

東京藝術大学大学院美術研究科先端芸術表現専攻

令和元年(2019)年度博士論文

『歩行、思考と想像力 —

アートプラクティスとしてのフィールドワーク』

Elena Tutatchikova

(エレナ・トゥタッチコワ)

学籍番号 1315924

主査	伊藤俊治教授
論文第一副査	古川聖教授
作品第一副査	鈴木理策教授
外部副査	港千尋教授

歩行、思考と想像力 ― アートプラクティスとしてのフィールドワーク

目次

序論

第1章 芸術の歩き方

1. 1. アートプラクティスとしての歩行
1. 2. 歩行の抵抗 ― 「歩くアーティスト」ハミッシュ・フルトンについて
1. 3. 現代都市の歩き方 ― フランシス・アリスについて
1. 4. 夢と想像と物語の道を歩きながら ― ヴェルナー・ヘルツォークの巡礼

第2章 観察する風景、経験する風景

2. 1. 風景とは何か ― 風景とランドスケープ
2. 2. 風景における複数の時間
2. 3. 歩く風景とマッピング
2. 4. 歩行という経験と世界の道作り

第3章 とともに歩く ― 行為、作品、空間と人間関係について

3. 1. 日々のアートとしての歩行
3. 2. 自身の作品制作におけるフィールドワークについて
3. 3. 知床半島を歩く ― 知床半島をめぐるプロジェクトについて

結論

引用文献

参考文献

謝辞

序論

私たちはなぜ歩くか。歩くときにどう世界を観るか。歩くことは人間にとってどんな意味を持つか。歩行があまりに当然に日常生活の中にあるので、この問いは不思議に思うかもしれないが、実際はそう簡単な問題ではない。

本論文においては、世界を思考し、想像するための作業としての歩行、表現方法としての歩行、生きるための手がかりとしての歩行について考察する。

フリードリヒ・ニーチェは、自身の歩行と思考の経験について以下のように述べている。

「僕は毎日6～7時間ほど歩くことができる。そして歩きながら、のちに紙に書き下ろすための思考を構築し続けるのだ。」(6, p. 15)

ニーチェにとって歩行は、ある種の狂気だったとも言えるのだが、決して気晴らしや健康のための運動ではなく、毎日の仕事のようにだった。歩くプロセスの中でこそ、彼は哲学者として仕事をしていたのだ。

ミュンヘンからパリまで歩いた経験を『氷上旅日記』に書いた映画監督ヴェルナー・ヘルツォークの作品には、巡礼を通しての人間の身体と精神世界との出会い、世界をめぐる想像力と信念が中心にある。彼の作品は、世界を歩き渡ったヘルツォーク自身の経験を土台にしているのではないか。

これらの作家は何を共通点として持っているか。それは、歩行のプロセスを介した世界を巡る思考にあるのではないか。

歩行は、考える、知る、想像する人間としての世界への態度を表現することだ。人間は歩きながら世界の道を作り、その道を辿ることで世界を知る生き物である。人生を通し歩いてきた、作ってきた無数の道によってその人の世界地図が形成されるため、歩行は世界の物事を思考する、想像するプロセスと切り離せない関係にある。つまり、歩行は、世界を知覚するプロセスそれ自体として考察できるのではないだろうか。

人間が人間として想像力を持ち世界を思考するためになぜ歩行が必要か。

私たち人間は言語を持っているため、思考できる、また、思考することを様々な形として表現できるのではないか。想像し思考するためには言語が必要である。私は、歩行という能動的なプロセスこそが言語を誕生させることに至ったという仮説をもとに、論述していきたいと考えている。

人類史の進化の視点から考察すれば、思考と言語発達との歩行の関係について分かる。

霊長類学者・人類学者である山極寿一は『父という余分なもの ― サルに探る文明の起源』で、類人猿が四足歩行から直立二足歩行になり、長距離を歩けるようになったことで起きた変化について次のように指摘している。

「言語を創造するためには、それを理解し使用できる高度な知性が必要である。直立二足歩行は、この知性の発達にも大きな貢献をした。直立したおかげで脊椎が頭を真下から支えられるようになり、より大きな重い脳を発達させられるようになったのである。直立することによって、人類は高度な知性をともなう言語を創造する体構造的な基礎をもったと言うことができる。」(13, p. 47)

つまり、人間は直立して二足で歩けるようになったからこそ、知性が発達し、言語が発達したのである。このことは、人間の本来にある、歩行、思考と言語の関係性を表しているだろう。

さらに、類人猿や人類が直立したことと関係するコミュニケーション行動の特徴として、直立二足歩行だから可能となる、向かい合って顔を見つめ合う行動がある。他の霊長類とは違い、類人猿の社会においては相手の目を注視し、向かい合う姿勢をとり、交渉を行うことが多いようだ。このような行動は新しい社会交渉を発達させ、「生息環境の変化ともあいまって人類に仲間を思いやり、相手の立場に立って物事を推理する精神世界を芽生えさせた。さらに、直立二足歩行によって行動範囲が広がり、自分が見聞きした状況を再現してそれを体験していない仲間へ正確に伝える必要性が生じた。」（同上、p. 48）

こうして、直立二足歩行によって、言語が発達し、人間の特徴的な社会コミュニケーションシステムや精神世界が誕生したと言っても過言ではないだろう。直立二足歩行へと発達することにより、人間は四足歩行に比べはるかに長い距離を歩けるようになり、その活動により脳が発達し、言葉を発し始めた。人間の行動範囲が拡張するとともに、観察し知覚する世界も広がり、地球という空間との関係性を生み出すプロセスの中で想像力という人間特有の能力も生まれたのではないだろうか。また、世界を歩き、観察し、思考し、想像するという経験を、人間にとって記憶し、伝える必要が生じた。

歩行という直接的身体的な経験を通して、人間は物理的な世界を知るのだが、同時に抽象的に思考する能力を育んでいく。歩行という、特別な技術や装置を必要としない作業こそが、世界を、精神的や物理的な次元など、複数の次元があるものとして観察できる能力の行使を可能にしてくれる。

現代に生きる私たちの世界は、人間の文明がもたらした技術や産業による環境問題を抱える都市空間への不信感、自然に対する恐怖心が芽生えたと同時に、自然、資源、人間の生活が行われている空間の全てが消費されるものとして考えられるようになった。一方、都会で生活する私たちは、外部の世界に向けた想像力を失いつつあり、世界を限界や期限があるものとして感じ始めている。自然を含め全てが人間が消費するために存在し、全ての行動が目的を持ち、効率的でなければならないという価値観が一般的になってきている。それゆえ、人間は、ただの好奇心から無目的に歩かなくなり、歩行をランニングと並ぶスポーツとしてしか捉えなくなった。

しかし、人類史の観点からすれば、歩かなくなった人間は、人間として存在し続けられるのだろうか。自由に思考し、疑問を持ち、新しい発想を生み出していく能力は、直接的な身体経験に基づいた知識から生まれるものだ。現代における歩行は、思考のエコロジー（生態学）という意味を持っていると言えるだろう。健全な思考のバランスを保つための活動である歩行は、我々が生きる環境、文化と精神を守り、支えるエコロジーであるのだ。

作品制作や文章執筆に行き詰まると、まず外へ出て歩き出し思考をリセットさせる経験を多く的人是に共有しているだろう。単純な例だが、しかし実際は歩きながら考えるときに、脳内にどんなことが起きているのだろうか。私自身の歩行の経験を考察するとき、歩行は、思考を発動させ、記憶の中で断片となっていたものを修復するように繋げ、あるいは行方不明になっていたものの再発見に導いてくれることが分かった。道を物理的に歩くと共に、脳内には道が作られていく。作家にとって、この作業は、言葉を発見し、作品の像を構築する作業の一種であると考えられる。

歩く経験は、歩かない時でも思考回路の作り方、脳内に思考の線を引く方法を教えてくれる。作家は、道を歩く感覚を持って行う作業により物語を生み出し、実際の経験と想像が交差する作品を作り上げることができる。

さらに、過去に歩いた道を想起することで再びその道を想像上で歩くことができる。実際の歩行の経験は記憶の源、記憶の土台となるだろう。

私はアーティストであり、心理学や脳科学の分野の視点から、歩行と思考の関係について専門的に触れられない。しかし、私は、自身の制作活動において、重要な表現の一つとして、作品制作の条件として歩行を扱うアーティストであると自分を見なしている。歩行を、写真や映像、言葉やドローイングと並ぶ表現の一つとして扱い、それらの表現形式を繋ぐものと捉える。自身にとって土地のフィールドワークを行うとき、歩行は土地を考えるために必要不可欠の作業だ。

それゆえ、創造過程における、歩行、知覚、思考と想像力の関係は、自身にとって研究すべき大きな問題である。現在、世界を生きる作家として、人間としての経験をもとに、考察していきたい。

本論文において主なキーワードとして扱われる「歩行」、「思考」、「想像力」、「風景」、「フィールドワーク」を以下のように定義する。

● 歩行

スポーツとは異なり明確なゴールや目的を必ずしも必要としない、世界を知覚するプロセスとして重要性を持つ身体的・知的活動と捉える。

● 思考

概念や発想を繋げ（二つ以上のアイデアの間に「道」を作り）ながら、世界の認識を構築するプロセスと考える。記憶や思考の断片として存在するものの間に線を引き、全体として想像する能力を必要とする。

● 想像力

物理的に認識不可能な、心象的あるいは記憶の中のイメージ、概念や感覚を作り出す能力である。想像力は、外部の世界を、歩行などにより直接的に経験する中で育まれ、偶然性がある、外に開かれた環境を必要としている。

● 風景

風景とは、人間によって知覚・認識されなくても存在する「場所」とは異なり、視覚によってのみならず、五感を通して経験され、想像力と記憶を持って認識され思考される空間として捉える。物理的だけでなく、精神的なレイヤーを持つ風景の認識や意味は、時代や文化とともに変わっていく。また、物理的に変容させなくても、人間は風景を経験しながら、常に新しい意味を生み出している。目の前にある風景とはどう関わるかによって、その風景の意味が変わるのである。

● フィールドワーク

歩行と思考と想像力と物語創造を繋げる人間の活動の一つとして考える。フィールドワークは、文化人類学から言語学まで、様々な専門領域で活用される研究の基本的な調査方法だが、本研究では、アーティストによる制作過程の中で捉え、土地に秘め

る物語を発見し、様々な視覚・言語表現として体験可能にし、残していく活動と捉える。

実際の経験に基づいた人間の認識能力は、世界を知覚し思考するプロセスの中で無限の可能性を持つ。また、論文の中で定義している歩行は、予め決められたパターンから選ぶのではなく、自由に、即興的に道を作りながら行う運動である。外部の世界において歩行可能な道は無数に存在し、人間が歩きながら想像する道のパターンも無限に見出せる。それゆえ、人間の思考は、始まりと終わりがある直線的なプロセスではなく、無数の線が同時生成しながら、様々なパターンで繋がるプロセスではないか。

「歩行」、「思考」、「想像力」、「フィールドワーク」という概念とそれらの関係性について、本論文を構成する3章で分析し考察する。

第1章「芸術の歩き方」では、現代美術における歩行やそれを表現として扱う経緯について述べた上で、ハミッシュ・フルトン、リチャード・ロング、フランシス・アリス、ヴェルナー・ヘルツォークの作品・活動における歩行について分析し、表現方法としての歩行を考察する。

第2章「観察する風景、経験する風景」では、風景とは何かを、言語の問題から考察した上で、風景における複数の時間、風景と歩行の関係について考察する。また、経験としての風景とマッピングについて論ずる。

第3章「ともに歩く ― 行為、作品、空間と人間関係について」では、外部の環境に行われる表現方法としての歩行、ものとして作られる作品、それがインストールされる展示空間の関係性について分析を行う。また、自身の制作での歩行やフィールドワーク、そして人間との関わりについて考察する。

人間による歩行と道作り、歩行を介しての世界認識の構築については、アバディーン大学（スコットランド）文化人類学学部教授であり著名な文化人類学者であるティム・インゴルドによって多くの研究がなされている。歩行の哲学は、パリ第12大学とパリ政治学院教授・哲学研究者のフレデリック・グロスによって、同名の本において分析されている。

本論文の著者自身のフィールドワークと制作と大いに関係する、歩行と想像力と物語創造の関係性を、アーティストの視点から扱う研究がこれまでになされてこなかった。私は、歩行について、表現者として歩くこと、そして「共に歩く」ことに焦点を当てて考察する。私たち人間は一人で歩くときでも実際は、「誰か」あるいは「何か」と共に歩く。その「誰か」とは人間であり、動物である。「何か」という町、自然、環境、大きく言えば世界を歩きながら、共に歩く。完全に一人で歩くということは人間にとって不可能だろう。

本論文において、各国における歩行の文化の相違については考察しない。それより、歩くことは表現者、思想家にとってどんなものであるかという、歩行を行う人間の普遍的な性質を追求したい。

思考プロセスとしての歩行、巡礼としての歩行、物語創造としての歩行、世界を経験し知覚する作業としての歩行などなど、歩行による旅は終着点がなく、人間が歩きながら作る道も無限に続き新たな世界の認識へ導いていく。歩きながら考え、世界の物語を知り、想像し、また創造する。それこそが、私たちを人間にしているものなのではないだろうか。

第1章 芸術の歩き方

1.1. アートプラクティスとしての歩行

どの歴史的思考において、地球という場所における人間による活動の拡張に伴う空間認識の変遷や、またその活動を行うときの空間と身体と精神の関係性がキーワード、そして中心軸となると言える。芸術史も例外ではない。現在、現代美術で見られる諸動向や表現形式やそれを扱う論考も、空間をめぐる思考や認識の変遷というプロセスの結果として捉えられるのではないか。その意味では、歩行なしでの美術史やアートプラクティスは不可能だろう。

歩行は、アートプラクティスや美術史の文脈において扱うとき、文学的・建築（空間構築）的・精神的なベクトルから考察することができる。

現在、歩行を表現方法として意識的に扱うアーティストや、歩行を研究テーマにしている文化人類学者による活動が、特にイギリスやヨーロッパにおいて注目され、歩行を通じて現在私たちが抱える様々な問題へとアプローチしようとする試みが見られる。その中の一例として、イギリスのサンダーランド大学所属の、「WALK」（Walking, Art, Landskip and Knowledge）研究センターを取り上げられる。「WALK」では、「アートウォーキング」を手法として提示し、美術や文化人類学の研究者や大学生を中心として、リサーチを行っており、都市や自然の中での様々なウォーキングイベントの実施、歩くことをテーマにしたシンポジウムや展覧会を開催している。

そのほか、ノマド観察所(Osservatorio Nomade)は、フランチェスコ・カレリ(Francesco Careri)をはじめとしたストーカー(Stalker)と名付けられた建築家と研究者のコレクティブによってローマで1995年に設立された、アーティスト、アクティビスト、建築家と都市計画家のネットワークである。彼らは、集団によるウォーキングやマッピングによって実験的に都市の研究をし、都市計画や移民問題にアプローチしている。

ストーカーをはじめたフランチェスコ・カレリは、ローマ・トレ大学建築学部の准教授であり、歩行による、風景や空間（特に都市空間）とそれらの人間の認識の変遷を研究テーマとしている。『ウォークスケープス』（『Walkscapes』）という著書においてカレリは、人間の行動パターンが建築から由来するのではなく、歩行こそが建築を生み出したのだという説を彼は提示しているのだが、この『ウォークスケープス』を「歩行の美術史」としての初めての試みとも捉えられる。彼の歩行の美術史へのアプローチは、建築（空間構築）的と言えるだろう。

しかし歩行を芸術の中で扱う思考はそう新しいものではない。芸術において空間（特に都市空間）を経験し表現につなげていくための歩行をめぐる思考は現代より以前に、19世紀半ばに辿ることができる。また、その当時の歩行に対するアプローチは文学的なベクトルを持っていた。

1863年、シャルル・ボードレールによるエッセイ『現代生活の画家』では、現代都市を歩きながら経験する「フラヌール」（遊歩者）の存在に触れている。「フラヌール」という言葉は以前にも知られていたが、19世紀半ばから、都市を目的なしに歩き、空間や人をただ眺める人物（実際に詩人であったり思想家であったりもした人たちが）が出現するという文化的現象がみられた。初めてフラヌールを分析し重要なキーワードとして使用したのは、ヴァルター・ベンヤミンである。近代都市を分析した『パサージュ論』で、彼は自身がパリを歩いた経験を詳細に考察した。

1920年代、都市をぶらぶら歩くフラヌールの概念は、フランスの詩人、文学者、シュルレアリストであるアンドレ・ブレトンによって、現実認識に対し実験的にアプローチする有効なツールというものになっていく。のちに、フランスのマルクス主義著述家、映画作家ギー・ドゥボールは、歩行などの「超現実的」な手法を使ったシュルレアリストたちの社会へのアプローチを、反対運動としては間接的であると批判した。彼は、サイコジオグラフィ（Psychogeography）という概念を明確にした、アンテルナショナル・シチュアシオニスト（L' Internationale situationniste）というグループを設立した。

ギー・ドゥボールは、1955年に、「Psychogeography」を「個人の感情や行動に、意識的もしくは無意識に組織化された、地理的環境の中の明確な規制やそれに対する特定の影響の研究」として定義し、新しい分野として提示した。ドゥボールによる心理学とフィールドワークを研究形態にしているこのアプローチは、主に、ある特定の都市風景・都市環境の認識の再考を目的としている。つまり、サイコジオグラフィの中心にあるのは、ある空間をめぐる人間の認識の主観的・客観的思考や知識の統合である。また、ドゥボールは、能動的な（実際の参加などの）実体験より受動的な（娯楽などの）観察を重視する社会を批判した。

ギー・ドゥボールによる心理的地理の実践の一つは、1955年に作られた「パリの心理的地理の地図」（「Psychogeographic guide of Paris」）である。パリの様々なコミュニティにおける心理的關係性や行動・移動パターンを反映したこの地図は、沢山の島からなる群島としてパリを描写している。

