)された。現在最速クラスのネットワーク環境によって無限の仮想空間へと拡張を試みる、実験的なイベントと言えよう。

野々村文宏(以下NF)——まず、いつ頃こういうスタイルのショーを思いつきましたか？

マーク・ポーリン(以下MP)——SRL(Survival Research Laboratories)のアイデアを思いついたのは1978年の暮れだった。自分にはエンジニアリングの技術があって、すでに企業や軍の機械をつくる仕事を数年間やっていたんだけど、一体そのどこが面白いのかを真剣に考えてみたんだ。一方、大学ではヴィジュアル・アートを専攻し、演劇や広告といった分野も勉強していた。そういった経験や技術や知識をトータルして、気に入らない部分をすべて取り去った。そして残ったのがSRLだったというわけだ。

以来、SRLの技術はほとんど変わっていない。もちろん時代や状況とともに変化し、進化しつづけてはいるよ。われわれの活動は寄生体のようなもので、社会のありようと強く連動しているからね。いま、どんな技術が世の中にあるのか、不況なら不況なりに手に入りやすい資材は何か、北カリフォルニアにはどんな人物がいるか——こういった事柄はだいたい1年周期で変わるし、われわれのいる北カリフォルニアは特にそれが早い。SRLはそうした社会の変化を映し出しながら、それを栄養源として存

続してきたわけだ。

NF——いろんな要素をトータルして、気に入らない部分を引いていったとおっしゃいましたが、あなた自身はあなたをアメリカのいわゆる「現代美術」のコンテキストのなかに置いていますか？

MP——置いてないね、ただ、僕は理不尽な人間でないし、独断で相手を選ぶなんてことはしない。「アート」界であれ、自分の嫌いな部分に付き合わされる必要が無ければOK、という意味だ。つまり、「アート」界は、美術館や画廊や大学などの研究機関など、組織(institute)対組織でやっていて、それはそれで結構だと思うが、自分からそれにアピールするつもりはないし、その世界のパーティに顔を出すこともしない。それと、助成金の申請はやらないね。つまりアーティストが「アート」界にいるために通常しているようなことは、一切やってないんだ。そもそもまったく関心がないし、やる必要もない。そういったことは「弱さ」の現われだと思っている。申請すればいろんな助成金が貰えると思うが、そのためには、ショーの形態も限られるだろう。そんなことより、もっと困難なテストケースを作るほうにまわりたいね。常識はずれな前例をつくるほうが面白い。



NF——私が覚えている限り、あなたは70-80年代初期(学生時代)、サンフランシスコでロック・グループをやっていたと思うんですけども、そのときはニューウェイヴ・ロックとかテクノポップと呼ばれるような音楽に関係していたんですか？

MP——いや、直接参加してはいなかったが、もちろんそうした環境のなかにはいたよ、誰もが友達同士だったからね、それはあの頃のどこの都市も同じで、ああいうパーソナルな雰囲気はかなり居心地がよかったな、サンフランシスコもニューヨークやロサンゼルスやロンドンと同様、独特のアンダーグラウンド・スタイルをつくりだそうとしていた、いつもあちこちで面白いことが起こっていたよ、ただ僕自身はオフ・サイドにいて、街にある広告ボードをモディファイしてメッセージを変えた作品をつくって人々の注意を引き付けたりしていた、ちょうど、フロリダ州からサンフランシスコに移り住んで活動しはじめた頃だ(77年にシスコに移り、78年に最初の広告ボード・アクション作品をつくる)。

実は音楽にはさほど興味がなかったんだ、そのスピリットは買ってたけど、僕にとって音楽というのはむしろ伝統に近すぎる、もっと完全に違うことがやりたかったんだ、まったく新しいものをつくったうえで、そこに新しい音楽のスピリットを吹き込みたいと思った、絶対やれる、実現すればそれでコミュニケーションができるはずだと思った。

NF——日本でのショーでは、ノイズ・ミュージックがバックグラウンドにかかっていますが、どういうスタッフがやっていますか？あなた自身、その種の音楽に興味がありますか？

