

# ヴァーチャリティという質の中での介入的創作プロセスを通じた環境動態の分析と表現

目次

はじめに

## 第1章\_問題提起

第1節\_メディアの中の環境

第2節\_アウラ, 気散じ

第3節\_メディアリティ

## 第2章\_具体例\_危険、時間、空間

第1節\_危険, リスク概念と環境

第2節\_フェストウム論

第3節\_災害メディア

第4節\_小道具

## 第3章\_制作主体にとってのリスク、時間、空間

第1節\_時間\_制作主体にとっての時制

第2節\_空間\_時制を組み込んだ小道具の振る舞い

第3節\_リスク\_仮想的危険円とヴァーチャリティ

## 第4章\_作品分析

第1節\_後期ルイス・ブニュエル作品

第2節\_各SF作品より

第3節\_ブルーノタウトの「アルプス建築」

第4節\_まとめ

## 第5章\_実制作のフィールド

第1節\_セマンティックフィールド

第2節\_ヴァーチャリティと投射されるフィールド

第3節\_ボードゲーム上の編集空間

第4節\_一時的な出力としてのインスタレーション「Polyzonation」

第5節\_まとめ

## はじめに

### 〈研究背景と問題提起〉

本論文では、環境の動態を捉えるメディアとしての映像から、ひいては映像制作実践の場そのものをメディアと捉え直し、ドキュメンタリーとフィクションにおける対比を超えるメディアの質としての〈ヴァーチャリティ(仮想性)〉を措定し、その場がどのように現実環境を捉えていくかを考察する。

〈ヴァーチャリティ〉とはここでは、フィールドワーク前後のフェーズにおいて生じる仮想的なメディア化過程の兆候のことを指している。それは今ここではない時間や空間が、制作するフィールドの経験や、そこに臨むフィールドに存在するもの、そのフィールドで用いられるものなどへと影響し、またその影響を受けた結果のドキュメントの質も含めて定義している。それらはどのような効力を発揮し、またどのような問題に遭遇するのだろうか。この問いは言い換えればその親密な空間とその外部の他者としての空間との接続が行われる際に、その接続点はどのように設計されるもので、そしてその設計の仕方はどのように作品制作に影響するのだろうかという問題につながる。この問いに対して、空間論と時間論、そしてメディア論の中で使われてきた概念を当てはめながら、ここで用いるヴァーチャリティを一般に言われるコンテンツとしてではなく、制作実践の場における方法として用いることで、環境の動態を捉えるメディアをどのように更新できるかを提示する。

### 〈研究対象〉

ここで対象となる環境は、これまで環境アートが対象としてきた自然環境、都市環境を含めた上で、より制作主体の認識によって捉えられる環境を前景化させて、環境の変化という出来事と制作主体の認識、とりわけ時間認識との関わりから、時間芸術の持つ質の変容を探っていく。ただし発端となる環境の変化そのものはあくまで外的な出来事に求めているのがこの制作論の特徴であり、それは制作主体そのものが直面する出来事から、自然史や地質学的スケールを持った出来事を経験する主体をも視野に入れている。

具体的なフィールドワークを例にとり、そのプロセスにおいて仮想的なメディアの質である〈ヴァーチャリティ〉の設定を行うことを〈介入〉と捉え、そこから表現へとつなげるプロセスまでを実制作を通して説明する。この時重要になるのは、その表現体ではなく、そのプロセスの中に見出される痕跡としてのドキュメントである。

## 〈論文構成〉

第1章では、「遠い場所」からの環境変化に関する情報との、不意の遭遇の事例について、ベンヤミンによる、気散じによるアウラからの引き離しの効果を鑑みつつ、同様な視点にすでに注目していたティモシー・モートンによる、気散じが環境変化を認識することの契機となることへと結びつける思考に触れる。そこから実際に起こった自然現象と現代文明を成立させる技術的インフラストラクチャーとの影響関係について、いくつかの事例を取り上げていく。そしてそうした状況を端的に表すアートプロジェクトを見ていきながら、環境と作品制作の関わり合いを探る。

第2章では、前章で見た環境変化の位相の中でも、とりわけ〈危険な〉状況について考察する。ここではウルリッヒ・ベックの『危険社会』やニクラス・ルーマンのリスク論において見られる、近代以降の技術社会が潜在的に持つリスクや不確実性に対する分析を見ていきながら、ベックやルーマンがどのようにリスクや不確実性を社会的に実質的な対象として表現しているかに着目する。そこから危険な状況における、時間的な不確実性=揺らぎが、主体の内部で起こることを、木村敏のフェストウム論や災害人間科学、そしてリチャード・グールシンらによるメディアリティ論を参考にして、時間認識の多様なありようを把握する。そして空間的揺らぎを描写するものとして、ケンダル・ウォルトンの小道具概念や災害時のメディアの振る舞いに関する過去の研究をヒントにして、メディア構築の準備を行っていく。

第3章では、第2章で見た各概念を、制作主体がフィールドに臨む際に生じる時間・空間の揺らぎに対応させ、実際に制作行為への選択へと結びついていく可能性を論じる。また同時に制作主体が制作の場に臨むことで生じる危険認識との差異を示すものとして〈ヴァーチャリティ〉を措定し、その実際的なありようである〈仮想的危険円〉というフィールド用語を説明する。

第4章では、過去の作品の中で、第1章で述べた事柄を抽出することができるものに焦点を当てて説明する。ここでは一つの作品や特定の作家の作家性に注目するというよりは、それらの時代的特徴、環境的な特殊性などの外延的特徴に焦点を当てて抽出する。大まかに述べるならば、第1章で紹介した〈仮想的危険円〉についての補足として、ある「特殊なフィールドが出現する」というプロットを持った創作物に焦点を当てる。そして最後にこれらの総括として、そのフィールドの持つ、社会倫理的に危険であるという限界性に対して注意を払う。

第5章では私自身が関わった制作実践を、前述の構造に当てはめながら説明する。私はこれまで環境の変動を発端に場所の持つ雰囲気が変わっていく場所へと実際にアクセスすることで映像作品を制作してきた。具体的には後期博士課程において制作したアメリカ西海岸のセントヘレンズ山などの火山地帯に関わる映像制作を例に挙げる。さらに、構想の段階にあ

るプロジェクトが、制作物としてすでに現れようとしていることを、インスタレーション作品『Polyzonation』として説明する。

## 第一章(1)\_問題提起

### 第1節(1\_1)\_メディアの中の環境

2015年9月14日に、アメリカの重力波観測施設LIGOとイタリアにある重力波観測施設Virgoが、二つのブラックホールの衝突によって発生した重力波を初検出した。この出来事は2016年にニュースとなって報道された。さらにその後も、中性子星の衝突などによって重力波が検知されたりと、検出器が完成してから頻繁に重力波は検出されてきている。これは新しい星や小惑星が発見されたのとは異なり、地球を含む宇宙の広域に微弱ではあれ影響を及ぼしている存在を明らかにしたことになる。しかしこの検出されたという情報を得て、私たちの生活が何か変わるかというところとそういったことはほぼないだろう。重力波による空間の歪みは極めて微小である。しかしながらそれは空間全体を波打たせ、自分自身の臨んでいる今ここにまで影響を与えているとされる。その情報が入ってくるのはそれが通過して行った後になるので、自分自身はその存在に情報を通して初めて気づくだけに過ぎない。ただしそこには、わずかにそのような出来事に巻き込まれていたのだという感慨が残っている。

この論文の主旨は、重力波の実在性を構築主義的な態度で分析することではなく、メディアを介した情報の取得と外部の出来事の相互作用によって起こる、認識と行為の変化に焦点を当てる。そして、対象の実在論から一旦切り離れた上で、その認識と行為の変化の総体を、一種の創作過程として捉える。そこではデータと自身の知覚、そしてその相互作用によって作られた仮想の知覚、もしくは不安などを発端とした創作が、大小様々なスケールで行われていると考えていく。重力波検出の例はやや特例でもあるが、検出器と取得したデータを伝えるメディアのカップリングによる新しい知覚野の影響と言う意味では、他にも例えば隕石の落下がドライブレコーダーによって撮影されていたことや、街の中に設置された監視カメラなどで様々な角度で記録される地震、また実際の観測データを比較的容易に研究施設や気象庁などが運営するウェブサイトなどによってほぼリアルタイムに閲覧することも可能になったメディア的な状況の一例に過ぎない。このような意味で、自分自身の臨む今ここにとっては完全に外部にある動態というものを考慮せざるを得ない日常生活というものが、メディア環境によって構築されている中で、そうしたメディア環境の中に臨んでいる主体が、どのように創作を行うのか、またどのようにそうした日常的なレベルで起こる創作を、制作の形式にまで昇華することが可能なのかを問うていくことにしたい。



重力波望遠鏡LIGOのウェブサイトに記載された重力波初観測に関する画像ギャラリー(2021年3月閲覧)

その前に、ここで出てきた環境という言葉を確認しておく必要があるだろう。ここで私は3つの環境を想定している。一つは、隕石落下や地震などが対象に含まれる、一般的に自然環境と呼ぶことができる環境である。しかし、自然環境と言っても、自然という概念それ自体が近代的な構築物であることから、単に原生自然だけが対象になるのではない。そこには、地理的環境、都市環境、生活環境、身体環境、そして宇宙環境なども含めることができるだろう。

二つ目は、そうした構築された環境という意味合いをさらに強めたものとして、メディアで捉えられる自然環境というものがある。これは、先述の自然環境を、数値やグラフなどの表象や、観測機器が常時モニターしていることで見ている環境である。天気予報で示されるレーダーやGoogle Earthなどで見るインタラクティブな衛星映像など含めることができるものの、それと同時に天気予報が外れるという事象や、Google Earthが正しく地形をレンダリングしていないというような事象も含めて、メディアで捉えられる自然環境があると考えている。

三つ目は、メディアによって作られる環境である。これはメディアひいてはそれを体現するテクノロジーに支えられた機械的な環境ということになる。いわゆるユビキタス社会のことを指している。そして同時に、こうした新たなテクノロジーがインフラストラクチャーとして組み込まれていくことによって、新たなリスクもまた生じる可能性がある環境である。

ここではそれぞれに明確な区別があることは認める一方で、それらがどのように作用し、制作主体の創作活動に働きかけるかといったプロセスを鑑みると、どれも制作主体にとっては把握できない外部要因としてあるという共通の前提があることを提示しておきたい。つまり一つ目の自然環境の変動が、いかにも自然災害のようななす術もない出来事のように思えるが、それだけが外的要因ではないということである。

例えば制作に使用している際に半ば強制されるソフトウェアのアップデートなどで制作が中断され、そのインターフェースも大きく変更されている場合などがある。もちろんこうしたアップデートは基本的にはユーザーによって任意に行えるようになっているが、本来的にはこうしたことは、それをアップデートするか否かの決断を行う際に、アップデートする/しないその両方において生じるリスクを考えてしまうという意味でも、制作プロセスにおいてはノイズのようなものか、無駄な時間になってしまうことが多いのではないだろうか。

パソコンやスマートフォン、自動掃除機などは、部屋の中などの生活空間で道具としてのみ使われる親近感があるものとしてのみ完結するわけではない。それらは私たちの手元から離れた外部環境と常に関係を持っている。しかしながら机の上や建築物の中といった空間のスケールの調整やデザインによって、普段はそうした関係を意識することなく使用することができる。そこで、メディア環境という時には、単純に使用する主体と各デジタル機器との間にある関係のことではなく、主体側がふと、いつもの道具の使用に違和感を覚える時と、その時に実際にその道具が持っている違和感、つまり何らかの外部の出来事が流入してきているという状態との関係としてあるものところでは規定しておく。

そうした関係をあらわす端的な例を挙げてみたい。例えば地震が起こった時に停電し、全ての電子機器が使えなくなった時に、私たちは電力の確保を行おうとする行為主体になる。それらの道具は電力がないと全く起動しないということから、電力が供給される環境がかつてあったということに気づく。いわば単にこれまであったものが突如消えたことでそのありがたみが身にしみて分かるというような昔話のようにシンプルな状況だ。そういった事例から、他にも日常で行うスマートフォンの電源探しや、WIFIがうまく繋がらない時のような事例まで、その切迫の度合いや、そうしたことが起こる確率は大小様々に身の回りに散らばっている。大きな出来事の事例として、地震が起こった時の停電の場合では、明確に地震による停電という外部要因を発端としていることで、その原因までの道のりが遠いという、原因が何重にも連なることでできる距離というパラメーターが大きいと言える。一方小さな出来事としてWIFIの不具合という事例は、単にそのルーターの故障に原因があった場合、原因との距離が比較的近いとも言える。そのような行為主体に不意になってしまった時に、行為主体として行為しなければいけない手続きの大小や、原因が何重にも連なっているその距離の大小という差異が介在している。地震による停電は、電力供給するインフラ、発電所、発電

方法、あるいは地震を引き起こす断層や海溝、火山の噴火など、物理的にアクセスするのが困難な対象との距離もありうる。

もちろん物理的にその原因にアクセスできれば良いというものではない。普通、私たちはまず情報的なアクセスを行う。電力インフラのことについて調べたり、原子力発電の仕組みについて調べたり、潜在する活断層を調べたりする。もしくはマスメディアによる表象を受け取ることで徐々にその知識体系を形作っていき、原因への知識的なアクセスを行う。しかしながら、その活断層や、原子炉の内部、電子の流れの表象自体が、どれほどまでにその対象との距離をもち、その中で振幅を持っているのだろうか。これは、自分自身が行為主体になり、原因へとアクセスしようとするに対して入れ子構造の関係になっている。つまり原因へとアクセスしようとする行為主体となった私自身が辿るマスメディアによる情報もまた、やはり同じように原因へとアクセスしようとしている過程にあるものとしてある。するとこうした奔流にただただ流されるということになりはしないだろうか。つまり無闇にインフォデミック(情報が真偽が曖昧なウイルスのように拡散してしまい、あらぬデマや陰謀論を生んでしまう状況)な情報環境に身を投じてしまう恐れがある。そこで、このときの行為主体が、一つのメディア化の過程の中に、何らかの方法で介入することを発端として開始される場合を、一つの制作として考えることで、出来事の動態とそれを記述する情報の動態のバランスの中で、自分自身の臨む環境の動態をその制作のプロセスを通して明るみに出すことはできないだろうか。

まず、環境の潜在的な動態とは普段不可視である状態を指す。科学的な装置はそれらを観測するために介入的な操作を行うことで表象化を行っているが、その介入は時折恣意的であったりする。

ハッキングによる基本的な事例に電子の例がある。長い間、電子は電荷の単位として見なされていた。つまり一つの考え方であって実在しているかどうかは問題ではなかった。実際に電子は目に見えず、手に取ることもできない。雷の光は加速した電子にぶつかって高温となった空気分子から発される光である。しかしある実験において、物体の電荷を減らす、もしくは増やすという結果を得るために、電子を「吹きかける」という操作を行った。このときある結果を得るために電子をあたかも物のように使用した時、科学的に電子は実在するものとして見なされる。この際の操作を〈介入〉とハッキングは呼んでいる。

先ほどの重力波検出の例では、重力波が必要なプロセスを埋め合わせるようにして介入している訳ではないように見える。レーザー光を干渉させた巨大な検出器が、レーザーの波長のズレによって、干渉するレーザー光の増減を検知し、さらにその他の検出器も同時に検知を行なった場合、重力波が到達したであろうことが示される。そのような意味では、検出器



側に何か特殊な不備があり、偶然にも全ての検出器が同時にそうした不備が生じたとしたら、それだけでその実験の中での重力波の実在は危ぶめられてしまうように思えるかもしれない。しかしながらこの場合は、例えばロバート・ボイルは1659年に個人的に制作した空気ポンプによって真空の実在性を確かめようとしたが、他の実験者には空気ポンプを組み立てが難しくうまく動かなかったことから、真空の実在性がすぐには広まらなかった。こうした事態とはその規模の違いによって異なる。重力波検出器が国際的に共同開発され、複数建設されることは、そこには各設備を構成する機器や諸原理への何重もの信用がすでに複雑に組み合わさっていることを意味する。だからこの場合の介入は、データを表象として普及させるメディア化過程への介入に限定すべきだろう。それは、科学者の間にあるモノ、出来事、データとのコミュニケーションにフォーカスするのではなく、そのデータを初めて知る側の立場が、どのようにそのデータの真正性を受け取り、またあるいは猜疑主義に陥ったりする要因としてのデータと、そのコミュニケーションの間にあるメディアのありようの中に介入する。

このように、不可視の対象物を実在化させるというアナロジーとしての介入を用いつつ、そうした介入は私達が生活や制作を行うスケールの中で一般的に適用している。それは、個々の機器にいちいち猜疑的になるというコストがかかることをせず、その機器が「なんとなくうまくいっているのだろう」と、過程の考察を省略して楽観的に肯定する時においても行なっている。そうした介入時に仮のものとして措定される領域や過程を、「ヴァーチャリティ」の質を持った領域として注目する。ここでは、その仮りに配置したものを扱う制作論を展開したいと考えている。この時に想定されるヴァーチャリティの質は、メディア化の過程の中でも、いかなる象徴や指標もまだ用いられないことのない、いわば雰囲気や情動に属しているものだろう。これらはメディア化のための骨子になりうる潜在的な兆候のようなものとしてある。ただし、そうした潜在的な兆候と言ったものを神秘化するのではなく、それがどのように作用し得るかを、多様な状況において観察し、批判的に用いることをここでは主旨としたい。そしてその極めて日常的で曖昧なレベルの制作が、どのように映画やインスタレーション、ゲーム、建築などといった何らかの形式を獲得していくことができるのか、そのプロセスを描写できればと考えている。

先述の通り、そのためには、これまで主体と全く関わりを持たなかった外部の対象との距離の間に介入して、仮設的にその過程を作っていくことになる。この時、その対象は先ほど述べた地震や火山の例のように、もしかすると非常に大規模なもの、またあるいは極小のスケールの出来事につながってしまう場合もあるだろう。そうした場合に、それらのスケールを、個人の制作主体による制作や表現を行う中間的なスケールへと再設定するという操作が必要になる。そのスケールを再設定する際に欠落してしまうであろう要素を補完するという手続きもまた加えて必要になってくる。つまりここでは、仮設される過程に必要な新たな距

離によって、作られるものが影響を受け、変わっていくものと考えられる。まずは、そのスケールに宿る基本的な次元としての距離に着目し、その遠さと近さについてベンヤミンのアウラと気散じにまつわる論考をヒントに、ここで扱う距離とはどのようなものなのかを考えていきたい。

## 第2節(1\_2)\_アウラ、気散じ

まず映像を成り立たせている状況やインフラストラクチャーに焦点を当て、そこから制作行為を経て、制作物がどれほど環境の動態を汲み取ることができるかを考えていく。それは物質的で技術的な領域であり、カメラ、パソコン、ソフトウェアなどの製品、そしてそれらの製品を成り立たせているインフラストラクチャーや生産プロセス、そして原料にまで関係付けられる。

2 道具が壊れた時や、不意の故障であったり、何かしらの事故などによる生産プロセスの停滞などが起こった時に、物の存在そのものに注意を向けるという意味において、明るみになることになる。

ただし、物が壊れるという物理的な出来事は一つの重要な契機として同意できる一方で、別の事例にも注目しておきたい。

3 ここでは映像の内容からディスプレイなどの物理的な画面の表面にまで戻ってくる瞬間として、作品鑑賞時に時折ありうるようなこととして捉えることができる。

4 そもそも、ベンヤミンの言うアウラとは、複製技術による芸術作品以前において観客が作品に対して感じる一回限りの神秘的な経験のことであり、複製技術によって作られる芸術作品はそうした経験が凋落していくと指摘していた。その一方でベンヤミンにとっての現代的な芸術鑑賞の態度としては、気が散った状態、つまり気散じが優位になっていると指摘している。気散じは没入的な感覚とは反対に、さまざまな物や商品、情報などに囲まれた現代社会において、ぼんやりと受け身になって鑑賞が行われることとして、そのような鑑賞体験が常態化していくことを予想している。実際に現代のメディア環境においては芸術だけでなくあらゆる文化的な受容の在り方がそのようになっていると見ることは容易である。一見すると、大量生産大量消費が行われる社会に、無

批判的に飲み込まれていくネガティブな意味合いが込められているように思える一方で、モートンはその気散じの効果を反転させて自身の環境美学的な論述につなげている。

5

6

7

8

ここでは、その〈触覚的受容〉を、雰囲気感覚へ、そして雰囲気そのものの運動量を知覚するというモートンの置き換えに近接させながら、この気散じによって、視覚優位な状態から、触覚的受容へと戻る際に、その過程において何らかの介入が可能なのではないだろうか。仮に、映像の視覚的、聴覚的な受容から、物理的な画面上に戻って、映像を映し出す光そのものや、画面の表面に付いた埃といったアンビエンスに意識を向けたとしても、それではその場限りの「今ここ」という1点に凝縮していってしまう。だからここでは、その気散じの瞬間から映像が外部の環境の動態を追跡の行為へと移行を試みるのが目的となる。しかし、そこでそのベンヤミンの言う建築の特性へと一度目指しはするものの、建築に留まる訳ではない。そのまま建築からさらに移行可能なスケールへと継続させることがここでの狙いである。

ベンヤミンはスクリーンで大衆が見る映画を取り上げて分析したが、ここではさらにその映像環境が広がったものとして捉えなければならない。つまりデジタルメディアが加速的に

普及したメディアリティの社会的状況の中で、その離散的なメディア状況はさらに気散じ的な様態をも加速させている。ここではその現代における気散じに介入することから始める必要があると私は考えている。

またこれは、建築の内部における感覚に留まらず、ブレイクダウンの原因となった出来事や、ビューアーズ・ハイにおける地球外惑星の環境の動態のスケールにまで継続させるような試みにもなりうるのではないだろうか。具体的には建築的スケールから都市、そして地質学的なスケールを少なくとも経ることになる。

9の知覚と同時に、そこに住むという身体的な経験についてを意識させるものである。

アウラに相当する、より複雑な環境の動態についての兆候を前提にし、その多様な動態へと実践的に開かれるには、その瞬間から連続する他の事物へと意識を向け直す手続きが必要になる。それを経て、メディアの時間的な次元を有効化することで、環境の動態とメディアが流動している状況とのより対等な関係を構築することができるのではないだろうか。

まず始めにそうした契機の端的な事例をいくつか挙げてみたい。

2011年にタイのチャオプラヤ川で起こった洪水により、周辺の国際企業の製造施設が、浸水により生産ラインが停止し、日本に輸出される電化製品が値上がりした。特にハードディスクの値上がりが著しかった。HDDはデータを保存するために使用するため、デジタルの映像制作には欠かせないが、こうして日常的に使っていることで、それらの入手の方法、入手までのプロセスの影響関係を辿り、最終的には自分のいる場所や制作している場所から熱帯地域の気候の動態にたどり着く。

10 実際はその企業が、その国の再生エネルギーによる電力を使用していることによっていることから、発電方法に二酸化炭素の削減の実質がある。また個々のマシンで長時間かけてレンダリングするのではなく、1箇所に集約されたマシンで高速で処理をする方が電力量が小さくて済むなどの理由から、レンダリングされるフレーム、電力、二酸化炭素へと主体が変換されながら、1つの行為が環境の動態につながっていく。

11 これは植物の生態系の中にコンピューターが介入し、全体として新しい生態系が作られる。このプロジェクトの一環で作られた最初期のものの1つである

[ATH1]は、温室の中で植物とともにサーバーパソコンが駆動し、世界中でゲームプレーヤーがそのサーバー上でゲームをプレイすることで、サーバーに負荷がかかり、排熱量が増加し、温室の中の植物を活性化させる。また植物から排出される水蒸気で熱を冷却したりなどのエネルギーの循環が生じる。

この作品への私的な見解、もしくはこう言ってよければ、この作品に対する私的なネイチャーライティングとしては、温室の中で異種間同士が1箇所に集められて構築されたシステムとして見ることができる。異種間というのはこの場合単純に生物種間などの差異というよりは、人間の日常的な知覚の枠組みにとって親しみがあるかそうでないかの距離である。だからサーバーパソコンの排熱という部屋の中やオフィスで起こるような、身近かつ制御された出来事が、植物の代謝運動という人間とは別の生物の営みに参加することになる。

また一方で、この作品は温室で飼育されている観葉植物のようなものとも見れなくはない。植物が観葉植物のように見えると、オフィスや自分の部屋の中でパソコンと観葉植物と一緒に置かれているというごく日常的な状況に転じる。状況は日常的だが、そこで起こっている出来事は、人間には気づきにくい。むしろ、同じ空間にいながらも、部屋の中のパソコンの排熱や水蒸気などを敏感に知覚せず、それらを利用して生きていくことができない、あるいはそれらを利用する必要のない人間にとっては、日常生活を共にしていながらも他者の生態系と知らず知らずのうちに共存しているというような想像を促す。

この植物を、観葉植物のようなインテリアのようなものという印象から解読するか、パソコンに対して得体のしれない有機物が絡まっているというような印象から解読するかのバリエーションが存在する。前者はそのインテリアのようなものとして平然と人間の生活空間に入り込んでいるように見え、人間に感知できない密かな交流を行っている。後者ではそれがパソコンを介して、人間の意図しないところでパソコンの起動を成り立たせている生物の存在が浮き彫りになってくる。このプロジェクトのソースコードや作り方は、Web上に共有されているため、世界のどこかで誰かが勝手に作ることができることから、それを再制作する人たちの様々なバリエーションを持った見解があり得る。配置する植物をモンスセラやサボテンのような一見インテリアのように扱われる植物のインテリア性を脱構築しようとして使われるのか、あるいは自生している状態に近い、土や泥に包まれたドロドロとした植物を配置し、水槽のカビや藻の臭いに包まれたハードウェアというSF的な共存の風景を実現するなどの様々なバリエーションが存在し得る。

『Biomodd』はこのように、この物体が表象それ自体ではないとしても、表象を作り出し、解読の余地を与えている作品ではある。ただし、その表象が、「まるで地球環境の縮図のようだ」、「人間は実際の環境を目の前にして見えていないことの皮肉だ」などの言説に類する隠喩的なメッセージを読み取ったり、付与したりすることとは異なる読みに向かって開かれているように思える。これはCGのレンダリングと二酸化炭素削減の関連において、電力供給やグリーンエネルギーを推進する企業や国家のイデオロギーが前面に出てくるようにしてではなく、あたかもクラウドレンダリングすることで二酸化炭素排出削減につなげられる仮想的な関連を促すイメージの生成にも近いものがある。本来説明すべき過程が省略されていると言えるのではないだろうか。

これらは、本来あるべき中間項としてのプロセスが省略され、最初と最後が隣合わせになっているような構成になっている。つまり人々が生きている生活圏の内側の事柄から、その中では把握することができない外部へと接続する。この省略は一種のワープのようなものかもしれない。そこには内部で理解できるものの延長に指定されている外部がある。このとき外延的な記号として働いた内側の発端としての着火剤のようなものがあり、それが外延へと繋がる開口部となっているような構成である。そしてそれが意図された表象によってではなく、日常でよくあるものからつなげられる。例えばそれはパソコンやHDDなどの、本来はそれ自体で用途や目的が完結しているはずのものである。そしてそれらが植物と共生してい