左翼的・社会主義的な運動や当時の前衛美術の中から誕生したサイコジオグラフィは、科学的な知識と主観的な視点を含み、学問分野というより、社会運動や、芸術的实践として位置づけられるべきだろう。また、当時それは主に文学的、演劇的な運動であった。

現在、サイコジオグラフィ的なアプローチは、パフォーミングアートや文学、そしてドキュメンタリー映画（パトリック・ケイラー等）において使われている。また、サイコジオグラフィ的なフィールドワークや作品制作の最も明確な一例として、ドイツ・ベルリンで出版されている「Flaneur」というアート誌がある。この雑誌は、写真家、ミュージシャン、パフォーマーなど様々なアーティストのコラボレーションにより制作され、「ノマド的なアプローチを持って」一つの町や通りの文化的・想像的な地理をテーマにした作品を特集形式で一冊にまとめ、出版されている。

20世紀半ば、世界像の再構築の新たな試みとして生まれたサイコジオグラフィは、人間が当事者として、研究・実践の対象である空間の只中に入る状態を示し、同時に、その状態を対象化できるまなざしを並列させるアプローチである。

そもそも、サイコジオグラフィは、空間や時間に関する絶対的な真実というものの不可能性を示し、人間の世界像とその認識が常にトランスフォーメーションし再構築され続ける状態にあることを提示している。今日、地理などについての客観的かつ科学的な知識がいつの時代よりも遥かに進んでいることは確かだが、そもそも「歴史」も「地理」も「美術史」も人間の思考による産物であり、共同体や個人といった複数の立場それぞれの知覚や意識に応じたものとしても考えられるべきであるだろう。

客観的な知識とフィクションの（想像的な）要素を含むサイコジオグラフィのアプローチは、芸術的表現として、あるコミュニティの歴史的・文化的記憶、そのコミュニティがもつ世界観と空間認識を再考するために、有効な手段の一つとして考えられるだろう。

現代美術において歩行を扱うことは、ただ実体験の不在への危機感やバーチャルリアリティーへの恐怖心から派生しているのではない。歩行を表現方法として取り入れることは、芸術という概念の幅を拡張することでもある。歩行は、様々な分野、地域の人にとって互いに関わる場を作ることができる。歩きながら人間は、人間として生きること、その土地、その空間をより深く知る機会を与えられる。歩行への関心を示す動向の中で、アートは文化人類学に近づいていくだけでなく、より人の生活や土地の中に入り込んでいくものになるのではないだろうか。アーティストがこのような世界との身体的・知的な関わり方を通じ、アカデミックな知識や、従来の芸術の表現方法、日常生活を、一つの活動の中で統合させることは、私たちが生きるこの時代が必要としているのではないか。

美術史の観点から歩行を扱うとき、どの角度からアプローチするかによって歩行の意味や、美術史自体のイメージが変わってしまう。本研究は、もう一つの「歩行の美術史」を作る試みではない。人間の精神世界や思考、世界認識や想像力への道を作る作業としての歩行、つまり身体的な活動を通して、物理的・精神的など複数の次元としての空間へアクセスしていくという作業としての歩行を芸術の中で扱う表現を重視して、考察する。

第1章では、このような歩行を扱う表現として重要と思われる作家やその作品、活動、思想について分析する。

1.2. 歩行の抵抗 --

「歩くアーティスト」ハミッシュ・フルトンについて

シャルル・ボードレーのフラヌール以降ブレトンやギー・ドゥボールまで、表現としての歩行は主にパフォーマンス的な行為として都市空間を探検するために実践されていた。また、それは文学的な行為だった。

1960年代以降、現代美術、特に彫刻分野において、空間や風景という概念の再認識・再構築の試みが見られるようになる。その運動の中からランドアートが生まれたのだが、そこで表現方法として使われる歩行は、彫刻という概念の拡張やメディアとしてのより広く風景への進出というプロセスの中で行われていた。

劇的に変化し始める都市空間や環境問題への関心が高まるとともに、1960年代以降彫刻は不動のオブジェとしてのみではなく、再考しなければならない変化させるべき領域へと拡張するものとして考えられるようになった。そのため、ギャラリーという制度や閉じられた空間を拒否して、風景と直接に関わりながら制作し作品を形にしていくプロセスを選択した作家が現れた。また、再考すべき、トランスフォーメーション可能なものとして、都市や中心地ではなく、郊外など周辺的なマージナルな空間、あるいはまだ人間の文化にマーキングされていない自然が必要となった。

歩行を表現方法として提唱し、歩きながら制作を行う代表的なアーティストの一人であるイギリス人リチャード・ロング（イギリス、ブリストル、1945年生まれ）も、自身のことを彫刻家と定義する。

リチャード・ロングは、スタジオでの制作を一切せずに、世界を歩き回りながら、風景の中、あるいは直接に美術館やギャラリーの空間で作品を制作する作家である。ロングは、歩いた風景の中にあつた石や木などで彫刻インスタレーションを作り、自身の変容させた風景として捉えるその空間を写真で記録する。また、同じく石や木など、自然物を使い、ギャラリーなどの展示空間で作品を直接に制作しインスタレーションを展開する。

ロングの最も知られている作品は、彼が1967年に、まだセントラル・セント・マーチンズの彫刻専攻に在学中に制作した「A LINE MADE BY WALKING」（「歩くことによって作られた一本の線」）と題した作品である。一枚の写真に写っているのは、高い木の茂みに向かう真っ直ぐな一本の線、つまり人間の足で踏まれた、野原を切り分ける一本の細い道である。

この作品は、ロングが行なった、野原を何度も歩くことで一本の線を作るというアクションを記録したものである。特徴のない、特定の場所として認識されない野原で現れるこの一本の線は、ロングが初めて、歩くことだけによって制作するという方法を選んだ作品である。どこにも導かないこの一本の線を写す一枚の写真には、人間も動物も見えないが、身体的なアクションや人間の身体が存在を明らかに感じ取れる。パフォーマンス作品とも捉えられるアクションだが、確実に彫刻的な発想を持って、空間と関わる行為を示している。このアクションの結果として現れる一本の線という彫刻を記録した写真は、芸術が外の世界へ向かって広がっていくプロセスを象徴する一枚ではないか。

リチャード・ロングと並んで「歩くアーティスト」として知られるのは、ロングの旅仲間でもあり、同じ時期にセントラル・セント・マーチンズで学んだイギリス人アーティスト、ハミッシュ・フルトン（1946年、イギリス、ロンドン生まれ）である。フルトンも、環境アートやランドアートの枠で活動する作家として美術史家や評論家によく扱われてきた。しかし、本人は、それに対して強く抵抗し、自身のことを「歩

くアーティスト」（“walking artist”）と定義付けしている。フルトンは、歩行による旅を意識的な創作活動として捉え、歩いた土地での経験やその土地をめぐる知覚・認識、その場所を流れる時間をテーマに制作を行うアーティストである。フルトンは、歩行を制作の主なメディアそして表現として提示し、ただ歩き、そして痕跡も残さず、風景を変容させることなく歩きながら、出会う景色や現象を経験するだけである。

フルトンの作品は、写真、最低限の言葉、時にはドローイング、壁画、木などで作られたオブジェとして形をとり、展示空間の中で展開する。彼は、ロングと同じように1960年代後半に彫刻家として作家活動を始めたが、早い段階から写真と歩行に表現方法に移した。フルトンは、独立した写真作品も制作し発表しているが、ある旅の、概要のような短いテキストが壁面に写真とともに展示される、あるいは、テキストのみが作品として展示される形を取ることが多い。

近年では、フルトンの作品はさらにミニマルな表現へと発展している。例えば、作品の形態は、フルトンが辿った数えきれないキロメートルからなる想像上の地図を表す線や矢印まで短略化している。このような表現は、ある特定のルートの情報、特定の風景の様子を伝える記録性を持たない。旅の感想が書かれたテキストも一切ない。凄まじい体力と経験を必要とする旅を経て、これらの線しか残さないフルトンの表現はどんな意味を持つのだろうか。その謎を、まず作品とテキストの関係性から解いていきたい。

フルトンのテキスト作品は、作品のタイトルそのものでもある。大文字で空間の中で展示されるそれらは、例えば、以下のようなタイトルがある。「No Talking For 14 Days A 21 Day Wandering Walk 20 Nights Camping Beartooth Mountains Of Montana USA Ending With The September Full Moon 1997」（「言葉を持たない14日間　さまよい歩く21日間　米国、モンタナ州、ベアトゥース山脈でテント泊する20日間　最後に9月の満月　1997年」）。

私は、フルトンの文章やタイトルの言葉を「詩」のようなものとして捉えられるのではないかと考える。それは叙情的でありロマンティックであるのではなく、むしろそこには数学的な精密ささえある。フルトンは、このような形として言葉を使用することによって、歩いた経験が過去に確実にあったというステートメントを超え、その旅について私たちに確かな情報を教えてくれるのではなく、鑑賞者にその旅のこと、歩くことについて自ら想像する余地を与える。鑑賞者は、フルトンが辿ったであろう道を想像し、彼が作り出す地図の中で自分の道を見出し、自身の立場を探らなければならない。さらに、これらのテキスト作品は、解説するのではなく、詩のように、独立した存在として成立するのではないか。

また、写真と組み合わせられた形式の文章は、決して、写真とキャプション（写真と解説）といった関係性にあるのではない。私たちが持つ写真と文章の関係から生まれる「情報」という概念への違和感がそこに漂っている。ある個人的な経験を記録したはずの写真なのだが、果たしてこのような写真やテキストはある徒歩旅行の記録として捉えることは可能だろうか。フルトンにとって歩行は表現方法である以上に、第一に経験であるだろう。その経験を本人しか知ることが不可能であり、また他者に対して「情報」として伝えることも不可能であることを、このような作品においてフルトンは提示しているのではないか。

作品として提示される旅の時間を凝縮したこれらのイメージや言葉は、単なる旅の一瞬の出会いを超えてより長い時間を表現し、鑑賞者にとって、想像し自身で新しい経験を作り出すための入り口でしかない。文章が写真の一部となり、写真が文章のようなシンボルとなる不思議な関係としても捉えることができる。

「歩行のテキストは歩いた本人にとっては事実であり、それ以外の人にとってはフィクションである。作品の中で書かれた言葉は歩行中の言語的な沈黙を表現できる。」

（"The walk texts are facts for the walker and fiction for everyone else. Written words in the artwork can describe verbal silence on a walk."）（10, p.143）このフルトンの言葉は、鑑賞者にとって、テキストが新たな想像へいざないであることを示している。

ハミッシュ・フルトンの作品を考えると、作品は、どこから始まりどこで終わるかという問いが思い浮かぶ。歩行を表現方法として提示することで「作品」という概念の定義と幅を広げると同時に、媒体というものの自体に抵抗を表現することは、フルトンの作品の本質であるだろう。メディアへの抵抗は、まずアーティストである以上、表現形式を選択すべきであるとする考え方に対する抵抗である。アーティストにとって、経験や世界の認識を問題にする時に一つのメディアに縛られることが必然的ではないのではないか。フルトンは、このような縛りから解放してくれる歩行を表現として選択する。

「歩行は、精神的なものであり、物質的なものではないので、そこから派生する芸術作品は、理論上、どんなものからでも作ることができる。」（"As walking is spiritual not material the resulting artworks in theory - could be made of anything".）（同上）

歩行は、フルトンの活動において、メディアや形式を超え、移動と、経験する世界への好奇心と態度を表現するという、人間の最も根源的で原始的な営みへ作品制作を取り戻す作業である。

「"ウォーク"は芸術形式として考えることができる。しかし、芸術作品と異なって、"ウォーク"は販売不可である。」（"The walk" can be thought of as an artform / but unlike an artwork / 'a walk' /cannot be sold."）（同上）

歩行を芸術形式として考えることができる、とフルトンはいう。しかし、そう考えるべきなのだろうか。歩行は形式自体への抵抗であるのではないか。表現の自由の象徴そのものである歩行を、形式と呼んでしまうと、マンネリ化していく可能性がある。形式の固定を求める美術（美術業界ともいえるべきかもしれない）への抵抗は、フルトンが自らを「ウォーキングアーティスト」と名乗ることにも含まれるように思える。

もう一つのフルトンの歩行の抵抗は、「痕跡を残さない」（"leave no trace"）と言う彼の活動のキーコンセプトに提示される。風景を変容させることへの抵抗をフルトンはこう表現する。

「僕は風景をギャラリーに持ち込まない/そしてウォーク自体が過去の出来事である。」（"I do not bring the landscape into the gallery/ and the walk itself is a past event."）（同上）

さらに、彼はこう語る。

「一人で歩き、キャンプするとき、痕跡を残さない原生自然の倫理を実践するように志す。」（"When walking and camping alone/ I attempt to practice the 'wilderness' ethic of leave-no-trace".）（同上）

フルトンにとって作品制作は、「自然への敬意を表現する象徴的な行為である。」（"My art is a symbolic gesture of respect for nature"）（同上）

この「痕跡を残さない」原理こそが、フルトンのアーティストとしての活動の本質を最も表す言葉ではないか。そしてそれこそが、ランドアートを実践した作家たちと明らかに彼を切り離す相違点である。風景に何も追加しない。風景から何も奪い取らない。できる限り痕跡を残さず、ただ歩き、通り過ぎるだけのこと。

リチャード・ロングは、本質的に彫刻家として、すでに風景の中に存在する線歩くのではなく、歩くことによって線を物理的に風景の中で作る。ロングと違って、フルトンは、世界に存在する線を発見し、その線を辿りながら、自身の身体を通して、記憶し、経験していく。

「描いた線と違って、歩いた線は、いつまでも消されることはない」 (“Unlike a drawn line, a walked line can never be erased.”) (5, p.28)

この言葉は、フルトンの風景へのアプローチ、歩行や制作の考え方を的確に表現している。

身体的なアクションとして何度も同じ場所を歩き、土を踏むことで風景の中に新しく彫刻として道を作るリチャード・ロングと違って、フルトンは、風景を変える人間の活動の痕跡としてではなく、目に見えない、寓意的な足跡として道を考える。彼の歩行による旅は、物理的に風景の中に残されるのではなく、作家本人にとって経験として、鑑賞者にとって想像上に存在する。それゆえ、それらの旅自体は鑑賞者にとって意味があるのではなく、新たに自身の想像力によって作り出す道として意味を持っているのだ。美術館等の空間に展示されるフルトンの作品は、ロングの作品のように自然から取り入れた物体ではなく、自然の中で経験したことのイメージであり、経験のアイデアである。

「精神的なものであり、物質的なものではない」とフルトンのいう歩行は、巡礼のようにも思われる。しかし、それはある特定の場所への巡礼というより、歩行それ自体のための巡礼だ。しかし測定という要素が表現として強くあるので、感情的、叙情的であるよりは、合理的である。出来事、一瞬の遭遇、ハプニングについてではなく、現象としての歩行についてである。

フルトンにとって歩くことは、途中でいい写真を撮り、いい言葉を見つけるための旅ではない。途中のプロセスを全身に取り込み、歩く世界と一体になることである。

一人のアーティストが大きく風景を変えることは不可能だろう。むしろ、その必要はないのではないか。しかし、アーティストは風景、土地、地球に対する私たちの考え方を変えることができる。また、風景の経験の仕方も変えることができる。所有ではなく、また変容ではなく、あるものとして受け入れて経験する。思考し、想像しながら、そのことの大切さをフルトンの作品から私たちは学べるではないか。

1.3. 現代都市の歩き方 — フランシス・アリスについて

リチャード・ロングの歩行は、足跡や物体としての彫刻を自然に残すことにより風景を変容させる行為である。長い時間を持つ大自然という風景の中に、もう一つの時間のレイヤーを作ることだ。

ハミッシュ・フルトンの歩行は、足跡も残さず、変化する地球環境へ意識を向けながら、原始的な、普遍的な人間を自然の中で探し求める旅だ。ロングは風景の中を歩くことにより彫刻として道を作っていくのに対して、フルトンはすでに存在する風景の中の線を辿り、歩行という身体的であり精神的な経験をして、その経験のアイデアとして作品という形にして提示しようとしている。二人のプラクティスは本質的に違うが、二人とも歩く風景は主に自然である。また、その作品制作の本質は、空間を扱い、発想が彫刻的であることにある。

そうした営みに対し、ベルギー生まれでメキシコシティを拠点に活動しているフランシス・アリスが歩く風景は、液体のように変わり続ける、流動的な都市だ。その都

市は、遊び場であり、舞台である。アリスは歩くというアクションの中で都市における人間や物体同士を衝突させることで、物語を紡ぎ出す。彼にとって、都市とは無限の物語に溢れる場所である—アリスはそれらの物語を、「stories」より「tales」、つまり現実とフィクションが混ざった、より想像的なナラティブというニュアンスを持つ言葉で表現する。

フランシス・アリスによる、都市における政治的、そして詩的な調査のための歩行は、以上に述べた「フラヌール」（遊歩者）やアンテルナショナル・シチュアシオニストが実践していたサイコジオグラフィックな「漂流」（*dérive*）といった戦略と関連づけられることがある。パフォーマンスであり文学的である意味で、それらと共通点をもつアリスによる歩行は、しかし、「フラヌール」の概念に対し批判的な意味を持つものではないか。

ボードレールのフラヌールは、様々な活動が行われる舞台のような近代都市を、誰にも気付かれることなく大衆の中を遊歩する無名の鑑賞者である。他人に見えず、他人を眺めることを楽しむフラヌールの都市を歩くスピードは遅い。ボードレールのフラヌールは、快楽、遊び、怠惰、ある種のノスタルジアの体现である。しかし同時に、変わり始める現実と歴史がぶつかり合う新しい近代都市を歩くフラヌールは、近代都市のシンボルのひとつ、近代化それ自体の性質を持つ人物でもあった。アリスは、フラヌールとの違いについて以下のように述べている。