MP——ここ7年ぐらいいつもGX(ザ・ヘイターズのジェラルド・ラーセン)[★1]が音がデザインしているが、今回のショーは彼を含め3人のサウンドトラックを使った、あとの二人はフィル・サンチェス(彼はSRLに暮らしている)とピープル・ヘイターのチップ・フリン(現在はマシンの制作も担当している)で、チップの音は全部サンプリングで、ライブでミックスした。

ショーでの音の流し方は、1枚のCDを単純に流すだけの場合もあれば、何枚かをライブでミックスする場合もあるし、オーディオテープとCDをミックスする場合もある。

今回はそれに加えてチップ・フリンがサンプラーを使った、ただ、こういうデザインされたサウンドというのはあくまでもショー自体の音を補足するためのもので、状況設定の一手段にすぎない、サウンドのなかに言葉が入っていることも多いが、それも視覚的なものを補う仕掛けとして使っているだけだ、それよりなにより、ショーではマシンたちが純粋なノイズを発する、爆音だ、その音圧たるや、PAアンプのレベルをはるかに超えていて、ほかの音はほとんど潰れてしまうんだ、特にパルスジェット・エンジンやラージ・ホイッスル(大警笛)の音はかなりデカイ、今回使った小型パルスジェット・エンジンは162デシベル、スピーカーじゃ簡単には出せない音圧だ。



上——炎を噴射するターボジェット、ボム・ローダーによって移動する。
下——マシンをラジコンでコントロールするSRLメンバー(チップ・フリン)。





上——パフォーマンス全景 会場全体に降りかかるスパーク・シューターによる火の粉.



上——上——炎を噴射するタージェット、ボム・ローダーによって移動する.

NF——『リサーチ(RE/SEARCH)』誌のビデオ「ブランクス (PRANKS!=戯れ者たち)」[★2]に、確かあなたも出ていたと思うのですが、サンフランシスコやパークレーのブランクスとの交流について教えてください。

MP——『リサーチ』周辺の連中はもうほとんど居なくなったよ。カレン・フィンリー[★3]は古くからの友人だから、いまもよく話すけどね、いま付き合っている人間はほとんどが科学者か技術者かコンピュータ関連の人間だ。つまり、一緒に仕事をしている仲間やそのパートナーたちだね。

NF——いろんな人があなたのショーに興味をもつと思いますが、みんなどういう態度で接しますか？ 科学者はこういう態度、アート・フリークはこういう態度といったような？

MP——僕もいろんな人に尋ねてはみるんだけど、どんな人間がどんな答えを返してくるか、まったくバラバラだね。同じ科学者でもショーを視覚的に楽しむ人もいれば、技術的な面にしか関心がない人もいる。ファンのなかにはキリスト教原理主義者もいて、ショーの内容には憤懣を覚えつつも熱心に支持してくれているよ。一人はジェット・エンジンのマニアで、SRLの反キリスト教的な内容について文句を言うが、それでもしょっちゅう仕事場にやって来ては手伝ってくれるんだ。人それぞれ興味が異なって、でも、それはいいことだと思う。結局、僕らの活動が一つの枠に収まらないということだからね。見る人、一人一人が個人的な興味、あるいは反感を抱く。そう、かなり感情的に僕たちを嫌っている人も大勢いるよ。特にアメリカでは、単に露骨に政治的なだけで、ユーモアのわからない人間もたくさんいるんだよ



上——手前:トラック・ロボット ICCよりネットワーク経由でコントロールされた。後方:ターボジェットにより燃やされる岩形プロップ(大道具)。



中——ランニング・マシン 2基のエンジンにより歩行するロボット。パフォーマンスではバッテリーのバンクにより走行不能であった。下——ショーの最後に倒壊した「ランプ・タワー」。