るような状況が作り上げられており、他者との関係がハプニング的に結ばれる。つまりここで扱われる距離とは、ある地点Aから地点Bまでの量的な数値ではなく、こちら側にあるものが遠さを引き寄せることもあるし、あちら側のものはこちらにも潜在的にあるかもしれないという分散的な状態としてある。この距離をイメージするにあたって重要なメタファーは、両者の間の距離をつなぐ道路ではなく、こちらとあちらにそれぞれ仮設されたゲート、またはポータルであり、これらが持つ特殊な機能に注目しなければならない。

その特設されたゲートとはどのようなものなのだろうか。その前にまず補足しておきたいのは、ここでの措定された外部とは、単に今までよく知らなかったことでしかないということである。つまり全くここは次元の異なるどこかへと運ばれるのではなく、あくまでこれまで単に知らなかったことを網羅しようと、外延をひらすら埋めていこうとする。レンダリングのためにかかる電力、そういった企業がどのような方策で運営し、宣伝しているかや、HDDがどこで作られているかについてアクセスすることで、この場所のつながりを継続することができ、またその接続の仕方を客観的に見ることができる。1つの現実上での表現につながってくる。それは、地球上のどこかにはあるかもしれない、探して見つけ出すことができず、わざわざ何かを制作をする必要性が根本的に問われることになるかもしれない。

すると、ここで起こっている制作主体による特殊な操作はどのようなものなのだろうか。それはその外部的な出来事の遭遇や発見へと意図的な速度で近づけるという操作なのではないかと私は考えている。つまり本来は日常の中で志向しているものではない事柄なので、たまたま興味を持ったり、またあるいは偶然に発見するまで長い時間がかかるものだったはずが、こうした創作物に関与することで、今ここで発見することになる。また逆に、すでに一般化された概念の発見がひたすらに遅れ続けることによって、その代わりになる言説の形成を続けるといった創造的営みもあるはずである。

こうした時間や速度の采配や制御が行われる制作物や制作行為に特殊性があると考えつつ、この采配や制御の方法、そしてそれが実装されたゲートやポータルの特殊な機能などが、実際に制作過程としてのフィールドワークにおいてどのように使用されるかは第3章で考察していくつもりである。しかしその前に、そうしたメディアを通じての情報の伝達の時間的な側面における特殊な在り様を、メディアとそれを享受する人々との関わりを踏まえた上で、もう一つの重要な要素を加えておきたい。

### 第3節(1\_3)\_メディアリティ

リチャード・グルシンは、2001年9月11日に起きたアメリカ同時多発テロを巡りマスメディアが事件そのものの映像を報道したり、風刺漫画や、事件現場を二つの光線によってラ

イトアップすることで、事件そのものを再メディア化 (Remediation) し、さらにそうした増幅されたメディアリティそのものが、イラクへの先制攻撃を正当化する言説を構築するために、未来の起こっていない事件の一連の流れすらもメディア化する、「プレメディエーション(Premediation)」を、2000年以降のメディアの質として説明している。それは映像メディアが、人々に「競合するしばしば、矛盾する未来のシナリオの増殖が一種の感情的な予防策として低レベルの不安を生成」させることによって、安全保障化の言説を強化するという。そういった意味でこれは予知でもなければ、シミュラクルとも異なる、一種のコンピューターゲームのデザインに似ていると述べている。グルシンが言うには、プレメディエーションにおいては、プレイヤーがゲーム空間のどこにいるか、ゲームのゴールをどこまでアーカイブしているか、あるいはアバターの属性に応じて特定の手段しか許可されなかったりする。グルシンは、2002年のスティーブン・スピルヴァーグが監督した映画『マイノリティ・リポート』を例に出し、この映画内設定である「PreCog」と呼ばれる予知能力の一種を持った人間は、未来の犯罪の映像を見ることで、未来にその犯罪を起こす人間を逮捕するために働く捜査官を描いていることを引き合いに出している。さらに、この映画はその内容だけでなく、同時多発テロ以降のブッシュ政権のイラク侵攻までのメディア戦略の過程と酷似していることに加え、そうした出来事よりも早くこの映画が封切られたことに注目している。確かに、この映画によって影響を受けて政府が動いたというよりも、あたかも出来事を予知したかのように見える作品やメディアのあり方は、メディアと人々の情動への影響を考える上で注目に値する。またこの件を踏まえれば、例えばチェルノブイリ原子力発電所事故の前に封切られたアンドレイ・タルコフスキーの『ストーカー』に登場する立ち入り禁止区域「ゾーン」などもそれに当てはまるように見える。ちなみにこれらの作品は映画化される以前から小説作品として存在しており、こうした物語構成やフィクションの設定がこの映画の登場によって初めて発表されたわけではない。しかしながら、映画として大衆に開かれることで、ある出来事に関連付けられた一種の雰囲気のようなものを作り出すように見えることは、メディアの特殊な在り様であると同時に危険な効果でもあるだろう。

これは2000年初期から始まり、さらにSNSが普及してからさらに加速的に拡散されるデマやフェイクニュースも含めて、そこではそのありうるかもしれない大量の潜在的な未来が情報として価値を持つ。そして実際に、そのような情報が現実のものに変わっていく様子は、2016年大統領選挙におけるドナルド・トランプの当選や、同氏による2019年に発生した新型コロナウイルスの発生原因の情報を中国政府が隠ぺいしていると批判することにより先制



的な立場を取ろうとするなどに見ることができる。グルシンの言うプレメディアーションの論理は、いわゆるポストトゥルースな社会の中で常態化しているようにも思える。

こうしたことを踏まえると、メディアの持つ時間の未来の先取りという特殊な在り様は、スマートフォンで情報の受信と発信が常にリアルタイムで行われている状況において、極めて

身近になっていると言える。実際に私もTwitterで、1908年6月30日に起きたツングースカ大爆発と呼ばれる、シベリア地域に落ちてきた隕石の空中爆発についての新しいシミュレーションを描いた画像が、2020年7月1日にタイムライン上に流れて来たのを見た次の日の2020年7月2日に、関東平野に隕石が落ちるということがあった(習志野隕石)。私はこのシミュレーション画像が、例えば同じようにTwitter上に流れてくる他の情報や画像よりも、特殊な情報であると感じざるを得なかった。勿論それは私自身の情動への影響による、一種のバイアスがかかった中で、隕石の落下という現象は一見珍しくも感じられるが、実は常日頃起こっている出来事に特別な関心が寄せられたに過ぎないと思われる。またTwitter上においても、ツングースカ大爆発のシミュレーション画像が、話題として珍しいかというところもなく、ヨーロッパや中国でも頻繁に隕石が落下している瞬間を車載カメラやスマートフォンのカメラで撮影された映像が流れて来ていることもあり、また太陽系に接近して

112年前の同日に起きたツングースカ大爆発の再現イメージ  
(2020年7月閲覧)

くる小惑星のニュースなどもそこまで珍しいものではない

13

14 という意味で仮想現実＝現実とい

う地平においてメディアによる情報環境は広がっている。その端的な例が、政治における安全保障化、つまり起こりうる未来のテロなどの攻撃を防ごうとする保身的な情動に作用させ、実際にそのような政治的な言説を強化する方向に傾かせることに繋がったことだろう。

先ほどの例であれば、ツングースカ大爆発のシミュレーション画像は実際の関東平野への隕石の落下に影響を及ぼしたわけではない。私自身がこの画像を初めて見た時に高評価を与えて保存するのはシミュラクルの中のメディアの働きでしかない。しかし、この直後に実際の隕石が落ちるといふ出来事が起こった時、現実での振る舞いはすでに影響を受けていることになる。政治的な事例と比べて隕石の落下という事例は聊か文字通り非現実的で戯画的な出来事に思えるかもしれないが、隕石が落下し得るといふ潜在的な環境に気付かされるという意味では、自己保身へと少しでも気分が傾くことになるだろう。つまり身に迫る危険な空間にいるということに気付かされる。この例はグルシンのプレメディアーションに関する論旨と比較すると政治的な要素がないため、有効な例ではないかもしれない。しかし、環境の動態に気付くためのメディアとして、また私達の日常の外部に措定する対象としては、私自身の論旨において強調したい事例である。

ところで、この安全保障化は勿論、政治的な分断や、差別、先制攻撃等の暴力的な手段の実行へと繋がってきたことから、メディアによって不安を誘発され、身構えるという態度、もしくは現実生活でのそうした在り様は常に批判的に臨む必要がある。そしてその不安の触発に対し、批判的に介入し、環境への眼差しの変化、また潜在的現実との関係をポジティブに構築することを目的とした制作の方法を探すという態度が基本になるものと私は考えている。

15 マスメディアは、出来事を取り込んでいくと同時に、ニュースを生み出すことができる対象物を生成する。それは「世界的な対テロ戦争や気候変動、ワールドカップ、アメリカ大統領選、世界的な金融危機、あるいは各国の社会的、政治的不安など」である。これらは存在することに賛成か反対かという人々の意見の一致が必要なく、対象として人々にとって身近なものとして存在させることによって、さらにマスメディアは人々によるコミュニケーションを増幅させ、マスメディアのシステム自体を持続させるという意味で、1970年代にウンベルト・マトゥラーナとフランシスコ・ヴァレラによって提唱された、無自覚で無目的に自己の制作を作動し続けるシステムとしての「オートポイエシス」なのだと述べている。

事故や災害、戦争などの映像を見て不安になるということは身近に起こりうるが、その不安が自己防衛の言説を強化することに繋がりうるというメディアの作用があることに注意する一方で、その不安を引き受けつつ、その没入から一旦離脱して、様々な外部の要因にアプローチしていくという一連の手続きは、制作する上でも重要なものになってくる。

それではそれをある形式として作成することはできないだろうか。形式を作成することは、他の可能性から区別を行うという意味で、ルーマンによればこれもまた別のリスクを生じさせる契機になりうる。しかし、複数の可能性を列挙していくことで、一種のマップを作り出すことによって、この状況そのものを対象化し、あるリスクを引き受けつつも、その他の可能性も同時に配慮することができる視点に立つことができる。そういった意味で、グルシンが、プレメディエーションを、ルーマンのオートポイエシスによるメディアの再帰的な作動の持続を引き合いに出しながら、コンピューターゲームの設計に見立てていることもうなずける。このゲームの設計という見立てに注目するならば、ここではそれを見立てとしてではなく、むしろ現実的な行為として実行することを想定している。メディアによって情動が触発され、不安を生じさせ自己防衛に入ってしまうのではなく、そこから周囲の環境へと開かれていくような在り方につながるような、メディア受容の過程における積極的な介入を行う。それは検閲のような介入ではなく、多方向の広がり、その拡がる速度の相対化ができるようになる機能、あるいは余地である。そのためには、まずその危険やリスクに対する不安という情動を分析してみる必要があるかもしれない。次章では、危険やリスク、そしてそれを媒介させる空間や、その持続を媒介する時間の質的な側面に焦点を当てて論じていく。

## 第2章(2)\_危険、空間、時間

### 第1節(2\_1)\_危険、リスク概念と環境

ある出来事や、情報が入り込んでくることによって、そのフィールドへ注意を向けるという動機が生じる。その出来事や情報の発生源に関与しようとする事へと意識が向けられる。その動機が生じる瞬間に、動的な因子を付与することで、その最初の動機自体から映像を制作していくことにつなげていく。前章の事例は、大気中の二酸化炭素濃度や、気候の変化などが関与するため、人間の文明が気候変動そのものの原因になっているかもしれないという言説を参照する傾向にあったと言えるだろう。しかし対象となるものは文明や人類や地球といった漠然とした対象ではない

むしろ、一つ一つの局所的な出来事が単一の動態であると決定してしまう、一種のホーリズムは、ここでの意図とは真逆の方向性である。対象となるのはもしかすると単一の大きな変化かもしれないし、そうでないかもしれない。仮に、その単一の大きな変化の兆候を捉えるにしても、その出来事と私たちが認識し行動を起こすスケールの差異を埋める、もしくは縮めるため、まずは目の前のスケールの具体的な対象物に定規を当てる必要があるだろう。だから必ずしも気候変動に起因する環境の動態のみが、あたかも先にあるかのように見なすのではなく、目の前のスケールとの一定の関係を考慮して徐々に接続していくというアプローチをとる。

環境の動態を映像によって捉えると言った時に、具体的に目的となるのは、ただ単に視覚的に環境の変化を見て理解することではない。それだけではなく、そこから自分の生活などを行う時間につなげるための手続きまでが行われることを想定している。それは例えば、地面が常に波打っている場所があるとして、そこで具体的に家を建てたり、食事をしたりなどの生活方法を知り、その生活の持続性、また持続不可能性などのドキュメントを作成したり、生活不可能性に対し提案をすることまでを射程に入れることを、時間という質に重点を置いて映像というメディアに想定していることになる。ただしそれを目的とすることで、実際にこの映像が社会を構築するものになるかどうかではなく、映像制作によって環境を捉える方法の質が変わることに、ここでは期待の焦点を当てたい。

では固有の場所の中で固有に作り出される動態に関して、動態の在り様を指摘する指示書や、マップを作ることと、実際に技術的なレベルで実践して、例えば先例の『Biomodd』のようなアクチュアルな装置を作ることとは、どちらがその動態を捉えていると言えるだろうか。前者は、こうした動態が存在する、という指摘が、単なる妄想的な言説でしかなく、現

実のどんな実質にも関与していないと捉えられるのか、もしくは実際に何らかの装置を作った場所との関与を試みても、それはその言説に基づいた比喩的な表現行為でしかないと捉えられるのか。かと言って例えばある地域でグリーンエネルギーによる発電システムを構築することが、その地域に実質的に関与していると言えるだろうか。自然に対する近代的な視点に基づけば、自然と、支配・非支配の関係の中で接しているとは言えるが、そこではいわゆるエコなエネルギーを得られる代わりに、立地条件、受ける風の強さ、回転するプロペラが発生させる低周波に対する地域住民の苦情などのリスクと技術論的にコミュニケーションしていかなければならない領域である。

そのような技術論的な捉え方によってではない見方で、環境との関わりを制作できないかという問題がここでの論点となる。そのためには、時にこれまでの価値観においてはネガティブ(悲観的というよりは負の値という意味)で、それでいて単なる大きさや量によって受け取る感覚に偏りを生んでしまうことがない出来事の経験を動機とすることによって、より深く環境に関与する機会につながる状況が広がっているように私は考えている。

「人新世」とは化学者のパウル・クルツェンが2000年代初期に、地球環境が人類の活動によって変化し、そうした環境の変化が地質学的な資料として未来まで残存するであろうと言う仮定から提唱した新たな地質年代である。例えば、核廃棄物などは人類が生み出したことによって長期間地球上に残存し続ける物であり、地球の地殻が誕生してから積み重なってきた地層の中に、明確な差異を持った層を作り出すことになる。こうした資料となる物はもちろん核廃棄物だけではない。文明活動によって増加する大気中の二酸化炭素は、極地の氷を溶かすことによって海面上昇という地球全体の変化を引き起こす可能性がある。そうなってくると各地にそこに海があったことや陸があったことなどの証拠が残ることになり、地質学的な時代区分の資料になりうる可能性が出てくる。

この「人新世」というコンセプトにおいて重要なのは、今まさに人類中心の新たな地質学的時代に突入しているかどうかというよりは、そのような影響を与えてしまうかもしれないという警告的な意味合いも込められていることだろう。それは環境の変化を引き起こした結果としての未来の資料を作ってしまうことが果たして未来にどのような影響を与えてしまっているか、という未来から見た自己反省を、現在の段階で行うという思考に繋がってくる。つまりこのような負の生産物の広がりに着目するのは、その超長期的な期間に渡るリスクマネジメントの端緒になりうる。またそうしたリスクを、具体的な物体の流通として見ることで、より実感的なリスクマネジメントにつながっていく。

あたかも、映像制作に使用するHDDやSDカードなどが徐々に机の上に溜まっていくようにして、危険のリスクや不確実性が身近に積もってくるというイメージを想起させ、物質優位な現実の感覚に対して、非物質をぶつける仕方ではなく、物質の不可視的で、制御不可能かつ予測困難な側面を日常の風景の中で励起させるような印象がある。これを実在するものとして扱ってみることが制作空間の特異性としてありうる。

この動態に注目することは、ただ目的となる対象物を追う方法によってではない映像による環境の表象の可能性に開かれる。そこでは不意の出来事や、結果が目的と異なる場合も含められる。一方でリスクマネジメントと言いつつも、環境変化を悲観的に捉えることではない。確かに、ベックの言うバズは、放射性廃棄物、汚染物質、大気中の二酸化炭素濃度、地球温暖化などの、一般的にネガティブなものばかりである。私はここにこれまでネガティブではなかったものを新しく含み入れていくような拡張をするわけではないものの、ここで試みたいのは、物質の本来的に未知な振る舞いと身近に接する状態に対して、これまでの映像による制作アプローチとは異なる距離の取り方を発見することである。だからここでは、ある事象が危険であるとか、ネガティブであると判断される以前の状態から、対象物に接近するという距離から始めている。

## ハイパーオブジェクト

18 しかしそれは人間の作り出した想像的な産物も含まれ、現実に影響を及ぼしているものである。そこには、地球温暖化やブラックホールの衝突が作り出した重力波、銀河系などが含まれる。つまりハイパーオブジェクトは近いところにありながら、人間にとって知覚できない不気味な領域にまで連続しているとされる。こうした概念はつまるところそうした対象に向かうための新たな審美的な枠組みである。

このコンセプトによって、私自身が対象とする環境というものをより広く捉えることができつつ、気候変動などの人間が関与しているかもしれない環境の動態と、関与を全くしていないかもしれない動態を同じ地平で捉えることができる。環境という言葉から、いわゆる「エコ」が意味するもののみを限定的に捉えてしまう可能性をここでは避けるように意図している。またその「エコ」という観点からでは捉えられないという意味で「エコロジー」もまたハイパーオブジェクトなのだと言える。

例えばこれまで私は火山を対象にして映像作品を作ってきた（詳しくは次の部で述べる）。その際にはインドネシア、台湾、日本列島、アメリカ西海岸などに赴くことがあった。この一連の領域を区分するならば、環太平洋造山帯という対象として、ハイパーオブ

ジェクトに含めることができるだろう。それは人間が作り出したプレートテクトニクス理論に基づく関係構造の中に配置された円環状のプレート境界に、火山が連なっていること、地震がそこに沿って多発することなどによって、そういうものがあるのだと考えることはできる。とはいっても、その領域の動態は果たしてどのように捉えられるのだろうか。 [REDACTED]

19

これはあくまで人間と火山の関係を歴史という直線的なパースペクティブのもと記述しているに過ぎない。次に、精神的な時間という尺度を考慮に入れることで、直線的で歴史的な時間ではなく、制作主体が存在し得る余地をあらかじめ作っておきたい。ハイパーオブジェクトはすべての人間が共有しなければならない信仰対象のようなものなのではなく、あくまで個人の情動的な変化からの気づきによってアクセスされるものなのかもしれない。

## 第2節(2\_2)\_フェストゥム論

### 時制について

ここでの「時制」とは、動詞を時間的な変数に応じて変化させる因子である。そういった意味では、言語が生き物のように変化するという比喩表現をそのままの意味で実践することになる。だからここでの「時制」という表現は、そうした動詞の変化によって主語の時間的な次元における状態や方向性を規定するという機能のメタファーという位置付けとなる。ただし、動詞の時間に応じた変化という文法的な機能よりも重要視したいのは、むしろ変数として代入する時間の特質である。ここで代入する時間は、もちろんニアな時間もあり得るが、それだけではない時間のカテゴリーも代入できるような広がりを持っているものとして捉えておきたい。

時間というキーコンセプトと環境での出来事の関わりを考える上では、災害を対象としたパラダイムに頼ることが重要な契機になり得る。 [REDACTED]

「防災人間科学」において参照されている木村敏の「フェストウム論」とは、具体的には「アンテ・フェストウム」「イントラ・フェストウム」「ポスト・フェストウム」という、それぞれの時間感覚の異常な事態を、災害の状況の変化、つまり災害状況の「事前」「事中」「事後」に対して比較したものになっている。これを一つの時間的尺度として参考にしつつ、そうした時間の差異を、行為主体の動きに根付かせたものとして時制という因子を考えてみたい。

まず、災害に関する「アンテ・フェストウム（祭りの前）」的な時間では、過去から現在へと至るスムーズな「社会」の移りゆきとは断絶した要素を、来るべき災害に見ている状況であり、未来が極めて未知のものとして感じられる。そして激しい憧憬とともに恐怖の対象として災害が想定される。具体的には、腐敗した社会というものに「天の鉄槌」が下されるとするいわゆるドゥームセイヤーたちによる「天譴論」や、災害によって社会がより新しく善良なものに一新されるという待望論がある。江戸時代の安政の大地震の際に流行した「鯨絵」は腐敗した政治に対する「天罰」的なニュアンスと、よりよい社会の実現に向けてのいわゆる「立て直し」という楽観的なニュアンスが、同時に含まれた表象である。またSF小説である [redacted] や [redacted] などは、異常な地殻変動や火山の大噴火を発端として社会や政治的な変動につながっていくという意味でこの時間に属する創作だとされる。

「イントラ・フェストウム（祭りの最中）」は災害的な状況が起こっている最中に対応する。これは現在が極度に優位に置かれた状況であり、レベッカ・ソルニットのいう「災害ユートピア」期における恍惚な状態に対応するという。またこの時には「創発規範」と呼ばれる、通常とは異なる社会的価値観による規範が出現しやすくなる。これは関東大震災時における自警団によるデマの流布や暴徒化などが該当し、同じユートピア状態が潜在的に持つ負の側面としてある。

「ポスト・フェストウム（後の祭り）」は過去拘泥的で、未来はすでに予定ずみの将来であり、災害もまたすでにプログラムされた未来でしかないことから、万全の予防措置を取ろうとする。例えば日本における現在の防災の営みである地震予知や防災計画の立案、防災訓練の実施などもこうした時間の発露であるとしている。

これらの時間は、災害の事前事後のリニアな時間に並行して対応しているわけではなく、これらの災害を体験する人間がそれぞれに感じる時間である。例えば、災害が起こった後に、それが来るべき社会変動の兆候だと捉えるという意味では、災害の事後であっても、自己の中に生じる時間は「アンテ・フェストウム（祭りの前）」的だということになる。だか



ら災害が起こった時というのは、物理的な時間と自己の内部の時間が絡み合うような複雑な時間の動態に目を向ける必要がある。

ここで私の立場を捕捉しておくならば、災害というキーワードを用いつつも、一般的な災害や防災実践に関連付けるわけではなく、災害という状況が1つの表象化が困難な動態として、かつそれ自体が既存の習慣化した距離を横断してくる状況として捉え、先に「災い」というニュアンスを付加することは避けたいと考えている。

21 それに加えて、この物理的な時間と自己の内的な時間の複雑に入り組んだ状況は、たとえ突発的で大規模な出来事としての災害現象でなくとも、日常的な時間の中で起こっている不可視化された環境の動態が不意に出現する瞬間であっても、それは異なるスケールのバリエーションとして、扱うものは同じだと言えるのではないだろうか。

22

私はこの主体の時間的な位置関係を表現する時制という因子を想定した上で、この時制がセットされた構成物=メディアを、映像を用いたりサーチや制作プロセスに介入させる方法を提示したい。

### 第3節(2\_3)\_災害メディア

それではその複雑な時間を媒介する構成物=メディアとは一体どういったものなのだろうか。

23

言い換えれば、これまでその「災い」に付与されていた場所との関わりを持った想像力が、徐々に新たなメディアによる真実性の言説に駆逐されたとも言える。妖怪や神の所業といった想像力は「災異」から「災害」になることによって消えていった。こうした想像力は

場所へのイメージの権現のようなものとしてあったはずだが、メディアの押し寄せによってそれが徐々にそのメディアの言語によって明文化されたことによって消失したと言えるのではないだろうか。このとき、その場所性を荒らすいわゆる「工業化による土地開発」や「環境破壊」の役割を果たしているのは、磐梯山の噴火ではなく(磐梯山の噴火はむしろ近代化以前の場所の想像力を生み出す根源的なものであったと言えるだろう。)むしろ新たなメディアの侵入(介入)であるというように捉え直すこともできる。ここでの新たなメディアは、ブルドーザーやパワーショベルが山に切り込んでいくありようと似ていると言えないこともない。

ただしここで述べられているのは、メディアを環境破壊を行うもののメタファーとして忌避すべきものであるということではない。むしろ写真機とそれに伴う付随的な道具や技術および知識が場所と関わる中で、こうしたメディアの諸相へと、場所の想像力が別の形で内在していく可能性に、ここでは焦点を当てている。これはメディアに呪物的な意味合いを付与するアニミズムにかえて似てくるように思えるが、それらがより異なる物理的スケールへと広がっていくような、アニミズムとは別の動態が介在しているものとして捉えることで、それらのメディアがその場所に関わったこと、言わば「プロフィール」を、より明確に記述できるのではないだろうか。

先述の「ブルドーザーやパワーショベルのようなカメラや三脚」という一見幼稚なメタファーであるが、カメラや三脚にそういった動態を作り出す要素を引き出す試みの初歩的な一例として捉えられるだろう。つまり磐梯山の噴火であればその噴火にカメラが関わったことにより、そのカメラは磐梯山の噴火から広がっていく別のスケールへと関わっていくことを余儀なくされていると捉えることが重要になる。

25 メディアは出来事に対してそれに寄り添うようにして集まるという見方も可能なはずだが、様々な物象化がなされるにつれ、出来事の所有という支配被支配の関係の中のメディアへと転じていく。

ここで重要なのは

26

27

こうした、時代に応じたメディア状況の分析を踏まえた上で、ワイゼンフェルドが指摘するように、関東大震災時のメディア状況の中では出来事を伝達するメディアを消費していく傾向があったが、同時にこうしたフェティシズムや消費主義を中心化せず、動態として捉えていく方向性もあるのではないだろうか。自己主張によって動員される主客の関係は明確化はせず、そこで動き、動かされる情動や実際の人や物の動きに焦点を当てつつ、そうしたデジタルメディアが発達していない時代においても、技術的な形式というよりも、作家の情動や作品の持つメディア性に着目することで、そのメディアが捉えようとしていた環境の動態や、その出来事が現在でもなお波及しているような動態へとアプローチする方法があるのではないだろうか。過去の時代の作家、作品のメディア性に着目する際には、その時代の技術ではなく、時代ごとにおけるテクノロジーの発展の大小の次元とは切り離された、あくまで情動とそれに伴う時間認識といった別の機械的な対象を見出し、そこにアクセスすることを、制作の方法論につなげていく際に有効化したいと考えている。