「フラヌールは非常に19世紀ヨーロッパ的な人物<キャラクター>である。フラヌールのイメージにあるロマンティシズムは、メキシコのような都市において受け入れられる場所がないのだ。あまりに粗製で生々しいこの都市は、全てが即現実のなかで行われているように見える。ここでは、ノスタルジアのための場所がないのだ。」（1, p. 32）

ボードレールのフラヌールは、大衆と分離した自覚を持ち、都市の活動に巻き込まれない、ニュートラルな存在だ。それに対し、アリスの歩行は、その時の都市風景や社会的な光景に影響を与えるアクションである。彼はただ眺めているだけではなく、能動的に都市におけるものや人と関わり、社会生活に介入する。

アリスが2001年のベニスビエンナーレにおいて発表した“The Ambassador”という作品の中には、アリスが作り出すもっともボードレール的なフラヌールが登場する。ベニスの街中を目的もなく遊歩する孔雀は、まさにボードレールが唱えたフラヌールのように、都市の営みに対して無関係でニュートラルな存在でありながら、同時にアリス自身をも象徴する存在として表現されている。このアイロニー溢れる作品は、ベニスビエンナーレを訪れる無数の観光客や関係者に対するアリスのいたずらなメッセージなのではないか。

世界で最も人口密度が高い都市の一つであるメキシコシティを歩くフランシス・アリスは決して、ただ覗き見をする観察者ではない。アリスが起こすアクションは、彼自身や、周囲への介入自体に対する注目を集める。彼の都市風景に対するリサーチは、社会学や都市計画の理論的な根拠をひっくり返すオルターナティブなシチュエーションを追求し、あるいは作り出すことにある。

メキシコのキュレーターで美術評論家クアウテモック・メディナは、アリスについて以下のように述べている。

「アリスによるアプローチは、新しい形式のアーバニズムを追求することではない。[中略] アリスは、均質で、同時性のある、ユニバーサルな、分類化して整理した都市という概念を批判し、時に乱すために歩くのだ。[中略] 彼のウォークは、他者によ

って、読み解き、思考され、目撃され、想像され、そして再び語られるために行われるのである。」(1, p. 78)

社会活動の一種として行われるアリスのウォークは、このように、物語(tales)となっていく。これらの物語は、その都市に住む人々が想像する都市の一部となる。そしてこれらの物語は、都市における不安定で流動的な領域に気付かせてくれる。

「言語の創造は、都市の創造とともに起こる。僕の介入は全て、僕が創造する、マッピングする都市のもう一つの断片である。僕の都市においては全てが一時的である。」(同上)

メディナが引用するアリスのこの言葉は、アリスによる歩行の文学的な、物語創造的な性質を表す。歩くことは彼の活動において、プロジェクトやアイデア、そして物語を生成するための道具である。

キュレーターであり現代美術家のラッセル・ファーガソンとの対談においてアリスは以下のように語る。

「歩行、特に漂流、あるいは散策することは、現代文化の速度からすれば、ある種の抵抗である。逆説的に言えば、それは同時に電話やeメールから守られた、最後のプライベート空間である。加えて、それは、物語を展開させるための直接的なメソッドでもあるようだ。歩くことは、自身が行う、あるいは他者を誘って行ってもらう簡単で手間のかからない行為である。歩行は、アートを作るための素材でありながら、同時に芸術的な取引を行うための手口(modus operandi)でもある。そして都市は、アクシデントが起こるための完璧な舞台装置をいつも提供してくれる。」(1, p. 31)

歩くことは、現代都市に生きる人間にとって、最後の自由空間を作り出してくれる営みだ。そしてこのような自由空間は常にアクシデントの可能性、偶然の可能性を内包する。アリスの歩行による抵抗は、均質で想像力や偶然性を許さない、現代都市における社会的、物理的、精神的な資本主義を対象にしている。

先述したように歩行には「抵抗」という本質があるため、歩行はますます、現代の政治的活動や社会、美術において、アクション行為や、介入方法、関係性を作る方法になってきている。世界中で行われているデモも、大衆による抵抗としての歩行だ。しかし、アリスの歩行は、個人が行う、政治的、社会的、詩的なアクションである。わたしたちの時代を生きるフラヌールは、シャルル・ボードレーールやヴァルター・ベンヤミンのフラヌールとは違って、見られずにいて、歩きながらただ眺める、受動的な鑑賞者ではられないのである。

1.4. 夢と想像と物語の道を歩きながら ― ヴェルナー・ヘルツォークの巡礼

1974年11月23日土曜日、当時32歳だったドイツの映画監督ヴェルナー・ヘルツォークは、地図とコンパスと上着とダッフルバッグだけの荷物を持って、ミュンヘンの家を出て、パリを目指し歩き始め、同年の12月14日にパリに辿り着いた。道路もない田舎や、森の中、土砂降りの冷たい雨や雪の中をさまよい、宿を断られ野宿をしたりしながら、晩秋から冬に移り変わる風景を彼はただ歩き続けた。ドイツとフランスを繋ぐ約800キロに渡る田舎道を歩く、22日間の旅だった。

目の前の風景は、身体を通して、記憶と思考となり、夢に変貌し、言葉として形になった。その言葉は、旅から4年経った1978年に、『氷上旅日記―ミュンヘン-パリを歩いて』（「Vom Gehen im Eis: München-Paris 23.11. bis 14.12.1974」）として、出版された。

なぜヘルツォークはそのような過酷な旅をしたのだろう。恩師であるドイツ・フランスの映画批評家ロッテ・アイスナーが重病で病の床にあり、おそらく助からないだろうということをパリの友人からの電話で知る。

「ドイツの映画界にとってそれも今の今こそ、かけがえのないひとじゃないか、あのひとを死なせるわけにはいかない。[中略]ぼくが自分の足で歩いていけば、あの人は助かるんだ、と固く信じて。それに、ぼくはひとりになりたかった。」[藤川芳朗訳、ヘルツォーク、p.6]

ヘルツォークは歩くことによってアイスナーが生き延びるという強い信念を持ち、すぐさまに自宅を出て旅を始めた。

なぜ飛行機や電車を使うのではなく、歩かなければならなかったか。それは、ヘルツォークの旅が強い信念を元に、あるミッションを秘めていたものだからである。つまり、ただのお見舞いではなく、巡礼だったのだ。

巡礼について考えるとき、まず歩く旅を想像するだろう。巡礼というのは、ある宗教的・精神的な目標を持った、歴史上営まれてきた文化的現象としての歩行である。巡礼は、キリスト教、ユダヤ教、イスラム教の一神教だけでなく、先コロンブス期のアメリカ大陸や、キリスト教以前のイギリスやアイルランドの自然崇拜の文化や、ヒンズー教や仏教圏の文化、古代から現代まで、世界の様々な文化において普遍的な現象として実践されてきた。

日本でも、お遍路をはじめ、古くから巡礼の文化がある。『広辞苑』では、巡礼について以下のように解説されている。

「① 聖地・霊場を参拝してまわること。日本では西国巡礼・四国巡礼・三塔巡礼・千箇寺参りの類。② 諸所の霊場を参拝する人。 笈摺（おいずり）を背にし、菅笠（すががさ）を戴き、脚絆（きゃはん）・甲掛（こうがけ）をつけ草鞋（わらじ）をはき、詠歌を唱え、順に社寺に参詣する。」

電車や自動車などの交通手段がない時代は聖地を巡るのに、庶民にとっては歩く以外の方法がなかったのは当然だが、現代においても巡礼者は可能な限り歩行によって旅をする。キリスト教の第三巡礼地の一つであるスペイン・ガリシア州にあるサンティアゴ・デ・コンポステーラへたどる巡礼路、カミーノ・デ・サンティアゴは、複数のルートがあり、平均は750キロの行程だが、主な巡礼方法は歩行である。カミーノ・デ・サンティアゴ事務局の正式統計（正式ウェブサイトの情報）によれば、2018年には、327,378人の巡礼者（サーティフィケートを取得した者）の内 306,064人が歩行によって巡礼を行い、ルート目的地に達成したと発表されている。

しかし、なぜ巡礼という、聖地参拝などを目標とした歩く旅の形式ができ、なぜ歩かなければその旅が成立しないか。その答えは、「巡礼」を意味する、*pilgrimage*という英語の語源に秘められているように思う。

新オックスフォード辞典 (The New Oxford Dictionary of English) では、巡礼者 (*pilgrim*) は「宗教目的を持って、聖地へ旅する人」、または「(主に叙情的な意味で) 旅に例えられる人生を送る人」と説明されている。巡礼 (*pilgrimage*) は、「巡礼者が行う旅」であり、また、「有名もしくは尊敬されている誰か、あるいは何かと関連した場所への旅」である。

しかし、*pilgrim*という英語は、最初から聖地への巡礼者を意味する言葉ではなかった。『英語語源辞典』(研究者、1997年) で解説されているように、英語にはプロヴァンス語の *pelegrin* から移ったのだが、その語源は「外国の、外来の」というラテン語の *perigrinum* にある。つまり、*pilgrim* は、異国人、放浪者、亡命者、歩く土地では異質なものを示す。

「*peregrinus* という言葉が本来持っている意味は外国人、あるいは亡命者である。つまり、巡礼者 (*pilgrim*) とは、本来、ローマやエルサレムなどの聖地に向かう人ではなく、歩いていく土地が故郷でない場所にいる人を指すのだ。」(6, p. 107)

象徴・通過儀礼・巡礼の研究で著名なイギリスの人類学者ヴィクター・ターナーは、巡礼者のこの、故郷ではない場所、所属していない場所を長距離、長時間に渡って歩いていく状態に対して、リミナリティ (*liminality*) という、日常生活の規範から逸脱し、境界状態にある人間の不確定な状況をさす用語を提示した。

通過儀礼の一種である巡礼におけるリミナリティは、「境界域の」を意味する英語の *liminal* より、人がある(例えば社会的) 状態から別の状態への移動の途中にあること、過渡的な領域に置かれることなどを意味する概念だ。

「通過儀礼の途中に、所属していたグループから離脱する段階をまず通過するのだが、その次に訪れるのが過度的な、リミナルな段階である。その間は、人生の多くの要素が変化していく、あるいは歪んでいくのだ。」(11, p. xxx)

歩行は、ある場所から別の場所へ移動するだけでなく、ある状態から別の状態へと移動するプロセスを意味する作業である。目的地にたどり着くことがさほど重要ではない。巡礼者が行う何百キロメートル、時には何千キロメートルの旅の中で起こる変化こそが、巡礼の本当の意味ではないか。巡礼とは思考、精神、そして身体のトランスフォーメーションである。

ヘルツォークにとって歩行による旅は、実存的な経験である。映画史家で評論家のポール・クロニンとのインタビューでヘルツォークはミュンヘンからパリへの旅について次のように語る。

「このように集中して激しく歩行による旅をするとき、実際に物理的に距離を進むのが重要ではなく、それよりは自身の[内部の]風景を通して歩くことの方が問題になってくる。」(4, p. 282)

巡礼者が歩く道は、物理的に身体を変えていくことより、意識を変えていくことが重要だ。そして巡礼路は、変化の道だけではなく、物語と夢の道でもある。このように激しい天候の中、長距離に渡って、孤独を絶えながら歩く人間の意識には何が起こるのだろう。ヘルツォークは、歩行は見えない世界、夢と物語の世界を、歩いていく風景を通し見るようになる。

「ぼくは夜寝ている間は夢を見ない。しかし歩くときは、深い夢の世界に入り、ファンタジーや信じられない物語の中を漂流する。ぼくは文字通りに小説の中やサッカ

一試合の中を歩いていく。どこの道を踏んで歩いていくか全く見ないで、しかし一度も行き先に迷うことなく。そしてある長い物語がやっと終わってそこから出てくると、25～30キロメートルを歩いてきたことが分かる。どうやってここまでたどり着いたかは全く知らない。」(4, p. 281)

ヘルツォークが歩行の中で見るのは決して幻覚ではなく、むしろ世界を生々しく、ありのままに、無防備に全身で経験できる状態である。

ミュンヘンを出て、しばらく郊外を歩いたあと、彼はこう書く。

「今やっていることはみんなとても新しいことだ、新しい人生の一部分だ。」(ヘルツォーク、p. 11) 英語版ではこの一文は「All of this is very new, a new slice of life」と書かれており、「これは全てとても新しい、人生の新しいひと切れである。」(7, p. 4)とも訳すことができる。自分が行っていることが新しいだけでなく、今世界に、自然に開かれている自分の状態が最も子どもに近い状態であり、常に再生される世界も今や新しいものとして目の前に現れている、という解釈ができる。

「ローマ街道、ケルト土器、想像力が活発に働く。」[“Roman roads, Celtic earthworks, the Imagination’s hard at work”](7, p. 4)

想像力と孤独感と子どものような無防備さを抱えてヘルツォークが歩き続けた。

そしてヘルツォークはパリに到着し、アイスナーに会うことができた。

「彼女は、ぼくを見つめて、とてもかすかに微笑んだ。ぼくが歩いて旅をする人間であり、それゆえに無防備だということを、彼女は知っていたので、ぼくの気持ちを分かってくれたのだ。ほんの一瞬のあいだ、死ぬほど疲れきったぼくのからだのなかを、あるやさしいものが、通り過ぎていった。ぼくはいった、窓を開けてください、何日か前から飛べるんです。」(8, p. 143)

これは日記の最後の記述である。そこには書かれていないが、アイスナーはその後10年生きて、1983年、87歳の年に亡くなった。

ヘルツォークのミュンヘンからパリへの旅は、ヘルツォーク映画の精神性や、生涯を通してのテーマを表している。それは、私たち人間の知覚や信念、現実と夢、世界や自然に対して開かれた身体の経験を通しての物語創造、そして何より、人間の想像力である。ヘルツォークのすべての旅は、人間の想像力への巡礼なのではないか。

2010年に発表された、3万2000年前に描かれたショーベ洞窟の壁画を題材にしたヘルツォークの映画『世界最古の洞窟壁画 3D 忘れられた夢の記憶』(“Cave of Forgotten Dreams”)では、その壁画を研究している若い考古学者がこう語る。

「ぼくたちはこの洞窟の再考、その新しい意味を発見するべく科学的方法を用いて研究を行っている。しかしそれはメインの目的ではない。この洞窟には過去に何が起きたという物語を作ることの方が重要だ。[中略]なぜなら、過去は絶対的に失われている。ぼくたちは過去を作り替えることができない。しかし、すでに存在しているものをもとに物語は表現できる。[中略]それを見る人は、それぞれの過去を持って、自分なりに何かを感じて考えるだろう。」

この言葉は、ヘルツォークの映画全体的に通じている。私たちが彼の映画で見る世界についての情報を知るだけではない。そこには歴史的事実や個人の物語、現実と夢が一緒になって一つの開かれた世界が現れてくる。映画のような現実、現実のような映画の世界を、ヘルツォークと一緒に歩いて見ているようだ。

実際に、世界を知覚し、物語を創造し表現するには、私たちが最も必要としているのは、想像ではないか。孤独を絶えながら長い距離を歩いて旅しながら、世界を深く知るには想像力が必要だ。

「私たち人間はあまりにも長い間、本質的に重要なこと — それは遊牧民的生活、つまり、歩行による旅 — から遠ざかっていた。[中略] 世界をそれほど深く、厚く、強く経験できるのは自分の足で歩く体験を通じてのみだ。」(4, p. 280)

自分の足で歩きながら世界を知り、想像する経験こそが必要だ、とヘルツォークの旅と言葉、人生と映画が、現代社会に生きる私たちに教えてくれる。

第2章 観察する風景、経験する風景

2.1. 風景とは何か ― 風景とランドスケープ

風景に残された世界最古の人間が地球を歩いた痕跡は、1970年代に古生物学者メアリー・リーキーの率いる調査団によってタンザニア北部のエヤシ湖近くのオルドバイ峡谷から約40キロにあるラエトリ遺跡で発見された、376万～346万年前の猿人の足跡であるとされている。固まった火山灰に残された、アウストラロピテクス・アファレンシス (*Australopithecus afarensis*) に分類されているこれらの足跡は、直立二足歩行の最も古い証拠とされている。(2, p. 40)

イタリアの建築研究家フランチェスコ・カレリは次のように述べている。

「新石器時代、かくしてメンヒルまで、環境を変えることが可能だった唯一の建築形式は、歩行だった。歩行は、認識する行為と同時に創造する行為でもあり、テリトリーを解釈し、テリトリーに描き込む行為である。」(2, p. 50)

初期の人類である猿人は、近現代の認識としての地図が存在しない世界を歩き、世界認識それ自体を作りながら、目に見えなくても風景の意味を変容させる、新たな土地との関わり方を探っていった。彼らのように、人間のわたしたちも、歩くことによって、物理的に風景を構築するわけではなくても、その場所、その風景が持つ意味を変容させていく。眼で見て、耳で聞いて、足で地面を踏みながら歩き、手で物に触れることによってわたしたちが風景を経験する意味では、猿人とそう変わらないのではないか。

しかし、経験する風景が変わっていき、目の前にある世界を「風景」として見るようになった人間の認識も変わっていく。では、世界と風景は同じものだろうか。

そこで、「風景」という概念の意味を理解するには、それぞれの言語にある「風景」という言葉について分析しなければならない。英語の「landscape」やドイツ語の「Landschaft」は、一般的に「風景」や「景観」として日本語に訳されるのだが、『広辞苑』第七版（岩波書店、2018年）では、風景について、以下のように解説されている。