エア・ランチャー 圧搾空気によりコーラ缶の弾丸を打ち出す大砲HMDで操作されるが、ネットワーク経由でもコントロール可能である。

NF——そうすると、80年代後期のNEA問題[★4]とも関わっていましたね？

MP——ああ、僕も巻き込まれたよ(笑)。実はニューヨーク州のアートパークという小さな町でショーをやることになっていた。いい町だった。ちょうどキリスト教原理主義者たちがメイブルソープの展覧会に抗議したり、いろんなアーティストを槍玉に上げて、自分たちの存在をアピールしていた時期だったんで、あるアイデアを思いついたんだ。田舎から出てきたキリスト教信者たちが都会に進出しようというんなら、こっちも反キリスト教のレトリックとか都会的振舞いというものをも田舎にもって行って、それでどうなるか見てやろうじゃないかと、それでこそフェアというものさ。キリスト教右派のイデオロギーをショーで揶揄して、真っ向から勝負してやろう。そう決めたんだ。

具体的には、マシンを聖書で覆って焼き払うというシーンを設けた。ちょうどスペースシャトルを覆っている保護タイルみたいにバーンと弾き飛ばして、笑いを取るうというわけだ。そこで僕らはサンフランシスコから聖書を集める傍ら、ポスターを貼ってまわった。その頃、キリスト教原理主義者は不道德アートの監視要員を各地に送り込んでいて、当然僕たちのポスターを見つ

けた。そしてそれが全米規模の抗議キャンペーンに発展し、お陰でショーは中止されてしまったんだ。僕は契約不履行でニューヨーク州を連邦裁判所に訴え、4年後に1万ドルの賠償金を勝ち取った。しかし、妙な記事はさんざん出るし、キリスト教右派の幹部たちと一緒に次から次へと取材される羽目になった。彼らをコケにするのは楽しかったけど、つまり、本来はショーでやりたかったことをメディアでやらされることになったわけだけど、まあ、ショーのキャンセルで失った金は戻ったし、大したことはない。当時はかなり大きな事件だったよ。全国放送のテレビで右翼系のジャーナリストに攻撃され続けたが、面白いこともあれこれ起こった。

NF——カレン・フィンリーも反NEA問題で有名なアーティストですが、そのとき、彼女も一緒にアクションをしてたんですか？

MP——そう、彼女も攻撃対象になっていて、助成金を帳消しにされたこともあった。彼女は相手を訴えて勝訴し、その助成金を取り戻したと記憶している。だが、それも果てしない戦い的一幕で、厳しい時期だったよ。当時は、キリスト教原理主義者たちはアメリカ人をまったくジョークの通じない国民に仕立て上げようとしていたんだ。そして悲しいかな、大衆もそれに雷同してしま

った。長いあいだ、アメリカというのは自分自身を笑えない国だったんだ。いまは違うけどね。

NF——80年代後半のアンチNEA運動の顛末はどうなったんでしょうか？

MP——80年代以前はこのギャラリーも典型的なアートをやっていたし、1年に1回は道徳的に問題になりそうな展覧会をやっていた。僕たちもそういったプログラムのお陰でショーをやるチャンスが結構あったんだ。でもいまはそういう危険なものをプロデュースするところは皆無になった。あるとすればアーティストがセルフ・プロデュースしたものだけ。過激なことをするギャラリーはまったくと言っていいほどなくなってしまった。

1999年秋のブルックリン美術館の事件[★5]を見てもわかるだろう。あれはただの絵画だよ、伝統芸術。あれがアメリカで10年ぶりに起こった「問題のショー」だということだからね。おまけにアーティストはアメリカ人じゃなくてイギリス人。アメリカ人にはもう危ない作品を作る奴はいなくなった。カレン・フィンリーなど、わずか数人を除いてはね。