28 この保険会社の提示する保険契約という一種の新たなメディア性は注目し値する。確かに保険ほど出来事や不安を物象化したものはないが、いわゆる保険の契約書などをドキュメントとして見た場合に、未来の時制に結びつけられた、非常に強力な動員を行っていることがわかる。つまりこれはデジタルメディアなき時代におけるドキュメディアリティを持っている。実際、フェラーリスはこの特性を、それぞれの時代的な生産状況に応じて入れ替わっていくものとしてではなく、メディアリティの時代以前の工業的な生産の時代までも包摂したものとして提示している。この場合の保険とは、単に所有する/されるの関係以上に、過去の出来事や契約、交換についての記録を行っているだけでなく、いつか起こるかもしれないという未来の時制が現在の行為を規定する余剰の機能があるモノとして見

ることができる。こうした側面に着目し、その外延と同じものを共有する制作のためのメディアを考えることは可能なのではないだろうか。

仮にこれらをどのように映像で捉えることができるだろうか。映像はそもそも視覚優位なメディアであるが、これらの物質の振る舞いはおよそ不可視的な要素が多い。表象不可能性は、それを認識することができない、つまり認識の外で動いているものということだから、それは危険につながってくる。とある事象が、表象されることを阻み、いつの間にか背後に回り込んでいることがあるかもしれない。モートンのハイパーオブジェクトは卑近なものであると同時に不気味で遠さを同時に孕んでいるものであり、ある一つの内的表象を構築することによって表現するのは難しいものである。

内的表象と外部環境との間の揺らぎという意味では、ある地域に住むということがその地域の環境を読み取りながらその場所のイメージを構築し、生活や慣習に根付かせている営みとしてある一方で、その危機的状況という事例があり得ることは注目すべきことだろう

29 それはある特定の地域で伝統的な生活を営み人々が、地球とつながっているような感覚をもたらす心理的状態のことを指し、またその心理学のことを指す。そして現代の兆候において、工業化や過度の土地開発による環境破壊、そして大規模な自然災害などによって、その地域に住む人々のそうした心理的な結びつきが切断される心理的状況について分析を行っている。

30

このソラスタルジアの感覚をもたらす事例は、いわゆる自然豊かな、あるいはかつて自然豊かだった場所に限定的なものではなく、これまで一般的に自然と対比されてきた都市空間にも適用できるのではないだろうか。都市や自然などの条件に関係なく、放射性廃棄物や地球温暖化などの、国境などの既存の枠組みを超えて危険やリスクが均等に伝搬していく世界をベックが想定したように、何かしらの媒体を介して身近にまで伝わってくることを前提とし、普段の生活が高度にグローバル化して、その地域特有の環境を読み取っているような習慣がなくとも、実際に様々な環境を経由した物体に囲まれて生活し、それらありきの生活の根付きの感覚を持っている。ティモシー・モートンもまた次のように述べている。

こうした見方を映像制作の空間に当てはめるなら、こことは違う場所に映像を撮りに行くのではなく、対象物がこちら側に来ることを待つ、待っていたら来る、いつの間にか巻き込まれている、といったような反転が起こっているように思える。つまり場所の表象化が行われるより先に、あらゆる環境の動態を経由して物がそこにある。だからここでの例であれば、HDDが高騰し、卓上の機材の貴重さの比重が変わるという身近な変化は、熱帯地域のモンスーンとサイクロンの動きが隠され、環境の動態が不可視的であるので、気づかないうちに起こっていることになる。

もちろん、これを日常生活の中で可視化しようとするならかなり神経質な生活を送ることになる。いわばそこにいながらにして周りが他の場所になっていくようなソラスタルジアの感覚に苛まれることになるかもしれない。苛まれるのではなく、捉えることを目的とするために、映像は動きと並行して時間の尺度を利用することで、これらの存在論的不安の状態に没頭しつつ行為するための道具として機能させる方法を考えてみたい。

その前に、一つの完成された作品としてではなく、そうした時間を、それぞれの時制を分けて内包させた道具的メディアとして、ケンダル・ウォルトンの有名な分析美学用語の一つである、「小道具 (props)」を主語に置いてみることを試みたい。ウォルトンの用語を借り受けるのは、このメディアの動態を、想像力のフィールドを語るうえで有効な接着剤のようなものとして働くのではないかと考えたことと、小道具を一つの入れ物としての機能を持ったものとして見なすことで、メディアとの接点を探ることができるのではないかと考えたからである。注意していただきたいのは、あくまでメディアの動態を記述するためのアクターとして小道具を捉え直すのであって、実際に美術作品の分析のために用いることを想定はしていない。この用語を外部環境に適用させる上で、時間的な次元を内蔵させるというカスタマイズが必要になることを付け加えたいのと、想像することが情動との関数として組み合わせられているということを強調するために引用することにしたい。

こうした小道具の概念を踏まえることによって、環境の動態を探る代理物のモデルを考えることができるのではないだろうか。これらの小道具制作の中で、その小道具の形態やそれを成り立たせるメディア（実際に物で作るのか、3DCG上のものか、テキストか、ドローイングか、またはアプリケーションとしてあるのかなど、豊かな有りようがあると考えられる）によって、それが作動する際の時間の向き、つまり時制も異なってくる。いわば災害小説や災害映画のような制作物としての対象として、小規模かつ、より空間的に立ち振る舞うものとして考えてみたい。

#### 第4節(2\_4)\_小道具

##### 時制を受けるもの

前節では、ある環境の変化に対し、情動的な変化を受けることで、その時間感覚の変化が生じ、そこから創作されるものの含む時間も変化することを指摘した。また、その発端となる出来事を取り巻く視覚メディアが、文化の中に根付く優勢的な言説を大きく変化させることを、磐梯山の噴火や関東大震災時におけるメディアの状況を例に取り上げた。そこでは写真という当時の新しいメディアが、その技術的な真実性を基盤として、科学的な言説を普及させていくと同時に、スペクタクルの消費の対象として別のメディアの動態も生じていた。そこではそうした動態を社会的な出来事としてのスケールとして捉えたことで、時代的な変化や、大衆の動きといったスケールの主体がテーマになっていたと言えるだろう。

ここでは、そうした出来事の波及の仕方を、よりマイクロなスケールで見たい。しかしながら、この「スケール」という言葉を用いる際には、モダニズム的な地理学の眼差しに対して向けられる批判を意識した上で、慎重に使うことが必要である。例えばある特定のスケールを選択したり、それを変更することは自由にできることなのだろうか。

32 例えば都市であれば、都市のスケールというある漠然とした広さや速度の感覚があるが、実際にはそれはある問題を扱うために部分的に、かつ明確な目的を持って使用されるものとしてある。だからこのスケールを前提とするその領域の表象がまず根本的にフィールドワークに先立ってあるとみなし、それを根本的な観察や介入の基盤とすることに対し、ここでも批判的な距離をとる必要がある。

とは言いつつも、ここでもいくつかわかりやすくスケールのスペクトルを示すため、道具から人間の身体、建築、都市、惑星などといった言い方をすることがある。だがこれらの羅

列のうちの個々のモチーフはあくまで指標に過ぎず、具体的な対象として捉えられているわけではない。むしろそれらがどのように広がっていくか、または縮小していくかの動態の方向性を捉えるための部分的な指標としてのみ働いている。

都市、自然、災害などの言葉もまた、既存のスケールをすでに含んでいる言葉である。これらの言葉をそのまま利用するか否かの局面はあると思われるが、私はまずこの言葉の意味する「ところ」、つまりそのフィールドに臨むことから始めることを念頭に置きつつも、そこで用いられる道具、そしてそこに行くまでの過程、さらにはそのフィールドに出向く以前にすら、すでにそうしたスケールが、少なからず内在しているものと捉え、そのフィールド上の行為主体に絞る形で論を進めていきたい。

今述べている「道具」はメディアとも言い換えられる対象であるが、この道具と、情動が生み出す時間の変化とを関連付けた関数としての形で、スケールという枠組み自体をはじめから作ってしまうような、独立的なオブジェクトを想定することはできないだろうか。それを担う道具は、本来であればフィクションとして機能するものであるが、単に映画の中の空想的な産物として、その映画の中の世界観を豊かにするものとしてあるわけではない

ただし、ウォルトンの言う「ごっこ遊び」は、そのごっこ遊びが行われるフィールドについて注意を払ってみると、地理的なスケールの問題はあまり考慮されていないように思える。それは大体は家の中だったり、庭であったり、森であったりするが、あくまでそのスケールはごっこ遊びをする主体が子どもたちであるという暗黙の前提がある。実際の物理的な空間を想定した場合に、同じような働きがなされるとは限らない。ここではその命題を作成するものは何なのかを規定しておくことは必要かもしれない。そこには、発端となるような出来事に対する、制作主体の情動によって影響を受ける時間の変化を内蔵する新たなメディアとして作られる可能性を考える余地があるだろう。

## 時制の変換

小道具に内蔵された虚構性は、時間が根付いていることによって、例えば森の中のある一つの切り株を「熊」に見立てる際に、他の切り株も「熊」ないし「熊に関係するもの」として見立てることはできても、森の向こうに見える大きな山を突然「熊」に見立てることはできない。それは命題を逸脱しているというよりも、まだ山が「熊」に見立てられる時間に属していないという意味で、スケールの変調が仮に行われるとしても、そこでは命題の設定と

いう手続きを経て初めて行われるものでなければならないということの意味する。誰が何を「熊」と見立てるのは常に明示される必要があるのだ。場所が持っている文脈の多様性は、最終的な制作物の文脈の多様性につながってくる。しかし、単に制作物の表象に様々な裏話があるようなものとしてあり、その知識にアクセスすることが主旨となるものではない。むしろ、最終的な形態としては、なぜこのようなことが起こったのか、またはなぜこのようなことが当然のように語られ示されたりするのかが分からないように提示されるようになるはずである。ごっこ遊びはつまるところ見立てられた「熊」との遊びなのであり、命題を作る遊びというわけではない。この命題の付与はあくまで小道具にひっそりと内蔵されることでなされる。

ではこの「熊」を、環境変化のアクターとして想定されている対象に入れ替えて考えてみたい。その「ごっこ遊び」のフィールドは、拡張的に捉えるのであれば3DCGのレンダリングによって二酸化炭素排出量削減につながる際の、レンダリングをしている時の身体の状態に当てはめることができるのではないだろうか。この時の身体は、レンダリングによって大気中の炭素の量と関係を持った身体として振る舞う。それは映画の中で3DCGの合成された装置や、未知の生物などを目の前にしてたち振る舞う俳優の身体のようなものとしてある。ただしこの例をそのまま適用するとするならば、こうしたごっこ遊びの身体を現実と結び付けることとなり、いわば白昼夢的な状況に住むことを推進してしまうことになるのではないだろうか。

ウォルトンによれば、白昼夢や幻想は小道具を介さずに「それを想像するべき」という命題が追行される場合であるが、小道具はごっこ遊びの中で、その命題に同意を得ようとするものとしてある。だからここではそのレンダリングと二酸化炭素排出削減のような具体的実質がどこかに存在していることを前提とし、またその前提による連関を意識することが目的になり得るような対象物にまで、ターゲットを絞り込む手続きが必要になる。そのために、小道具制作や時制の設定、スケールの確認などの時間、空間、速度の采配が行われる。

この小道具は、リサーチのフィールドで実際に使用され、立ち回ることを前提とした時制を内包することが目的とされる。その際に、そのフィールドが持つ場の文脈を含めて、その環境の動態について、その動態がどういう方向に、また時間的にどこにいるかなどのプロフィール＝ドキュメントが内包される。

#### 〈小道具〉に時間を根付かせる

小道具は、制作主体が自ら作り出したものだけでなく、既存の道具が小道具化されることもありうる。そもそも小道具というものは、先述の切り株と熊の関係のような、フィール



ドにある既存の物体を別のものに見立てることで作られることが前提にある。だからフィールドに持ち運ばれたカメラや三脚、一脚、HDDやノートパソコンなども、それが本来の目的で使われる以外の別の機能を持ってフィールドに臨んでいるものとして捉え直し、フィールドリサーチを行うことになる。

これらのツールは、二重の機能を持っている。例えばそれがカメラなのであれば、映像を映すことと同時に、電化製品であり、電力供給の必要性が常に内在していることで、フィールドにおける電力供給可能性があるかどうかを測るためのスケールとして働いているとも見ることができる。またそれが根本的に機能しなくなる「もしもの場合」としての危険な事態というのが、そのフィールドの動態そのものに含まれていることのセンサーにもなる（例えば火山灰や電磁気嵐、放射線が映像の撮影や、パソコンの起動に与える影響など。この時、想定される事態は人為的なものか自然所与のものかは問わない）。これらは基本的には断絶的な未知の未来の時制（アンテ・フェストゥム的な時間感覚）を持っているものとして見た場合に、この二重の機能が引き出される。なぜなら普通は、機材を使用をする中で、例えば突然電子機器を破壊する太陽からの電磁波の嵐が地球に降り注ぐことを想定して注意深くなったり、そのリスクによる不安を感じるなどないからである。

#### 技術の謎を秘めた小道具

ここで、この〈小道具〉という用語が持つメタファーの中で中心化されている「道具」という成分について考えてみたい。この道具はあくまで目的のために用いられるものとして想定されており、なおかつ想像を促したり、想像の世界を共有したりするためにおおよそのところうまく機能するものと想定されている。それは森の中の切り株や石であったり、また人形などをモデルとして取り上げ、そこから芸術作品の分析へとつなげられていくのであるが、それはあくまでその固有の対象物を独立したオブジェクトとして見なしている。そこでは例えば切り株が潜在的に持つ変化などは考慮に入れられていない。切り株はもしかすると腐食し、苔が生して姿形が変わるかもしれない

34 それは技術が高度に発達した結果、その技術の持つ「ポテンシャル」に対して、もはや人間化された物語のみでは捉えきれないことにより、不安が生じることにつながる。この不安を感じる主体がどうその不安を乗り越えるのかといった解決方法に関してはここでは一旦離れて、その道具などの対象がどのような環境=

フィールドを生成するのかという方向に問いを拡げ、その後どのように行為主体がそのフィールドに関わるかを考えていく。

このウォルトンの小道具という概念を取り上げつつ、さらにその概念に実体としてのディテールを付与するとともに、想像によって何かを見立てたり、生成させたりすることそのものを創作と見なしてしまうのではなく、それ以降の様々な関わり合いの中で変化していく、動的なフィールドに立つ状況の中での制作を想定するために、ニクラス・ルーマンのリスクと技術の関わりについての問題提起を参照し、接続していきたい。そうすることによって、その小道具にどのような性質が備わっているのか、その可能性を明らかにすることができるのではないだろうか。これは、ベックのリスク論の中の、リスクが社会ひいては世界的に分配されてしまう状況で関与する行為主体の振る舞いのディテールについて詳しく見ることが、ルーマンの分析の中でできると判断したためである。ルーマンは「リスクの社会学」の中で、社会の中でリスクがどのように分配されるのかを、全体社会のシステムの作動の中で、決定者と、決定者による決定によって生じたリスクの被影響者とのコミュニケーションを強調している。そこで重要になるのは、リスク決定の帰属がどこに、だれになるか、そしてその影響を受ける具体的な被害者を特定することがもはやできない事態を引き起こす近代以降のリスク社会の在り様である。

まずルーマンのリスク論の特殊性は、リスクを観察する者が立つ二つの水準があることである。一つはある決定や選択で生じるリスクに対し、安全が設定されている水準である。ここではリスクを計算することができ、不利益や被害を被らないような決定や選択が好ましいとされる。実際にテクノロジーによってそういった事故を防いだり、またより高い利益を得たりすることなどが志向される。もう一方の水準では、端的に言えば、安全神話という言葉があるように、安全というものはあるフィクションに過ぎず、リスク計算を可能にするための反省概念として設定されるものとして、徐々にそのリスク/安全図式に疑念が生じる形で移行していく。そこでは、場合によっては起こりうる損害が決定の帰結と見なされ、決定に帰属する場合をリスクとする。そして場合によってはありうる損害が外部からもたらされたと見なされる、つまり環境に帰属される場合を危険と呼び、リスク/危険図式による区別が行われる。

ルーマンは前者の体系を「ファーストオーダー」におけるリスクコミュニケーションとし、後者を「セカンドオーダー」におけるリスクコミュニケーションであるとしている。前者は、技術的にリスクを避けることができるかできないかが問われるのに対して、後者はそれらを二者択一することがもはや未来の不確実性において不可能になってしまったことを前提として、選択や決定によるリスクのコミュニケーションが行われ、このコミュニケーションによって作動するシステムの外部として危険を設定している。ここで前者において想定さ

れている、因果関係が内部で完結している古典的な技術に対して、多様な要素が組み合わされ、また事故を予防する機能もまた同じく技術によって組み込まれた、より不確実性が高い技術としてのハイテクノロジーの特殊性を、ルーマンは以下のように指摘している。

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

35

ルーマンは古典的な技術を、因果関係を自然から区別されていることによって閉鎖的に作動するものとまず定義づけた上で、それが完全に、その外部の因果関係と切り離されたものではなく、そうした技術でも動員のされ方次第ではその因果的な閉鎖性を確保することができないとしている。特にハイテクノロジーにおいては、その本来望まれている事象の中に編み込まれている副次的結果や諸原因の多さによって、この技術の持つ形式を想定している境界線を乗り越え、排除されたものの包含、予見し難い仕方での横断的な結びつきといった事態がもたらされるとしている。

ルーマンは原子力テクノロジーとデジタルテクノロジーを端的な例に挙げながら、ハイテクノロジーには、ハイテクノロジーそのものを手掛かりにしてしか学習できない、つまりそれを設置して実際に試して見ることによってしか、その不確実性を学習できないとしている。そのシステムは、科学的な予測をするにはあまりに複雑すぎる組み合わせにすでになっている。このハイテクノロジーに編み込まれた「意図せざる副次的結果」のリスクは、エコロジー問題として報告される。本来エコロジーは、具体的な対象としてまなざされておらず、リスクに関するコミュニケーションの外部に存在しているが、これが技術の「意図せざる副次的な結果」が起きた時、そのように報告されることで初めて「エコロジー問題」として認識される

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

36

以上を踏まえると、見立てによって何か別のものになる際に、古典的な道具が何か別のものに見立てられるのか、デジタルデバイスが別の物に見立てられるのかでは、起こっている

ことは異なる。デジタルデバイスが発端としてある小道具はそれ自体で閉鎖した作動領域としてあるわけではなく、その小道具の周囲にも開かれた領域を作り出すものとしてある。その領域はルーマンにおける技術とエコロジーの関係と類似しており、リスクという不確定な未来において取られた選択の対象化としての小道具とするならば、その外部としての危険が同時に対象化されるフィールドを周囲に作り出す。

37 この時間の区分にも様々な種類がある(「時間ゼマティック」)としつつも、過去と未来を眼差す地点としての現在に焦点を当てた時、そこではあらゆるものが同時に動いているがゆえに、明確な現在を取り出すことはできない。ルーマンは次のように述べている。

38

39

ルーマンは、このようにリスク評価は時間とともに変化することを指摘している。そしてこれは先述の防災科学の文脈で参照されるフェストウム論とを関係づけることができるのではないだろうか。それは、その時々現在の現在における時間認識が、未来を志向しているか、過去を志向しているかで、そのリスクマネジメントの態度やモチベーションが変わることが指摘されているからである。

以上を踏まえて、リスクに関係する行為主体を、制作主体に入れ替えて考えるならば、あるものを小道具と見なす時には、そこにはある区別が行われている。それがうまく想像と現実をつなぐのか、つながないかという区別である。同時にその区別によって、その決定者自身が、想像したものが、現実になるか、現実とうまく繋がるか、という不安に晒されることになる。それは決定者が即被影響者になるということではなく、どこにどのように被影響者

圏が及ぶかわからない圏域が生じるということである。これはメタファーとしての小道具だけではなく、実際に使用されている装置などにも言える。

例えば火山の山頂付近に設えられた振動や熱の移動などをセンサーによって観測する装置は、その火山が安全であると知らせようとする同時に、その装置自体が危険であると知らせている。その装置の影響の及ぶ場所は、装置が発信するデータを受け取る観測施設から、そのデータがインターフェースデザインを付与されて配信されるウェブサイトやSNSによって拡がっていく。しかしながら、一見するとそれはただ単に情報を社会に共有しているようにしか見えない。この時この装置に臨んだ制作主体が、この装置を小道具と見立てた場合、その仮想的な危険領域は発生することになる。仮に、ここではこの領域を、避難地域を抽象的な円で囲むことになぞらえて「仮想的な危険円」と呼んでおく。

そしてここから更に展開できるとすれば、見出された小道具と、私たちが持っているデジタルデバイスの関係である。仮想的な危険円はもちろんこうした今まさに所持しているデジタルデバイスも媒介にしながら、円と言いつつも不定形に拡がっていくことである。つまり、ここでは仮想的な危険円が広がっていくと同時に、所持物の小道具化も拡がっていく。危険との関わる領域に開かれると同時に、その危険に反応する形で小道具への見立てが触発される。周辺に偏在している作動領域を連続させて作り出していくプロセスだと捉えることもできるだろう。小道具の構築は、ここでは、想像的な世界への没入ではなく、マップ化された、つまり環境の中でのリスク/危険図式を観察することのための視点の構築としてある。だからここでは環境の動態へと開放していく志向性、つまり気散じを具体的に行うための手法として、ベンヤミンやモートンの環境への眼差しへと接続することができる。リスクコミュニケーションの端緒となる知覚経験と、その客体と概念の混合としての対象化（オブジェクト化）によって、リスク/危険図式のフィールドは仮構され、リスクコミュニケーションの外部に危険=エコロジーが拡がっている。言うなれば、この火山の山頂に臨んだ制作主体は、下山した後の都市空間、生活空間においてもその危険な場所という雰囲気と、それに影響を受けるリスクの評価というフィールドに立たされることになる。

まとめ\_リスクを内包した〈小道具〉による「仮想的な危険円」

第1節ではベックの危険/リスク概念を参照しながら、気候変動などの大規模な変化を考慮すると、具体的なその危険区域を指定することは難しく、それでいてその変化による結果は局所的に起こりうるという危険社会のコンセプトに着目した。そしてそれに気づく視点の獲得のために、モートンによる美学的コンセプトである〈ハイパーオブジェクト〉を参照した。これらはおよそ始点終点や、明確な境界区分を持たない動態からの距離を獲得するために必要な手続きである。

第2節では、ある出来事を基点とする視点にまで一旦戻り、その事前、事中、事後といった大まかな時間的なフェーズがあることを、木村敏らによる〈フェストゥム論〉を参考にしながら、具体的な災害という出来事を対象にした。その出来事に臨んだ主体の精神的な時間の変化を見ていながら、制作主体の精神的な時間へと接続する可能性を示唆した。

第3節では、その災害という出来事を引き続き対象としつつ、その出来事を基点に動く具体的なオブジェクトとしてのメディアを、北原やアイゼンフェルドらによる、磐梯山噴火や、関東大震災といった具体的な事例のなかで使用された視覚メディアの流通や立ち回りに関する研究を参考にしながら、それらが第1節のような気候変動といった、より大規模で、象徴的な表象を本来的には持たない非-モニュメント的な出来事と、メディアそのものもグローバル化している状況の中でどのように変化するかを問いつつ、第4節に継続させている。

第4節では、第1節で述べた視点の獲得の為の手続きについて論点を戻し、その視点をより適度な距離において獲得するために、ケンダル・ウォルトンの分析美学的なコンセプトである〈小道具〉を参照した。それは第2節で述べた精神的な時間と物理的な環境との間を橋渡しするエージェントとして機能するのではないかと考えたからである。その小道具の潜在的な機能を引き出す、もしくはカスタマイズする上で、ルーマンの危険/リスク概念と技術の関係にの問題に立ち返り、ルーマンが参照したオートポイエーシスとしてのリスクと社会の関わりとその動態を踏まえた。そこでは、あるフィールドによって触発されたことによって時制と関わりながら生成される小道具と、その時制によって立ち回り、またデジタルデバイスやデジタルメディアを媒介としながら、リスクに対する情動を拡げていくような、小道具に根付かせる情動に紐づいた想像的な次元の拡がり、物理的なフィールドとの相対的なマッピングを行うことで、中間的な視点を獲得する。そうすることによって、情報環境への没入から、制作の方法に転換できるのではないかという論点を導出した。私はその混合的なフィールドを、〈仮想的な危険円〉と名付けた。

この仮想的な危険円は、フィールドワークを行う上で、場所の特殊性を持つと同時に散逸的に広がっている二重性を備えたフィールドとして、制作主体が臨みつつ、そこからの影響に自ら晒されることになるフィールドを立ち上げることに相当する。その場合に重要になるのは、やはり時制の問題であり、それがどのように関わっているのかである。仮想的な危険円が立ち上がった場合には、システムが作動するプロセスという時間の次元が付与されることになるが、時制を付与するとすればやはり小道具への見立てが触発される時にあると考えられる。確かに、あるフィールドに臨み、不安を触発される時というのは何かが起こるような未来の兆候を志向する時間である場合が多い。しかしその時、仮想的な危険円としてのフィールドの上で、複数の時制を相対的にマッピングすることができれば、それぞれの時制を決定した時にどのように運動していくかを観察することができるのではないだろうか。私はこのマッピングされたフィールドをまなざす空間を、実際にフィールドに臨んでいる時と

は区別し、一種の編集の空間であると考えている。このフィールドを説明する上では、発端がどこにあり、終点がどこにあるのかは明確化することができない。だからそのような動的なフィールドとしてまず眼差す視点を獲得する必要がある。この編集空間については、第二部の制作論の中で説明することにしたい。

### 第3章(3)\_制作主体にとってのリスク、時間、空間

#### 第1節(3\_1)\_時間\_制作主体にとっての時制

前章で述べたの時間的尺度を参考にしつつ、このような内部の時間を、ある個人の中で感じられた時間から何らかの方法によって自己の外側に抽出することによって、この時間を時制として備えた行為主体に取って代わる制作物を作ることはできないだろうか。というのは、先述の、現在から切断された圧倒的な未知としての未来の感覚は、一般的には想像力を刺激し、SF的な世界観を創作する可能性に満ちている。実際に先述の小説作品や映画作品はそうした時間感覚の表出されたものとして捉えることができる。これらは作品として完成されていることは確かだが、作家の時間感覚をものに置き換えて伝達させている不確実なメディアとなっている。

また創作物に関して注目すべき事柄としては、タルコフスキーによって制作された『ストーカー』(1979)において、原作小説において描かれた〈ゾーン〉に具体的なフィールドのイメージが付与されるが、その数年後にチェルノブイリの爆発事故(1986)が起これ、〈ゾーン〉の風景は原子力発電所周辺の放射能汚染地帯と酷似していると指摘されるといった、あたかも未来予知を行なったかのような作品のありようだろう。これは作家が未来を予言したかどうかは重要なのではなく、映画のイメージが、実際にチェルノブイリの原発事故までどのように持続したかという問題を提示することになる。