「1) けしき。風光。2) その場の情景。3) 風姿。風采。人の様子。」

現代日本語において一般的に日常的に使用されるのは1)と2)の意味だが、それらの「景色」や「風光」について調べると、風光は次のように解説されている。

「景色。ながめ。風景。」

また、「景色」とは以下のことである。

「1) 山水などのおもむき、ながめ。風景。けいしょく。2) 茶道具鑑賞上の見所。陶器の釉の色合い・なだれ・窯変などの趣。」

そのほか、景観の解説について、『広辞苑』には以下のように説明されている。

「1) 風景外観。けしき。ながめ。また、その美しさ。

2) 自然と人間界のこととが入りまじっている現実のさま。」

「景観」と「風景」の使い分けや相違点については、「風景」は人間の様子や感情などを含む主観的なニュアンスがあるのに対して、「景観」は人文地理学において「landscape」の定訳として扱われてきて、工学的であり客観性を持つ用語であるとされる。しかし、現在は、「風景」という用語は、上記の解釈に限定されない形でより広く使われる。

「おそらくは、この言葉の多様な意味や曖昧さがさまざまな文脈で使いやすいのであろう。斯学においても、landscape の訳語にあえて「風景」という言葉を用いよう

とする傾向がみられた。場所や空間に対する人間の主観的な関係を扱いうる哲学的基盤が、学問領域内に整えられつつあったためである。」(12, p. 56)

「景観」と「風景」の二語は、英語の「landscape」やドイツ語の「Landschaft」の訳語として比較的新しく造られた日本語だが、それらを比較し、定義の整理をしてみると、以下のことが分かる。景観には含まれないが、風景には、人の感情、あるいは人の様子が含まれる。景観には含まれないが、風景には、人間の主観的な、記憶や精神と関係のある「目に見えない」要素が含まれる。景観においては人間の行為が行われている様子を捉えることはあまりないのだが、風景は、眺められるものでありながら、動的である場合がある。それに対しては、景観は静的なものである。景観は基本的には優れたものを示す言葉だが、風景（ともに光景）は必ずしも美しいものだけを表現する単語ではない。

これらの二語の相違点について以上に述べたが、実際にこの用語が一般的に流通するようになったのは近代以降であり、それより前に使われていたのは、「風景」にも「景観」にも含まれる「景」であろう。

「景」については、『漢字源』第六版（学研プラス、2018年）において調べてみよう。

「1) ひかり。日光。2) ひかげ。日光によって生じた明暗のけじめ。明暗によってくっきりと浮き上がる形。3) 景色。ようす。境遇や環境。「光景」「景物」「四時の景色（四季の景色）」。4) 大きい。また、めでたい。5) 高く大きいと認める。偉大だと思って仰ぐ。」

『広辞苑』や他の辞書に掲載される短略的なこれらの解説を分析すると、日本語における「景」という概念は何より、眺める要素が非常に強いことが分かる。つまり、日本語において「風景」とは、まず目を通して捉えるものであり、眺めることによって意味が見出される（発見される、作られる）空間の視覚的な様子であり、視覚を通じて認識される空間であると解釈できる。

しかし、風景や風光などの言葉の関係性から考えると、これらの言葉は、置かれた空間から捉える視覚以外の感覚の意味も含まれていると解釈できる。日本語におけるこれらの単語の互いを説明し合う関係性について、『風景論』において港千尋は以下のように述べている。

「広辞苑が示している、風景＞景色＞風光＞風景という言葉の循環に注意したい。風景をめぐる「循環的關係」のなかに、すでに多くが語られているとみることもできる。風景とは、特定の時代や場所に生じる個別の景色や風光が、お互いに参照したり引用したりしながら、現実のうえでも想像上でも、この世界に一種の循環を生み出すような何かではないだろうか。」(9, p. 33-34)

では、元の英語である「landscape」は、日本語と同じ意味を持つ言葉だろうか。『オックスフォード新英語辞典』(The New Oxford Dictionary of English, Oxford University Press, 1998)において、「landscape」は以下のように定義されている。

「1) ある土地のエリアの総合的な視覚の様子（美学的観念から捉えた場合が多い）
[All the visible features of an area of land, often considered in terms of their aesthetic appeal]

1.1 田園風景を描写する絵

1.2 風景画という絵画のジャンル

1.3 ある活動範囲の特徴的な様子（例「この出来事は、政治的風景を一変させた」）

2) 横位置が縦位置より長い印刷フォーマット」

また、「landscape」は、動詞として機能する場合もある。イギリスらしい表現だが、「装飾的な要素を追加することや、木や低木を植えることなど、既存の空間デザインを変容させることによって、（庭などの、範囲の土地を）より魅力的に見えるようにする」という意味で動詞として使用されることもあるようだ。

「land」は土地であり、「scape」は、「landscape」の他、「seascape」（海景）や「cityscape」（都市景）などに使われるように、「景」を意味する接尾辞である（独立した単語として、この意味では基本的に使われることがない）。オックスフォード辞典によると、「landscape」は、16世紀末に、中期オランダ語の「lantscap」から主に風景画を表す言葉として英語に移った言葉であり、「land」（土地）と「scape」から構成されているのだ。ところで、またオックスフォード辞典によると、現在、「景」という意味を持つ「scape」は本来、英語の「ship」という、質や状態を示す接尾辞と同様だったのである。

英語になる以前のこの言葉のオリジンについては、その語源がオランダ北部のフリースラント州周辺からドイツの北海沿岸にまたがるフリースラントという地方に使われているフリジア語にあった「landschop」から来ているのではないか、という環境史家のジョン・スティルゴーによる説がある。港千尋が『風景論』において分析するこの説によれば、「schop」（「ショップ」）は、英語の「scoop」や「shovel」と同じような意味を持つものであり、「landshop」は、「掘り起こされた土地」という意味を持つ言葉として使われていたと推測されているようだ。北海を生活圏としていたフリジア人は、海に向かって陸地を掘り起こして拡大していった、という風景における人々の様子をこの言葉から想像できると、ジョン・スティルゴーが考えているわけである。

「見えてくるのは海に向かって陸地を拡大してゆく人々の姿であり、その意味では「風景」を作る人の行いということになる。」（9, p. 36）

場所や時代とともに変化していったランドスケープの由来について様々な説があるのは当然だが、そこには常に人間の目線や土地との関係性が含まれていることは間違いないことである。中期英語において「土地を掘り起こす」意味を失い、「landskip」や「landskep」となり、今度は「海から見た陸地の形を意味するようになった。具体的には、船乗りが陸地を認識するために描かれた景観図をランドスキップと読んだ。様々な「ランドマーク」印したスケッチが、ランドスキップとなったのである。」（9, p. 36）

人間の眼が向けられた方向が変わり、当初の意味での「ランドショップ」が陸から海へ向けられたのに対して、「ランドスキップ」は海から陸へ向けた眼差しを示すようになった。つまり、「今日のlandscape（英語）、Landschaft（ドイツ語）、landschap（オランダ語）が表す「風景」は、陸と海のぶつかる場所で生まれたことになる。」（9, p. 36）

「ランドスケープ」という言葉には、人間の視線、そして経験する土地との関係性が常に含まれている。そして重要なのは、この言葉が生まれたのは、一定の場所においてではなく、また静止した状態の中ではなく、常に変わり続ける世界を眺める、移動や運動の中であるということだ。

「ランドスケープとは“……の方へゆく”人間の動きであり、どこをどこへ向かってにせよ常に風と潮にさらされた人々の、つまり農民と海民らの汗の言葉であった。[流略] 方向は違えど、どちらも生活と生命がかかっているという点では同じだ。」（9, p. 37）

この点において、「ランドスケープ」と、ある一定の場所から眺める要素が強い日本語の「景」は大きく意味が異なるかもしれない。しかし、世界の認識を変化させるのはわたしたち人間であり、その変化をまた言葉に表現し、すでにある言葉に新しい意味を与えるのも人間である。言い換えると、今、変化しているのはわたしたちが眺めている風景だけでなく、「風景」という言葉自体の意味も変わりつつあるのかもしれない。わたしたちは、世界を移動しながらいかに世界を、風景を認識しているかということをもよりよく理解するために、言葉が辿ってきた道を調べるべきではないか。

風景は、どの言語を持つ人にとっても、眺めるものだけではなく、やはり経験するものだ。ただ、その経験の仕方や、認識の仕方は違うのである。私は、風景とは、視覚によってだけでなく、五感を通して経験され、想像力と記憶を持って認識され思考される空間である、という解説を提示する。私たちは目の前にある風景とはどう関わるかによって、その風景の意味が変わる、ということである。それは言語にも表れているのではないかと思う。

2.2. 風景における複数の時間

言葉に表れているように、風景には常に複数の時間が存在する。遠い昔にこの風景を眺めて、この風景を経験していた人々の目線が、今この風景を眺めているわたしたちの目線と交差する場所が風景の中にあるのではないかと思う。風景は、これまで変化してきたものの蓄積であり、複数の、物理的と精神的なレイヤーとして存在するものである。

私の最初の風景との関わりは、モスクワの町を歩くことだったが、その経験は、現在の制作や生活における風景との関わり方にも影響を与えているのではないかと思う。1990年代に見たモスクワの風景は、歴史の変化とともに、人の営みによって常に変わっているようにみえた。世界は、原始的な神々のような人の手の中で粘土となり、迅速に変わっていった。掘り起こされて、作り直されていく町の風景が常に変化すること、そして風景の変化とともに歴史も解釈し直されて、新しく作られていくことを当然に思っていた。歴史という過去、自身が生きている現在、そして恐怖と希望でできた未来が、風景の中で重なっていた。私は当時、人間の時間をこのように想像していたのだろう。

しかし、人間の時間とともに、それと異なる、自然の時間を町の風景の中で経験することもできた。季節のサイクルとともに家の中、そして外で変わっていく光、町中にある多くの公園や並木道に見られるゆっくりとした変化、そして町中を流れるヤウザ川やモスクワ川の様子。町の中には、人間によって作られた人工的な空間だけでなく、自然も存在していた。古い建物が廃墟になっていく、あるいは壊されていく風景、そして数世代の間に変わらずにあったであろう町並みの風景と、それを見守るように町の中に存在する川や森というさらに長い時間を持つ自然の風景。それが一つのものでありながら、どこかでズレたり、交差したりする中で、異なる時間の断層を見せていた。人間は、現在を生きながら、実は環境の中で複数の時間を同時に生きる、という感覚を私はその時から知ったかもしれない。

「風景は人間に諸行を“長い時間”の元に眺めることを求めている。千年という時間のなかで眺めることは、容易いことではない。それは日常的な眼で見るだけではならず、どうしても想像力の助けを借りなくてはならない。風景が“動いている”と想像するには、必ずしも無常観が必要なわけではない。むしろそれは、記憶と想像力の問題であり、風景を動詞から考えることである。[中略]その土地を構成している様々な“行

い”と、それによって引き起こされる影響やリアクションを想像してみることを、風景は求めている。」(9, p. 20)

私にとって、モスクワの町を歩くことは、風景の持つ長い時間を想像するための作業だったのではないかと今になって思うのである。

人間は、風景が崩れていく時に初めてその風景の本質的な意味を発見できるのではないかと思う。ロシアの人は、町の風景に対して、歴史に対して、不安定であるという感覚を持っているかもしれない。人間が生きる環境の中では変わらないものはない。ネガティブな言い方をすれば頼れるものがない。逆に、それ故、風景の中で変わらないものを探し求めることはあるのではないか。変わらないものとは何かと、問い求めて、風景を理解しようとする。地震などの自然災害が多い日本に住む人々が自然という風景に対して持つ虚しい感覚を、ロシア人はおそらく、歴史、そして人間の営みによって構成される風景に対して抱えているのではないだろうか。私にとって、風景の持つ不安定な部分と精神的な基盤となり得る部分、動と不動の部分の間のバランスを取るための作業として、風景との関係性を作り出すための有効な手段として、歩行があると考えている。

2.3. 歩く風景とマッピング

全ての人間は、歩行を通して風景を経験し、風景と関わり、それにおける様々な時間のレイヤーや精神的・物理的なレイヤーを体内に蓄積したものとして脳内地図を持っているのではないか。

しかし、現在、我々が持っているナビゲーションシステムによって、風景の経験の仕方が変わってきている。それはまた、「地図」という概念の認識の仕方も変えていくのである。

グーグルマップの時代に生きるわたしたちは、地図とは、風景における固定したものを表示するものであり、さらに世界地図上に空白がないほど情報で埋められているものだという認識をしているだろう。つまり、地図を、常に、誰もが最短のルートを探して必要とする行き先へのアクセス情報を取得できるためのものとして考えるのである。ナビゲーションシステムは、ルートを探し求める人のために「正しい」、そして「効率的」なルートを決めて提案してくれるので、行き先までにある風景の内容や、ルートそれ自体を自身で考える必要はほとんどない。それは、私たちが日々利用するこのようなバーチャルマップ（その私たちの認識の中）に発生する空白というものである。全てが「情報」になってしまう代わりに、その情報は自分にとって必要ないと判断されれば存在しない風景となってしまうのである。

しかし、全ての人間が脳内地図を持つのだが、その脳内地図とは実際、グーグルマップとは異なる構築の仕方をしている。もしバーチャルマップの空白がゼロであるとすれば、実経験としての風景における空白とは無限である。その無限の性質とは、未知にあり、偶然性にある。風景における経験とは、地図上にある一点における静止した空間ではなく、その場所に導く道の間にある全てのことであり、時間である。その経験は、偶然や必要ないと考えられるものとの出会いを含む。これらの偶然や不必要は、実際の経験としての風景の認識、そしてそれを反映する人の脳内地図にとって非常に重要なものである。

私は、世の中を歩き、観察し、想像する人間が存在する限り、世界地図が経験の可能性を与える空白は無限であり、まだ発見すべき道は無数にあると考える。人間がみんな持つ脳内地図は、ある場所へのアクセスを教えてくれるものではなく、迷いなが

ら、自分の道を見つけるためにあるものではないかと考える。また、世界における道のシステムを表すものとしての地図を、不動のものだけでなく、その時世界における関係性を表し、変化の中で世界を表現するものとして捉えるべきであるのではないかと考える。私は、自身の制作活動においてこのように地図を捉え、フィールドワーク中にその土地の人とともに作ることを試みている。他者とともに、個人が想像する世界を視覚的に表現するものとして地図を制作する作業において、風景の新たな意味や見方を発見し、ある場所の、ある風景の精神的なネットワークを可視化できるのではないかと考える。

『広辞苑』において地図は「地表の諸物体・現象を、一定の約束に従って縮尺し、記号・文字を用いて平面上に表現した図」と解説されている。グーグルマップの形まで進化してきた現代の地図は、世界風景の正しい描写の仕方であり、地図の最新型であると現代人の私たちは考えているだろう。しかし、実際に、私たちが風景を理解するためのものである地図は、様々な形式を取ることが可能である。地図は、「地表の諸物体・現象」、つまり地表に目に見える物体・現象のみを表現するものだけに限らないのである。

イタリア人建築家であり都市計画家であるマリアーノ・パロッティーニ (Mariano Pallottini, 1911-1998) は、世界遺産に登録されている、イタリア北部のアルプスの山麓にあるヴァルカモニカの岩絵群を、世界最古の地図の一例として捉えている。ヴァルカモニカの岩絵群は「旧石器時代の村の日常生活における関係性のシステムを描写している。この地図とは、諸物体を解読するものというより、そのテリトリーにおける完結している様々な部分へのアクセスを提供するべく、空白（ヴォイド）に絡み合う複数の道の線からなる複雑なシステムの動力を表す物である。」とパロッティーニは述べている。(2, p. 41)

つまり、地図とは、世界における諸物体の固定的な描写ではなく、人間の活動における関係性や、その関係の中で変化しながら存在する無数の道としての風景を表すものである、ということになる。

このような、世界における関係性を線として表現するシステムとして世界を表す地図は、必ずしも視覚的に描写されるものに限らない。オーストラリアの先住民アボリジニは、オーストラリア大陸における全ての山や川を歩き渡る道を、「ソングライン」(songline) という歌物語のシステムとして考える。西欧では「夢の道」(dreaming track) や「ソングライン」(songline、つまり歌の線、あるいは物語の線) と呼ばれるのだが、アボリジニはそれらを「先祖たちの足跡」と呼ぶ。「夢時代」という、創造神である先祖たちが世界を創る時代に地上、あるいは空気中（空の中）に歩き渡った世界の道を表現した地図である。創造神たちが歌いながら、世界におけるものに名前を与えながら、歩きまわった。こうして、名前を与えることと、歩くことによって世界ができた。絡み合うソングラインである、神々が歩いた道で、世界ができているのだ。

今でも、このソングラインでできた世界観が、ウォークアバウトという形として存在し続けている。先住民の間で行われている男性の通過儀礼であるウォークアバウト(walkabout) は、創造神である先祖たちがかつて辿ったこれらのソングラインを旅することによって土地を知り、青年から成人男性になるための、半年まで及ぶ長い期間に経験する、必ず通過しなければならない放浪生活として受け継がれている。

オーストラリア先住民にとって、世界を知るということは、先祖たちが歩いた世界を辿ることである。知識がある大人であることは、様々な自然現象やランドマークを伝承するソングラインの言葉を頼りに、土地を旅できることである。ソングラインは

このように、神々の世代から、民謡や寓話、民族舞踏や絵画といった形に伝承され続け、通過儀礼のための旅において確かめられ、現在まで残されてきた。ソングラインは、オーストラリアを横断する、目に見えない道の複雑なシステムであり、また、経験としての風景を表現する地図であるのではないか。

風景画が成立する以前に、風景や世界をめぐる人間の想像力を視覚的に表現したのは地図であるだろう。また、ヴァルカモニカの岩絵群やオーストラリア先住民のソングラインに表れるように、地図は、土地と人間の関係性から見た世界における道を表現するもだと分かる。風景を理解するためのものである地図は、移動中に認識するものとして捉えるべきではないだろうか。地図は、地表に存在する、目に見える諸物体や現象を不動の風景として表すものだけではない。経験として風景を表す、常に変化する世界とともに変わり続ける、流動的な、ノマド的な世界地図こそが、本当の地図なのではないか。