ショックウェーブ・キャノン プロパンガスと酸素を充填して爆発させる巨大な空砲。爆発により圧縮空気の衝撃波を発生する。



マーク・ポーリン 後方は準備期間中メンバーが宿泊した仮設住居。

NF——今回、日本でショーをやったわけですが、あなたの目から見て現代日本の文化はどのように映りますか？

MP——僕はアメリカ文化と日本文化の差異をこう見ている——アメリカは恐怖心の国、日本は不安の国。アメリカの人間は恐怖心だらけだが、自分を不安に思う気持ちはほとんどない。逆に日本の人間には恐怖心はないが、いつも不安を感じている。日本はこの不安感によって変化してきたと僕は思うんだ。アメリカという国はいろんな恐怖心によって動いている。彼らは共産主義が怖いし、アーティストが怖いし、幼児虐待者が怖いし、飲酒ドライバーが怖い。そんなところからアメリカの風景は変わってくるんだ。だが、日本は違う。ある意味ではもっとドラマティックな変わり方をする。不安が原因だからだ。

まわりを見回してみればいい、若い子たちは奇妙なことをやっている。ただ、数年前に比べるとかなり賢くなったように見えるね。アメリカの若者とはかなり異なるが、日本の若者も前より政治的になったと思う。彼らが現状に反してやっていることも、単に流行だからじゃなくて、もっと意識的にやっているようなふしがある。自分の行動の意味や関心事をもっと考えるようになった印象を受けるよ。

日本文化にとっていまは内省のとき、という感じが強くなる。そこがアメリカと違うところだ。いまのアメリカには反省とか後悔とかはない、みんな、なんとか早く先に行くことしか考えていない。まあ、どちらの国もダイナミックだが、中身は完璧に違うね。文化的にもかなり違った印象がある。



NF——質問を変えて、あなたのショーは広場とか公共空間で行なわれることが多いのですが、公共空間について何かコメントをください。

MP——もちろん、ああいうショーは砂漠とか何もなかったところで行るほうが簡単だよ。《バーニング・マン》[★6]フェスティバルも、昔はサンフランシスコのビーチでやってたわけだが、あんまり大騒ぎになるんで警察や役所に移動を命じられた。あれはもうビーチじゃ絶対にできない。それで砂漠に移ってしまったんだ。SRLのショーがうまくいくには、コンテキストとの関係が重要なんだ。一つにはマシンを使って時間ベースのパフォーマンスをやる場合、非常に大きな問題と取り組まなくてはならない、ということがある。つまり、使うマシンたちがどんなに強烈なキャラクターないし個性をもっていようが、人間の役者を使って映画や演劇をする場合と比べ、はるかに大きな限界があるんだ。もちろんやり方はいろいろあるさ。5分で終わってしまうこともできるだろう。しかし、観客がのめり込んで満足感を得るには30分から45分は必要だ。マシンを通して実際にパフォーマンスと呼べるものを見たと感じてもらえるようにするには、実際たくさんの工夫を仕掛けなくちゃならない。

そうしたたくさんの事柄が僕たちのショーの基本になっている。一つの方法は、まったく相応しからぬ場所でやることだ。例えば今回のような、東京のど真ん中とかね、あんなマシンが出てきて爆裂するなんてことは、およそありえない場所だ。事実、大都会で手作りの大砲を発砲したり(空砲)、大騒音を出したわけだからね。僕らはとてつもない騒音を出し、爆発物や火を使う。あらゆるものを動員して、単なる屋外彫刻じゃない何かをつくりだそうというのが僕らの狙いなんだ。

だが、僕らが都市の屋外空間を選ぶことが多い現実的な理由もある。そもそも、使用されていない大規模な屋内空間を都会のなかで見つけるのは容易じゃない。僕ら自身はいつも屋内でもやりたいと思っているんだけどね。それに特にアメリカでは、たとえ僕らのショーに場所を貸そうという個人なり組織があったとしても、保険に入ってもらわなければならない。

もう一つ、アートの世界では観客と制作のプロセスが完全に切り離されているのが普通だが、僕らはそういった考え方も解体したいと思っている。たいていの人はアートを限定された場所のなかで捉えているし、サーカスみたいな伝統的なパフォーマンスとは別物だと考えているよね。その「場所」を僕たちはどんどん拡散させたいんだ。SRLのショーは、たまたま傍らを通りかかった人も見たり聞いたりして体験でき、制作のプロセスすら見ることができるものなんだ。そして、実際にはそういうパフォーマンスは滅多にない。