40 第一部で述べた通り、リチャード・グルシンは、〈Premediation〉を、2001年の9月11日の同時多発テロ以後のアメリカ(または全世界)において、イラクに対してブッシュ政権が先制攻撃をかけるまでに至った際の、起こっていない状況に対して、起こったことと同じレベルで行われる、ある種の言説を強化させたメディアの状況として提示している



こうしたメディアが社会の中で、あるバイアスとして機能する事例もまた、メディアが時間という変数を介して環境へと介入しているものとみなすことができるだろう。こうした、映画の時間とは別の時間に、映画の中の構成物からアクセスされる事例は興味深い例として注目できる。

これまで述べてきた未来先取りの作品は、単に未来の不確実性を描いているわけではない。そこには具体的な状況が示されている。カプランの言う〈Pretraumatic imaginaries〉はアンテフェストゥム的な時間と呼応する。

42

この映画を見る時に気づくのは、例えば1990年代の典型的なスペクタクル災害映画である『ツイスター』などとは異なり、竜巻それ自体が恐怖のスペクタクルの役割を果たしているのではないということである。むしろ不意に訪れる主人公の白昼夢や幻覚が、主人公が現実だと思っていた風景にスムーズに、あるいは唐突に入り込んでくる。その異常な状態にいつの間にか巻き込まれている状況に驚くことになる。

『テイクシェルター』(2011),監督:ジェフ・ニコルズ,出演:マイケル・シャノン,ジェシカ・チャスティン,他, DVD

カプランの提示する〈Pretrauma〉は、『テイクシェルター』の解読においても述べられている通り、未来の兆候=症状(symptom)として現前するのであり、それによって現在の行為に影響を及ぼす。しかしながら、これは精神的な病としてというよりは、ある想像力のシステムの話として考えることが重要と思われる。〈Pretrauma〉は過去ではなく未来の時間が原因として、また根拠として現在に作用する。これはつまり環境倫理において基本的な概念的枠組みである世代間倫理に、より根源的なレベルで接続可能なコンセプトでもある。

このような未来時制を伴ったメディア的状况として〈Premediation〉や〈Pretrauma〉を参照できる一方で、同じ状態を、ハイデガーの〈ブレークダウン〉を、壊れてからではなく、「壊れそうだ」という一種の心配な状態として捉えることで、壊れてしまった状態そのものとして捉えるのではなく、壊れうるかもしれない(言わば〈プレ-ブレークダウン〉)時に見えてくるモノの異なる動態の兆候へと開いていく。保険をかけることや、あえて遠回りをするなどといった選択と、環境とのインタラクションに幅を与えることになる。雨が降りそうだとか、火山が噴火しそうだ、またウイルスに感染しそうだ、といった、ある状況から状況へと移動する際に考えるのは日常的によくあることであり、そのための予防策を取るのは当然といえば当然であるが、ここに制作という行為が介入する場合、この予防策は単なる字義通りの予防策ではなく、多様な行為のパターンとして複雑化するものとして捉えられる。それはルーマンの言葉に従えば、一時的にあえて意図してセカンドオーダーの視野を獲得することである。ただし、これを経た上で再び元の水準に降りてくることも考えなければならないだろう。

## 第2節(3\_2)\_空間\_時制を組み込んだ小道具の振る舞い

〈小道具〉の持つスケール — 〈デジタル・プロクセミクス〉を参考に —

43 プロクシミクスとは、人間同士、または人間同士の空間配置を決定づける物や空間が持つ距離によって心理的にもたらされる影響や効果が変化していく位相空間のことであり、またそれを研究対象とする学問である。

ジョン・A・マッカーサーは、ホールが提唱した時代にはまだほとんど存在していなかったデジタルツールが持つ特殊なプロクシミクスについて着目している

44 例えばデジタルスクリーンで自分の家の前の道路を映すウェブカメラの映像を見ている時は、Proxi-

mopedalな使用であり、同じデジタルスクリーンで遠いリゾートの風景を見ている時はProximofugalな使用である。Proximopedalな使用は、場所や環境と身体との新たな関係が生まれるのに対し、Proximofugalな使用の危険な点としては、ナビゲーションアプリなどによって、情報優位な状態に身体が受動的になってしまうことを例に挙げている。

デジタルプロクシミクスは総じて、これらのプロクシミクスを備えた特殊な空間配置によって、これまで見ることができなかった場所や、緊張や、バイアスなどの影響によってその場所に入ったり近づいたりすることができなかった社会的な場所に臨むことができるようになったことに着目し、社会的、物理的な壁の無効化として指摘している。と同時に、VRゴーグルなどのデジタルデバイスはそのユーザーが使用する場所に限定することになるため、場所との関わりが生じる二重性を持った空間配置を生み出している。

ホールのプロクシミクスを踏まえた上で、家具や部屋ではなく、デジタルデバイスにその空間性のスケールを当てはめた時、複雑な空間配置として相対化し、マップ化していることは興味深い一方で、マッカーサー自身は、やはりデジタル技術における現在時制の優勢化が作り出した特殊な空間に終始しており、その時に、過去のドキュメントや、未来の焦燥感などが介入した際のデジタルデバイスに生じるプロクシミクスについては議論は多くなかった。

そこで、デジタルデバイスは、そのインタラクティブ性によって現在の身体的行為を規程する一方で、デジタルデバイスの隠されている、過去、未来の次元で、ユーザーに影響を与えている状況を加える形で、それが制作主体というレベルでどのように影響を与えるかを私は考えてみたい。そのことから、例えば監視カメラによって撮影されている映像を、ユーザーはいつでもどこでも見ることができるという時制に加えて、監視カメラという、環境に前乗りしているデジタルデバイスについてと、そのデジタルデバイスの設置された場所に自分も臨んでいるという特殊な状況なども含めて考えていく上で、プロクシミクスに時間的な次元のスケールを付与していった上でのその移行過程を見ていくことにしたい。

このデジタルツール特有のプロクシミクスは、仮想的危険円が立ち上がる上で重要な役割を果たすと思われる。また仮想的危険円という抽象的なコンセプトに、具体的な実質を付与していけるのではないだろうか。この新しいツールによってもたらされる新しい距離のあり方は、対象への接近または離脱の仕方といった行動パターンに影響を与える。またいつでもどこでも遠方からメッセージが伝達されることから、自分の住んでいる場所の地下や上空といった普段意識化することがない領域の変動に関するデータが共有されている状況、またあるいはジオプロパガンダのような、GPSを利用してその場所のコンテキストを加味した上で行われる宣伝や扇動などは、自分が臨んでいる場所との関わりを変容させることに大きく貢献する。

[REDACTED]

[REDACTED] <sup>45</sup> そうした事態においては、出来事と主体との距離は、物理的でありニアな距離では測ることのできないものになってくる。

グルシンもまた、ベンヤミンの映画への気散じを引用しながらも、現在におけるスマートフォンなどの個別化したメディアが日常的なものとなっていくことで、近代社会の情報の高速な変化や動きなどに対応するためのトレーニング装置として働いた映画の機能に代わり、衝撃的な出来事に対する防衛のための、不安や予期の感覚を媒介にした予防装置として働くことを指摘している。そしてグルシンが対象にした9.11以降のアメリカ社会では、そうした個別なツールだけではなく、ネットワーク化されたコミュニケーションツールを用いたブッシュ政権によるモデュレーションによって、社会全体が一種の予防装置に変化していったことを指摘している。いわば、ごっこ遊びが、社会全体で強い政治性を持ったものとして展開したと捉えることもできるだろう。

こうした防衛反応への刺激によって政治的な選択に影響を与え、また偏りを与える事例を踏まえると、メディアがどのように影響を与え、またどのように人々の振る舞いを変えるのかを分析し、またそこに意識を向けることは重要である。しかし実際にそれを日常生活の中で積極的に行えるかどうかというところもまた難しいことではある。制作のフィールドは、こうしたことから、制作の発端は日常と切り離されたものとしてある一方で、制作のフィールドから日常生活へはグラデーションを描いて徐々に回帰してくるものとして想定することができる [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] <sup>46</sup> [REDACTED]

[REDACTED] <sup>47</sup> その意味では、制作というプロセスを経ることで、当該するメディア状況へのリテラシーを<sup>ディ</sup>上げていきつつ、その確立されたリテラシーによって生み出される

新たなリスクや問題、そして情動的な作用に反応していくというフィードバックループが行われ、制作と生活の区分は難しいものになっていくことが想定される。

以上を踏まえると、制作のフィールドについて述べる際には、社会全体が装置化することに対して、その一つ手前のスケールについて考えていくことになる。危険円とは、そもそもある出来事を中心として、その危険が及ぶかもしれない範囲を規定した領域であり、一般的には立入禁止区域のことである。それはある出来事に対し取られる社会的な措置であり、極めて強制力が大きな表象化でもある。また本来は避けるべき事故などのネガティブな出来事を、地図上の円や、ハザードマップ、警戒レベルの運用、観測装置の設置などのメディア的な囲い自体によって先取りを行い、安全化が行われているという意味では社会全体というスケールに対しては相対的に小さいものの、当然ながら社会的な装置が作り出した典型的なフィールドである。

その一般的な円域では、中心に向かうにつれて危険性が上がっていく。しかしながら、出来事の発端はその円域の中心にあるということは想定しやすい一方で、実際に私達の行為に影響を与えるのはその中心にあるものではない場合がある。それがユビキタス化するメディアツールによって行われるという意味では、円域という抽象的なモデルを発端としつつ、それが徐々に不定形に拡がっていくことを想定する必要がある。つまり不確実性という意味での危険は、中心と同様に周縁にも、因果関係がより読みにくい形で散在している。そのそれぞれの散在するメディアに対する情動的な関わりを、その関わりが生じた際にフィードバックを行い、自らを生成することを行っていく。そのフィードバックを行うための関与を改めて介入と呼ぶことができるだろう。不定形な領域の拡大に制作主体は関与しているが、それはマップを同時に作っており、設計というプロセスが伴った関与の仕方を行なっている。それは、出来事に巻き込まれると同時に、自らの制作行為によって「巻き込み直す」と言い換えることもできるだろう。

ここでは、それぞれの装置や小道具はそれ自体が積極的に関わりを持とうと文字通りそれ自体が動き回っていると想像することは、やや戯画的、もしくはアニミズム的なニュアンスが強すぎる向きがあるかもしれない。しかしながら、プロクシミクスのような、ある一定の制作主体への情動的な働きかけが可能になる圏域を形成しているということに着目することで、装置や小道具が影響したり、重要な働きを行うかもしれないと想定される、いわば気圧配置図や気象データのビジュアルライズしたようなマップの作成ができる。それらは現実的に物理空間を移動していることはあるかもしれないが、基本的には、制作主体にとって相対的に、また結果的に動き回っているように見えるということである。

### 第3節(3\_3)\_リスク\_仮想的危険円とヴァーチャリティ

ベックの危険社会において用いられているメタファーとしての「火山」というモチーフをここではそのメタファーの次元から抜け出す方向で、その周辺で起こるデジタルメディアとそのフィールドに臨む主体との関わりを分析してみたい。その前に、これまで使ってきた「環境」という言葉と「フィールド」という言葉の定義を明確化しておく必要があるだろう。

環境は、主体が明確ではなく、ただ自然環境、メディア環境などがそれとしてある状況として捉えている。それはもともとそこにあり、それ自体として完結している状況である。その中で、第一章で述べた3つの種類の環境が関わり合っている。

その一方でフィールドは、制作主体の他、経済主体や生活主体などの行為主体が臨んでいる環境である。また今まさに臨んでいるだけでなく、これから臨むかもしれない、また臨んだことがある環境といった、一度志向し、関わりが生じた環境のことを指している。ここからは、制作主体を主語として環境に臨む状況を主に記述していくため、フィールドという言葉を中心に用いていきたい。

火山地帯には大抵、その火山活動を監視するための観測装置が設置されている。そこでは、火口周辺を映し続ける監視カメラや、地震計や温度センサー、火山ガスセンサーなど、様々なセンサー類と、取得したデータを遠隔地の観測所に送信したり、観測所からの入力を受信したりするアンテナなどが、火山地帯の比較的厳しい環境下で相応の耐久性を持たせて作られている。

火口周辺の監視カメラは、火山の火口を覗き見る主体に襲いかかるであろう火山噴火を監視していると同時に、火口を覗き見る行為に対する欲望を監視していると言えるのではないだろうか。その監視カメラなどの装置は、「あなたよりも私の方がこのフィールドに関してあなたよりもよく知っている」ということを示す象徴としても働いている。実際にそれらはこのフィールドがどれほど危険であり、不確実であるかを、科学的な観点から語っているからこそそこにあるのであって、誰かの趣味や気まぐれによって設置されているのではない。しかし同時に、完全に知っているのであれば監視する必要などない。これらの装置群は起こるかもしれない潜在的な出来事をモニターしている。

そのことによって、監視カメラが噴火の傾向を監視していることは、噴火が起こった時のことが想定されており、噴火が起こるであろうということを覗き見る者に警告するかのようになっている。ここで覗き見るものにとって、監視カメラは噴火が起こっていないにも関わらず、噴火という出来事によって追い立てられることになる。それは監視カメラが作り出した



火山の斜面に設置された装置群の一例,筆者撮影

仮定の、あるいは未然形(そうなるだろう、推量的な)の動態としての噴火という出来事が、ここでは環境の動態を記述する述語となっている。出来事が起こっていないにも関わらず、その出来事の記述が始まる。

映画と観客との間にあるラカンの覗き見病者の構造をそのままあてはめるならば、火山の火口の覗き見はスクリーン無き覗き見である。ここではこの覗き見行為が社会的に許されないと分かっているにもかかわらず、その覗き見行為をすることそのものの欲動が実行されている。しかし、火山の火口見物と言えはいわゆる一般的に認められた一つの観光形態であり、そこに倫理の逸脱をして後ろめたいとなることは一般的にはない。しかし、当然ながらそこにはタブーが存在している。それは危険区域への侵入である。

火山活動が活発化し、警戒レベル2になった時、大抵は火口周辺1km以内への立ち入りが規制される。この規制は災害対策基本法に基づいて設定される場合、状況によっては立ち入りによって二次災害が起こる可能性があり、立ち入った場合に罰則などが適用されることもある。当然ながらそこで事故が起これば、救助を行う必要から救助隊が動員され、またその観光地域のイメージダウンにもつながり、経済的にも多大な影響が出るのが想定される。

しかしその一方で、2014年の御嶽山の噴火は、警戒レベルが1であったにも関わらず突如水蒸気爆発が発生し、多数の登山者がそれに巻き込まれる大きな災害となった。それ以降、警戒レベル1の時のその圏域の状態をこれまでは「平常」と示していたものを、「活火山であることに留意」という表現に変わった。 49

このときの、危険を避けたいと思いながら火口巡りをできるフィールドとは、いわゆる安全と称された場所であり、火山活動を見るというよりは火山活動の名残を見る比較的安定した場所として前提されている。それは富士山観光と同じく、今すぐに噴火するわけではなく、そして何よりそうしたアクティブな地質活動よりも、風光明媚な自然の美しい風景といった社会的に構築された自然を享受しにその場所に出向くことが一般的である。もちろんその構築のされ方にはバリエーションが存在する。危険を体験することそのものを目的とした観光形態も存在する。

火山の火口見物の覗き見的特性として考えられるのは、そうした観光形態が前提として存在している場所ではなく、そうした構築されたイメージがない場所で、カッコ付きの危険ではなく、危険性そのものや不確実性をまさに孕んでいる場所への物理的なアクセスを行った場合である。そうしたフィールドにおいて倫理的に逸脱しているかもしれない、とこちらに感じさせる社会的構築物が、先述の火山そのものを監視する装置群である。それは見慣れたものでは監視カメラだったり、監視カメラのような形をした熱探知センサーだったりする。大抵の火山地帯にはそれらが設置され、観測活動を行っている。この監視カメラによる監視が、危険領域へのアクセスを倫理に悖る行為のように感じさせる要因になることもあれば、例えば装置への接触や歩行時の振動がそうした火山観測に支障が出るのではないかという不安なども生じる。それはその侵入行為が文字通り立入禁止区域への侵入であると切実に感じる時である。またそれだけではなく、危険区域を設定しているのは、例えば日本であれば気象庁であるが、そうした権威的な組織による区域設定を超えるという一種の挑発的行為や、地域の人達からその場所が危険であると教えてもらったにも関わらず侵入するということを、いわば裏切りの行為とを感じる時などに、そうしたネガティブな感情や抑圧が生じているという構造が存在するようになる。

そこでは、火山の火口の覗き見行為の後ろめたさの要因としての社会的な構築物と、火山が実際に噴火した時の、案の定の仕打ちがあるという意味で、火山噴火という出来事と、社会の中で構築された倫理的な情動の作動という出来事が重なっていると言えるのではないだろうか。これはまるで、入ってはいけぬ聖域に入ったことで、神様に怒られてしまう、バチが当たる、というような言説と似ている。ただしここで起こっているのは、起こるかもしれない火山噴火=禁忌という構造は、立ち入り禁止を示すサインや柵、そして観測機器などの佇まいによって触発されたものである。

ここで一つの事例として注意しておきたいのは、2014年に長野県の御嶽山で起こった噴火により、多数の登山観光客が亡くなるという災害となったが、このときの観光客の人たちはもちろん覗き見の欲動で動いていたと言うことはできない。その突発的な水蒸気爆発による噴火は、近年の火山噴火予知技術への信頼を下げることになり、予め噴火警報を出さなかった気象庁への批判などが話題となった。ここで起こったことを同じ文脈で分析してみる



ならば観光客と御嶽山との間にスクリーンがしっかりと介在していたが、そのスクリーンそのものが途中で壊れたということになる。このアナロジーの中で考えれば、責任は観客ではなく映画館側にあると考えるのは自然である。しかしこの場合の映画館は気象庁に限定されるのではなく、御嶽山周辺の観光業界や登山家たちが作り出してきたイメージもまた介入しているはずなので、一概にこの分析によって、どこに責任が帰属がされるのかを決定することを目的とすることは避けるべきである。ここでは火山というモチーフであり具体的な対象物と制作主体の関わり的前提になる関係構造を示唆するに留めたい。御嶽山の噴火の事例は、当然考えられるべき現実的な結果であるにも関わらず、実際に起こってしまったことによって、ここでは例外的な事例として語らざるを得ない。

監視カメラや危険円設定を、フーコーの示した監視社会の実践例と捉えることはできるかもしれないが、ここではそれらの装置は権力支配に直結しているわけではなく、覗き見ることの危険性を宙づりにしているだけである。つまりそこは、実際に火山活動を把握し、制御することが可能かどうかという工学的なリスクコミュニケーションが盛んに行われているフィールドである。そこでは本当に不確実で把握不可能な「危険」としての火山噴火は宙づりにされている。そしてこの宙づりにされた、いわゆる抽出された謎としての「危険」というものが、制作主体にとってどこまで持続するかについて注目してみたい。

この火山噴火という出来事と監視カメラの重なり状態は、映像という情報を經由して、火山地帯から離れた場所においても同様な「仮想的な危険円」を設定する。それは普段住んでいる街の中に仕掛けられた監視カメラの周囲や、スマートフォンやラップトップなどの周辺にも及んでいく。この仮想的危険円は、主体の監視カメラと噴火へのおそれに対する配慮を行う対象として対象化されている。デジタルデバイスが持つ瞬間性と、スクリーンが存在しないものへの接近へのタブーの感覚は、どのようにして周辺に設置された遠隔的な装置に仮想的な危険円を設定するのだろうか。

49 それは監視カメラの持つブラックボックス性や、その監視カメラが送信しているデータの受信先の不透明性などが介在しているかもしれない。ここでは余剰の多機能性への想像力が働くことになる。この多機能性への配慮は、自分の知らない方法でこちらを見ていることへの不安を伴った社会的期待のもとになされる。そこでは機械の目が自身の目の延長上にいるという期待的な受容の揺らぎとしてあり、それは日野啓三のビューアーズハイ状態と比較することができるだろう。しかしここではその状態に至る過程に、自身の覗き見的行为に対する後ろめたさが介在している。そこでは監視カメラなどのハードウェアそのもののブレークダウンは一切起こっていないものの、監視カメラそのものへの配慮する姿勢そのものの変形が起こることになる。

仮想的な危険円は、そういった身近なデジタルデバイスやメディアによって、こちら側とあちら側の双方に類似する状況が作られることによって励起される領域である。それはある郊外の住宅街が同じデザインの住宅が均等に配置された風景を、他の場所でも見て、同じ場所だと思えてし舞うような感覚に似ているのではないだろうか。これがある二つの領域を結ぶゲート、もしくはポータルのようなものとして機能する。

### ヴァーチャリティの質

それでは、この仮想的危険円は、制作にどのように関わるのだろうか。そもそも、この仮想的なフィールドを抽出することが重要なのは、フィクションとドキュメンタリーとの間の振動といったもはや人口に膾炙するような二項対立構造を超えるものとして、〈ヴァーチャリティ〉という項目を加えることができると考えるからである。これはこれまでであったフィクショナルなドキュメンタリーであるモキュメンタリーや、俗に言う「ドキュメンタリータッチ」のフィクションよりももっとささやかなあり方をしているが、そうであるがゆえによりラディカルなレベルでフィクションであるとも言える。

50 つまり、ここでの〈ヴァーチャリティ〉は、ヴァーチャルリアリティの枠組みを含んだものとしてあるが、技術的なフレームワークに限定されるものではない。つまりVRゴーグルなどによって体験する映像によって仮に作られた空間以外のものも含み得る。これは一種、現実に対する態度に付随するものでもありうるが、そこに明確な方法論が必要になる。むしろその方法論の適用時における駆け引きこそが一つの注目すべき動態であるのではないだろうか。〈ヴァーチャリティ〉においては、その方法論の動態が露呈しているとも言えるが、それ自体が目的になることはない。

この〈ヴァーチャリティ〉の定義としては、「事実上は存在する」という本来の意味通り、事実上は成立している(ように見える)ということである。事実上存在させるには、事実上存在させているということを知りかたてはいけない。そのために事実上表現される状況は、全体で整合性を持っている必要がある。それはルーマンが参照するオートポイエシスとしてのシステムとして完結した閉鎖領域である。その整合性が、小道具を用いる際の、その方法論の動態と同義ということになる。ここで、整合性を持って事実上存在させるという試みは、現実や虚構を見せることと比較してどのように物事への注意の向け方を変えるのだろうか。

ヴァーチャリティによって構成された制作物は、あたかも当然のように存在するような振る舞いをする。それぞれはあたかも「平然と」存在しており、またある1つの特殊な対象へと求心的に向かっていくものというよりは、気散じ的で遠心的な振る舞いをする。それはたと

えて言うのであれば、塔や広場を中心に都市計画を広げていくことが目的なのではなく、都市環境を改善するために離散的に動いているような振る舞いである。それは電線網やネット回線、または家庭ゴミ回収や道路清掃、雨水を一箇所に誘導する道路脇の何気ないL字型のブロックのようにさりげなく存在する。そこでは塔や広場もまた存在しないということではなく、ただ背景へと相対的に引き下がっているというだけである。その一方でそれらの離散的な動態の発端となるものがあるが、それが特権化されるわけではなく、ただそこに注視する時に、その視線を拡散させるためのものとしてある。それは視点を離散化させるためのプリズム的なフィルターとして働く領域として、〈仮想的な危険円〉は立ち上げられる。

ただし、先程述べたベックの〈バズ〉の流通もまた、それが「悪い」であったり、「危険だ」という判断がなされることとは関係なく流通しており、そこに主体側の関係が事後的に、かつ副次的に作り出されることによって、本来〈バズ〉だけがそれ自身を生きているフィールドがまずあるということが重要になる。

その〈バズ〉の生きるフィールドにおいて、その動態を追うための発端となるプリズム的なフィルターに接触するという相関的な出来事が必要である。そうした前提となる発端は、一度臨んだフィールドのどこかで、不安を触発するメディアと遭遇することであるか、そのメディアが対象にしている環境の変化そのものへの気づきによって作り出される。

この情動=触発という発端から、自分から環境に介入し、その介入物が触発を受ける、一種のフィードバックループの構造を持ったオートアフェクション(自己触発)へと引き継いでいく。

51 量子の状態を決定するためには、観測者からの位置と速度いずれかのターゲットの絞り込みによって観測結果が決定される。つまり、こちら側が相手の状態をある程度決定してから、実際に観測する。このオートアフェクションは、オートポイエシス理論において作出された自己を、一旦外部に打ち出し、当該する環境に曝されたものとして捉えることができる。自己の作出とその作出物による環境との触発が行われ、その環境と与えられた外部環境との反応を捉えるための新たなフィールドを設定する。これが仮想的危険円の基盤となっているヴァーチャリティのフィールドである。

52 この〈nonlocality(非-局所性)〉は、ただ単に色々な場所にいることや、どこも同じであることを指すのではなく、ここにいつつ、ここでないどこかの一部であるという空間配置を、環境に臨みながら導くことにつながる。ボームの量子論は現代の量子力学

とは異なる潮流であるが、現代の工学的実装の領域へと関連づけるのではなく、ダイナミックな文化的な領域横断性を持っていた一つのムーブメントとしてあったことは注目しておきたい。

ではこのようなヴァーチャリティを持ったものは一体どういうものなのかを説明したい。また、ここでは映像というメディアの性質に移行する前に、領域の規定がどのように行われるのかを、いくつかの作品を映像作品に限定せず、例を挙げていきながらその原型を見出していく。特に注意を向けたのは、場所が発生するという出来事を描いている作品を抽出することであり、特定のジャンルに特有なものではないということを強調しておきたい。

この、場所が発生するとはどういったことを指すのだろうか。それは登場人物が場所に影響を受けることそのものがテーマ化されているような物語などが該当する。これは未知の領域に踏み込んでいく冒険譚としてあるわけではない。むしろ場を作り出す原理のようなものがあらかじめ存在し、それと人間との偶然的な対話が起こるといような構造になっているものである。

53 ジェームス・ギブソンは生物が環境の意味をアフォーダンスと呼び、ゲタルト学派などの表象による環境の読み取りとは逆の方向から独自の認知科学を構築してきた。ここでもまた表象から、空間認識へと転回した地理学的な文脈と並行するところがある。またこのようなエコロジカルリアリズムの文脈を参照しつつも、実際に扱う作品は、その環境自体が、文学的な装置を用いて創作されたものである。それは例えばシュルレアリズムやマジックリアリズム、そしてSFなどであるが、これらの装置(リテラシー)を用いて創作された環境、つまり虚構的な意味合いがもともと強いエコミメシスを引き合いに出されいている。ここではその創作物の表象的解読ではなく、より環境的なアフォーダンスとして、その作品の中の個々のモチーフに触れていくようなアプローチを取る。そのことによって、これまでの作品がいわば「ごっこ遊び」的なものだったものが、より環境に臨むような立場をとることになる。この「環境に臨むような立場」というのは、表象が、表現されたものと実物が限りなく似ていることによって強い力を持つこととは異なる。むしろ作品を表象的に解釈することで、矛盾する要素や、その描かれなかった生態を追跡する余地がなくなるという意味で、表象における情報の不足をむしろ補うことが中心になると思われる。