2.4. 歩行という経験と世界の道作り

歩く時に私たちは世界についての知識と経験を得ることにより、それらを用いて私たちの世界地図が構成される。では、人間にとって経験とは何か。先述した、オーストラリア先住民アボリジニのソングラインという、人間と神々を繋ぐ世界の道作りのネットワークの仕組みを元に考察する。

創造神である先祖たちは、歩きながら、様々な事物を歌い、世界を創った。アボリジニの想像力と道作りに魅せられ、ソングラインを辿るべくオーストラリアを旅したブルース・チャトウィンは、「世界の存在を歌で創り出す」という彼らの考えを「singing the world into existence」と表現しているのだが、その中で重要なのは「into」だ。それは、歌で作られた回路を通して、概念の世界から、物理的に存在する世界の中へ、事物を引き出す行為を示す言葉だ。「ドリームタイム」(Dreamtime)、すなわち夢の時代の神々は、大地を歩き、歌いながら、世界を目覚めさせた。

アボリジニは、神々である先祖たちの歌が夢の時代から変わらないまま伝わってきたと信じている。現世を生きる人間は、その歌を頼りに神々が歩いた道を再び辿っていかねばならない。人間は、神々の歌に歌われた山や川、岩や石、植物や動物に出逢った時、それらを再び歌として作り出すのである。つまりアボリジニにとって世界は、歌われるまで抽象的な概念としてのみ存在する。人間は実際に歩き、目撃し、そして見た風景を歌った時に、世界の事物が初めて物理的に存在するようになる。それは、アボリジニの世界観であり、世界の認識の仕方である。

歌であると同時に、眼に見えない地図であるソングラインは最初に抽象的な概念として知覚される時、意識が生まれるのだが、実際に風景を歩き、ソングラインを辿り、物理的な世界を作り出した時に、経験が生まれる。人間は、意識と身体の間がある中で経験が成立する。言い換えれば、意識と身体があるからこそ人間は人間であるのではないだろうか。アボリジニの考えでは、直接的に認識される、経験される世界だけが実際に物理的に存在すると考えられている。また、経験は歩くことにより可能となるのであり、世界は人間が歩くからこそ存在するとも言えるのではないか。

歩く人間は、神々の創造でありながら、創造者でもある。

「歌いながら世界を創り出した先祖たちは、ポイエーシス、つまり創造すること、の本来の意味での詩人だった。」(3, p.14)

ポエトリーの語源であるポイエーシス (poiesis) は、「創造」、「制作」を意味するギリシャ語で、ギリシャ哲学では「なかったものを存在させる、在らしめる、生み

出す活動」という概念を意味する。世界の道を辿り、経験し、経験を言葉で表現することで新たに世界を創造した先祖たちと同じように、今世界を辿るアボリジニも本来の意味での詩人なのではないだろうか。

その土地の道を辿りながら経験することは、その土地を新たに作り出す行為だ。アボリジニの世界だけではなく、現代都市についても同じことを言えるだろう。私たちは歩くことで境界線を作り、自らの地図を更新するのである。

個人のスケールでいえば、脳内に作られる地図だけでなく、その人の身体に残る痕跡も地図として捉えることができる。また、その町に生活し活動する人間が作り出す移動パターンが変化することにより、町の地図が更新されるのである。そのため都市中で地図作りは、その都市に居住する様々なコミュニティによる共同制作だと捉えることが可能である。

フランチェスコ・カレリによる著書『ウォークスケープス』（"Walkscapes"）には、ブルース・チャトウィンの小説『ソングライン』を引用した箇所が多数見られる。『ウォークスケープス』においてカレリは、建築が人間の移動パターンを創り出すのではなく、歩行によって建築、そして都市が生成されると述べている。風景を変容させ、都市を作り出すという、歩行の本来の意味を忘れてしまった建築家や都市計画家の代わりに、詩人、哲学者やアーティストたちは、歩くプラクティスを再考した。眼に見えないものを見る能力を持ったアボリジニや古代の詩人たちのように、歩きながら見えないものに気づかせ、世界の道を作り出す、とカレリは考える。つまりカレリの提唱する歩行とは、先述したハミッシュ・フルトンやウェルナー・ヘルツォークらの考える人の内側に起こるトランスフォーメーションではなく、場所の内側、その見えない部分、すなわち場所の持つ意味のトランスフォーメーションを起こす行為と捉えることができる。

「歩行は、物理的に空間を構築することではないのだが、場所自体やそれが持つ様々な意味のトランスフォーメーションを必然的に含む行為だ。まだ地図化されていない空間での人の存在自体や、その空間を横断する時に人間が得る様々な知覚は、風景の変容形式を構成していく。それによって、目に見える痕跡を残さず、場所の持つ文化的な意味を変化させることでその場所自体を変容させるのだ。新石器時代、かくしてメンヒルまで、環境を変えることが可能だった唯一の建築形式は、歩行だった。歩行は、認識する行為と同時に創造する行為でもあり、テリトリーを解釈し、テリトリーに描き込む行為である。」（2, p. 50）

第3節「風景とマッピング」で述べたように、世界地図は空白がないほど情報で埋められ、マッピングされていない場所が存在しないという認識を現代人の私たちはしてしまいがちだが、実際は、現代都市には目に見えない空白が多く存在する。建設途中に廃墟になった場所や、土地の使われ方や文化的な意味が変わり、人が移動してしまった場所は人間が立ち入らなくなり目に見えない空間になってしまう。人間に経験されなくなった場所は、自然にヴォイド的空間になるのである。都市空間にあるこれらのヴォイドの発生は、現代都市が以前と異なる構造や生成の仕方をしているからであるとカレリは考える。20世紀初頭の都市の構造は、中心と周囲の領域やその境界線がはっきりとしており、密集する中心地の次に、より間が空いた住宅地が続き工業地帯に変わり、その次に田園地帯や田舎だったという、一定の都市構造がヨーロッパでは一般的だった。（それは、アメリカやロシア、日本についても同じことを言えるだろう。）しかし、この構造に対し、20世紀末～21世紀の都市の構造はより複雑になってきている。かつて都市には明確な中心地があったのだが、流動的な現代都市空間において、中心的な居場所は簡単に分からなくなった。都市の領域が田舎へ侵食し拡張

するためだけでなく、中心から住宅地、工業地帯から郊外へ、というシークエンスが崩れているからである。また、中心地の中に突然廃墟が現れまた埋められたり、新しい中心地あるいは複数の中心地が出現したり、都市は巨大なアーキペラゴのように、常に変化しながら生成される。現在世界的に起きている人間の大移動によって都市における境界線が劇的に流動していることも大いに関係するだろう。

「コンパクトな空間と思われていた都市は実際、穴だらけで、それも多民族が居住している。このような都市に迷ったら、外部と内部の見分け方が難しく方向がすぐに分からなくなる。もし俯瞰して眺められる場所を見つけて、都市のパノラマを見ることができたら、[中略]そこには中心と周囲がはっきり分かる都市がないだろう。代わりに、空虚だらけの、構築された中心地と、満杯の郊外という、レオパードの皮のような都市を発見するだろう。」(2, p. 164-165)

現代都市における変化や「郊外」という領域の新たな意味を探るべく、カレリはストーカーというコレクティブを設立し、歩く行為を通して実践している。

カレリとともにストーカーを立ち上げた建築家のロレンツォ・ロミートは、1996年にミラノで開催された展覧会『Mappe』(『地図』)の際に執筆した「ストーカー・マニフェスト」で以下のようにこのコレクティブを定義する。

「ストーカーは、都市の境界を囲む領域や忘れられた空間、空虚になった場所やトランスフォーメーションの途中にある場所に特に注意して、風景におけるリサーチやアクションを行うコレクティブだ。」(2, p. 165)

ストーカーたちが研究対象としている領域をロミートは「実領域」(Actual Territories)と呼ぶ。

「実領域の“実”は、空間が生まれ出るプロセスを示す。また、“実”とは我々の現在の状態ではなく、なっていく、途中のことである。[中略]実領域は、明確に存在するものとして直接的に経験不可能であり、何かを通して表現されるより身体的に経験され実際に知覚されるものである。経験のアーカイブは、これらの“実領域”をマッピングするための唯一の有効な形だ。」(2, p. 165)

現代都市の空間が生まれ出るプロセスを含む“実領域”という概念と、オーストラリアのアボリジニが持つ、世界が歌を歌われる行為によって生まれ出る考え方が、“実”が示す、身体と意識を繋ぐ経験でリンクするのではないだろうか。アボリジニが世界を歌で概念の世界から引き出すことで世界の事物に意味を与えるように、私たちは、今生きる現代都市を歩き、経験することで、その場所を物理的に変化させるというより、その場所に意味を与えるのである。その都市の構造を成す建築よりは、その場所を経験する人こそが、場所に意味を与えているのではないだろうか。

場所を経験することでその場所の新たな意味を生み出すことは、人間による世界の道作りだ。道を作ることは、物理的に道路を建設することや新たなルートを作ることだけではない。場所を物理的に変容させる前に、人間の認識の変化が必要である。

イタリアのストーカーたちは、「穴だらけ」の都市の境界的な領域、トランスフォーメーションの途中にある領域を歩き、新たな経験を作り出すことでその場所に新たな意味を与えようとしている。それは、「何もない」とされるネガティブな空間を、「何かある」というポジティブな空間に置き換える行為だ。目に見えない、つまり経験されたことがない場所は私たちにとって存在しないのだが、経験によって、新しく地図上に現れてくるのだ。つまり、歩くことは、世界を存在させることを意味する行為だ。アボリジニのように物理的な世界の中へ、事物を引き出すような、経験としてのマッピングだ。それこそが、人間にとって道を作ることではないか。

私たちは、世界を歩くことによって、世界に意味を与えて見えるものに、存在するものに变化させていく。そして歩いた世界は、痕跡のネットワークとして、確かな地図として、その人の体内にいつまでも残るだろう。

第3章 とともに歩く ― 行為、作品、空間と人間関係について

3.1. 日々のアートとしての歩行

人は歩く経験について物語るとき、日常的な歩行をわざわざ話題にすることが少ないだろう。現代を生きる我々の普段生活の中で歩くことは、比較的に明確な目的を持った行為である。わざわざ話題にされる歩行や、歩行時の身体的・精神的な経験は、ハイキングや登山などを巡る話がもっとも多いだろう。歩いた距離の長さや、怪我、迷子、遭難、機材など荷物の紛失など、道中に起きた事故（ハプニング）と言った濃厚な経験を持ったとき人は初めて、歩行とは何かを考えさせられるだろう。そして歩行とは、世界の中に確実に自身が存在すると実感させる経験であり、自分の身体と精神を持って直接的に世界を学び・知るためのプロセスである、と実感するだろう。

しかし、なぜ我々は歩くことについて考えるためにこのような濃度のある経験をしなければならないのだろうか。私は、日々の歩行は、料理をするような、日記を書くような、日々のアートだと考える。ここでいう「日々のアート」を、専門教育の有無に関わらず、すべての人々が社会の中で、そして日常の中で人の生命力のために必要な作業として定義する。世界にある当たり前の、日常的な物事を生命力のある豊かなものとして感じ、注意深く観察し、自身の身体で経験し、また感じ取ったことを何かしらの形にすることである。その形とは、日記や詩などの言葉や、手を動かして作ったものであってもいい。

例えば、その日に何をしたかということだけは、日記に書くことではない。もっとも、何をしていないかについての記述こそ日記である。つまりその日の出来事によって想起させられた記憶や思考が日記に不可欠な要素なのではないか。「道草を食う」という日本語がここでは相応しいだろう。寄り道をする、迷うことで、人間は自分の日々を豊かにする。また、料理もそのときの材料の足し引きや、調理時間を変えるなどと言った、通常のレシピからの「ズレ」によって、新しい発見ができ、記憶や感覚が更新されると同様、歩行という行為が起こす日々の小さな「ズレ」によって私たちは無意識の間に変化していく。そう言ったプロセスこそが、日々のアートと言えるのではない。歩行は、世界を知り関わるきっかけであり、学びの手法であり、遊びであり、また表現である。それは作品制作のときと変わらないのだ。

私の作品制作の全ては、歩くことから始まる。ただ、それは大きな行為ではなく、また体力を必要とする長旅や登山でもない。日々の作業としての歩行から発想し、地面を踏むことでその土地を知り、人と関係を作り、生活することである。そして道中の経験を、あるいは歩いた記憶を、作品という形にしていくのである。道中の経験を直接に作品にしていくとは、例えば、ポラロイド写真や、フィルムでの写真撮影、映像撮影、音の録音、サウンドスケッチなどの行為のことである。また、歩いた記憶を作品として形にしていくのは、歩いた後の記憶を振り返りながらのドローイングや地図を描くことや、文章執筆、映像の編集などである。これらの二つの作業は、自身の制作において分けてはおらず、一つのプロセスの中、そして生活の中の一部として捉える。

先述した「歩行のテキストは歩いた本人にとっては事実であり、それ以外の人にとってはフィクションである」とはハミッシュ・フルトンという言葉だが、同じことはテキストについてだけでなく、写真や映像や音について言えるだろう。

私は、一人の人間の身体や思考を介して、視覚や聴覚情報がいかにして交差し、関わり、溶け合い変貌して、また想像力や物語になっていくか、ということに常に關心

を持っている。私自身は、幼少期から共感覚を持ち、音を色として感じたり、また色
を音として感じたりすることがある。実際に、音と色の組み合わせは幼少期からほぼ
変化していないが、同じように音と色の共感覚をもつ人のその経験について調べたとき、
自身とは異なる組み合わせとして認識することがほとんどだった。具体的な例として
は、私は「La」という音を必ず青として認識する。その周辺の音によってその色
合いが変わるのだが、同じ「La」を例えば「赤」として感じる人は決して同じように
風景を見ていないのだろう。またこのように、経験のみならず本来備わっている感覚
を持つ人間は、同じ音楽を聴いても、感じ方が異なるのは当然である。

この観点から考えると、写真や絵画などは、視覚的イメージと一般的に認識される
のだが、共感覚をもつ人のみならず、視覚と聴覚の両方の能力をもつ人間にとっては、
視覚的イメージや聴覚的イメージが、（その割合や強度が人によって異なるだろうが）
どれも音と視覚両方の情報源となるのではないか。

このような感覚の関わり合いは、歩行プロセスの中で発動し特に明確に現れるだろ
う。歩く人は、聴覚や視覚、記憶と想像力、身体感覚と精神状態、それが全て一人の
人間の中で確かに存在するものとして実感する。歩くプロセスの中で、無意識の中
でも、人は環境に、周りの風景に敏感になる。また、風景は歩く人とともに歩いていく
のだが、人は歩き続ける中で、風景を自分自身の一部にしていく。



図1. 一日の散策を描いた音の地図（サウンドウォークドローイング）（2019年）

風景における音の要素や視覚的要素の観察、また以上に述べたような歩行中に起こ
る総感覚の関わりを意識的に観察し、ドローイングやフィールドノートを制作するこ
とがある。また、自分自身あるいは他者が、感覚や風景観察時の思考をいかに視覚的
に表現できるかのみならず、音風景をいかに視覚的イメージとして表現できるか、さ
らにその作業によってできた「絵」から聴覚的イメージをいかに引き起こせるか、と
いうことに関心を持っている。

歩行中の感覚や記憶、また歩く経験が他者や自身の記憶の中で残していく痕跡を可
視化するための作業として、私は地図を描く、あるいは描いてもらうことを制作の中
で一つの重要な作業と考え、実践している。

歩行の経験の痕跡を辿るために、歩きながら地図を描くのではなく、その日に、歩いた後に描くのだ。このような作法は、自身の制作の中で、またワークショップという他者との共同作業として2016年頃から行っている。

他者と一緒に地図を描くという作業を始めて試みたのは、2016年4月に北海道斜里町で行ったワークショップの時である。北海道・知床半島の付け根にあたる斜里町在住の幼稚園生、小中学生約30人を対象に行った、知床の地図を描くワークショップだった。当時は、子どもが、住む場所である知床半島という土地をいかに想像しているかに関心があり、一人一人に、自身がイメージしている知床の地図を描いてもらうようお願いした。3歳児から中学生まで、と様々な年齢の子どもが参加したため、その人が住む場所のイメージの変化とともに、「地図」という概念が年齢とともにどう変化していくかが分かるワークショップだった。小学生以下の幼児は、まず「知床半島」という地名だけでなく「半島」という概念を明確に持っておらず、また、町のスケールではなく、自身が住む家をスケールにして地図を描いた。その子どもの活動、そして想像の範囲が非常に狭く捉えられる「地図」だが、実際反対に、住むその家が非常に大きく奥深いもの、複数の次元があるものとして詳細に解釈しているようであった。

小学校低学年の子どもは幼稚園児と同様、「半島」という概念をまだはっきりと理解しておらず、自分の実際の活動範囲の地図を描いていた。ただ、それは説明的なアクセス案内のような地図ではなく、普段通う道、遊ぶ道を想像上辿りながら描いた地図が多かった。また、現在の場所だけでなく、過去に起きたイベントや記憶に残った場所（「去年の冬にクジラが打ち上げられた橋」など）も描かれ、複数の時間のレイヤーがあるものとして捉えられるのだった。

小学校高学年生の地図は、知床半島のイメージがより明確になっていたが、逆により抽象的な、空想と現実が統合した世界として表現されていた。実際に体験する日常と、遠くに見える知床連山という近いようで遠い大自然、またそれを巡る、日々大人や学校で教わる物語で想像がふくらみ、現実の中で身体的に体験したことと、想像上に経験したことが一枚のドローイングのなかで表れた。