今回のショーの最中にも、フェンスの周りにたくさん人が立っていたが、「一体何が起きているんだ?」と思いながら眺めていた通行人もたくさんいただろう。そしてやがて、「ああ、なるほど、彼らはインターネットでマシンを動かしているのか、NTT大手町ビルと繋いでいるのか」と、納得がいったかもしれない。あるいは隣りの人とお互い顔を見合わせながら、「世の中にはまだ自分が知らないこともあるんだな」と思っていた人もいるかもしれない。

こうして驚きの体験をするのはいいことだと思う。過激で過剰な出来事を、悲劇じゃない何かとして見られたら、それは素敵なことだと思うんだ。僕らがショーをやっているもう一つの大きな理由はそれだ。ショーによって開かれる何かがあるんだよ。



調整中のピッチング・マシン。自動車エンジンにより2mほどの木の棒を高速で打ち出すことができる。ネットワーク経由でもコントロール可能。



上—バルスジェットに鎖を取りつけるマーク・ポーリン



上—トランプ・タワーを制作するメンバー

左—バルスジェットの点火実験
燃料はプロパンガス





上—エア・ランチャーの制御用コンピュータ

NF——サーカスの話が出ましたが、今回のショーは「世紀末マシーンサーカス!!」という日本語のサブタイトルが付いていますね、これはICCのキュレーターと一緒に決めたものですか？そしてあなた自身はサーカスだと定義していますか？

MP——ああ、あれは今回のプロモーションをやったアップリンクの浅井隆さんだ。ほかに例のないショーを、日本でプロモーション的になんと呼ぼうかと思案していて、僕が「マシン・パフォーマンス」とでも呼んでおけば？」と浅井さんに言ったら、「ダメダメ、「パフォーマンス」なんて言ったら、みんなアートだと思って誰も来なくなるよ！「サーカス」のほうがいい」(笑)、「じゃ、「サーカス」でいいよ」となったわけだ。

NF——長いタイトルを付けることが多いという風に思いますけれども、なぜ長いタイトルを付けるんですか？

MP——まあ、今回のタイトルは僕にとってはかなり短いよね(笑)。ショー自体の規模が小さかったから、かなりシンプルにしたんだ。

僕たちにとってタイトルというのは、ショーのイメージやアイデアを膨らませたり、具体的な進行を考えるための、いわばガイドラインのようなものなんだ。また、ある意味ではレイモン・ルーセル的な動きをすることも出来る。彼の小説は、とても奇妙で脈絡のない構造で書かれている。しかも最初の何冊かはマシン・パフォーマンスを著わしたものだ、あれほど独創的な作品を20世紀初頭に書いたとはね【★7】。僕らのタイトルはつまり、ルーセルが構造的なガイドラインを使って小説の機能を方向付けたのと、どこか共通していると思う。

実際、タイトルをつくるにはまずそのショーで何が一番やりたいのかを考える。次に大きな辞書を何冊か並べて、しばらくいると繰っていくと、言葉がだんだん不条理なものに思えてくるんだ。そしていろんな単語を組み合わせる作業に取りかかる。やがて言葉の意味を超越する瞬間が訪れ、タイトルが浮かび上がるわけだ。それを見た人はなんとか意味を理解しようとする。タイトルはいわば暗号コードのようなものとして、ショーの可能性を差し出すものと言っていい。暗号の世界にはワンタイム・パッド【おのおの一度しか使わない暗号帳】というのがあって、二人の人間が交換して解読し合おうとするんだけど、僕らのショーがこのワンタイム・パッドとして機能するためのきっかけを、タイ



上—ピッチング・マシンの駆動部アップ。このタイヤの間から棒を打ち出す。

トルはつくるわけなんだ。

これまでのタイトルにはショーと直接結びついてたものもあるし、ほとんど無関係のものもあった。ただ、ほとんど無関係と言っても、ショーの物理的な構成や演出のガイドラインとして重要だった点は変わらない。