加えて私が着目したいのは、文学的なリテラシーやジャンルという枠組みをまず取り払った上で見直してみることによる、メディアそのものの広がりや、環境への介入への方法に置き換える可能性である。ここでは環境が表象されているのではなく、環境がメディア化されていると転回した上で、その広がりにどのように介入していけるかを問う。そういった意味では、作品を気散じ的に鑑賞するというよりは、むしろ意図的に、一時的に没入すること

で、その作り出された環境のシミュレーションとしてある場に参加し、そしてそこで現れる対象物をアーカイブしていくようなアプローチをとることになる。

## 第4章(4)\_作品分析

### 第1節(4\_1)\_後期ルイス・ブニュエル作品

まず私が着目したいのは、ルイス・ブニュエルの後期映画作品に顕著な『自由の幻想』や『銀河』の物語構造に見られるような、「偶然的な通過」が起こる空間である。そこではあたかも明確な物語のプロットがないかのように、偶然写り込んだ対象へと視点が次々と切り替わっていく。ただしそれは写り込んだものが連続していくような唯物性が強いものでは必ずしもない。フィッシュリ&ヴァイスによる実験映画『ことの次第』のように明確な機械装置が連動していくものではない。そこにはブニュエルによって選ばとられた隠れた秩序のようなものが存在する

54 いわゆるセルフオマージュがなされている。しかし、四方田がそこでサイドの言う「晩年の文体」を引いているように、これを作家主義的な編年史における一様な変化として捉えると、いわゆる巨匠だからそれができたという話に取まってしまい、それは木村敏が逃れようとした、フェストゥム論の系統発生的時間(若者特有の時間認識や老人特有の時間認識といったように直線的に区分してしまう)と同じような捉え方に陥ってしまう。

そうではなく、ここではこの『自由の幻想』を、編集の空間から生じた制作物として捉えてみたい。するとそれと相対的に存在するはずの接近遭遇時の制作物があるとすれば、それは『自由の幻想』から12年程前に制作された『皆殺しの天使』だと思われる。

この映画における、建築空間の中で不意に起こる「そこからの出られなさ」を作り出したものが、映像制作主体の視線へと移動したものと捉えることができると私は考えている。

『皆殺しの天使』においては一見部屋と部屋の境界や、教会の中と外といった、建築による空間の分断が行われているように見えるが、それを決定づける端緒となるものはその建築空間のコードに基づいてと言うよりは、時間の方が優位になって行われた空間の規定である。それは不意に突然起こるか、あたかも最初からあったかのような傲慢さを伴って存在する。

この映画における語りと映画の持つ機械的なシークエンスが連動したりニアな時間とは別に設定される、方向性が曖昧な異質な時間の流入は、映画内の人物の反応によって鑑賞者である私達もまたいくらか同調することができる。映画の中の出来事とはいえ、いくらかその出来事に対し反応することができる。当時の前衛だったブニュエルの『皆殺しの天使』における不意の「出られなさ」は当時の観客にとってどれほど「同調しづらさ」=映画の破綻として感じられたのかは詳しくは述べられないが、現在はその出来事に対し、いくらか受け入れることができる。それは単純にクラシック映画作品としてのブニュエル映画やそういつ

たジャンルの作品を読み解くためのリテラシーを習得した後だからと言うこともできるが、ここではブニュエル作品の映画文法を解説によってではなく、他の作品や、現在のメディア的状况に関するメタファーとして感受されているように思える。それはシニフィアンの連鎖が著しく起こっている社会の中で、全ての記号表象が過剰に接続されてしまうことで実際に起こりうること、としてベンヤミンにとってのトレーニング装置としての映画の機能の名残のようなものとして享受することができる。

しかしながら、そのように捉える以前に『皆殺しの天使』の状況は様々なメタファーをすでに内包しているように見える映画作品である。だがここで焦点を当てるのは、部屋から出られないことの寓意的表現ではなく、部屋を出られなくした出来事についての外延である。そしてそれはまずこの映画の登場人物に深く同調することによって行われる。第一に一種のシュミレーションとして見る必要がある。こうした寓意を脱構築することによって、空間の規定という出来事を、実際に利用可能なものとして、物理的な次元に引き上げることがここでは目的となる。

## 第2節(4\_2)\_各SF作品より

『路傍のピクニック』、『ストーカー』、『サザン・リーチ』三部作とその映画化作品『アナイレイション』



近年のSF映画である『アナイレイション-全滅領域-』においてもまた同様の空間規定(異次元の存在を中心に広がる〈シマー〉)によって環境が変態化した領域〈エリアX〉が行われている。ここでは空間規定の原因は宇宙からの飛来物を中心とした、環境の高次元化あるいは異次元化が徐々に拡大し、やがて都市や惑星全体へと広がっていくことが映画の始めに心理学者によってほめかされる。この映画構造は『ストーカー』とほとんど同じだが、よりその〈ゾーン〉内の環境の変化とその影響に注意が向けられている。そういった意味では放射線汚染地帯の生態系がミュータント化するという設定は、ウクライナで開発されたFPS

ゲームである『S.T.A.L.K.E.R.』シリーズ(2007-2009)においてオマージュされた〈ゾーン〉の方に近い。それは環境内に謎の物体が出現して侵入者である主人公たちに何らかの影響を与えるというよりは、環境の変化そのものが影響を与えており、主人公たちは何か得体のしれないものに出会わないように振る舞う従来のリアクションが、侵入時からすでに無効化されている。そこに侵入した時点ですでに環境の変容に巻き込まれている。という意味では〈ゾーン〉よりも同じタルコフスキー作品の『惑星ソラリス』における〈ソラリス海面〉の方に似ている。

ただし人間であろうとミュータント化したワニであろうと植物や菌類であろうと無差別に変化に巻き込んでいくこの環境設定は、作品タイトルからも感じられるようにファシズム的な暴力性が存在している。これは、ディープエコロジーなどのラディカルな環境主義に見られた一種のエコファシズム的な側面の裏返しのようにも捉えることができる。ディープエコロジーが提唱するラディカルな自然への回帰への動員を志向する政治性は極めて全体主義のニュアンスが強い。そしてやはり地球温暖化によってもたらされる地球全体の環境変化とそれに伴う無差別に進行する食料不足や住環境の悪化による不衛生化もまた、その変動によって生じた新たな環境へと強制的に動員させるという意味で、ゆっくりと人々および生物を殲滅していく。この具体的な環境変化のアクターが、誰か特定できないままにしておくのではなく人類にあるとするのが人新世のコンセプトの問題提起でもあった。

『アナイレイション-全滅領域-』(2018),監督:アレックス・ガーランド,原作:ジェフ・ヴァンダミア  
出演:ナタリー・ポートマン,ジェニファー・ジェイソン・リー,オスカー・アイザック,他, DVD

ただしこの映画では情報の反射によって如何様にも変化する高次元の物体が人間の遺伝子情報を即座に反射することで人間の形(アンソロポモルフィック)に変形し、人間に対し受動的とも能動的とも取れない中動的な動きをすることが、一種の人間と環境との関係の直接的なメタファーになっているように見える。



56 このことによって、このシーンは単純に一個人主人公と変幻自在の能力を持ったエイリアン<sup>の</sup>(『遊星からの物体X』)との意図しない遭遇というよりは、人類が外部からの存在を介して言わば「人類性」と対面しているというリフレクティブな構図として読むことができる。そして人型になったことによって親近感よりもむしろ不気味な距離感が生じる。それは襲いかかってきたり逃げたり壊したり助けたりを一切せず、ただ人物の模倣を行う。そこでは中動態という動詞のあり方に似た領域規定が行われている。先述の中動態的な動きをする人型となった未知の物体は、能動的か受動的かの2つの項目の中間に位置するから中動態的というのではなく、主体が対象を〈巻き込む〉ことによって〈巻き込まれる〉という状況を作り出すと言う意味においてである。

57 映画作品では、認識が環境へと影響を与えるという想像力の中で、その媒体となるものはここでは〈願い〉や〈欲望の対象〉ではなく、〈遺伝子〉がその媒介的アクターとして設定されている。しかし仮に『ストーカー』における〈ゾーン〉が未来先取りの放射能汚染地帯のメタファーだとしても、やはりそこでは遺伝子への放射線の影響が隠されている。タルコフスキーの映画ではそれは具体的に描かれず、ストーカーの子供の特異な能力の開花によって示唆されるだけだが、『アナイレイション』においては、3DCGによって鮮明にその細胞の変異の過程が直接的に描かれる。それは鏡に物が映るという至極当然の事柄の間に変異が介入していると言えるだろう。鏡と物の間には光の反射という経験的には当然のように思える現象に介入が起こり、反射という出来事すらも、もはや通常通りのものとして起こることがない。〈エリアX〉においては遺伝子情報がその中で乱反射している。それは細胞分裂によって同じものが2つに増殖するという通常のプロセスに対し、非対称的な分裂や、他の生物の遺伝子の情報が無作為に転写されたりする。これはメディアーションの過剰化した情報環境において、あらゆる情報が他の情報と関係を持つてしまうことのメタファーとしての機能も持っているが、同時に、ここでのメタファーというのは、情報のやり取りを行う際のコード化がうまくなされていないからにすぎないのであって、もしここでバグが生じ、やり取りしているコードがごちゃ混ぜになって送受信してしまうという事態が起こったならば、それはメタファーの関係ではもはやなく、相同的なことが起こっていると言えるだろう。ティモシー・モートンもまた次のように述べている。

言葉と物が、物と人間との歴史的な関係として強力に結びついていたものを、極端に分解していけばいくほど物質と言葉の差異がなくなっていく。〈エリアX〉の持つ不気味な領域は、高次元の存在の不思議な力によるものというよりは、これまであった物質の持つ未知の振る舞いと遭遇するという出来事にまで分解することができる。そうすることで、『皆殺しの天使』に戻るとすれば、その「出られなさ」は何か他の動態と関わりを持っている出来事として分解することができる。実際に、映画においては、登場人物の女性の一人が、出られなくなった状況を再演し、いつもと同じように外に出るといった情動を作り直すことによって出られるようになるといった呆気ない解決が描かれた。ここで初めから、単に精神的な状況が原因だったり、神秘的な現象が生じたと言うことはこの映画作品の魅力が無闇に損なうだけである。ここには閉じ込められた人々の情動に変化を与える外的な因子がプレースホルダーとして存在し続けているという見方に、他のSF作品と並べることによって転回することを目的に置いた。会食中に突然会話が止まった時に、「天使が通った (Un ange passe)」と言う昔のフランスの冗談のように、そこには天使に見立てられた「何か」が生じたと言える。と同時にブニュエルの映画作品が実はSFだったと言いたいわけではもちろんない。むしろここでのブニュエル映画作品とSF映画作品の並列は、SFというジャンル自体の脱構築にあると言える。ここで指摘したいのは、フィールドの規定が外部で行われるか内部で行われるかという問題であり、どのようにフィールドを見出すことになるかということである。むしろそこにはSFかシュルレアリズムかなどのカテゴリーは存在しないどころか、映画というメディア特有のものでもないはずである。

こうした事柄が映画だけではなく、建築にもありうることを、建築家ブルーノ・タウトの空想的な建築作品『アルプス建築』を見ていくことで、メディアを相対的なスケールのもとで考えていきたい。ベンヤミンは芸術作品の前で没入する「観想」と、気が散った状態で見ると「気散じ」とを対立させる上で、建築を引き合いに出している。建築の体験においては、ただ単に対立図式に基づいて知覚の方法がスイッチされるのではない。日常生活において建築

物へと入っていくやり方は、それ自体が「使用することと知覚すること」という二重の様相によって、すなわち空間移動していく身体と、視覚(+聴覚)を通じて空間を走査する身体によって規定されている。

ここで立ち戻る建築的な対象作品は、ベンヤミンと同時代人であり、亡命という政治的な境遇もほとんど同じくしたブルーノ・タウトの建築構想作品である。ここでは建築物そのものではなく、タウトにとっての空間体験が、タウトの時間的な認識の変化の中で、どのように外部へと拡張していったかを見ることができる。そしてなおかつ、物質的な側面と分離しているようでいてその接続を志向する建築の振動的な営みを捉えることで、フィールドワークという試みと、映像による環境へのアクセスの試みとを接続するヴァーチャリティの地平に繋がるのではないかと私は考えている。

### 第3節(4\_3)\_ブルーノタウトの「アルプス建築」

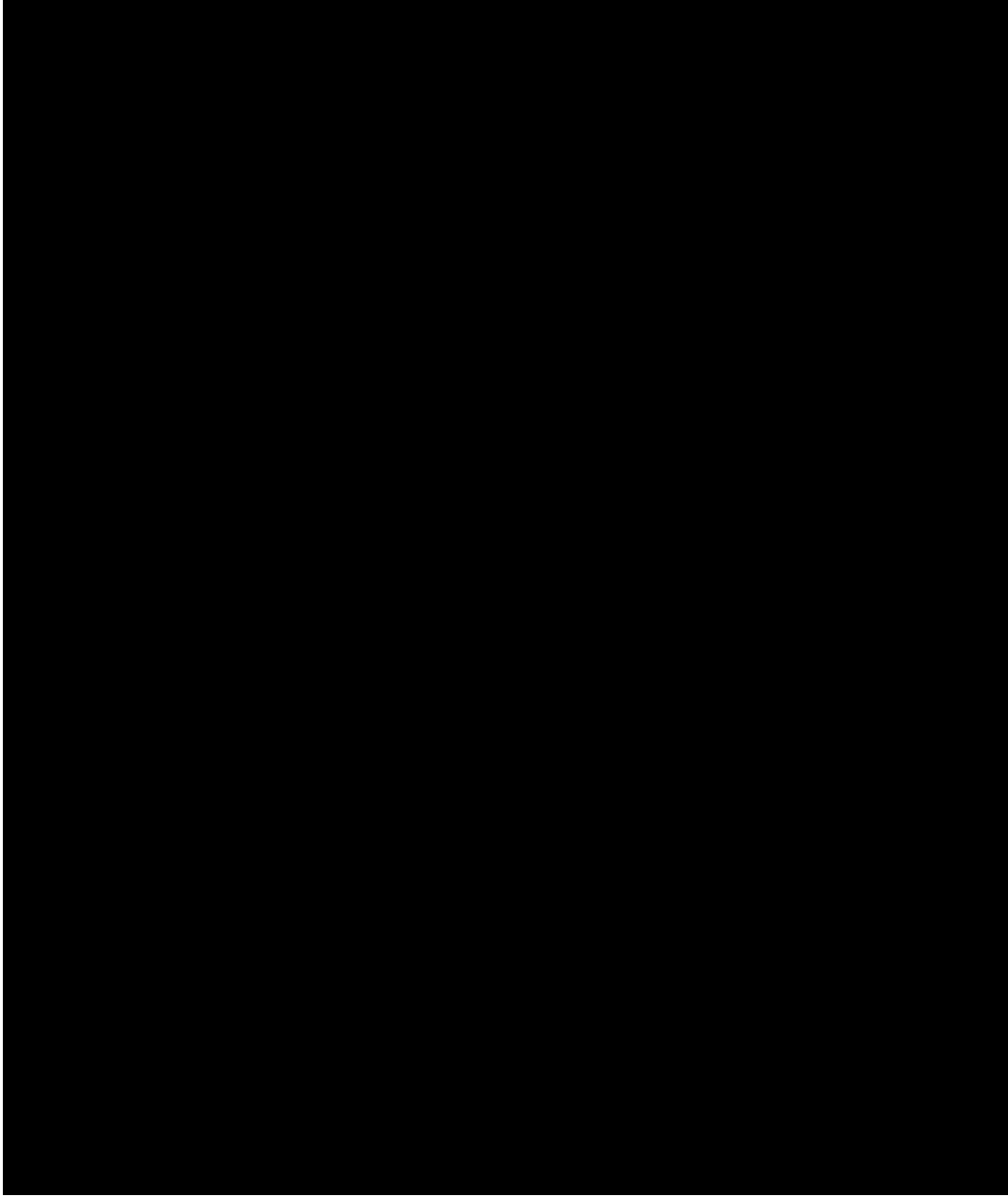
『アルプス建築』(1917-1919)では、制作主体の時間的認識が、具体的な領域化を伴う制作へと導かれた例として挙げることができ、また地質学的なスケールから建築物と情報メディアの関係を説明できればと考えている。

ブルーノ・タウトは近代建築黎明期における代表的なドイツの表現主義的建築家であり、ソビエト連邦でのジードルング（集合住宅）設計などに携わっていた経緯からナチスドイツの迫害を受け、日本の建築学会から招待されていたことも受けて1933年に日本に亡命し、一般的に日本では桂離宮再評価などを行った人物として有名である。

ここで参照したいタウトの建築構想一つである『アルプス建築』は、1920年代から始まるソビエト連邦でのジードルング設計より以前の段階における、タウト自身の建築に対する思弁的な理念が構築される時期の創作物である。

「アルプス建築」では、ガラスによる山岳建築から山脈の建築化、地殻の建築化、惑星、そして宇宙空間の建築化などのダイナミックなスケールを経ていく一連のスケッチを伴う著作である。このスケールの増大の仕方は連続的で、また明確な「拡大」という方向性を持っている。こうしたいわゆる巨大化と脱領土化は、当時のタウトの政治的な状況とも関わっている。タウトは当時ロシアのアナーキズムとの関わりがあり、自身の社会主義的ユートピアの思想を持っており、またソビエト連邦に集合住宅であるジードルングを設計する事業に携わっていた経緯から、1933年にナチス・ドイツの迫害から逃れるため、ドイツを去る。当時日本の建築連盟の一人である上野伊三郎からタウトに招待状が届いていたこともあり日本に亡命することになる。アルプスで構築された山上の都市計画は、近畿日本鉄道の前身である大阪電気軌道の依頼によって、大阪府と奈良県を跨がる生駒山の頂上で実践されようとして

いた。しかし実際に着工にまでは至ることなく、ドローイングは制作されたものの、計画は実現することはなかった。突飛なようにも見える構想が、実現の可能性も示唆され、そして設計とは外部の要因で呆気なく失敗に終わる。タウトのアルプス建築構想におけるタウトの思想や、空間及び時間認識はどのようなものだったのだろうか。



『アルプス建築, 第28図「星の系」』, ブルーノ・タウト作, 出典:ブルーノタウト1880-1938, p171

タウトは「アルプス建築」の構想の契機として、マイスター・エックハルトやフェヒナーによる汎神論的自然哲学に基づいたキリスト教的世界観が基盤になっていると言われている。

このことから、アルプス建築は当時の第一次世界大戦下のヨーロッパの状況の中で、こうした民族紛争が無意味になるような平和な世界を、フェヒナーの自然哲学や、エックハルトのドイツ神秘主義の思想を基に実現したいという考えが、「アルプス建築」構想の動機となっていると指摘されている。そしてほとんどのヨーロッパの国が国境を接するアルプス山脈に、自然哲学に倣いヨーロッパ民像が新たな共同体を構築するため、ヨーロッパ諸国を統合する一種の象徴的なトポスをタウトは見出そうとしていたと長谷川章は述べている。

この「アルプス建築」構想は5部に分けられており、それぞれ、第一部『クリスタル・ハウス』、第二部『山岳の建築』、第三部『アルプス建築』、第四部『地殻建築』、第五部が『星の建築』となっている。その後、別の作品となる『宇宙建築師』(1920)へと繋がっていくものと見て良いと思われる。この時期のタウトの思弁的なドロ잉作品は、『都市の冠』、『アルプス建築』、『宇宙建築師』を並べた、ひとつながりの作品として見るができる。

『アルプス建築』では、実際のアルプス山脈の諸々の地域をモチーフにしつつ、山岳地帯の特異な地形や、幾何学的な形態と地理的な形態を関連づけながら、「自然物」を建築に変換していくようなドロ잉群が続く。それはもともと山岳地帯から見出すことができる明確な形態から、これまでの既存の建築的な言語を当てはめていくようなアプローチだと言い換えることができるだろう。ただし、タウトが言うように、この中でタウトの用いた建築言語というのは、実際の建築的文脈からのものというよりも、詩人、作家のパウル・シェーアバルトの想像力の中に認められるものだった。

アルプス山脈がモチーフとなる第三部が終了し、第四部となったところで、モチーフは「地殻」といった地質学的なモチーフに変わり、規模も地球全体を視野に入れることになる。その中には1885年に一時的にドイツ領となっており、現在は気候変動の影響による海面上昇の不安から人口流出が問題となっている現マーシャル諸島なども含まれる。ここでは実際に建築の意匠を提示するというよりは、より思弁的になり、理念が語られ、第五部の惑星そのものの建築を経て、最終的には「偉大なる虚無」で幕を閉じる

62

63ここでもやは

り、タウトの構想における建築は、もはやハイデガー的な大地に根付いた「住むこと」の忘却あるいは破綻の極端な兆候の中にあり、未来を幻視しながら、一つのモニュメンタルな建築物を建てるのではなく、絶え間なく運動し、加速していく動態としてある。田中純はこのように述べている。

64

この文脈における「建築する」ということは、既存の静的な空間規定を行うことではなく、一つの動的な領域を作り出すこととして見ることができる。それは一つの建築物だけではなく、アルプス山脈や、地球のプレートという大規模な対象にアクセスしようとした場合においてもなされている。田中純も参照しているように、タウトは同時代の運動としてのロシアにおける宇宙主義の影響も受けている。

65タウトの作品で象徴的なガラスのパビリオンはやはり光そのもの

を建築にしようとする意図があり、またそれはシェーアバルトのSF的な小説作品からの影響を強く受けたことから、後のドローイング作品でも度々花びらのような太陽エネルギー吸収施設などのドローイングが登場する。

実際にこの時期は、アインシュタインが一般相対性理論を提唱し、タウトと同世代に当たる建築家エーリッヒ・メンデルゾーンが、ドイツ表現主義建築の代表作の一つとして、かつ太陽光線のスペクトルを観測するための『アインシュタイン塔』(1921)を設計しており、タウトのドローイング作品は一見神秘主義的でロマン主義的な側面が強く出ているが、そこには太陽光のエネルギー化、すなわちアインシュタインによる特殊性相対性理論による光と質量とエネルギーの関係が支配する宇宙の法則、そして原子力学などが胎動している科学主義的な時代の影響下にあったと言って良いと思われる。つまりその合理主義や、実用性に対するアンチテーゼとして、非実用性と美的なものを強調する態度は、この時期のメディア状況の影響圏内の中での無意識的なレベルでの自己反省的な自己主張として結実としていたのではないだろうか。

#### 第4節(4\_4)\_まとめ

##### 全滅性 —領域規定時における倫理的な限界—

この観点においては、タウトの作品は、時代の近代的な未来主義を担保する建築に対する全能感が感じられる一方で、もはや建築する場所そのものが存在しないことをほのめかしているように捉えることができる。地球上のあらゆる領域を建築化していくことは、ある一定の場所への帰属を失うことにもつながる。もちろん、タウトの当時の心理的状况に着目してみるならば、自己批判的に民族的な帰属意識を解体し、当時の社会主義、ユートピア主義的な理念を構築しようと試みられているからこそそのものとも言えるだろう。

ここで私が着目したい危険性とは、全面化された暴力を端的に指すだけでなく、それへの対抗軸としての全面的なニヒリズムそのものに対してもである。つまり、拡大された領域を無化するのではなく、あくまで拡大された領域に住むということまでを描くことの可能性を捨てることはできない。実際のところ、あらゆる建築されたものは、それが使用されなくなった時、やがてどこかへ消えて無くなってしまいうような都合の良いものではない。実際には残留し続けるか、どこかへ流れ、漂い、またその問題となっている場所とは全く異なる場所で影響を及ぼしたりする。それは放射性物質や、マイクロプラスチック、北半球の温室効果ガス排出を発端とする南半球の島々への海面上昇の影響などの例を挙げることはできるだろう。また現在のメディア状況だとむしろその「消えないこと」の方がリアリティとして

感じられる。影響を及ぼし続ける対象に対して、常に反応していくことを住むこととし、なおかつそれはハイデガーの言う天の下の大地とは異なる住環境を想像する必要にかられる。

こうした全面的な建築化によるニヒリズムは、その後、地政学的な判断のもと実行されたものとして、ナチスドイツが打ち出した「生存圏」や、大日本帝国によるアジア地域の植民地化である「大東亜共栄圏」構想などへの先取りの批判にもなり得る。メガロマニアックな対象領域の拡大は、特定の環境への介入であり、資源としての枠組みのもと行われた自然環境と労働力の搾取と開発、そして時には虐殺などの暴力行為であったことから、環境への介入と分析は、極めてラディカルかつ暴力的なレベルにあり、そしてなおかつそれが近代的な進歩の中で前進性を持って行われたということになる。このことからこれは強い加速的な技術論的なベクトルであるがゆえに、自然の支配と搾取による文明の構築と発展が視野に置かれており、全面的な危機を誘発してしまうことになる。

#### マテリアリズムとヴァーチャルな未来

66 このことからあくまで物質としてのガラスの有限性は視野に入れられないまま、スケールの拡大の主体の一部として用いられる。

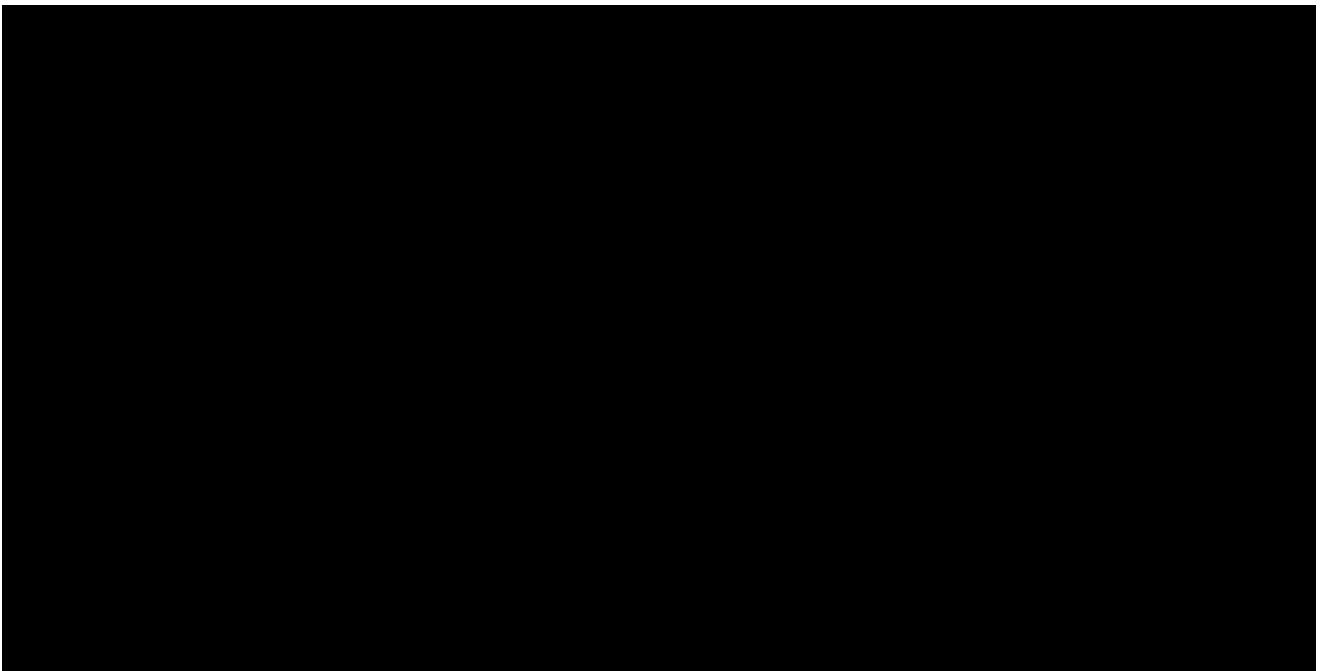
67 言うまでもなくこの時間のスケールはもはや人間や文明の時間とは通約することができない地質学的な時間のスケールに属している。