また、中学生の描いた地図は、情動的、かつデザイン的な地図が多かった。個人的な経験を表現するより、「知床半島」という土地をより正確に伝えようと努力したようだった。

当時私が行っていたワークショップの時や、作品のために、他者に描いてもらった地図は、ある場所を想像しながら記憶を辿った、その人だけの地図だった。例えば、茨城県北芸術祭などで展示した地図は、滞在制作をした大子地方で林業関係者に描いてもらった、普段作業をする森の音の地図がある。林業現場に通い、その仕事に立ち会って分かったのは、林業の仕事は少人数で森の奥で機械の音がしない限り、静かな環境で行われている作業ということだ。作業している人と会話をする中で、彼らにとって「音」は非常に重要な要素であり、無意識の中でも、目だけでなく耳を使って森という空間を認識していることが分かった。彼らに描いてもらった地図には、人が作った林道だけでなく獣道や山の斜面に立つ木々が描かれ、それを取り巻く、その人がこれまでに聞いた、動物や昆虫や木や植物などの音がたくさん記されていた。

過去の記憶を辿る地図は、言語的である。それらはすでに頭の中で物語として表れている情報を可視化する試みである。



図2. 2016年4月に北海道斜里町で行ったワークショップの時にできた、斜里在住の子どもたちによる知床半島の地図

2017年よりは、過去の記憶を辿るより、実際に歩いて、そして歩いた後に地図を描くワークショップを行い、また自身の制作の中で描くようになった。歩いた後の、まだ物語として固定されていない、音や視覚的なイメージ、また感覚がまだ分解されていない意識を、再び想像上辿る試みである。歩かないで過去の記憶を描く地図と同様、記憶のレトレーシング (retracing)、再び辿ることであるが、その場所を確実に経験した、自分の内面的な感覚、精神状態、視覚・聴覚的な世界認識が、そこで現れるだろう。

音は、無意識の中、けれども確かに人の記憶の中で痕迹を残している要素なのではないか。普段人間は、風景を視覚的情報として観察しがちだが、実際、音が最も早く、そして直接的に脳に届く。人間の記憶の中で、聴覚情報と視覚情報が影響し合い、一つの風景になっていく。そのために、聴覚的イメージ、すなわち音がどのように視覚化できるかということに関心を持って、近年描く地図の中で、特に音を意識的に捉えるようにする。



図3. 茨城県北芸術祭で展示した、林業関係者の音の記憶をめぐるインタビューや地図

ワークショップなど複数の他者とともに地図を描くという作業において、同じ知覚の仕方の不可能性を示しながら、共通することを見出すことが可能になる。また、我々が持つ様々な感覚や想像力が歩くという作業を行うことによって、どのように発動させられ、どう痕跡を残して行くか、ということを視覚的に表現できる。

本来、人間が持つ能力や感覚の境界線が流動的で、互いにに関わり合い溶け合いながら備わっているものではないだろうか。従って、技術的な要素を問わず、文章、視覚イメージ、音を孤立したメディアとして捉える必要はないのではないかと。すべての感覚が一つの身体の中で関係し合い、また表現に繋がっていくことを、歩くというプロセスは明確にしてくれるだろう。

序論に書いた「歩行は、考える、知る、想像する人間としての世界への態度を表現することだ」と言葉について考える。「世界への態度の表現」こそが、日々のアートではないだろうか。自身が生きるための生命力を世界から得るために、表現すること、つまり与えることが必要だろう。ただ、何をいかにして与えられるかを理解するためには、ゆっくりとした観察と想像が必要ではないか。世界に、社会に対して、言葉であり音で料理であり絵画であり陶芸品であり、どのような形を持って態度を表現すればいいかは、世界を知るための、誰もが日々行う歩行という作業の中で分かるだろう。また、その作業の中で私たち人間は世界と繋がり、生きるための、表現するための生命力を与えられているのではないかと。このように生命力が循環し、人と社会とアートが繋がり、日々が連なっていくだろう。

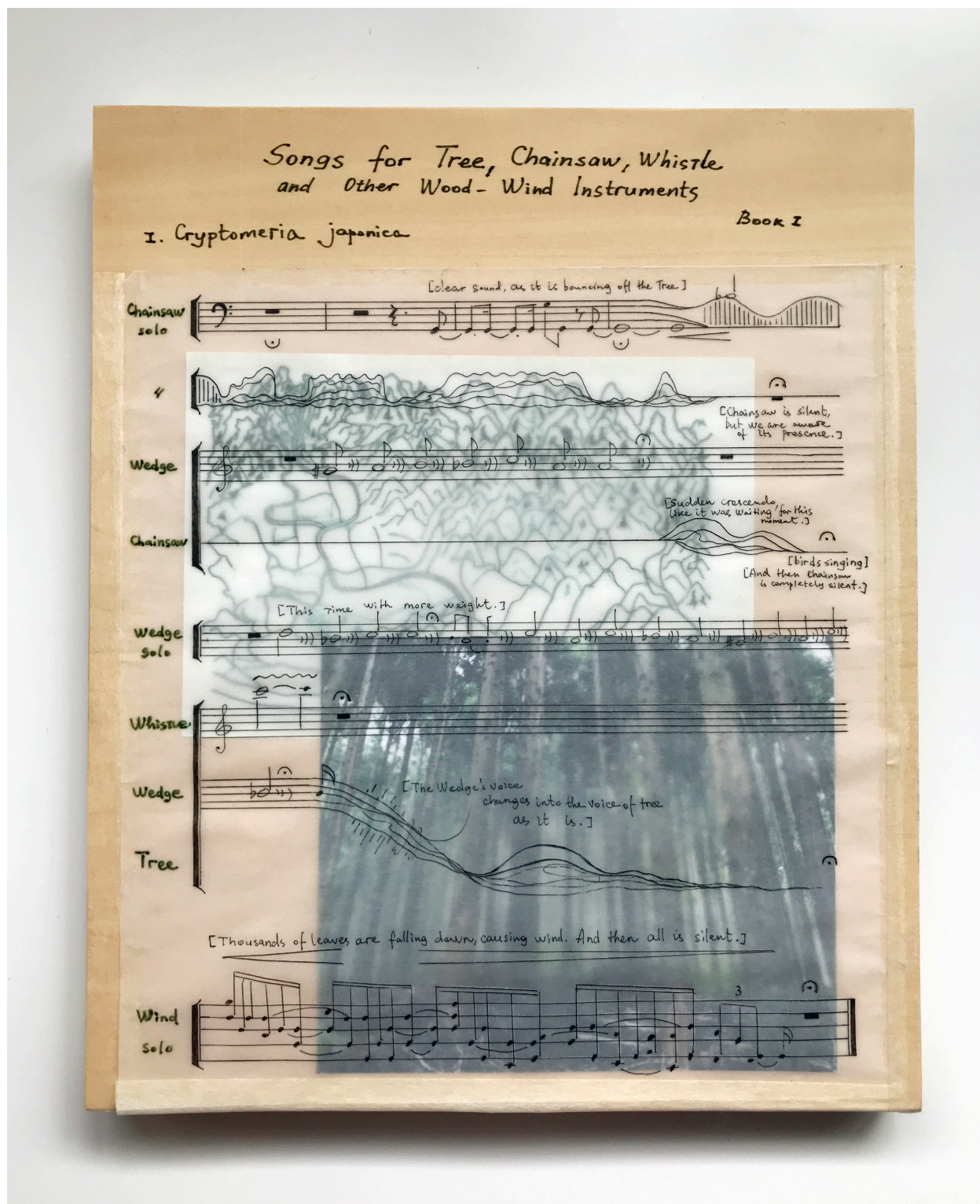


図4. 「木とチェーンソーと笛と他の木-風楽器のための歌」、第一集 I. 杉. トレーシングペーパーにペン、写真 (type-cプリント)、木製パネル、203x254 mm (茨城県北芸術祭)

3.2. 自身の作品制作におけるフィールドワークについて

歩き、思考し、制作を重ねる中で、私は、アーティストにとって制作とは、自然や、人間の文化の蓄積によって形成されていく風景と、人間の営みから形成される「土地」への理解を深めようとし、能動的に土地と人間と関わることだと考えるようになった。様々な形を取るこの「関わる」という行為を、フィールドワークという言葉として表現すべきだろう。

フィールドワークは本来、文化人類学から比較言語学まで、様々な科学分野において、基本的な調査方法の一つであり、様々な研究領域や専門家を繋ぐ活動を意味する。研究室や実験室などの内部空間ではなく、開かれた外部の空間、つまり実際に足を運ばなければならないフィールドで行われる。本研究や自身の活動においては、フィールドワークを、アーティストによる制作過程の中で捉える。

アーティストが行うフィールドワークとは、人間の活動の一つとして、移動しながら土地を全身で経験し、人間との関わりを通し土地を巡る想像力や物語創造を探る作業であり、作家にとって作品を作るプロセスの中で必要不可欠な作業であると考え。フィールドワーク中に得た経験や、発見した物語を、視覚・言語表現を含め、その時適切と考えた表現方法を用いて他者にとって体験可能にし、形として残していく。アーティストが行うフィールドワークは、行為、人間、場所という三つの要素がある中で成立しているのである。

フィールドワーク・制作の成果として形成される作品や展覧会のことを制作の最終目的地と考えるべきかという疑問は常にある。フィールドワークそれ自体が制作プロセスの一部でありながら、一つの表現として成立する形を取ることが可能であるのではないか。つまり、展覧会で展示される作品（もの）だけでなく、必ずしも完結していない、無形であるフィールドワークのプロセスも作品として捉えるということだ。作品として捉えるフィールドワークとは、作家のみならず、他人との共同作業によるウォーク、ツアー、ワークショップなど、共に歩き、共に考える様々な形としての「イベント」である。また、「イベント」という形を取らなくても、フィールドワーク中に作家本人や共同制作者の意識がトランスフォーメーションする時間も、その中で作り上がっていく空間も、一つの作品としてなり得るのではないかと考える。つまり、フィールドワークは、「もの」として形を取らないこともあるのだが、必ず「経験」としてアウトプットしていく。

そう言ったフィールドワークに対する考え方は、人間が世界をいかに認識するかということへの私の関心から由来している。特に、自然、文化的現象と関わる時に、人間はいかに記憶し、また記憶を言語表現、あるいは視覚表現するか。私は、この問いを常に自分、あるいは他者に投げかけ、制作を続けてきた。

第1章では、アートプラクティスの文脈において歩行を、文学的・建築（空間構築）的・精神的なベクトルから考えることができると述べたが、自身のプラクティスにおいて歩行について、人間の意識、想像、世界認識、精神への道を見出していくプロセスまた作業の試みと考える。

1960年代のアーティストやストーカーたちが郊外などのマージナルな領域を歩くことによって、ヴォイド的ネガティブな空間をポジティブな空間に変化させようとし、またリチャード・ロングが歩きながら彫刻として風景の中で道を作り出すことによって風景を変化させようとする。郊外など、変化すべきネガティブな空間として捉えることは可能だが、それに対して、自身にとって歩くべき場所は自然（たとえ街の中におけるものでも）である。なぜなら、空虚が不可能であり、また変化を不必要とする

自然こそが人間にとって文学そのものであり、精神世界であるからではないか。自身のプラクティスにとって、外部空間を変化させるのではなく、内部空間（つまり、精神や想像）の変化の方が重要であり、そのために私は、自然を歩くことにしている。自然の中を経験することによって、私たちは人間としての普遍的な性質、本質的な部分を見つけていく。

歩きながら変化していくのは風景ではなく、歩く本人であるため、歩きながら制作する彫刻とは、自分自身だと言えるだろう。人とともに、また一人で歩く経験から、私は、歩く行為は、精神や思考を適切な状態にし、人間が生きる世界を知り、作り出していく、身体的なプロセスであることに思い至った。ここでいう歩行は、身体や精神を整えるための運動や単なるレジャーとしての作業とは異なる意味を持つ。歩行とは、世界を知覚するための意識的で能動的な作業なのだ。人と共に行う歩行は、土地や人を知り、それらが秘める物語を引き出すプロセスである。歩行という能動的作業の中で、記憶が引き起こされ、新たな経験と知識が生まれる。

ところが、土地のフィールドワークや歩行に対する私の関心は、近年の思考プロセスの中で起きたことではなく、幼少期の自身の経験と深く関係し、日々行ってきた、歩きながらの思考活動に基づいている。幼少期から10代にかけて、モスクワの町を何キロも歩く数時間の散策を、父と一緒に毎週行っていた。歩きながら、町の記憶や歴史について父に教えてもらい、代わりに私が読んだ本の話をしていった。町を歩くリズムのなかで、実際にあった話、想像上の話、架空と現実の物語が交差し、無数の線のように私を町と繋げていった。幼少期の頃から体験してきた、歩行によって人の物語を引き出す作業は、現在になって私の制作過程に組み込まれるようになっていく。

人間は、歩きながら考えるときに、何を考えるか。思考回路はどのように形成されていくか。歩き出して間もないときの思考の流れは、不動の時に考えることとそう変わらないように思う。歩行はある種の瞑想であり、座禅の時に体験することに近いのではないか。不動の時の退屈さや思考整理のない状態、思考がループになって抜け道が見えない状態が、歩いていると少しずつ崩れていく。歩行のリズムが整えていく中で、歩く身体の思考と精神状態も整えられ、歩いている道が足の裏から身体を通して脳につながっていく。この動きの反復中に、道が体内にできていき、風景の記憶が蓄積されていく。歩けば歩くほど、思考が沈黙になる。しかしこの沈黙は空白でも無音でもなく、体全体で世界を知るプロセスである。

「身体が行うこの単調な営みは、思考を自由にさせてくれる。歩くときに人間は、こういう風に、ああいう風に、何かを考えなければいけない訳ではない。身体がこのように継続的、けれども自動的に努力をしている間に、人間は自由に思考できる状態を得られる。アイデアが脳の奥から沸き起こり、表面に現れ、形になっていくのは、後のことだ。」（フレデリック・グロス、『歩行の哲学』、157頁）

実際には、歩行の経験が言語化、あるいは視覚化していくプロセスは、歩行の後に生まれていくのではないか。人間は、歩いた経験を再び想起させながら、形にしていくのである。

創造するプロセスは、無数の物語、様々なもの、色や音、土地や人を、線のように繋げていき、形にしていくプロセスである。一見関係していない物語だが、歩行中に経験した状況や出会いによって思考中に道が見えて、物語が繋がり、それが作品として形づくられていく。

私は作品制作の中で、写真、映像、文章、ドローイング、音など、様々なメディアを表現方法として使用する。ただし、それらの表現方法が作品制作をする動機ではなく、作品媒体それ自体が制作や研究対象となるのではない。私は、それらの表現方法・媒体が、歩行とともに、世界を思考する中で使用される道具や素材であり、人間と関係性を作り、関わるための方法であると考え。

私は自身にとって、アーティストとして制作する意味を、ものとしての作品を作るのではなく、土地を知り、思考し、想像し、そのプロセスの中で人と関わり、人とともにその土地のことや人間として生きることを思考する環境/状況/経験を作り続けることにあると考える。

制作プロセスの中で、歩行を表現方法、あるいは表現の条件として取り入れることによってこそ、様々な表現形式、媒体の使用が可能になる。

また、歩行は土地の人と関わる作業の中で必要不可欠な要素である。特にまだ関係が浅い土地では、一人で歩く旅をするが、土地との関係が深まっていく中で、人と共に歩くことが重要な活動になってくる。

ここでは、アーティストがフィールドワークで関わる人に対する考え方については、文化人類学者など科学者によるアプローチとは異なる点があることについて述べておきたい。研究者は基本的に、土地の人のことを調査の対象とし、自身とは客観的な距離を置く関係性を保つようにしている。しかし、アーティストにとって、その土地で関わる人々は共に考え、歩き、会話し続ける共同制作者である。「共に」そして「互いに」という関わり方こそ、作品制作の基本的な条件の一つである。つまり、関心があり、関わりたいと思う場所や人を自ら見つけ、時間をかけて土地に通い、関係をつくっていきながら制作し、アーティスト個人として活動を行う、そして「なぜそれを行うか」を常に問い続ける。

「共に関わる」プロセスにおいては、アーティストだけが成果を得るわけではない。外部の視線を持つアーティストと共に行う作業を通して、土地の人々は、自身が暮らす場所について新しい視点や言葉を発見できる。そしてそれは期間限定のことに止まらず、日々の営みへと徐々に結ばれていくことをアーティストが志すべきではないだろうか。

共に歩く、共に考えるという作業の中では、相手（例えば、土地の人）はアーティストという立場、自覚として関わるかは重要ではない。もっとも、相手が土地のことを思考し、想像する努力をするかということこそが、重要である。制作すること’（そしてもちろん鑑賞すること）は、まず思考することだ。考えることが作ることに等しい作業だという意味では、決してエンターテインメントではない芸術と哲学が近くにあるのではないか。

3.3. 知床半島を歩く

土地のフィールドワークをベースにした作品の中で現在まで最も長く行ってきたのは、2014年から通い始めた北海道・知床半島での制作だ。知床での活動は、映像や写真作品の制作の他、地図を描くワークショップや、ウォーキングツアーの企画・実施という形として展開している。

2017年に発表したエッセイでは、私は以下のように知床で出会った風景について執筆している。

「サップに乗って、私は知床・峰浜の海岸からオホーツク海沖の方へ進んでいた。夏の最後の月が始まったばかりの日。目の前には、雲ひとつない青空と透き通った水平線があり、後ろには、一緒に海へ遊びに来た同行人を残した峰浜の海岸が見えた。水面を切り分けるパドルの音がはっきりと聞こえるほど、海は風がなく穏やかだった。海底には濃い青の大きな石が横たわっていた。しばらく漕ぐと、海岸の方から私の名前を呼ぶ声が聞こえた。ふと気づくと、どこまでも青く透き通った水平線が消えて、私は白い霧に包まれていた。手を伸ばせば、その先が見えないほど濃い霧だった。海岸へ戻る道をパドルでかきわけながら、私を待っていた同行人の方へ引き返した。彼らの後ろには、変わりなく快晴の空と青い山の風景が広がり、海岸沿いには緑が茂っていた。海を覆う霧の風景は、そことはまるで別の風景のようだった。