NF——いま、レイモン・ルーセルの話が出ましたが、バックグラウンドに流れているシナリオをどうやって書き留めておくのでしょうか？

MP——シナリオはつくるよ。ただ、「このアクションはこのタイミングで」といったような、アクションを順番にリストしたものだ。今回は1頁だった。ショーの最初で残念ながら一つのマシンが故障するアクシデントがあったが、それ以外はほとんどシナリオどおりだったよ。もちろん細かいズレはいくつかあったが、シークエンスはほぼ予定通りに進んだ。

僕らのショーには物語性が強いものと、そうでもないものがある。今回はそうでもなかった。というのは、マシンの数も大道具の数も限られていたし、構成もかなりシンプルだったからね。

ショーの始まり方はかなり考えた。基本的には岩を使いたいというのが僕らの頭にはあってね、日本文化と結びつけたコンセプトとしてだ。つまり、現代の日本において、神道は宗教儀式としての性格はもうあまりないが、日本文化の重要な要素であることは変わらない。その神道では、石や道や木といった無生物のなかに霊が宿っていて、その霊が物に生命を与えている。そこで僕らもそれを表現しようと考えた。人工の岩をつくって、あちこちに引っ張り回すことで生命感を与え、やがてそれが襲ってくるかのような恐怖感を出した。むろん、それは全部マシンで操作する。最後に岩は破壊され、地面に飛び散り、燃え、死に絶える。僕はこの幕開けが気に入っていた。普通、岩という何の変哲もないもので幕を開けるなんて理屈に合わないが、今回はそれこそドラマティックだろうと思った。日本の観客ならそこに何か個人的な思いを抱くんじゃないかと思ったんだ。

それ以外は、ショーのどの時点で何が起こるかは、ほとんど具体的な条件で決まった。最後はタワーが崩壊するシーンで終わったが、あれはトランプの家だった。ああいったメタフィジカルな表現はたくさん使ったね。トランプの家とはつまり「危うげな構造」だ。カードで家をつくっても簡単に壊れてしまう。そういう寛容なさはどの文化も抱えているものだと思うんだ。どんな時代、どんな状況においても、崩れ落ちる危険はどの文化にも潜んでいて、自らを見つめ直す意味はいつもあると思う。

それに、トランプというのは偶然のゲームであると同時に技を競うゲームでもある。これは重要なことだ。とても建設的で、日本的な考え方だとも思う。アメリカは、いまはもう変わったが、以前は運しか考えない時代が何年も続いた。すべてが宝くじみたいだったんだよ。80-90年代初頭のアメリカがあそこまでひどい状態だったのは、努力という概念が死んでいたからだし、それでみんな怠け者になって苦しい目に遭った。だが、いまは違う。

みんなもって純粋な、新しいゴールに向かおうとしている。いまのアメリカ人はよく働いているよ。

そういうわけで、マシンや道具などの具体的な事柄、メタフィジカルな要素、あるいは日本の神話などで、全体は決まっていた。だが、何かを特定するようなものはまったく使っていない。「ポケモン」とか、何か表層的な記号を西洋人が直接的に使うのは失礼だと思ったからだ。たった一つのものやことで、日本文化はこうだと断定することはできない。それをするには日本文化はあまりに複雑だ。そこは慎重に気をつけてやったつもりだ。ただし、ジェット・エンジンの排気口に生のタコを張り付けるとか、そういう馬鹿馬鹿しいことはやったけどね。

[1999年12月27日、ICC]

■訳註

★1——GX Larsen. ノイズ・ミュージシャン。秋田昌美とのセッションのため、1999年11月に来日した。

★2——『RE/SEARCH誌』#11は、アートのジャンルに取り切らない現代のトリックスターたちにインタビューを試みている。巻頭はマーク・ポーリンに始まり、ほかにティモシー・リアー、アビー・ホフマン、カレン・フィンリー、ジョン・ウォータース、ジェロ・ピエラ、ボイド・ライズらが登場している。また、ワグデオもリリースされている。Pranks(戯れ者たち)の文化的語源は、おそらく、サイケデリック革命のときのケン・キーゾーとメリー・ブランクスターズから引用してきているのだろう。