こうした人工物が人間の時間のスケールをはるかに凌駕してしまう事例をテーマにしたドキュメンタリー映画作品に『Into Eternity : A Film for the future(邦題：『100,000年後の安全』)』がある。この映画は半減期を向かえるのに10万年かかる放射性廃棄物の地下格納施設である「オンカロ」を取材し、施設と施設建設の経緯を人々に知らしめることの他に、放射性物質と人間との関係、そして10万年という時間に対し、この建造物それ自体や、危険であるというメッセージ、そしてこの映画自体が、どれほど有効であるのかを問う、メディアが生じさせる時間そのものについての考察が含まれた構造を持っている。これは、危険物質



の隔離という目的と同時に、超長期間のメッセージの伝達を可能にするメディアについての期待を誘発している。

放射性物質の半減期であると仮定される10万年という時間には、チェルノブイリ原発事故や福島第一原発事故によってもたらされた放射能汚染区域の残存時間を示すことにつながるネガティブな意味合いがあると同時に、そこにはメッセージを伝え続けるメディアの必要性とその可能性という一種の期待の時間が併存している。実際、ガラスの自然分解にかかる時間や、放射性物質の半減期を示すその10万年や100万年、3億年という数値的情報そのものにアクセスするのは容易であるが、その時間そのものを伝えるには、その時間そのものではなく、その時間に対する情動=触発されたメディアの持つ時間が有効化されることになる。それは冗談半分にムンクの著名な絵画作品である『叫び』をオンカロの塞がれた入り口の壁に掛ければ、10万年間そこを危険な場所だと伝え続けることができるのではないかと指摘するシーンや、この映画を制作したマイケル・マドセン自身が暗い画面の中で、未来の人類に対してこの場所についての説明と、開けてはならないことを伝えるために行ったパフォーマンスのシーンで、手にしているマッチの火が燃え尽きるまでの、比較的短い時間にも表れている。光を映すメディアとしての映画作品そのものの時間(尺)の持つ具体的な時間と、このマッチが燃え尽きるまでの間の何秒かの時間とが一致するのは、そのマッチに結実している燃料の最小単位としての人類が用いるエネルギーという具体的なモチーフがその接続点となっているからである。マッチの燃え尽きる時間は、その短時間でメッセージを伝える内容が規定されることで、メッセージそのものが強い意味合いを帯びさせる。



このように作品の中で用いられる素材を優先してその作品の動態を捉えることで、モノの特性そのものがメディアの中における言説に方向性と時制にある程度影響を与えており、また複数のモノの間で生じる時間の差異を組み合わせることが一つの作品の中で行われる。

### 「アルプス建築」のスペクトル

実際にタウトの「アルプス建築」や「宇宙建築師」は、制作主体個人の心理的な状態よりも、その影響により、作品自体が結果的に異なる複数の時間を作り出していることに焦点を

当ててみることで、これらの作品には、いわば時代のざわめきそのものに呼応したイントラ・フェストゥム的な時間だけではなく、ニヒリズムが根底にあるポストフェストゥムの要素が端的な政治的メッセージとして機能したり、アルプス地域の具体的に示される場所が、部分的に、あるいは大胆に建築化されていたりする、大規模な拡張への予感に満ちたアンテ・フェストゥム的な要素などが、シンプルな物語形式の中で編制されている創作物として見ることができる。さらに、対象となるスケールの変調もなされている。ここではガラスの持つ時間から、建築物の持つ時間、そしてアルプスや地殻運動が持つ時間が一堂に会する。そこに含まれる時間は、結びにおいて仏教的な「無」のイデオロギーが表象されることを除いて、その作品が作られた年代からほど遠い時間はもちろんのこと、現在の中の正確な時間をも射程に入れて放たれている。

また『ストーカー』や『アナイアレイション』では宇宙からの飛来物に起因する領域の出現が物語の主題となったが、『アルプス建築』では逆に地球から宇宙空間にまでフィールドが拡張していくような因果関係上の反転が見られるが、必ずしも主客が反転していると捉えるのではなく、あくまで環境を通過し、広がっていくような動態を伴ったフィールドの規定が行われると言う観点において、因果関係の違いから両者に差異を設ける必要はない。ただし原因を、「謎の物体」としてプレースホルダーに入れてしまうのではなく、ここではブルーノ・タウトという表現主義的な制作主体が存在しており、そして実際に彼が関与した政治的、地政学的な場所の外延の配列を通して見るができるという意味で、よりそれらに関わったドキュメントにアクセスしやすいという違いはあるだろう。

ただし、タウトの創作の時代背景を鑑みる上で、それは大規模な破壊行為や、誇大妄想的な領土侵略などに批判的に対置されるものと見なすことはできるものの、その環境との巻き込み状態においては同様の「殲滅性」が内在していることや、そこにあるメシアニズム的な

建築家像にはやはり批判的に見ていくべきだろう。一つの規模に対し、同様の規模で巻き込み直す時、そこでは、そのフィールドの中の実質となる複数の要素の動態ではなく、フィールドを作り出す単位そのものが強い主語となって、動態を独占することになる。それは、同一構造を環境の動態の中に施工することのパノプティコン的な側面が露呈することになる。

以上の観点から、実際に空間に関わる建築的メディアは、強い主語になってしまうことに注意する一方で、情報を取得していくことと、環境の動態に気づくことの間にある一つの重要な結節点として捉えていくことはできると考えられる。これは、先述の火山地帯に設置された観測機器などのように、そのフィールドに前乗りしている存在である。それはすでにそのフィールドに対し、一定の関わりを構築しており、そしてさらに、素材や、工法、立地、建築家や建設主体自身、そしてその利用者が臨んだ環境との接点という点から、フィールドの動態の一部になっているメディアとして見逃すことはできない。

以上のフィールドの規定に関する様々な様相を踏まえた上で、次はそのフィールドに小道具を用いることを前提とした上で、実際に行った制作の試みを見ていくことにしたい。

## 第5章(5)\_実制作のフィールド

### 第1節(5\_1)\_セマンティックフィールド

#### 『Sprout』の外延

ここで私が制作主体として関わった映像作品『Sprout』を例に、その新たなフィールドの設定が実際の制作のフィールドをどのように変容させるのかを見ていきたい。

まず『Sprout』の制作において与えられたフィールドはどのように切り取られるのだろうか。アメリカ合衆国オレゴン州の州都ポートランドと言うのは簡単であるが、それだけではあまりに既存の枠組みに依存しすぎた切り取りの仕方になってしまう。それでは制作主体との関わりは、単なる社会的な手続きによるものという還元が行われてしまうだけに終わってしまうだろう。

[REDACTED]

68

こうした地質学的な言説はフィールドワークにおいては重要な知識となり、また行動指針にもなる。ひとつの端緒としてわかりやすいものではある。実際にはGoogle EarthやGoogle Mapを使用した上での地形の類似性、視覚的な関係性、また地理的な近接性などによって、関係性を生み出すことになる。当然ながら、ここではその火山の連なりや地震の多さなどの事例からアブダクティブに同様な構造が存在するかもしれないという仮説を立てて見ている。

ところが、そうした中で浸食作用によってできた丘陵を古い火山として見てしまったり、山脈の配置が、隠れた巨大クレーターのような円形の地形に見えてしまうことも当然ながらありうる

[REDACTED]

69 これはつまりアブダクションの失敗である。

## 『Sprout』のメディアリティ

ここでは以上の地質学的なパラダイムも含ませながらも、特定の場所のフレームを設定することを保留しつつ、メディア的動態から巻き込みのフィールドを作っていく。

セントヘレンズ山は1980年5月に大きな噴火を起こし、山体が大きくえぐれるような大規模な崩壊を引き起こした。多くの人命や人々の生活圏、そして周囲の生態系に影響を与えた出来事だが、その地域に住む特定の人々だけを対象化することはできない。それは例えばセントヘレンズ山の噴火をモデルにした90年代の典型的なスペクタクル映画である『Dante's peak』(1997)などが興行的にヒットすることなどによって、メディアエーション〈media-tion〉が行われている状況にある中で、緩やかに巻き込みが起こっている。それ以前にも、1980年の噴火の1年後には、実際の報道映像や、現地で撮影されたフィルムなどが使用されたドラマ映画『St.Helens』(1981)が制作されている。また日本においても1991年から1996年にわたって長崎県の雲仙・普賢岳が噴火活動が続き、1991年に報道陣や消防士、火山研究者らを巻き込む火砕流が発生した。そのときに撮影されたビデオ映像もまた一つのスペクタクルとして、自然災害史における象徴的なイメージを形成したと言える。また亡くなったカメラマンが撮影していたカメラが発見され、部分的に修復された映像が2005年に『NNNDドキュメント'05 解かれた封印 雲仙大火砕流378秒の遺言』として日本テレビで放送された。この映像は火砕流そのものを映し出しているものではないが、発生した火砕流に飲み込まれる直前の場所と状況を、ノイズが入り乱れる映像の中に断片的に見てとることができる。またこの実際に撮影された時間と再生された時間の差異、遅延された時間そのものが、あたかもこれまでその噴火という出来事の影響下にあり続けたことに気づかせるような見え方を、その熱による変性と経年劣化による非-意味的なノイズが現勢化させている。このノイズは情動に働きかける効果がある。それはブライアン・イーノによる1980年から1981年にかけてのニューヨークで、壊れたビデオカメラをただマンハッタンに向けて回し続けたアンビエントビデオ作品『Mistaken Memories Of Mediaeval Manhattan』の低解像度の映像の中に映る、ゆっくりと流れる赤く染まった雲、中世の廃墟のようなマンハッタンのスカイライン、ゆっくりと流れる雲などに、同じく非-意味的な時間の差異、つまりイーノのタイトルにある「間違った記憶」の再生を見ることが出来る。その情動はイーノにとってマンハッタンを中世という仮想的な過去に向かわせたのかもしれないが、今ここ、つまり1980年当時ではなく、メディアエーションがすでになされている状況の中から見れば、赤く染まる雲の流れから、セントヘレンズ山噴火の火山灰の拡散した領域へと意識をそらすことができる。それはこの映像の分析によって導き出されたものではない。1883年にインドネシアのジャワ島の西にあるクラカタウ島が大噴火したことで、地球規模で火山灰が拡散し、北半球の空をしばらく異常な赤色に染め、その情景をターナーやムンクが描いたという言説を作り出したこと

よりも真実性は乏しいものの、実際に2週間かけてセントヘレンズ山の火山灰は北半球を一周したと言われていることから、その因果関係の構造がバイアスとして働き、トレースされたものといえることができる。先述の1981年の映画『St.Helens』においても、噴火の前兆が頻発するシーンで、地質学者があえて大規模な噴火の事例としてクラカタウの噴火を引き合いに出したことが、メディアリティを強めることに貢献している。実際に、アメリカで起こった大きな自然災害であったことから、欧米圏の自然史、自然科学分野の教育では比較的有名なクラカタウ島の大規模災害の事例は、実際に起こった災害に対して教訓の意味合いも込めて引き合いに出されたとしても不思議ではない。この映画は実際の出来事に沿う形で作られつつも、犠牲者の追悼、事件の人災的な側面、コミュニティの中での対立関係、そして火山現象についての教訓を伝達しようとしている。ただ偶然と思われるイーノのアンビエント映像作品の制作時期と重なったことが、エコミメシスへの読み替えと、そこに映る具体的な環境の動態への注視に移行していく。

以上は歴史的なパースペクティブやいわゆる公文書や論文に基づく言説群ではない。これらのメディアーションはウェブ空間が基礎になっている。これらの参照映像もまた全てYouTubeなどの動画共有サイトで見ることができたことから、すでに記録されたドキュメントとして機能している

70ドキュメディアリティ的な状況は、その自己主張の機能を介して、読み替え、ミームなどのそれ自体のシュミラクルを行えるメディア状況を作っている。その中でも特に、巻き込みと読み替えの組み合わせにより、別のスケールへと変調させていくことをここでは優先している。

## 第2節(5\_2)\_ヴァーチャリティと投写されるフィールド

『Sprout』における〈小道具〉作成

〈小道具〉はポートランドの都市構造から形態や機能が選択され、参照される予定ではあったが、発端となる小道具は先述の通り、具体的なポートランドなどの場所とは異なる、外側から持ち込まれたものである。それはある特定の土地に対しての自分の立場の外部性という場合もあり得るが、自分自身の外部性を自分自身で描くというのは甚だ困難であり、また自分自身の振る舞いを限定してしまうことになりかねない。それは先述のドキュメントや、も

しくはGoogle Earthなどを用いたりもしながら、アナロジーの関係を結ぶ上でのデータストックから導いていくことになる。

## 生態系の再生地帯と地下空間

ここでは、火山噴火による埋没地帯で動植物の生態系が再生するという出来事がまず参照されている。こうした象徴的なモチーフとしての種子の発芽という出来事を参照した。しかし同時に、制作主体が臨んでいるフィールドはポートランドという都市であることから、実際に臨んでいる都市空間と、類似関係の中のターゲットとしての生態系の再生地域が重なる。この二重になったフィールドとしてあることが、モチーフの形態に影響することになる。それは実際の制作プロセスにおいては、都市の地下に注視することになった。それは火山に埋没した都市であり、同時に再生しようとしている動態の文脈が浮上してくる。

撮影地の一つである文化施設イェールユニオンの建物の地下には100年前のランドリー施設のボイラー室の遺構が存在する。この場所はレンガ造りの壁や基盤構造が崩れた跡になっており、ポートランドという都市の地下に、ポンペイ遺跡のコンテクストが流入する。このポートランドにとっての古代都市ポンペイが、未知性を伴った、しかし既成の外部性ということになる。私はここで、あくまで発端としての外部性と、ターゲットとなる外部性を循環的に描くことで、場所の持つ多面性を抽出することができるのではないかと考えた。

それはどういうことかという、まず発端としての外部性とは、メディアーションの状況から取り出された非-局所的な(Non-local)コンテクストである。それが発端となるためには、その未知のものとの遭遇を期待する状況に身を置くか、作り出すことが必要になる。ただしこの発端としての外部性は、完全に未知である必要はなく、メディアーションの状況から取り出される。そこには例えば過去に起こった出来事の現在状況なども含めることができる。

そうした過去の出来事の影響の結果が至った現在の状況を、単純に連続的で物理的な運動の過程として素朴に捉えることができるとすれば、知というものが視覚を中心に構成されているものと見なしているような前提があってしまう。仮にそうだとすると物理的な運動が、非視覚的な空間に潜在しているという状況では、たとえ連続性が明確であったとしても、そこで何が起きているのかを把握することはできない。ここでの非視覚性とは、埋没した空間、地下の空間ということになる。それは掘り起こされた空間であり、本来であれば通り過ぎられていた空間である。ここではその風景や地形といった視覚的な情報からではなく、地質という見えない領域に対する情動的な触発が契機となる。

## パースの第三次性から第一次性までの遡行

これまではリスク論を参照したり、情動的な作用、そして場所性に関わる地理的、地質的な特徴など、制作における枠組みに焦点を当ててきた。しかしその内実として何が起きているのか、具体的な制作過程を例に出しているからには明記しておく必要があるだろう。何を起きているかを俯瞰して見るために一度パースの記号論的な枠組みである第三次性を通して、対象物を、記号的な尺度の中ではどのように扱っているのかを確認していきたい。

71

第三次性は、先行する第一次性と第二次性を関連づける法則性として働く記号であり、それはすでに様々なところで見ることができる。むしろ情報や知識にアクセスすると言ったとき、まず物事の根本的な質などに出会うよりも、その法則や一般化された言説に先に出会うことの方が多い。パースもまたこの第三次性に中間的な媒介の概念を見出しており、メディアーションの最表面にはこの領域があると言える。ここでは人間社会に影響を及ぼす自然現象は「自然災害」として解釈され、描写される。だからローカルなレベルでは、本来関わりを持たない外部の要素ということになる。

第二次性は行動と知覚といった、私と他者との間にある関係のみがある。だからここでは第三次性のその中間的な関係性から、比較的ローカルな領域へと潜り込んでいくことになる。と同時に、ある特定のメディア的状况に影響を受けながら、実際に特定の人たちや場所に臨むフィールドワークを行う際の時制もまたこの第二次性に属している。いわば出来事が起こり、それを経験するサイトスペシフィックなフィールドはここにある。

最後に第一次性は、それ自体が他のいかなるものとも関係なしに存在するあり方である。それはものの質や可能性であり、決して表には現れないものである。と言う意味ではカントの「物自体」の概念に相当する。制作のプロセスでも、この第一次性までは入り込むことはできない。この領域は一旦保留しておき、仮のターゲットとして、第二次性から投影されるものとして描写される。それは少なくとも文化的に未知であると思われる領域である。そこでは科学における実験等の空間で起こる、本来的に何が起こるかわからない新しく発現する事柄や、原初的な事柄などが含まれる。

発端としての第三次性は、ある特定のフィールドにとっては、すでに普遍化されたもの、もしくは限りなく一般化されたものであるから、これから実際に臨む、第二次性のフィールドにとっては、外部の要素として相対的に見えるだろう。例えば「セントヘレンズ山の噴火は広大な範囲に被害をもたらし、これからも何らかの被害を引き起こすだろう。」という一



般的な知識は、実際のフィールドに臨む時、諸々のコンフリクトに晒される。また、一般化された言説が一時的に解体されるようなこともあり得る。

それから第一次性へと向かいつつも、そこに至ることはない。その手前で第一次性を眺望するこのプロセスでは、そのもともと恣意的に選ばれていた第三次性のものが第二次性の中での出来事の実験とのインタラクションによって、新たな異物が励起され、第一次性に向けてプロジェクションされる。その異物は、本来その場所にはないはずのものとしてあるが、潜在性のフィールドに仮置きされている状態となる。

そうした異物のプロジェクションでは、完全に知覚不可能な領域であったとしても、第一次性の情動的な側面の影響は受ける。それは異物の作成そのもののプロセスの中にある不確実性や、自分の知らない領域への、盲目的なアクセスでもあるので、自身の意図しない不安や自分の意識したことのなかった能力的限界などが影響してくる。注意すべきなのは、そういった事柄を何かしら圧倒的な外部のものと接触するかのような一種の神秘体験のようなこととして捉えるのではなく、あり得るかもしれない危険や、極めて可能性が低いものにまで向けられたリスクへの不安を与える対象が、第二次性へと引き上げられようとしているものと捉えていくことが、制作のフィールドを規定することにつながるために重要視したいところである。また本来は第一次性から第二次性、第三次性へと進化的な経過をたどることから、高次の記号が低次の記号を含むことはあっても、低次の記号が高次の記号と関わりを持つことはない。この制作の過程では、一時的に退化的な過程をたどることになり、その主体が第一次性の中にオブジェクトを置こうとするため、手続き上は、第二次性、第三次性を内包してしまっているかのような、擬似的な第一次性の記号表象を作ることになってしまう。そのような意味でも、仮想的な手続きと言え。そしてこの異物は、再び第二次性のフィールドにサルベージされる。

こうした異物＝小道具の作成を含む仮想的な危険円では、こうした意味において、あるフィールドに臨んだ時に、第一次性との接触を、リスクコミュニケーションの発端としてだけ考える。そして制作主体が扱うことが可能な範囲でのオブジェクトのみを志向することで、情動や想像力の動態に制限を設けることを行なっている。

第二次性のフィールドへと引き上げられた仮想的なリスクや不安を内包された異物だけが異質なものとして表されるのではなく、その異物が存在する前提や条件なども含めてある程度の変異がなければならない。なぜなら異物は異物でも、それをプロジェクションするための手続きが、そもそも第三次性から始められており、そしてその第三次性は、メディアの過剰性とも関係していることから、確実な法則や、一般解、習慣が、ただ文字通りに大量に並んでいる状況がある。その第三次性に並べられた、いわばオブジェクト化された複数の情報が、第一次性の不確実性を、事後的に説明することになる。それはつまり第三次性の中の言説の書き換えというよりは、第三次性の言説のストックの中で、フィールドに臨む以前にあ

あらかじめ選択していた箇所が、事後的に変更されるという事態である。あるジャンルの中で作品を作ろうとしたところで、実際に制作のフィールドに入ると、出来上がったものが全く異なるジャンルになってしまったという事態がこれに対応する。実際にこの作品は、本来はセントヘレンズ山にまつわるドキュメンタリー作品として作られようとしていたところ、結果的にそういったものではなくなった。そうした事態を経ることで、異物には、あたかも一般的に存在するものかのように振る舞うように説明されるような言説やモチーフが殺到する。そのことから、制作主体はこの異物とともにあることで、制作主体にとってはあらかじめの想定を超えたプロセスを経ることになる。

まとめると、第二次性が、行為のフィールドとして、文字通りのフィールドワークの中心に据えられており、その双方向にそのフィールドにとっての異質な領域がある。一方は第三次性で、フィールドに臨む主体である私が持つ、これから臨むフィールドについてのあらかじめの知識や情報、はたまた先入観などの異質性＝外部性が対応する。それらが第二次性が対応するフィールドでの実地的な検証を行うことで、不安などを伴う触発作用を伴い、第一次性へと近づくベクトルが付与される。そしてその第一次性へと志向する動的な領域では、最初の第三次性からの情報と、第二次性のフィールドへと臨んだ際の経験を通して、ヴァーチャルな営みとしての異物＝小道具が作成される。

この小道具は第二次性を通して投影されたものでもあることから、第二次性と第三次性のフィールドでも影響が生じる。仮に作成された小道具は、第二次性のフィールドで制作主体とともに立ち回る行為主体となる。小道具は、制作主体とのフィールドでの仮想的な危険円の立ち上げによって、その様相や、その小道具が持つフィールドとのインタラクションの在り様を常に変動させる。すると最初に持っていた情報的な知識や先入観などの入力に変更される余地と、実地的なフィールドワークでの経験の掛け合わせが多ければ多くなるほどその小道具の動きのバリエーションも増えるということになる。

これは、もともと自分が持っている能力やスキルが、実際のフィールドで試され、そのインタラクションによって新しいものが生まれるという普通のプロセスでもあるだろう。しかしながら、それはこの時の制作が基本的なプロセスをたどっただけに過ぎない。このプロセスを移動するベクトルは、他の場所や文脈においては別のプロセスをたどる方向に向けられる場合もあり得る。そこでは、スキルや能力なき状態で、あるタスクをこなす必要が出てくるフィールドワークを実施するという場合もあり得るということである。

第三次性は、思想性、法則性、一般性、習慣性、統合性、合理性などによって構成されることから、最も社会的な次元にあるものである。だからここで前提としている言説のストックとは、本来はまだ第三次性にまで進化していない記号を扱ってしまっているとも言える。これはドキュメントがSNSなどによって大量に拡散され、事実が相対的になってしまった状況を鑑みると、ここでは第三次性の枠組みの揺らぎ、もしくは枠組みを保守するとすれば4

つ目の項が生じていると言えるのではないだろうか。このドキュメントの流動性の中に、そのドキュメントの真正性が揺らいでいる箇所こそが仮想的な危険円の原動力になっている。ただしそこでは、都市伝説や陰謀論などが前景化してしまうことも容易にありうる。こうしたことには注意を払うための枠組みが制作においては必要になるということは次節で述べることにしたい。

以上の観点と態度を踏まえると、リサーチというプロセスと制作のプロセスとの境界は、多少の真正性の如何に関わらず参照と検証が行われると言う意味で、インフォデミックな危うさがある。制作主体は、環境の表象化過程への積極的な介入を行う。さらに制作主体の内的時間の表現だけでなく、アクターそれ自体を制作し、環境に投入させることまでも行われる。ここで重要なのは、あくまで映像というメディアを介在させ、またその介入の比重がかなり重くなっていることにある。という意味では、制作主体はアクターでありつつ、ある程度は環境への介入を意識しつつ、意図的に動いていることになる。

72 その保存容器のようなものとして働くのがここでは“映像の”ドキュメディアリティとしての特質(記録文書としてのメディア)であり、また制作主体は映像を介して、ゲームにおける第三者視点によって常に環境へと介入している様子を見ていることが制作主体自身の状態に近い。

しかしここでは超越論的な視点に立てるようなフィールドは前提していない。それはメディアを介した、巻き込み状態への気づきであり、メディアのフレームがふとした瞬間に露呈するような瞬間を引き延ばす操作を行えるかどうかを常に身構える態度である。

それは単純に自分や自分がいる状況を、客観的にまなざす視点を映像が提供していると言うよりは、どこに危険が潜んでいるか、どこに罠が仕掛けられているかなどのインタラクションに晒された状態として操作し／されているような状態にある。またそのようにできる場を映像制作の空間で作ることで、制作主体の時制を単一化し、現在のみ偏重しないようにすることを、形式に落とし込んでいると言ったほうが良いかもしれない。そしてその後、制作主体の手元に入る「データ」は、様々な接続可能性を持ったものとして、環境の動態を捉える上で、いわば開かれた状態で手に入る。それはまだ理論へと至っていない素材の状態である。

この小道具がフィールドを立ち回る時間と、データを回収する時間は当然ながら異なる。それは物理的な時間だけではなく、データの振る舞いの時制も異なってくる。具体的には、データを回収し、そのデータを改めて見る時には、あらゆる物事が過ぎ去って、静寂な時間帯に入っていることになる。ここではフィールドにいる時の状態と異なり、フィールドの中で体感的な連続性とは離れたところで、他の要素と関連づけることができるような、一種

の粗野な思考が可能になる。つまり「側から見た」際の関連づけが可能になるような余裕ができる。この時、制作の空間はすでに編集の段階に入っている。この編集の時制は、実際にフィールドで起こったことや、体験したことを、こう言ってよければ「軽率」に、他の既存の文脈に接続することができる。それは他の場所であったり、他の作品だったりすることも。その一方で、だからこそ暴走する可能性に満ちたメディアの動きそのものを、意図的な方法で、かつそのプロセスが明示されたようなやり方で、社会的な次元へと引き戻す、一種のフィールドワーク時そのものを脱特権化する手続きもまた、行うことができる余地があるということでもある。