瞬く間に出現し、消えていく風景だが、表情が豊かな土地に暮らす人には、風の動きや、周りの音、鳥や動物の行動などからヒントを得て、風景の変化を敏感に捉える想像力が備わっているのだ。その想像力は、土地と人間と深く関わるために必要な力だと思う。想像力と経験をもとに、人間は世の中を進む道を作りながら生きている。そして私にとって知床半島とその人々こそが、風景を巡る想像力について考える無数の道を教えてくれた土地になったのだ。」（「霧の風景を歩く ― フィールドワーク、道作りと想像力について」より『IMA』2017年冬号）

知床への旅は、北海道を車で最東端まで横断した、2014年の夏に始まる。北海道という大きな島の最果てにある、大自然が広がる土地として私が想像していた知床半島は、どんな風景が見えて、どんな人が暮らしている場所だろう。島や半島という地理的な概念、地図作りや地図を巡る想像力に関心があり、日本の最端に近い場所の一つである知床半島の存在に辿り着いた。「最果て」の知床まで移動し、その道を唯々歩いてみたいという欲望が、2014年8月の、最初の旅のきっかけだった。その旅に出逢った、知床半島の斜里町に暮らす人々と関係ができたおかげで、定期的に通うことになり、現在2019年までの5年の間、17回滞在制作を行ってきた。知床へ通う間に、半島の形を描く道路や知床横断道路、斜里岳という知床の名山の一つへ行く道路しかなかった当初の脳内地図には、たくさんの脇道や畑の道、山道や森の道、海沿いや海上の道、人間の道や獣道が加わった。

先述したように、歩くという経験をしながら、場所に新たな意味を与え、その場所についての認識を変えていくことが、人間にとって道を作ることだ。歩く人は、固定した場所からではなく、移動中にこそ、その土地を知覚し想像するのである。

さらに、移動することは想像することそのものではないか。世界を知覚するプロセスの中での、人と自然とのアクティブで、知的且つ身体的な関わり方の中で生まれる能力である想像力は、直接に世界の道作りと関係している。人間は、広い範囲に動かなくても、その土地に暮らす人々と長い月日を通して関わり、人間や動物によって作られた無数の道を足で辿りながら、自分の道を残すことで、その土地に秘められた物語や知恵を知ることができる。それゆえ、目的地に辿り着くのではなく、辿ってい

くプロセス自体が土地と関わる意味であり、フィールドワークをする意味であると私は考える。

知床半島への旅を重ねることにより、土地と人々との関係が深まり、作品制作に対する考え方が変わっていった。知床で行ってきた制作は、いくつかの作品に分けることができる。2014年から制作始めた写真シリーズ「ひつじの時刻、北風、晴れ」

(Hour of the Sheep, North Wind, Sunny)は、最初の数年は知床半島という土地、天気によって移り変わるその風景、自然のサイクル、その中で生きる人々の生活を探ることがテーマだった。しかし、最終的に、斜里町峰浜地区や朱円地区など、知床の土地を歩き、人と関わった私自身の経験を元にした、よりパーソナルな物語として展開するようになった。この作品の最終的な形態は、写真作品を詩やエッセイ、ドローイング、地図と共に構成する形として考える。(2018年9月、知床半島の複数会場で行った展覧会で、この作品の一部を発表したとき、写真、ポラロイド、ドローイング、文章で構成して展示した。)



図5. 写真シリーズ「ひつじの時刻、北風、晴れ」 (Hour of the Sheep, North Wind, Sunny)より

この作品の舞台となるのは、2018年まで、知床半島での滞在制作中に私がベースキャンプにしていた、斜里町峰浜地区に位置する、海別岳麓にある、「メーメーベーカリー」というパン屋を営む小和田久美子さんの家だ。元々毛織り作家だった小和田さんが、実家がある東京から東北を通して北上し、知床に移り住んだのは2005年頃のこと

とだ。斜里町峰浜地区は、知床半島の中で移住者が多い地区と思われる。数年前まで峰浜小学校で行なわれていた山村留学がきっかけで移り住んできた家族もいれば、海も山も近く、冬は流氷が見られる、街と自然の間にある峰浜に惹かれて移住した人もいる。厳しい自然でもギリギリ人間が住める、人間として生きる実感を与えてくれる場所に惹かれた人もいる。

「メーメーベーカリー」は、2018年秋に休業が決まり、峰浜の家を離れることになったが、それまで利用していた家は、かつて開拓民の村があった場所の近くの、海別岳の麓にある道路の一番高台に建っている、山もオホーツク海も見える、第二次世界大戦直後に建築された家である。裏に白樺林が広がるその家は、私にとって知床の全ての道の起点となる場所、知床に暮らす多くの人々と繋げてくれる場所となった。

知床半島の付け根に位置する峰浜の、海別岳麓の高台に立つと、この場所は半島の全ての道の起源であると感じる。目の前にオホーツク海や畑、斜里の街の景色が広がるが、その間は、国道を含めて、半島を繋ぐいくつかの道路が走る。斜里町側から移動するとき、峰浜を避けて、知床半島内へは通れないが、半島の輪郭を描く国道だけではなく、峰浜の道は海の方へ、山へ、森へ、畑へと広がるのである。

峰浜を通り抜けて、国道はウトロ地区の方へ続き、さらに、冬季の閉鎖された期間を除き、半島を横断して南側にある羅臼地区まで走る。この道路が通過するウトロ地区は、峰浜とはまた違う性質を持つ町である。漁業や観光業が住民の主な生業であるとして知られるウトロだ。山の奥まで続く隠れ道や、干潮の時に出現する海の道があるのだが、町の空気が循環するのはウトロ港である。1980年に知床横断道路が開通するまでは、ここは知床の道が終わる場所だったが、現在も行き止まりを感じるような構造をしている町だと言える。

昆布業や漁業が職業の就業者が、産業人口全体の42.9%を占める羅臼町は、さらに閉鎖感を感じる町である。10月末～11月から4月末までの間に、羅臼と斜里をつなぐ横断道路が閉鎖され、半年の間、人々の交流がほとんど切断される。道路が開通している時期でも、知床半島の人々は、お互いに反対側にある町のことを遠いと感じるという。海と山の間に細い線のように挟まれ、海沿いに広がる羅臼町に住む人々の側から半島を眺めてみれば、半島の地図は全く違って見えるだろう。この土地に昔から住んでいたアイヌの人や、その後に来た日本の人の思考や想像力は主に海へ向かっていたのではないかと思われる。その日の海の様子、状況により、住民の生活が変わるのである。

このような羅臼に比較すると、斜里町、特に峰浜は、遠くまで広がる（ことを眺められる）森の存在が大きいと思われる。森と海の間は空気が循環し、表情が豊かな天気に移り変わり、その全ての要素の関係性を強く感じる環境である。

斜里町の道は、その時、その季節しか存在しない道がある。それは勿論、どの地図にも載っていない道ばかりだ。峰浜の隣にある朱円地区の最も山に近い奥の場所に、かつて森に囲まれて暮らしていた、いくつもの家屋があった開拓民の村に残った最後の木造の家がある。この家が建つ場所に住んでいた人たちが、だんだん山を下りて街の近くで暮らすようになり、ようやく数年前に最後の家をも人が去り、除雪車も来なくなった。廃墟になったこの最後の家は寒い季節の間、雪に埋もれて冬眠するようになった。その家の持ち主である赤柴さんに案内してもらったとき、かんじきを履き、雪の上を1キロ以上歩きながら、赤柴さんから聞いた、数十年前までこの土地の人々が冬になると、馬車に乗って移動していたことを想像していた。そう遠くない昔は、峰浜とウトロを繋ぐ道路が冬の間雪に埋もれたとき、人々は凍った海の上を歩き、行き交っていたこともあった。

海別岳の山道は、夏になると人間が通れないほど藪に覆われてしまい、その無数の獣道のネットワークを人間は想像することしかできなくなる。しかし雪の季節は、スノーシューを履いて、山登りが好きな地元民は、エゾユキウサギの足跡が無数に交差する森の中を、たまに狸や狐など獣の気配を感じながら歩き、熊に遭わないように気を付けながら、真っ白な山の頂上まで登って行く。

2015年4月は、初めて海別岳に登山した時、遠くのオホーツク海沖には、流氷が見えた。流氷は、毎年、アムール川河口に氷の泥から始まり、時間をかけて国境を超え、何キロもの距離を辿って、その間の全距離の海の宝物を吸収して、やがて1月末頃、知床半島の付け根にあたる斜里へとやってくる。地球温暖化の影響で毎年氷の量が減って、流氷は風に流されて行ったり来たりするが、冬の間はどこまでも広がる真っ白な雪原のようなオホーツク海を眺めることができる。

3月、春の気配を感じると氷が溶け始め、隙間に海が見えて、やがて一番大きい氷の板だけが真っ白な島のように海に浮かぶ。同じ形が一つもない、海上からその巨大な姿の一部をみせる氷の島は独立した意識を持つかのような、海から生まれた不思議な生き物に見える。耳をすませば小さな音が聞こえてくる。春が近づき、暖かくなっていくと、島のようなこれらの氷はそのまま湖のように真っ青なオホーツク海に溶けて沢山の栄養分を残して消えていく。



図6. 写真シリーズ「Drift Ice: Minehama」より



図7. 写真シリーズ「Drift Ice: Minehama」より

流氷が溶け始めると、海岸沿いの大きな石が現れてくる。その石で海上にできた道を辿り、海と氷から聞こえてくる音に耳を澄ます。峰浜に住む子どもが表現しているように、春先の流氷は、「プク、メリメリー、プクプク」という音がするという。それは、氷の上、あるいは海底にある大きな岩の上を歩くことでしか経験できない小さな音だ。

流氷という自然現象と音の関係は深い。流氷が渡来したことや去ったことを知らせるのも音である。海岸まで少し距離があり、建物が視界を塞ぐためにすぐに海が見えない斜里町市街の住人は、以下のように語る。

「市街地の人間は、海が存在を匂いと音で感じる。冬になって海鳴りが止まったら、あ、流氷が来たんだな、というように。春になって潮の香りがして、海鳴りが少しずつ戻ってきたら、あ、流氷が完全に去ったんだなと感ずるとか。峰浜の人とは違って、

直接しょっちゅう海を見ているわけではない。むしろ、斜里岳や海別岳の方を意識しています。」（フィールドワーク中に取材した斜里町市民のインタビューより）

人間にとって、毎日海や流氷を直接に見ることがなくても、流氷は年間のサイクルや、その土地との関係の中では非常に重要な存在である。人間の脳内地図は、視覚だけでなく、風景の音など聴覚的な情報で作られた道からも構成される。

流氷の風景を眺めるたびにその風景の絶えない変化と、その変化を目の当たりにすることによって、天気、光、風、音という物質として眼に見えないものの存在を体感する。風景の認識はこのように、様々な感覚の複雑な関係の中で成立する。人間は、目に見えないものを音を聴くことで想像し、また反対に、目に見えるものから視覚だけで認識不可能な音などの情報を想像し、その風景が持つ物語を作り出す。

私は、風、光、音などの存在を実際に知床の風景の中で経験したことを表現し、新たに想像する体験を可能にするのが写真ではないかと考えている。瞬間的な身体反応として、そのときの時間の断片として写真を残すのではなく、風景の中で長い時間を過ごし、体内に蓄積した音や光、場所の感覚と時間を表現することを常に志す。流氷はこのような想像する体験のために適した世界の現象ではないだろうか。

私自身、そのような体験をする中で、自然の変化を音や光で強く感じさせる春先のオホーツク海に残る流氷を映した写真シリーズ「Drift Ice: Minehama」を2017年から撮り続けている。ゆっくり変化していく風景の音や光を想像しながら、自然によって創造された彫刻のような流氷を眺め、さらに、流氷が知床半島に辿り着くまでのルート――一定の範囲内だが、実際様々なパターンを作り出す氷の流れでできる海道――そのルートを線にして氷が描く海上の地図を想像するための試みである。

また、「Drift Ice」シリーズに続き、流氷の風景がある生活をテーマにした作品で、冬の峰浜の人々が送る日々を映した短編映像「With Ice, Comes New Sun」（「氷とともに、新しい太陽がやってくる」、2018年）がある。

想像力はこのような風景から生まれるものではないかと考える。私たちは風景を眺め、想像し、その風景の中を辿って、世界との繋がりと自身の存在を確かめ、自分の世界地図を創り出していく。大移動や小さな道作り、生まれては消えていく、あるいはともに生きる命。それは全て絶えない変化と移動とともに何にも邪魔されることなく見えてくるものであり、そして物語となっていく。

知床半島で制作したこれらの作品は、人とともに時間を過ごし、対話し、歩いた経験を抜きに制作不可能だったと考える。人とともに、知床半島の道を歩きながら土地や風景、そして“歩行それ自体を表現として考えること”をテーマにしたプロジェクトとして、私は2017年からSHIRETOKO WALKING PROJECT（シレトコ・ウォーキング・プロジェクト）を始めた。このプロジェクトは、知床半島に住む人や旅する人を対象に、主にウォーキングツアーやワークショップの形として進行している。



図8. 2018年9月23日に行った獣道をたどるワークショップ、SHIRETOKO WALKING PROJECT（シレットコ・ウォーキング・プロジェクト）

第1回は、2017年9月に行われた、知床横断道路を中心に12キロを辿る、比較的に体力を必要とするツアーだった。

第2回のツアーは、「獣道/Animal Paths」と題した、知床の森を辿る企画だった。第1回のツアーとは違い、年齢・体力を問わずの参加者を対象にしたツアーであり、実際に年配の方が、計10人参加した。

斜里町・日の出地区とウトロ地区の間にある、「旧道」として知られる、かつて自動車道が開通していなかった時代に使われた道がツアーの開催地だった。この道は開拓民によって作られた道であり、1970年代頃までは頻繁に使われていたが、自動車道が開通してから町民にはほとんど使われなくなった。現在は、知床財団や自然センターの職員しか入らない道であり、熊や鹿などの野生動物が生息する領域であり、知床に暮らす人にはほとんど忘れられている。

森の獣道を辿るツアーは、斜里町在住者5人、北海道他地域の人が1人、北海道外の人が4人（東京都から2人、京都市から1人、仙台市から1人）参加した。

ツアーのガイドを共にした、絵本作家あかしのぶこは、京都府生まれ、斜里町・峰浜地区を拠点に活動する作家である。20年前に移住し、知床の動物や自然をテーマに作品制作を行って、これまでに、福音館より「ちいさなかがくのとも」や「たくさんふしぎ」シリーズなどにおいて、多数の絵本を刊行している。私は、2018年、冬、春、夏の知床の森を何度も案内してもらい、共にフィールドワークをしてきた。その経験は、獣道を辿るツアーや、写真シリーズ「ひつじの時刻、北風、晴れ」などに表れる。

2019年3月に行った第3回のワークは、「太陽と歩く」と題した、峰浜地区に在住の男児・太陽くん（6歳）をガイドに招き、彼が普段歩く道を合計約6キロ案内してもら

った。ツアーの後、参加者9人とともに、歩いた場所の地図を描くワークショップを行った。

私が関わってきた知床半島に暮らす人々にとって、風景は決して生活の中で無視できる「背景」ではない。彼らにとって、個と環境の間の境界線が流動的である。生きる風景、身が置かれる風景は、硬い表面となる地面と、地平線までの周囲の部分と、空、と複数のばらばらの部分からなるものではなく、全ての要素が関係し合った複合的な存在なのである。

私は人間として生きること、そしてアーティストとして、人と土地と関わる沢山のことを、知床の人々から常に教えてもらっていると思う。

どの土地も唯一の場所だが、その人にとって、光や匂いや音で、小さいころの家の記憶、大切な場所の記憶を思い起こす力を持つ場所がある。知床は、どことも似ている場所ではないのだが、私にとってそう言った特別な場所なのだ。

フィールドワークや制作や旅というプロセスの中で、ルールや条件があるとすれば、それは何度も同じ場所へ通い、たくさん歩き、考え、人と関わり、人から知恵を借りながら自然と向き合い、そしてそのプロセスを楽しむことである。

また、旅は始まりがあり、それにきっかけがあるのだが、終わりはないのではないかと考える。もっとも、旅には「間」のことが大切なのだ。人間は風景を見て、考え、想像するための目があり、風景を体験するための身体がある。それゆえ人間は、地面だけではなく同時に空中を歩くのだとすれば、世の中は足が踏む地図上の道以外には、想像できるだけの道があるのではないか。常に変化する風景の中を歩き、自分の地図を想像しながら、知床の無限の道を辿っていく。



図9. 知床半島でインスタントカメラで撮影した写真

結論

私たちはなぜ歩くのか。歩くときにどう世界を観るか。歩くことは人間にとってどんな意味を持つか。様々な土地での滞在制作が活動のベースとなってきたこの数年の間、これらのことについて考え続け、本論文において答えを出すように努めた。

人間にとって歩行は、この世界を生きることと直接的に関係しているのではないだろうか。人間は、世界を想像し、歩き、世界の道を作りながら、思考する生き物である。見たことがない場所、まだ知らないことの向こう側へ向けた想像力が旅の動機となったとき、実際に歩き、旅することにより人間は知識と経験を得る。私たちは意識と身体の両方があるからこそ、経験が成立している。意識か身体のどちらかのみで、人間としての経験を得ることは不可能だろう。経験は、世界を歩き、道を作るプロセスの中で生まれる。経験を積み重ねていくことで私たちは、確実にこの世の中に生きている感覚を得ることができるだろう。

このように歩行とは、世界の中に確実に自身が存在すると実感させる経験であり、自分の身体と精神を持って直接に世界を学ぶ行為で、知るプロセスである。歩く人は、聴覚や視覚、記憶と想像力、身体感覚と精神状態、それが全て一人の人間の中で確かに存在するものとして実感する。