★3——Karen Finley, 1956-. 80年代以降、パフォーマンス、絵画、彫刻、インスタレーションと多彩に活躍しているアメリカのアーティスト。ジェンダーなどの社会問題を扱った作品が多く、ヌードになって、溶かしたチョコレートを身体に塗りたくるパフォーマンスは論議を呼んだ。いまでも全米のアート・アクティヴィストたちはカレン・フィンリー検閲事件に端を発して、アートと検閲、セクシュアリティとタブーに関するネットワークのリンクを張り巡らしている。作家としても人気があり、『Shock Treatment』『Enough Is Enough』『Livint It Up: Humorous Adventures in Hyperdomesticity』などの著書がある。また、朗読やパフォーマンスを録音したCDが米Rykodiscから複数、リリースされている。彼女については、『RE/SEARCH誌』#13『Angry Women』や前出『PRANKS!』でよく知ることができ、1988年、歌手シニード・オコナーと12インチEPで共演(Lumpin the River)している。

★4——NEA(National Endowment for the Arts/全米芸術基金)は1965年、連邦議会によって作られたアーティスト助成基金。89年、メイプルソープの展覧会に助成金を出したことで非難を浴び、また、90年にはカレン・フィンリーら4人(ティム・ミラー、ジョン・フリック、ホリー・ヒューズ)への助成金を引き上げた。ちなみにフィンリー以外の3人のアーティストは、ゲイであることを直接的に訴えた内容によって、共和党が上院与党となった94年以降はNEAの予算そのものが著しくカットされ、98年には「NEAは「見苦しい(indecent)」と判断したアート作品に助成金を出す義務はない」との最高裁判決が下された。

★5——1999年9月、ブルックリン美術館は「センセーション:サーチ・コレクションのイギリス若手アーティスト」と題したグループ・ショーを開催したが、黒人のマリヤ像を象の糞やボルノ写真で飾ったクリス・オリアの絵画《聖母マリア》に憤ったカトリック系のジュリアーノ・ニューヨーク市長は、この作品を撤収しなければ同美術館への市予算を大幅にカットすると抗議。上院も同美術館へのNEA助成金中止の決議案を可決した。しかし、このショー自体はイギリスですで行なわれたものの巡回展であり、ダミアン・ハースト、レイチェル・ホワイトリッド、デニス&ジェイク・チャップマンら、現代美術界ではすでにオンライン化された作家と作品がほとんどだった。また、サーチ・コレクションは有名なコレクションである。美術館のレーマン館長は市長の要求を突っぱね、逆に市を訴えている。

★6——Burning Man, 1985年、サンフランシスコのベイカーズ・ビーチで始まった。年に一度の火祭り。有志が集まって木で巨大な人形を作り、最後に火をつけて炎上のスベククルを眺める、という「儀式」は徐々に規模を増し、最近では2万人近くの参加者を得ている。1990年、警察の退去命令を受けて以降は、ネヴァダ州ブラックロック砂漠で催されている。サンフランシスコ出身のフェスティヴァルだけあって、自然崇拜や先住民(Native American)などを念頭においたエコスタイルで全地球的でアニミズム的な要素と、バンクやレイヴ・パーティなどの要素が絡み合う。