### 第3節(5\_3)\_ボードゲーム上の編集空間

第1節におけるフェストゥム論の中の、とりわけポストフェストゥム的なフェーズの中にある制作過程を考えてみたい。集められた小道具やドキュメントによって、二次的なヴァーチャルな領域が形成されることになる。具体的にこの状況は、あらゆるフィールドへと臨む緊張状態が解かれた中で、冷静に集められたものを観察できる状態にある。また、そのことによって、もっと何かできたのではないか、あるドキュメントは手に入れられたのに、またある別のドキュメントはなぜ手に入れられなかったのか、などといった後の祭りの感覚も同時に起こる。これは第1節におけるフェストゥム論の中の、とりわけポストフェストゥム的なフェーズの中にある制作過程に当てはまる。その一方で、持って帰って来られた諸々の小道具などから、分析を行いつつ、既存の文脈に接続していこうとする作業がこの編集空間で行われる。それは、それぞれのドキュメントを入手した時間とは異なり、その場所や時間の特殊性から離れている状況である。だから収集した情報やデータを詳しく見て、既存のスケールやまなざし、知見などに照らし合わせるような作業を行っている。

また一方で、自分の持つ編集の感覚や、既存の知識体系、定型化された物語作成の文法などを参照する。この時、経験としては、どんなに突飛な体験や、場所に行ったとしても、それはただの映像やデータでしかないという一種シニカルな態度が混ざり合っているように思える。なぜならここではもはや環境の動態はアクティブになっておらず、あくまで取得されたデータの標本の集合になっているからだ。だからこの時の制作主体の時制は、過去の枠組みを参照しながら当てはめていくようなものとしてある。この時過去の枠組みというのは、単なるノスタルジックなものとしてではなく、既存のドキュメントの蓄積や情報のアーカイブへのアクセスを指している。

この時、制作主体が持っている技術や価値体系にアクセスが行われるのだが、それと収集された小道具に内包されたドキュメントとどのような相互の触発が引き起こされるのだろうか。小道具作成のフェーズでは、まず環境との触発により作り出される。そしてそれがいく

つか集まってそれ独自のフィールドに変更が完了した時、再びそこへのフィールドワークが可能になり、徐々にヴァーチャルなエコロジーを形成していく。しかしそのフェーズがある一定程度持続した後、その作動が一旦落ち着く。その時、ヴァーチャルな空間は固化するようにして一定の距離を作り始める。これが後の祭りとして知覚される、固化したシステムであり、どこかで見たことのあるようなものに思える感覚である。しかしながら、この固化した空間はそれ自体が静的に見られても、その空間の上で各小道具を行為させることは依然可能な状態にある。だから今度はその残存した小道具に触発を受ける形で、その空間を立ち回る。しかし環境そのものに触れたり、影響を受けたりすることはない。つまりシミュレーションの空間がここで初めて立ち上がり、そのボードゲーム状の空間で、一定の距離を保ちながら、小道具を含めたドキュメントの再編成を行う。

### ボードゲーム状の編集空間

このボードゲーム状の空間は、固定的で閉じた空間のままであり続ける訳ではない。ここでは、それぞれの言説は、真実らしさが相対的に大きいと見なせるものと、そこから作り出される憶測に過ぎない言説や、真実らしさが相対的に小さい言表が複数作り出されることが想定されている。

再び『Sprout』を例に挙げれば、まずポートランドやセントヘレンズ山のフィールドワークを行った。その際に映像を主なドキュメントとしながらも、文献資料や、物質資料も同時に収集している。これは制作を行う上で何気なく行われることである。それらのドキュメントを用いてどのように編集を行い、そしてそれがどのように現実的な表現へと接続されるのかを見ていきたい。



制作作品『Sprout』(2018)における小道具とセントヘレンズ山

### 小道具のプロフィール

ここで集められたドキュメントや小道具の各々プロフィールを示しておく。まずポートランド中心区のグリッド状の都市区画には、旧市街と新市街区域グリッドの向きが折れ曲がる場所がある。その区域の変化は、バーンサイド通りという大通りを境に明確に見て取ることができ、またその辺上に建てられた建物や敷地は、その折れ曲がった角度によって生じる隙間を埋めるために三角形になっている。その大通りが区画の折れ曲がりを表現するのをやめた場所が、その三角形の各構造物の先端部分ということになり、端的にその折れ曲がり鋭い角度として強く表現している地点である。実際にここには白い道路標識がその鋭角を表象している。私はここにその鋭角と同じ角度の小道具を作り、それがそこにあったかのように設置し、それを拾い上げて持って帰ってしまうというシークエンスを作った。その小道具の鋭角は八角形の紙を折りたたむことで作られている。実際にその八角形の紙は、市街中央を流れるウィルメット川を挟んで東側の市街地に、元のグリッド構造の上から加えられたように建設されたラッツアディクション(Ladd's Addition)と呼ばれる区画の、八角形を含んだ中心を持ったデザインと呼応している。実際にバーンサイド通りとこの区画に関連はないよう

に見える。ただ鋭角の三角形が八角形になるというその小道具の持つ素朴な機能によって接続される。

次に、先程の旧市街と新市街の折れ曲がりがなぜ生じているのかという問いに応じる言説との接触がある。ここでも2つのバリエーションを発見した。都市伝説のニュアンスが強いものとしては、それは都市計画が行われる際に使用された道具と、その方法の差異にあるというものである。それは、旧市街の計画時には、都市計画家は北極星を目印にして北を特定し、その向きに対応させてグリッドを敷いた。時代が下って、測量機器の一つとして方位磁石が用いられるようになった。科学的な言説とその技術的な応用という強い信用によって、その方位磁石が示す北が真の北だと判断されたが、その北は北極星のある北より少し東にずれていた。そえゆえに新市街のグリッドは旧市街に対して西向きに折れ曲がることになった。このパラダイムの中では、ある恒星が地球の地軸の直線状にあることによって視覚的に動かないことによって、その北極星がある方角が北であるという象徴的かつ習慣的な言説と、方位磁石の示すコンテキストに根付いた言説と、地球の地磁気が取束していく向きを北とする、科学的に構築された地磁気という現象を元にした言説が、具体的な都市計画とその設計という空間の中で対立した配置となって現れている。しかしながらこれら全体のパラダイム自体が、ポートランドの都市伝説的な言説としてある。

もう一方は、非常に現実的で呆気のないものである。それは市街中央を流れるウィルメット川の流れ自体が折れ曲がっており、その川の向きに沿って旧市街から新市街へと順に建設されたというものである。こちらは現在の一般認識と照らし合わせても当然の帰結のように思える。ただし、この帰結は都市区画の向きが変わる理由付けにはなる一方で、その原因である川の流れがなぜそこで変わったのかというまた別の疑問を生成する。

小道具作成へのつながりとしては、磁石や方位磁石、そして地磁気を狂わせる固まったマグマの地質を含んだ領域やその一部としての溶岩の欠片などが相当する。この時、入手できた方位磁石は、ポートランドのDIY文化や、スローライフを推し出す文化の現れである大型のリサイクルショップや、風水グッズショップなどで購入することができた。実際にポートランドの旧市街地は、現在チャイナタウンになっており、区画の東側にラン・スー中国庭園が敷かれている。アメリカの都市に典型的な機械的なグリッドシステムの中に、あたかも風水システムを追加しようとしているように見える。実際に、中国の古代都市長安もまた南北に大きな通りを敷いて北側に権力機関があるグリッド構造になっているという意味では、単なる抽象的なグリッドには見えないシステムの斑がある、およそ無機質なグリッド平面と対極的なトポスが存在するのかもしれないが、ここではそうした都市論や都市史に深く関わることはしない。ちなみにその方位磁石は実用向けではなく、装飾品としての非常に小さなものだったが、一応は磁石が組み込まれており、その風水ショップの近くのDIYショップで購入できた強力な磁石の球体に反応した。ただしそのどれもが各々の方向を向いていた。これ

らの磁石や方位磁石の組み合わせたものも小道具としてあり、断片的にポートランドという都市の文脈を切り取っている。

次に、先述の通り、ポートランドから北に90kmほどの場所にある火山であるセントヘレンズ山と、西に50kmほどに位置する同じく火山であるフッド山などのカスケード山脈の造山運動の影響圏内にあるという一種のバイアスをかけた状態も大きく小道具作成に作用する。また、セントヘレンズ山は1980年の爆発的な噴火以降、一度消滅した動植物の生態系の再生過程を観察できる公園になっていることから、マグマの噴出とその固化、そしてその新たなミネラルを得たことによって活性化した土壌というコンテキストに対応している。またポートランドからセントヘレンズ山にかけてはそうした火成岩による地盤(コロンビア洪水玄武岩台地)を大陸河川であるコロンビア川やその支流ウィルメット川が侵食していることもあり、冷えた溶岩が固まって結晶構造が可視化した六角形の柱状節理が露呈した場所が点在している。この六角形もまた、先述の三角形や八角形といった幾何学形態に分類化されるという意味で重要性に一定の比重が置かれていると言える。また地図上でポートランドの新市街の旧市街に対する西向きへの傾きをそのまま北方向に延長するとその直線はセントヘレンズ山につながるといういささか乱暴に思える接続が可能だという発見があったり、その新市街を南北に貫く公園の道に六角形のタイルが敷き詰めてあったりするなど、偶然的な発見が多くあった。これはポートランドと周辺環境が暗に幾何学的に接続されている、というような一種の都市伝説やオカルト的なアイデアに収斂させていくというよりは、それ以前の、このバイアスがかかり、ある一定の形に情報が集まっていくような思考や行動に開かれる状態が、こうしたドキュメント収集時にありえるということが重要である。それは、小道具を作成しながら、その小道具とともに触発を受けることで自らの情動=想像力を特殊な形に発達させ、周辺環境の読み取りにつなげていくという、ここまで説明してきた制作の根幹にあるプロセスである。

## ボードゲームのプレイ

小道具のプロフィールを大まかに紹介した上で、実際にこれらがボードゲーム状の空間で編集=プレイが行われる。プロフィールの説明とも重複する箇所もいくつかあるが、その過程を説明する。

まず、ここで区分されるべき事柄としては、プロフィールで説明した都市伝説や科学的言説、都市計画の文脈などがあるが、これらはそれを聞いた時や知った時などの時間の特殊性に依存することなく、相対化されマッピングされている。これらは一定の情報の複合体であり、小規模なパラダイムを形成している。また一方では六角形の柱状節理とタイルの関係付



けなど、普段は意識しない小さな気付きや、その気付きに基づいた何気ない憶測、またその憶測について交わした会話の中で起こる、軽い気持ちの賛同などが存在する。これは小規模なパラダイムに対し、フーコーが言説に対して言説以前の意味を持った言葉の最小単位である〈言表〉に対応している。そしてその中でも仮説未満の連想といった性質を強調したものになっている。双方とも、テキストやイメージなどの具体的な形象を持っているものとして、VR空間の中では3Dオブジェクトとして置換できる。

例えばテキストに限定して述べるならば、小規模なパラダイムのテキストと言表のテキストが、ある瞬間に混ざり合い、小規模なパラダイムの読み替えができるようになる。これは本来小規模なパラダイムとして読まれるはずの場所に言表が介入してくることによって新しい憶測が生まれることが狙いである。つまり小規模なパラダイムに言表が介入し、それらが混ざりあったものを読むことによって新しい言表が生み出される。言表は次第にその数を増やしていくことが想定される。言表はどこにも確証を持たず、何となく生み出された憶測や妄想、嘘や噂、言葉の上だけでつながる思考や論理であるが、真実らしきを含んだ既存の文脈の上でまた別の想像を触発させ、新たな言表を作るための触媒となる。これは生物物理学者であり、自己組織化理論提唱者でもあるマンフレート・アイゲンが1970年代後半に提唱したタンパク質と核酸の相互作用のあり方のモデルである「ハイパーサイクルシステム」というオートポイエーシスの一つのバリエーションに類似している。簡単に言うと、それぞれ独自に動く器官のうちの1つがタンパク質を合成し、合成されたタンパク質を他の器官が受け取り、その器官がタンパク質の合成するために利用する。そのようなそれぞれの個は別々に動いているが、全体としてはサイクルをなしているような状態のモデルのことを指す。

73このモデルは言説の関係性を動的に、かつ緩やかに規定していくことができることから、それが今後の制作主体の行動や指針として、文字通り「指示書」として働くことになる。編集＝プレイと、両者を等号で結んだのはこうした理由にもよる。ゲームの設計とプレイが同時に行われ、持続的に作動している。

具体的には、旧市街と新市街の向きが変わる原因を、川の向きが変わっているからとした時、ではどうして川の向きは変わったのかという問いを生成する。一方で、アメリカ西海岸を南北に縦断するカスケード山脈の火山活動によって形成された地質の地盤は、マグマの冷却と結晶化作用によって無秩序な侵食が起こるといっても、ある一定の方向性を持った侵食が生じるのではないかと、という憶測が生じる。それは氾濫を繰り返す河川の向きが、一度固定されてしまったら、その向きは比較的長い間持続するのではないかと、といった確証を得

ない憶測を作り出していくが、それはなぜ川の向きが変わったのかという問いにうっすらと応答している。また、旧市街と新市街の向きが変わる原因を、都市伝説のニュアンスが強いパラダイムの方に求めた時には、北極星の向きと方位磁石が示す北の向き、すなわち地磁気の向きの差異が浮き彫りになった。この地磁気はなぜそもそも旧市街と違って現在の真北ではないのかという疑問に対しては、地磁気はそれ自体揺れ動くものであり、また場所によって偏差が存在するからである。古地磁気学の分野においては、古代に冷えて固まったマグマの中の金属や磁性体が、当時の地磁気の向きを保存しており、現在と古代の地磁気の向きの違いを調べる。実際にその手法は、離れた大陸間で同じ向きの古地磁気を保存した岩石が発見されることで、プレートテクトニクス理論を補強することにもつながっている。また2020年1月には77万年前に地球の地磁気のS極とN極が反転していた地球磁場逆転期の存在を示す千葉県市原市にある地層が、新しい地質年代区分の指標として承認されるという出来事があった。このように地磁気がむしろ揺れ動くものとしてある一方、それが方位磁石が発明された頃にはまだ明らかになっていなかった。この地磁気がマグマの冷却と固化による磁気の保存、そしてその後の岩石の移動による地磁気の分散化などにつながるのではないのかという憶測を生じさせる。それは富士山の麓の青木ヶ原樹海でコンパスが効かなくなるという都市伝説からの連想としてもあり得ただろう。

この都市伝説がどれほど社会的、文化的に共有されているかはここではそれほど重要ではない。あくまで制作主体の個人の連想の中で、火山周辺の地形に類似する性質があることが抽出されていれば、ここでは同様の結果を導けるだろう。この編集空間をゲームのプレイに見立てている理由はここにもある。つまりセントヘレンズ山周辺やポートランド市街地などのフィールドに臨んでいる時制においては、このような連想は行われる必要はない。ただあらゆるドキュメントと小道具作成が行われた後の時制において、いわば遊戯的(=暇つぶしの)な時制に入っているからこそ、身に迫る危険や、リスクへの不安に晒されることなく、吟味や遠回りが可能になる。

こうしたシステムの立ち上げが、このポストフェストゥムの時制で行われることになる。そこでは、仮にこうしたシステムを参照し利用することで、異なる結果を得られるとしても、あくまでシステムを立ち上げて、そこから動態を探っているのであり、観察者はこれらの動態を蚊帳の外から眼差していることになる。しかしこうした作業を経ることで、映像の制作主体は、次の一手としての動作を構築することにつながる。つまりフィールド自体から作られた小道具や言説の采配を見ることで再びフィールドワークが開始されることを前提とした指示書の制作が行われる。だからこのフェーズでは、このフェーズに固有なプロセスを経て、徐々にアンテフェストゥム的な未知の未来に再び向かっていく可能性が開かれる。

を指している。潜在性は現にある事実としては存在しないが、事実(あるいはその命題)や現実  
に抗って、その傍らで常に働いている何かを指そうとしている。選ぶことのできる選択肢の  
ストックの近くにありながら、現実実現されることのないまま、しかし時々實在に介入す  
る。

この時に實在に介入するという瞬間が、生成された言表が新たな小さなパラダイムを作る  
瞬間に相当するのではないだろうか。この場合の生成された小規模なパラダイムは、一つの  
現実の中で駆動する言説になるから、潜在性が現実介入し、方向性を持った〈潜勢力〉と  
して働いていることになる。この区分けに従えば、〈可能性〉の場合は、大連辞体系などに  
見られるような、いくらでもありうるかもしれない可能性を記号的に例示し続けることに終  
始するが、〈潜在性〉の場合は、その言表に関与した諸々の要素の質的な部分をよく吟味す  
る必要がある。そこではその要素に関わる物の性質から導かれる次の一手が、ある程度の  
固有性をもって決められるからである。ヴァーチャリティはあらゆる対象の記号化ではな  
く、あくまで現実の潜在的な側面としてある。だからまた再び現実のフィールドに立ち戻る  
ことになるが、その時には小道具やドキュメントがさりげなく参加している現実のフィー  
ルドである。

### 『Sprout』の再活性化

この小道具のフィールドへの再参加の意味するところとしては、この制作はポートランド  
やオレゴン州、またはアメリカ西海岸という地域に制作主体が限定されており、その地域か  
ら離脱すれば制作が終了するというわけではないということでもある。ゲームのセーブモー  
ドのような、ある一定のまとめられた状態(〈Polyzation〉後述)として、異なる場所でも  
再展開可能である。

ポートランドの制作から1ヶ月後の日本の東京で、小道具を実際の展示に持ち出した時、  
その小道具が壊れるという事態が起こった。2018年9月30日の夜に関東圏を通過した台風24  
号(アジア名:チャーミー)の強風が展示会場の扉を吹き飛ばし、展示会場に強風が吹き込んだ  
ことで展示していた小道具が展示台から落ち、部分的に割れてしまった。この時、一時的に  
危険な領域が発生する状況に身が置かれることになる。私が壊れた小道具を発見したのは次  
の日の朝であり、台風はすでに去って穏やかな気候になっていたもので、その時私自身が台風  
24号の危険に晒されているということではない。そうではなく、小道具によって小道具の損  
壊可能性が開かれたフィールドに対面しているということになる。これは、展示品としての  
小道具を前日より強固に固定していなかったことや、落下の可能性をそもそも始めから想  
定して展示品の置き方に工夫を凝らす習慣を身に付けておかなかったこと、そして今まさに  
破片は床に拡散し、これが修復可能なレベルの損壊なのか、これは新たな形態へのメタモル

フォシスとしてすでに享受された展開だったのか、などのリスクコミュニケーションが発生するフィールドに開かれることになる。

実際に、小道具の金色の破片を拾っている際には、この小道具が地下から見つかった遺留品としての小道具の設定もあったことから、遺跡から破片をそっと拾い集めるという行為を、強制的かつ継承的に行い、映像によるドキュメント化を行った。この遺物の破片を拾い集めるという行為と、そのドキュメントはもう一度反復され、増幅されることになる。

それは1980年のセントヘレンズ山の噴火の瞬間という、ポートランドでの制作時においては立ち会うことのなかった時間に属する環境との立ち会いを、引き続き仮想化するという、いわば一旦停止されていた作動が再び再開したことによるプロセスの一つの中で起こる。セントヘレンズ山の山体としてのスケールは、ほぼ富士山と同等である。これは富士山の形に似ているかどうかではなく、その規模の火山があった場合の周辺環境の類似性に気づくことにつながる。ほぼ同じ距離に過去の噴火の堆積物によって堰き止められた川が湖になっていたり、地中を通っていった溶岩流によって形成された洞窟などが同様に存在するフィールドである。またその似た規模は、起こった出来事をより臨場的にシミュレーションする。それは山体から10km離れた地点に立った時に見る、山自体の遠さの感覚と、その距離を容易に越えてきたセントヘレンズ山の1980年の山体崩壊時の火砕流などを照応させることができる。それと同時に富士五湖の一つである西湖の周辺に注ぐ小川などは、セントヘレンズ山噴火以前にあったが今は堰き止められて湖となったコールドウォーター川などに類似する地形を部分的に残しているとも言える。

この噴火以前とその瞬間という時間設定のもと、砕けた小道具の欠片の採掘という行為の再演を、西湖の畔で行った。そのためには、1980年当時のメディア状況が再び再考され、そのメディア増幅のための装置として、当時のビデオカメラの解像度等を参照にしながら、比較的現行のものよりも古い2000年製のビデオカメラを用いて撮影し、その解像度をさらに下げて撮影を行った。ここで初めて制作に用いられた制作ツール自体への介入が行われることになる。実際に1980年のビデオカメラの技術を再現することまではできていないものの、今から20年前のビデオカメラを用いること、またそのカメラの製造年から20年前の時間を撮影しようとするということは、カメラが正常に機能するかといったことや、データが無事に保存されるかどうかなどの考慮が生じると同時に、そのカメラの周辺に、異なる情動を作用させる圏域を作り出す、それ自体がここで言うところの時制を付与した小道具としての機能を持ち始める。

そしてそのビデオカメラで撮影を行った壊れた小道具による再演は、その仮想的なコールドウォーター川の川床を漁ると、小道具の欠片が見つかるというシークエンスである。これは砂金を採るという行為との連関と、破片がある一定の形態（ここでは球体）に修復される可能性があることが示唆される。砂金を採るという行為は、1800年代中期のアメリカ西海岸

で行われた、言ってみれば一つの資源搾取の端緒となる行為である。そもそも金という物質それ自体は、極めて強い重力環境下で形成されるため、地球のコアでは形成されず、他の中性子星や恒星などの天体で形成されたものが、かつて地球に降り注いできたことによって存在すると言われる重金属であるが、それが火山地下のシステムの中で濃集され、火山地帯の地下からの噴出のエネルギーによって地表付近にまで上がってくることから、カリフォルニア州やオレゴン州でのゴールドラッシュはこの地域のサイトスペシフィックな出来事の一つである。そしてこのゴールドラッシュの時期の中で入植者による原住民の虐殺が行われ、また金採掘による環境汚染が行われた歴史があることに対して、この砂金取りの振る舞いは非常に複雑なイメージの重なりを生む。と同時にセントヘレンズ山噴火が作り出した周辺環境の生物の殲滅領域(瞬間的には四方は無菌状態にすらなっただと思われる)は、この金という物質の出現と火山との関わりの中で、その噴火以前に起こった入植者による原住民殲滅という負の歴史的な出来事と重なり、その領域では制作主体の行為はそうした倫理的緊張感の中で限定される。こうした場に臨んでいるイントラフェストウム状態に対して、ポストフェストウムのフェーズ、ルーマンの言うセカンドオーダーの水準、そしてボードゲーム状の編集空間においては、ただ単に何でもありの超相対化された遊戯空間ではなく、倫理的な調整を行うためのレイヤーとして働く一つの臨界として、制作過程においては設定されるべきものと私は考えている。つまり、砂金採掘という行為を撮影したその後には、様々な吟味と調整が行われた上で、一旦停止され、再開を待つことになる。

#### 第4節(5\_4)\_一時的な出力としてのインスタレーション「Polyzonation」

さて、これまでの論旨をまとめると、制作主体による環境へのアプローチの三つのフェーズ、〈介入〉、分析/再編成〉、〈表現〉があることがわかる。これは、ある環境をターゲットとして、そこでフィールドワークをし、その成果物を作るという一般的なアプローチに見える。しかしその内実において、それぞれのフェーズへの遷移の仕方は直線的ではなく、こちら側で用いるアクターの振る舞いとの関わりが関与する。この三つのフェーズは、ターゲットとなる対象へと接近すると同時に、その対象がそもそも根差すフィールドの輪郭を形成することもまた行われるので、創作のプロセスの中で発見され、分析される環境の要素が一つの作品の内実となる。エコミメシスとしての映像は、時間を内蔵した小道具の編制されたものであるが、その小道具を用いたことによって、小道具自体の独立的な運動もまた取り出すことができ、そこから再び別の観点を獲得するメディアとしての小道具の役割が加わる。これはメディアにおける、一旦保存し、記録しておくものとしての側面と、その記録メディアの持つ物質的側面が、外部の環境に再び反応していくという動態の2つの側面を作り出している。

本旨は、この映像を主な手段としつつも、いわゆる狭義における技術的、形式的な映像についてではなく、映像の持っているメディア性そのものの特性を、オブジェクト化して、その振る舞いを可視化するドキュメディア性の特性にまで拡張する。そのプロセスを制作の方法論へと展開しようと試みてきた。ここではメディア自身が作出する環境と、対象となる環境との反応を見るというアプローチを想定している。その中で、実際にそれが一般的に映画作品や、映像作品と称されるものとの差異を、作品単体そのものから見出すのは難しい。しかし、決定的に異なるのは、介入の方法と、作品化することそのものの、調整役としての間接的な参加であり、コントロールする主体が、制作する主体とは異なる地平に設定されることである。それは映画制作現場における監督という立場とは異なり、むしろ観客がスクリーンの前で鑑賞している状態を含みつつ、さらに同時にスクリーンから遠退くような制作主体である。

ただしここでは、ただ単に映画制作のあり方に対し新規性を打ち出すことを目的としているのではない。もちろんこうした状況は通常の映画制作プロセスにおいても時折ありうることもかもしれないし、戦略的にそれをしている製作者もいる可能性もある。また制作の規模が異なれば嫌でもそうせざるを得ないということもあるだろう。ここで行いたいのは、そうした制作の形式の新規性そのもの打ち出すというよりは、外部の新たな対象に対するアプローチの方法へと向かうために再編制すべき要素を、フィールドワークという実践から提案することである。その外部の新たな対象として、これまでの「自然」という枠組みに対してフォーカスするのではなく、文字通りの「グローバルな(惑星規模の)」領域へと、スケールを相対化しながらフレーミングするような方法を考えてきた。ひいては、そのメディアの再編制によって、生物の生存可能領域〈ハビタブルゾーン〉の多層的な在り様を描き出すことを目的として措定していると言えるのかもしれない。そのためにも、単なる原生自然だけではなく、メディアによって構築された環境や情報環境もまた含められる必要がある。

## 介入

〈介入〉のフェーズにおいては、〈巻き込み〉という、いつの間にか起こっている環境の動態の気づきがまずあることが前提となる。その巻き込みは不意に起こることもあれば、意図的に起こすこともできる。ただし、それはあくまで当該フィールドに設置されたアクターとの干渉があった場合である。

この時、気散じの対象となるメディアとなるものは、環境についての情動的な変化を誘発するものなのだが、その誘発の条件として、すでに環境に前乗りしているメディアを用いる

か、そのフィールドを固定しようとする言説のドキュメントを当該フィールドに臨ませる、またあるいは、これはフィールドの特質によるのだが、不確実性が高い場所であり、リスクを伴うとされる場所に臨むことなどのバリエーションがある。