人間は歩きながら世界の道を作る生き物だが、「道を作る」ことは何を意味するだろう。歩くことは世界の中の境界線を作り、地図を更新し続ける行為だ。まだ地図化されていない場所だけでなく、すでに存在している都市や町の中でも、私たちは新しい道を構築している。それは、世の中の新しい道や道路を物理的に作ることに限らない。歩行は物理的に空間を変容させなくても、その場所が持つ意味を変えていく行為であるため、場所についての認識を変えながら私たちはその場所を変えていく。

歩行で得た経験は、一人一人が持つ脳内地図や、身体に蓄積される痕跡の地図として残っていく。歩行が起こす変化が個人の内側に留まらず、コミュニティのスケールまで発展していくとき、そのコミュニティが活用する場所での移動パターンが新しく作り出される。個人の経験は、コミュニティにも影響を与え、外側、つまり土地にも現れる。こうして歩行は、空間が持つ意味を変容させながら、物理的に空間を変えるのだ。本論文において、意識と身体による経験、経験と歩行について、オーストラリアのアボリジニが持つ「ソングライン」― 人間と神々を繋ぐ世界の道作りのネットワークや、「ストーカー」― 建築家、研究者やアーティストによる、歩行の実践によって都市空間をリサーチするイタリアのコレクティブの活動を元に分析を行った。

現在、人工知能などバーチャル技術の開発が進んでおり、様々な人間の活動領域に浸透してきている。例えば、現代にかつて存在したであろう都市の風景を復元し、機械を用いてバーチャルな空間の中で体験することが可能になった。それらはすでに存在しない世界や遠方であるため直接赴くことが困難な場所について知識を得るのに有効なツールであるのは確かだ。しかし、たどり着くことが不可能だからこそ想像する面白さも、世界を知り、思考する上で重要ではないか。たとえそれは実際に直接的に経験した場所ではなくても、人間は、文学や絵画、写真や映画を介して、既に持っている経験を無意識あるいは意識的に用いながら未知な世界へ思考と想像を馳せることによって、その人にしか不可能な新たな経験を生み出すことができる。出来上がったイメージとして提示されたままではなく、その人だけの記憶や経験になっていく。また、関心を持ち様々な資料を使いながら、自分なりの調べ方や表現方法を探り、遠い場所への想像を巡らせることが、実際に何処かへ行き新しい経験をするための動機に

なるだろう。世界を想像し、思考し、経験することは、人間として生きる意味と面白さを生み出すことではないだろうか。

また、それに気付かせることが、アーティストの仕事ではないか。そのために私は、アーティストとして、歩行と思考と想像力の関係について考え、制作活動の中で歩行を用いて実践している。

アーティストは、どんなメディアを選択しても、ポイエーシス、つまり、なかったものを創造し、見えなかったものを見えるようにするという本来の意味での詩人を目指さなければいけない。アーティストとは、物理的に風景を変容させなくても、人の風景認識を変えることで見え方を変え、見えなかったものを見えるようにする能力を持つ人だ。

そのために歩行は、最も有効な手段の一つではないだろうか。歩行は様々な形態を持つのだが、どの形態でも必ず意識のトランスフォーメーションを意味する。歩くことによって場所の認識が変わることで、場所も歩く人の意味も変わっていく。それは、日常レベルでも、集団レベルでも、また巡礼といった文化的なレベルとしてのトランスフォーメーションでもある。

自身の制作過程において、何より、日々のアートと考える。ここでいう「日々のアート」を、専門教育の有無に関わらず、すべての人々が社会の中で、そして日常の中で人の生命力のために必要な作業として定義する。世界にある当たり前の、日常的な物事を生命力のある豊かなものとして感じ、注意深く観察し、自身の身体で経験し、また感じ取ったことを何かしらの形にすることである。その形とは、日記や詩などの言葉や、手を動かして作ったものであってもいい。

本来、資格や聴覚、人間が持つ能力や感覚の境界線が流動的で、互いに関わり合い溶け合いながら備わっているものではないか。それは、人間が世界を表現し形にするものの中で現れる。技術的な要素を問わず、文章、視覚イメージ、音を孤立したメディアとして捉える必要はないのではないか。すべての感覚が一つの身体の中で関係し合い、また表現に繋がっていくことを、歩くというプロセスは明確にしてくれるだろう。

そのため、歩行は自身の制作において、写真や映像、言葉やドローイングと並ぶ表現の一つとして扱い、またそれらの表現形式を繋ぐものであると考える。土地のフィールドワークを行うとき、歩行はその土地を考えるために必要不可欠な作業だ。

本論文において分析する、ハミッシュ・フルトン、フランシス・アリスやヴェルナー・ヘルツォークなどの作家の作品や活動は、歩行をテーマにしたものばかりではない。しかし、これらの作家の作品において歩行は重要な作業あるいはモチーフやキーワードであり、その制作自体も歩くことなしでは不可能だっただろう。私は自身の活動や作品制作においても、歩行は、歩くことそれ自体がテーマであるのではないが、思考、想像、経験、作品制作、メディア、人間関係、土地との関係など、それら全てを繋ぐ作業として捉える。歩くことを意識的に日々のプラクティスに取り入れることで、メディアの新たな可能性や、アーティストとして、人間としてその土地や社会に対してできることを探し出そうと努めている。

本論文では、歩行とメディアの問題、そして表現方法としての歩行について、第1章『芸術の歩き方』や、第3章『ともに歩く ― 行為、作品、空間と人間関係について』において分析した。

歩行はなぜ表現方法として捉えることが可能なのか。作品とは、必ずしも物理的に形成されるものではない。例えば、空間中に展開されるパフォーマンスアートやサウンドアートの作品は、そのときしか存在しない時間であり、パフォーマー側・観客側にとってはその時しか体験不可能なもの、つまり、経験である。作品は空間・作家・観客の間に成立し、一つの社会を形成する。我々が日々行う歩行は、言葉を使うときに必ず誰かを相手にすると同様、一人で行うことではなく、社会の中で行う活動である。アーティストが行う、歩行をベースとした、意識的にその空間、その土地の風景が形成される要素を考えるイベント（ワークショップ、ツアー）は、そのときしか体験不可能である、アーティスト・参加者両者にとっての「経験」だ。このようなイベントの形をとった、共有した時間と場所の中で展開する「歩く」ことを一つの表現として捉える。そしてそれはイベント内だけで完結するものではなく、参加者にとって経験として残り、また、アーティストが常に続けているフィールドワークの流れの中で行われるものである。

フィールドワークと歩行の関係性、自身の活動におけるフィールドワークについては、第3章第1節「日々のアートとしての歩行」、第2節「自身の作品制作における歩行について」、第3節「知床半島を歩く」において分析した。本研究において、フィールドワークをアーティストによる制作過程の中で捉え、土地に秘める物語を発見し、様々な視覚・聴覚・言語表現として初めて体験可能にし、残していく活動として捉える。

アーティストが行うフィールドワークとは、人間の活動の一つとして、歩行といった能動的な作業によって土地を知ること、そして人間との関わりを通して土地を巡る想像力や物語創造を探る作業だ。自身の活動におけるフィールドワークの対象となるフィールドとは、ある特定の場所ではなく、また、土地や文化における現象というより、人間がどのように世界を観る、聴く、つまりどのように世界を知るか、そして、それをどのように表現するか、ということである。つまり、外側の風景が内側に写る「認識」の領域が、フィールドである。自身にとって最も興味深いのは人間とその想像力の世界だ。しかしそういったものが生まれるのは、風景の直接的な経験からである。人間の内側にあるフィールドを探検するために、私は外部の世界での経験を求めて、土地に出かけるのだ。自身が歩きながらその場所を観察し、人と関わり、人がどのように世界を見るかを探り、それを表現するように志す。また、土地の人々とともに歩く機会を作ることによって、彼らはその土地へ向けた思考をより意識的に日々の生活の中に取り入れるきっかけを作るように努める。

歩行を日々のアートと考え、表現方法として取り入れることによって、芸術という概念の幅が拡張するだろう。歩行は、様々な分野の人や、地域の人にとって互いに関わる機会を与えてくれる。歩きながら人間は、人間として生きること、その土地、その空間をより深く知る。また、フィールドワークをベースにした芸術の中で、アートは文化人類学に近づいていくだけでなく、より人の生活や土地の中に入り込んでいくものになるだろう。アーティストがこのような身体的かつ知的な世界との関わり方を通じ、アカデミックな知識や、従来の芸術の表現方法、日常生活を、一つの活動の中で統合させることは、私たちが生きるこの時代にとって必要なことではないか。

歩行は、考える、知る、想像する人間としての世界への態度を表現することだ。「世界への態度の表現」こそが、日々のアートではないだろうか。自身が生きるための生命力を世界から得るために、表現すること、つまり与えることが必要だろう。ただ、何をいかにして与えられるかを理解するためには、ゆっくりとした観察と想像が必要ではないか。世界に、社会に対して、言葉であり音で絵画であり料理であり、ど

のような形を持って態度を表現すればいいかは、世界を知るための、誰もが日々行う歩行という作業の中でわかるだろう。また、その作業の中で私たち人間は世界と繋がり、生きるための、表現するための生命力を与えられているのではないか。このように生命力が循環し、人と社会とアートが繋がり、日々が連なっていくだろう。

アーティストだけでなく、全ての人間は本来、想像し思考し、世界に新たな意味を与え、なかったものを存在させ、見えなかったものを見えるように変化させる能力を持つ。それは古代のギリシャ人でも、アボリジニでも、現代人の私たちも変わらないのではないだろうか。現代社会の中だけでなく、普遍的な意味で人間であることはどういうことか。歩きながら、それについて考え続けていきたい。

引用文献

- (1) Alys, Francis, *Francis Alys* (London, UK: Phaidon Press, 2007)
- (2) Careri, Francesco, *WALKSCAPES: WALKING AS AN AESTHETIC PRACTICE* (English translation by Steven Piccolo) (Ames, Iowa, USA: Culicidae Architectural Press, 2017)
- (3) Chatwin, Bruce, *The Songlines* (London, UK: Vintage Books, 1998)
- (4) Cronin, Paul, *Herzog on Herzog: Conversations with Paul Cronin* (New York, USA: Faber and Faber, 2002)
- (5) Fulton, Hamish, *Walking Transformation* (Köln, Germany: Snoeck, 2015)
- (6) Gros, Frédéric, *A Philosophy of Walking* (English translation by John Howe) (London, UK: Verso, 2015)
- (7) Herzog, Werner, *Of Walking in Ice: Munich-Paris 23 November-14 December 1974* (English translation by Marje Herzog and Alan Greenberg) (London, UK: Vintage Books, 2014)
- (8) ヘルツォーク, ヴェルナー 『氷上旅日記 — ミュンヘン-パリを歩いて』 (藤川芳朗訳) 白水社 (1993)
- (9) 港千尋 『風景論：変貌する地球と日本の記憶』 中央公論新社 (2018)
- (10) Tufnell, Ben, Wilson, Andrew, and McKibben, Bill, *Hamish Fulton: walking journey* (London, UK: Tate Publishing, 2002)
- (11) Turner, Victor and Turner, Edith, *Image and Pilgrimage in Christian Culture* (New York, USA: Columbia University Press, 2011)
- (12) 若松司 「"風景"と"景観"の理論的検討と 中上健次の"路地"解釈の一試論」 (『都市文化研究』4号 2004年), pp. 56 - 72
- (13) 山極寿一 『父という余分なもの -- サルに探る文明の起源』 新潮社 (2015)

参考文献

- Alÿs, Francis, *Pacing* (Madrid, Spain: Ivorypress, 2014)
- ベンヤミン, ヴァルター 『パサージュ論』 第3巻 今村仁司, 三島憲一訳 岩波書店 (2003)
- Horodner, Stuart, *Walk Ways* (New York, USA: Independent Curators International (ICI), 2002)
- Ingold, Tim, *Lines - A Brief History* (London, UK: Routledge, 2016)
- Ingold, Tim, and Vergunst, Jo Lee (ed.), *WAYS OF WALKING - Ethnography and Practice on Foot* (Abingdon, UK: Routledge, 2016)
- Janowski, Monica, and Ingold, Tim (ed.), *IMAGINING LANDSCAPES - Past, Present and Future* (Abingdon, UK: Routledge, 2016)
- Nigholson, Geoff, *The Lost Art of Walking* (Chelmsford, UK: Harbour Books, 2010)
- Schneider, Arnd, and Wright, Christopher (ed.), *Between Art and Anthropology - Contemporary Ethnographic Practice* (London, UK: Bloomsbury, 2014)

Solnit, Rebecca, *A Field Guide to Getting Lost* (Edinburgh, UK: Canongate Books, 2017)

Solnit, Rebecca, *Wanderlust - A History of Walking* (London, UK: Granta Publications, 2014)

Thoreau, Henry David, *Walking* (New York, USA: HarperCollins Publishers, 1994)

謝辞

博士課程在籍中、作品制作、フィールドワーク、博士論文執筆にあたって、多くの方のご指導とご助力をいただきました。

2012年研究生として東京藝術大学入学後、修士課程、博士課程の時に主査を引き受けていただき、作品制作・論文執筆の指導をしていただいた、美術学部先端芸術表現科教授 伊藤俊治先生に厚くお礼を申し上げます。人間の精神、思考、想像との深い関係性の中で、文化人類学、歴史、文学と切り離さない形で美術のことを捉え、研究を行う伊藤先生から、作家として、人間として多くのことを教えていただき、人生の様々な場面でアドバイスをいただきました。常に変化し続ける私の思考を形にまとめるプロセスを長年温かく見守っていただいたことに深謝の意を表します。

先端芸術表現科教授 鈴木理策先生には、修士課程の時から副査を担当していただいた7年の間、学内だけでなく、和歌山・熊野や、北海道・紋別、インドなどでの作品制作、フィールドワークに参加する中で、たくさんの美しい風景を見せていただきました。メディアにとらわれることなく、人間の精神文化や日々の営みの中で芸術を捉え、どんな問題に対しても揺るぎなく、けれども柔軟にアプローチする鈴木先生の姿を深く尊敬します。一人のアーティストとして、人間として心暖かく見守っていただき、いつも貴重なアドバイスをいただき、またたくさんの楽しく貴重な経験を与えていただいたことに深く感謝を申し上げます。

先端芸術表現科教授 古川聖先生には、博士課程に在籍中に博士論文の副査を務めていただきました。論文執筆にあたり、いつもユーモアのある鋭い指摘や、貴重なアドバイスをいただいたおかげで、思考が行き詰まった時に新しい道を見出し、いっそう深く取り込むことができたと感じています。歩きながら考えることについて、古川先生のご自身の興味深く楽しいお話も聞かせていただいたことは、本論文を執筆し続ける楽しさに繋がりました。謹んで感謝を申し上げます。

多摩美術大学美術学部情報デザイン学科教授 港千尋先生には、ロシア国立人文大学学部時代に初めて日本に留学した10年ほど前の出会い以来、アーティストとして世界との関わりについてたくさんアドバイスをいただきました。作家や研究者としての港先生の活動から日々励まされており、今後も一人のアーティストとして活動し続ける勇気をいただいています。本論文の執筆にあたって、たくさんの貴重なご指摘をいただいたことに、心より感謝を申し上げます。

歩行、想像力と思考、風景認識と経験について考え続けてきたこの数年は、北海道・知床半島へ通い続け、フィールドワーク、滞在制作を行ってきましたが、その間、斜里町の住人にたくさんの心温かい支援をいただきました。2014年から時間や知識を惜しむことなく、どんなにおかしく、無謀な私のアイデアにも応え、様々な企画を共に実現してくださった、リトルプレス『シリエトクノート』編集部の中山芳子氏に深く感謝いたします。中山さんはこれまでにアーティスト・イン・シレットコというプロジェクトの中で、多くのアーティストのサポートをしてきましたが、その活動からは常に地元である知床への深い愛情を感じます。

中山さんの紹介で知り合った、ウナベツ岳メーメーカーリーを運営し、毛織物作家でもある小和田久美子氏には、知床に通う間、いつも家族のように心温かく迎えていただき、滞在制作中に宿泊の場所を提供していただきました。海別岳の麓にあったその家が私にとって全ての知床の道への始まりでした。知床だけでなく、北海道の様々な風景を見せて、たくさんの道をとともに辿ってきて、たくさんのことを教えてく

ださり、支援くださいました。小和田さんの心温かいサポートなしで私の活動は間違いなく不可能でした。深く感謝を申し上げます。

斜里町在住の絵本作家 あかしのぶこ氏は、知床の厳しい自然の中で、丁寧に生活をし、身近であると同時に恐ろしくもある自然を日々観察しながら、作品制作を行うアーティストです。あかしさんには、人間の道や獣道、知床の様々な道とともに辿りながら、人間と自然の深い関係についてたくさんのことを教えていただきました。2018年9月に一緒に行った、獣道を辿るウォーキングツアーは貴重な思い出です。これまでたくさんサポートしていただき、感謝いたします。

知り合った当時に3歳だった林太陽氏とは、斜里町峰浜地区の多くの道を辿り、森の中、海の上に様々な道を作ってきました。風景の新しい見方だけでなく、聞き方や遊び方を彼にたくさん教えていただきました。本当にありがとうございました。立派な少年になった今の彼を、たくましく育ててくれたのは知床の風景なのではないかと思っています。

中山氏、小和田氏、あかし氏、太陽氏のことを深く尊重し、共同制作者、そして貴重な仲間と考えています。

以上に述べた方々をはじめ、三上現氏、羽多野是氏、林ゆりか氏、能勢りえ氏、猟師の坂本幸一氏と尾河文男氏など、たくさんの方々に知床の方に支援をいただきました。深く感謝をいたします。

また、知床のプロジェクトに何度も参加していただき、これらの論文を執筆にあたり様々なアドバイスをいただいた長島瑠、宮出美希、山口知に感謝いたします。

以上の方々に与えられた経験を活かして、これからも一人のアーティストとして、人間として、考えながら、想像しながら、世界の物語を紡ぎ、人とともに世界の道々を作っていきたいと思っています。