★7——レイモン・ルーセル『ロクス・ソルス』(岡谷公二訳、ベトル工房、1988)、『アフリカの印象』(岡谷公二訳、白水社、1980/90)。

■インタビュー後記：野々村文宏

ついに、SRLが日本にやってきた。日本のアート・フェスティバルの企画などで、これまで度々、SRLを招聘しようという話があった、と記憶しているが、その規模の大きさや消防法など「規制社会」日本の諸法規によって、結局、実現できず立ち消えとなっていったのだ。その意味では、今回のICCによる招聘とショーの開催は、いろいろ意見はあるだろうが、やはり「快拳」と言ってよいのではないかと思う。ポーリンの発言に続けるかたちで言えば、SRLはいま「美術史」の外部から正史に取り込まれつつある段階に入ったのではないか、と思う。もちろん、インタビューでもわかるとおり、ポーリンのひねくれ具合、つまりはユーモアと独立精神に基づく政治は、決してSRLを単純に美術史という祭壇の供物とさせないだろう。それは信じられる。しかし、そもそも「美術史」が制度や権威として政治的に君臨するためには、たえず外部、つまりは正史に対して「外伝」にあたる部分がある意味貪欲に取り込み、その過程で価値判断の闘争を起こしつづける必要がある。もしその運動を止めてしまえば、(とくに近代以降であればなおさら)逆に自己純化の過程において、「美術史」やそれにに基づく「美術」は死んでしまうというアイロニーを抱えているのだ。その意味で、20世紀後半の都市文化あるいは美術史を考える場合に、SRLはもはや抹消不可能なまでの痕跡として残ってしまっている、と言ってもさしつかえない。ついでに言えば、SRLを招聘したICCも、また、後々、参照されるにちがいない。もちろん、一般的に言って、このような価値判断の闘争に日本社会はとて鈍感であり、それが日本異質論に説得力をもたせる一つの大きな要因であることはまちがいない。その意味でも僕は、今回のICCの試みは「快拳」だと思っている。ちなみに、いままで日本でのショーが開催されていないのに、なぜ、かくも彼らの知名度が高かったのか、なぜショーに観客があんなにたくさん集まったのか？ ポーリンも喜びつつ訝らっていたが、僕の推測では、彼らが出している数多くのビデオが、輸入ビデオ店などを介して大量に日本に出回り、そのため間接的には言え、彼らのショーを「観た」ことのある人間が多かったことが挙げられると思う。このことも、20世紀後半のメディアについて考えるうえで示唆的である。



マーク・ポーリン——SRLディレクター、1953年フロリダ州に生まれる。1977年エカード大学(視覚芸術専攻)を卒業、翌年サンフランシスコでSRLを設立した。以後、アメリカ合衆国、ヨーロッパ、日本で50回以上のパフォーマンスを行なう。既存の科学技術を独自の観点から応用して大型かつ精密なロボットやマシンを創作、社会状況を風刺する儀式としてパフォーマンスさせている。MIT、ロスアラモス研究所、スタンフォード大学、カーネギーメロン大学をはじめ、世界各地で講演。ポーリンについては、マーク・デリーの『エスケープ・ヴェロシティ』(松籟留美子訳、角川書店、1997)やケヴィン・ケリーの『「複雑系」を超えて』(服部桂監修、福岡洋一・横山亮訳、アスキー出版局、1999)でも詳しく紹介されている。

のむら・ふみひろ——1961年生まれ。音楽、現代美術、建築、デジタル文化などの評論、インタビュー、企画製作などをこなす。現在、武蔵野美術大学、和光大学、国際情報科学芸術アカデミー非常勤講師、大阪のインターメディアム研究所講座ディレクター。

おおた・かよこ——編集者。編書=『ZAWA ZAWA』(布)、『アジアが都市を超える』(TNグローブ)ほか、訳書=『ピーター・ライス自伝』(共訳、鹿島出版会)ほか、『流行通信』に「現代名所図鑑」を連載中。

写真撮影=CHOU Hui-Chi(周惠綺) + 碓敏彦

■SRL(サヴァイヴァル・リサーチ・ラボラトリーズ)によるリアル/ネットワーク・パフォーマンス——世紀末マシーン・サーカス「考え深い関係:病的な娯楽についての気まぐれな計算」は、1999年12月23日、国立代々木競技場 オリンピック・プラザ内特設会場とNTTインターコミュニケーション・センター[ICC] ギャラリーDで開催された。

■主催:NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]

■協力:株式会社青木建設/株式会社マクニカ/日商エレクトロニクス株式会社/インターネットマルチアード株式会社/株式会社NTTデータ/株式会社NTT PCコミュニケーションズ

下——破壊されるための大型自立ロボット。スラングによる「パパはお前(子供)を愛してるよ!」。