観測装置や建築物、都市計画、もしくはフィールドそのものの持つ時間、速度が、制作主体が生きているそれと異なる場合や、そのフィールドが明確な境界を持っていた際には、文字通りの外側から観測され、決定づけられている場合などがある中で、そのサイトスペシフィティに気づくか、知らされるかをするのが、まず第一の介入の発端となる。それはすでに制作主体がそのフィールドに臨む以前にすでにメディア化されている場合もあるものの、そのメディアリティへと単にアクセスすれば良いというわけではない。制作の端緒となる場合については、特にそのサイトスペシフィティに対する情動的な触発があることに着目した。その情動的な触発による、リスクマネジメントやリスクコミュニケーションの多様なバリエーションがそうしたメディアリティへの積極的なアクセスへのきっかけとなる。介入によって情動をそのまま表現に移すのではなく、次に分析と再編制を経由する。

## 分析、再編成

分析のフェーズにおいては、環境への介入の結果を「書き出す(レンダリング)」ことを目的とするのだが、その前に、その書き出しの前、いわば「プリレンダー」された状態の配列がある。この時、時制を内蔵した小道具というプレメディアとなるものがその仮想的な動態を担うのだが、この小道具によって、介入時の情動と掛け合わされることで、その配列の時間的な方向性を仮構築していく。それはリスクに対し、既存の言説を利用するのか、期待や不安によって常にフィールドの変動に反応する、あるいは常にその動きを監視するようなものなのか、期待や不安によって、現在の出来事の群から遊離し、可能的な言表を陳列するのか、などの時制が存在している中で、その時制に基づいた特定の方向性を導き出すことを行う。このフィールドが仮想的な危険円として、初めにあったフィールドとは質が異なるものとしてある。そこでは、制作における様々な手段が展開され、その現場自体が一つのフィールドワークを行うためのメディウムとして働くものとして設定される。それと同時に小道具のデザインは、その環境に根付く言表、言説が反応して決定された形態となる。これは環境そのものが動的であると前提した上で、その仮想的な動態をプリレンダーするものであることから、この小道具は、仮想化されたフィールドの中で、まだその小道具自体の明確な役割、またこう言って良ければアイデンティティを保持していないような状態にある。これはまだ編集される余地がある3DCGオブジェクトがそうした状態のモチーフとしてあるが、実際に映像のドキュメント性は、この編集可能性が無制限に延長された状態までも含んでおり、ドキュメントの真正性の尺度はここでは背景に退いてしまっている。その代わりに、それ

はまだ表現されたものではないという点において、まだ環境の動態そのものに沿いながら動いていることになる。

75それは、アンジェロ・フェルマーレンの“Biomodd”の[ATH1]がゲームのプレイ状態を放置しながら、それをそれぞれの固有の営みを行うものの組み合わせによって偶然的に持続させる編制として、やや不安定な状況にあり続ける様相と似ている。ただしここでは、そうしたインフラストラクチャーとしてのウェブのみが基盤であるとするのではなく、ローカルな現実のフィールドの中で作成されたボードゲーム状の基盤としてのインスタレーションも考慮に入れている。

そして重要なのはこのフェーズにおいて様々な制限を設ける余地があるということである。この制限は、制作の中での結論やメッセージの導出に至るまでの飛躍などを調整する目的がある。それはデータから導出したいメッセージや表象が、そのデータを得たプロセスそのものを、結論を優先することによって否定してしまわないように確認することでもある。

## 表現

この表現のフェーズは最終的な目的でも、真正性が高いからという理由で重要度が他のフェーズに比べて高いわけではない。この表現のフェーズは、分析のフェーズから明確に切り替わるのではなく、あくまで部分的に対象を共有しながら徐々に遷移していくという方が正確である。むしろ、分析と同時に二重に作動するものとして表現がある。なぜなら分析のフェーズというのは、例えば映画のモンタージュによる異化作用が、気散じを促す操作であるとしてベンヤミンが組み入れているように、編集行為の言い換えでもあるからである。この編集そのものの創造的な側面が、モンタージュを参照するベンヤミンによって強調されている。編集をやり続ける分析のフェーズでは、完全な書き出しにまで至らない潜在的な状態を維持されるということを中心的に述べたが、実際には書き出しが部分的に行われる。時制を内蔵した小道具により、環境をドキュメディア化していく一方で、その一時的な状態が書き出される。このとき、編集の空間は、初めて今ここにある環境と触れるために空間優位に分布する。具体的にはそれらはインスタレーションとして表現される。

また、ここでの表現は、建築家ブルーノ・タウトを引き合いに出した際の、表現主義における表現の意味を読み替えたものになっている。それはドキュメディアリティの持つ自己主張と重ねながらも、自己主張される際に主語となるのは、そのメディアを用いる作家の主張に限定されるとは限らない。タウトのドローイング作品もまた一つのドキュメディアである



と言うことはできるが、一般的な表現主義の文脈であれば、作家自身の原体験を経た上での直接的な出力と見るべきところを、タウトという固有の人物の経験を思考するためではなく、むしろドキュメディアが経てきた環境のインデックスが編制されたものとして見てみる。それは表現主義作品全体をそのように読み替えるのではなく、タウトの『アルプス建築』に付与されたそれらのインデックスに選択的にアクセスすることを意図している。つまりアルプス山脈から太平洋の群島、地殻などを経ていく環境である。現時点から100年前の建築ドローイング作品に焦点を当てることの意味はこのような点においてである。なお、インデックスにアクセスするというのは、当時の環境の潜在性を引き出すためではなく、あくまで現在と呼応する点、もしくはそのような過去の編制された各要素の間の不安定な揺らぎが、現在にまで伝搬してきたものとして感知することにある。これはある主体(例えばタウト)が作成したドキュメディアが持つ自己主張を垣間見ると言い表すことができるかもしれない。

## 重慶でのプロジェクト『The Intersection Of Universes (複宇宙の交差点)』

### — “コロナ禍”における投企されるプロジェクト—

ここではいくつかの地域とそこで行なった制作のドキュメンテーションを総合的に、一時的に書き出す『Polyzonation』について、以上の論旨を踏まえつつ説明する。

それは2019年の春に中国重慶におけるアートプロジェクトの構想したことから始まる。プロジェクトは2020年4月から6月にかけて現地で実施される予定であったが、2020年1月より新型コロナウイルスの感染拡大によって、世界の都市の停止やロックダウンがなされたりとグローバルなスケールで影響が生じたことによってプロジェクト実施期間を延期し、その間に世界的な状況を観察しつつも、構想を継続している。

リサーチをベースとしたアートプロジェクト「The Intersection Of Universes」は、重慶市内を流れる長江を一つの地理的特徴とし、その河川に沿っていく形で周辺都市を巡る。その旅程は重慶から、宜昌市、武漢市、飛んで上海市北部の地球上最大の砂州、崇明島へと至る。その過程でシャーマニズム的文化の実践と、同時代的なメディア技術との融合が試みられている文化的事象を探しつつ、そのドキュメントや素材となるものを集め、そして重慶に戻り、ドキュメントと関連作品を制作するというプロセスを主眼においている。重慶には長江と嘉陵江の合流地点が存在する。この合流地点はそのまま二つの領域の交差点との直接的なメタファーとなっている。一方で、長江河口に存在する長江の水が運んできた土砂の堆積によって生じた世界最大の砂州である崇明島の成長に、中流地点から何かしらの影響を与え

るような、新しい地殻変動を想像させるような仮想現実上のアースワークを大枠としながら、プロジェクトの詳細を日々構築している。

ここでは、実際に実施されたプロジェクトや制作について説明することは当然ながらできない。しかしながら、これまで制作の時間があらゆる方向に向けられながら行われていることを記述してきたことから、未然形のプロジェクトの進行が、一旦停止を受けて表現として作出されるという事態として見なすことが可能になる。むしろ、制作の時間においては非常に特殊な状況に臨んでいる制作主体の記録が可能になる。

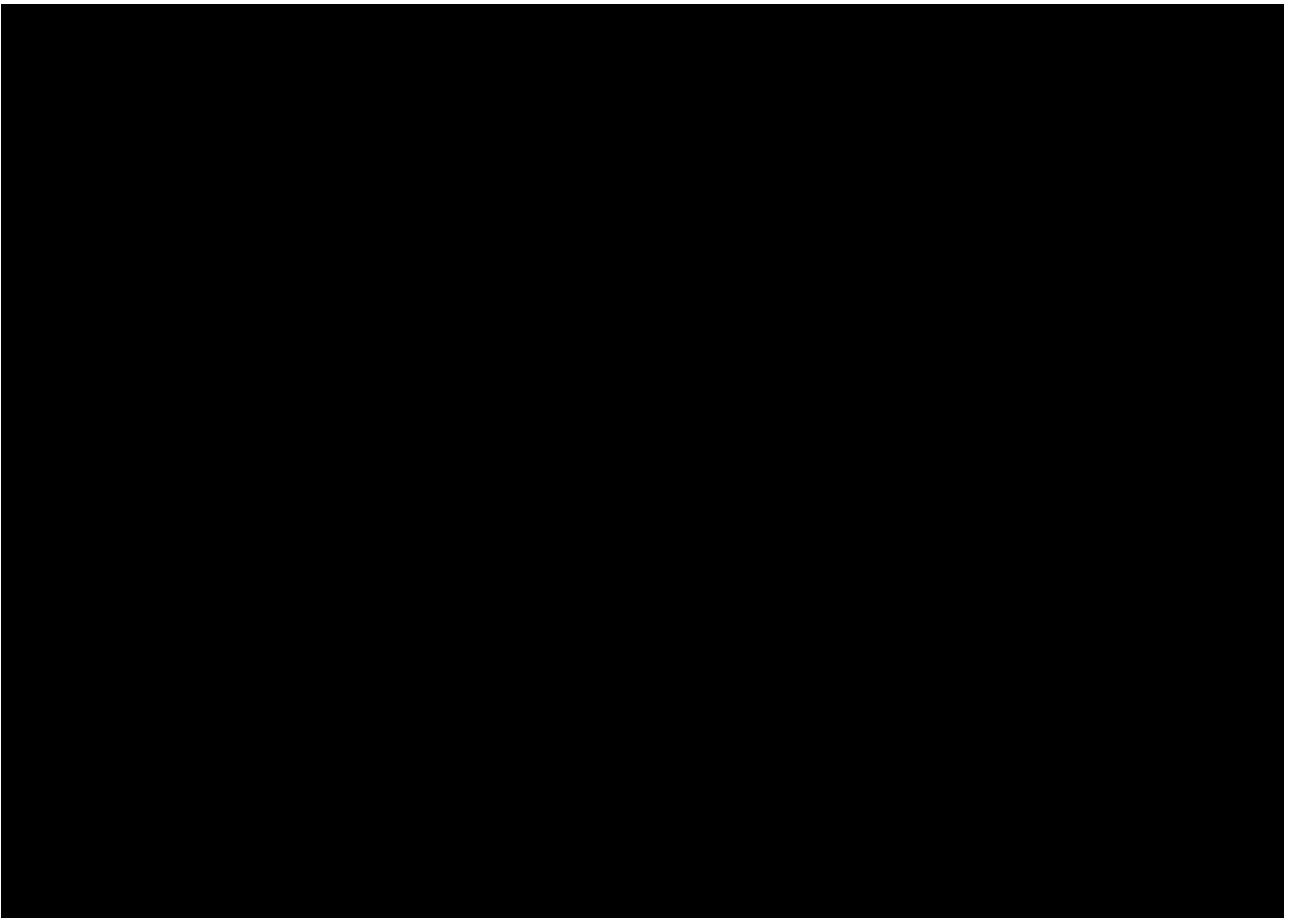
というのも、これは例えば重慶でデモやストライキなどが発生し空港が閉鎖して現地に赴くことができなかつたり、私自身が事故に遭つたり病気になつたりしたことによってプロジェクトが実行できないという状況では今のところない。そうではなく、始めは重慶から800kmほど離れた同じく長江沿いの都市武漢市で新型コロナウイルスの感染者が発見され、そして感染が徐々に拡大し、重慶に行く以前の段階で、同じ原因によって同じ状況が、制作主体がいるスタート地点としてあるこちら側にも現れてしまったという特殊な事態として見るができる。

また新型コロナウイルスだけではなく、6月から7月にかけて発生した大規模で長期的な停滞傾向にある梅雨前線によつてもたらされた大雨によつて、重慶に流れる長江が増水し、郊外の市街地で洪水が起こつたり、三峡ダムが警戒水位に幾度となく達し、ついには決壊の可能性が国内外で噂されたりする始末となった。そしてこの大量降雨領域は、九州の球磨川で氾濫を引き起こし、熊本県人吉市に大きな被害が生じた。そしてこの大雨をもたらず停滞前線は、毎年の恒例としての梅雨として、東京都にある今まさに自分が住む場所の上空をも覆っていた。

こうした状況を鑑みると、現地に赴く以前に、様々な構想や計画を練つたりする時間においてもすでにヴァーチャルな制作のフィールドが生じている。重慶周辺のフィールドワークを行うことはできないが、こちらが重慶での制作の構想を練るという行為や、その情動的な時間認識は、重慶というある特定の場所を志向している。そして同時に、重慶を含めた中国大陸から日本列島へと連続する気候的な配置や、新型コロナウイルスがもたらず肺炎、COVID19による、肉眼では見ることでできない存在が社会的に影響を与え、そして自分自身の身体に大きな影響を与えるかもしれないという状況は、まさしく雰囲気=大気 (Atmosphere) を共有しているのであり、その新たに、偶然的に立ち上げられたフィールドでの制作は、やはり具体的なプロジェクトの進行になりえる。実際に、プロジェクトの当初の構想段階では、先述のようにやや誇大妄想的もしくは地図で見たフィールドで思考した大雑把な青写真に過ぎない。それは実質的な情報や経験が少ないことにより、ひとまず大風呂敷を広げることしかできなかったことによるだろう。しかし、こうした具体的な状況が、現実上の限界を規定していることによつて、返つてプロジェクトの具体性と現実性が高まってい

ことが考えられる。偶然発生した出来事の配置によりその出来事に触発を受け、行為へと移り、その行為から実質的な計画を作成していく。ここでも行為のループが作られ、そのループの周辺にヴァーチャルなフィールドが生成される。

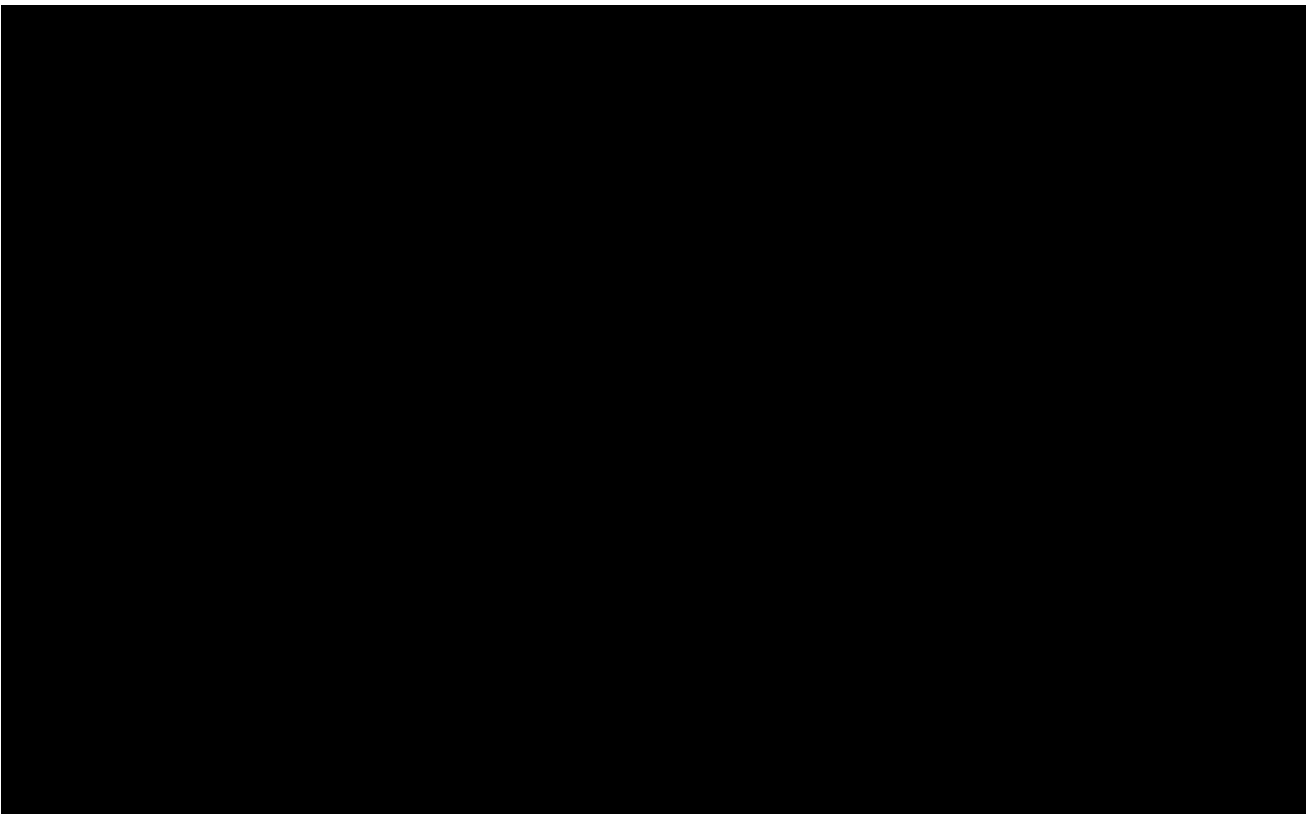
このプロジェクトは、未来において実行されるとすれば、その未来であると判断する立ち位置はどこにあるのだろうか。それは未来のプロジェクトの影響を絶えず受けながらも実施された現在の東京都墨田区に関するリサーチとフィールドワークである。これは東京都墨田区押上に位置する電波塔である東京スカイツリーという建築物に焦点を当て、その建築物の外延へと対象を広げていくアプローチをとっている。そういった意味で、この墨田区のフィールドワークは前作『Sprout』におけるセントヘレンズ山とその周辺を対象としたフィールドワークとプロセスは同じである。ここでは、東京スカイツリーが建設されたこと



東京スカイツリーに設置されたロゴスキーコイル, 筆者撮影

により、その周辺地域に頻繁に生じるようになったと思われる落雷や、電磁波現象などが触発され、対象化されている。ただし、東京スカイツリー建設によって上昇したであろう周辺地域の落雷の確率に関するリスクの触発は、東京スカイツリーそれ自体を発端とするのではなく、先述した線状降水帯による積乱雲の発達によって頻繁に生じるゲリラ豪雨とそれに伴う雷から部分的に触発を受けている。実際に、東京スカイツリーのゲイン塔と呼ばれる先端

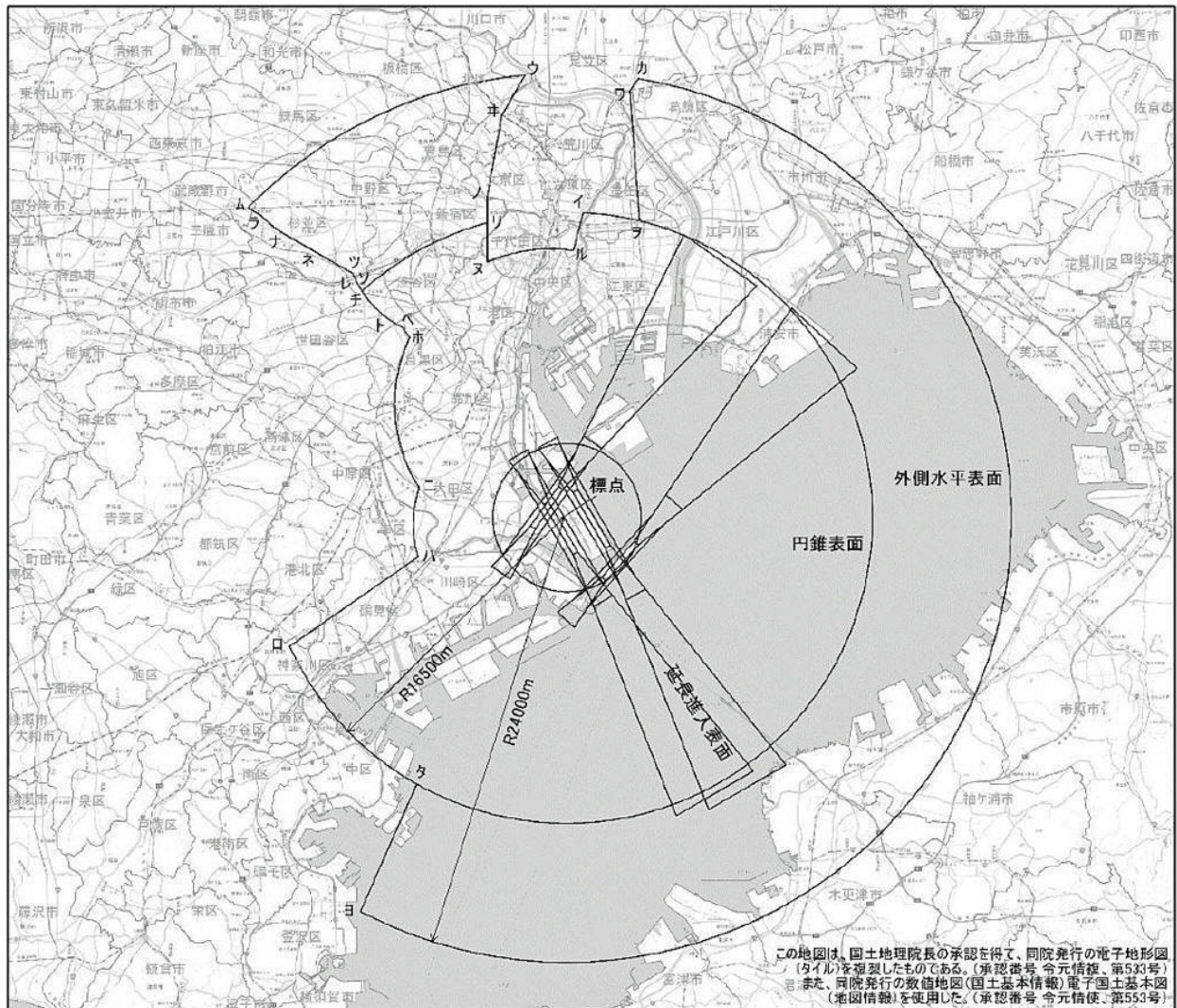
の電波塔部分の付け根と、タワーの支柱の接地面には、電力中央研究所による雷の電圧を測定するためのロゴスキーコイルと呼ばれる六角形の大型のセンサーが設置されている。また、大型の電波塔であるがゆえに、そこでは強い電磁波が発生しているおり、その影響を受けているのではないかという情動的なリアクションが触発されている。これに対し、東京スカイツリーは周辺環境の電波の強さを測定し、一般公開している。それは電波防護指針基準に基づき、国が定めた基準を下回っていれば安全とされ、実際に計測された数値は限りなく小さかったものとして公表されている。私自身にとっては、この数値は信用することはできるとしても、制作主体として、そのリアクションが存在することに着目すれば、その数値の大小は物理的かつ公共的な数値の質とは異なってくるだろう。その情動的な影響に介入することで、様々な周辺環境への展望が開くことができ、場合によっては、その電磁波に対する不安の解消としてフィードバックを得ることも可能かもしれない。それはもちろん公表された電磁波の数値を単に信用できるようになるというような方法よりも開かれたあり方によってである。



東京スカイツリーウェブサイト(2020年12月閲覧)

ここでもその介入によって小道具が制作される。それは空間中の電磁波を察知するアンテナのようなものである。このアンテナは単に形態的な模倣だけでなく、空間中の微弱な電磁波を実際にシリアルデータとして受信することができる。ただしその強さが正確にどれぐらいであったとか、どの方向から来たかなどの精度の高い測定をすることはできない。いくら

かの電磁波を察知したという信号が、その電磁波の強さに比例して数値に変換しているだけの原始的な機構が内蔵されている。この信号は、今回のフィールドワークによって収集したドキュメントの保管場所でもある、3DCGでリアルタイムレンダリングされた空間に送信され、その空間に影響を与えている。この映像では、複数のシーンの切り替えと物理シミュレーションに変化を与えるように設定されている。東京スカイツリーから発された電磁波や、落雷による電磁波、展示環境のWIFIなどの電磁波などに注意が向けられることで、ここ



#### 新制限表面

国土交通省ウェブサイト、「航空法に基づく東京国際空港の円錐表面及び外側水平表面の変更に関する告示」より

では前作よりも仮想的な危険円の在り様を端的に表現している。そしてその領域は、あくまで仮想的なものであるが、行為をある程度規定するものとして、東京湾を覆っている羽田空港の制限表面が重ねられている。この領域は、2005年に墨田区上空を覆う制限表面が解除されたことで、東京スカイツリーの建設が可能になったという経緯を持つ。2020年3月29日に

は、主に新宿区、中野区、豊島区などを含む新たな制限表面が設けられたりなど、法的にも航空路の入射角といった物理的な意味でも動的なものである。建物の高さを制限する一方で、そこでは地表からの航空機への影響というリスクマネジメントが介在していると捉えることができる。また飛行機が離着陸する際に、電子機器の電源をオフにするよう促されるように、電磁波の影響へのリスクマネジメントが強いレベルで実施されている領域として捉えることもできる。

電磁波は情報を受け取るインフラストラクチャーとして社会に内蔵されていること以上に、電磁波という現象の未知の側面や、その電気的な現象の新しい現象や応用などにもアクセスすることになる。ここでは比較的珍しい雷現象の一つであるスプライトという現象や、それに伴うエルブスと呼ばれる、見かけ上光速の4倍の速度で励起された光が広がるという現代物理学の常識を揺るがしかねない現象、そしてプラズマの熱を利用した発電実験などを含んでいき、映像の中に結実させていく。これは電気的な現象の未知の側面や、把握することが困難な領域などを志向しつつ、それ自体を扱うことはできない。

ただし、先述の重慶のプロジェクトという未来の時制が介在する中で、それが技術的に実装されている状況や、その未知の振る舞いになんらかの説明がなされている場合を含むことで、仮説形成を含んだ虚構が、その把握できない領域を実在するものとして扱い、それらを補完的に含んだ上で、現状のフィールドワークのドキュメントと共立させる。そういった意味で、この時間的な錯綜状態は前作よりも増して複雑であると言える。Polyzonationはそうしたヴァーチャルなフィールドの作動の一旦停止状態の出力である。

## Polyzonation | ポリゾネーション

『Polyzonation | ポリゾネーション』は、生態系学でいうところの、生物が住む領域がそれぞれ明確に帯状をなして別れて存在している状態や、地質学的には地層などの成分の偏りを示す「zonation (帯状分布)」に、「poly-(複数の,多数の)」の接頭語が付いた造語である。ここで付けられた「poly-」はただ単に「zonation」が複数あることを示すことではなく、より複雑かつ多次元的な意味合いを持たせてある。多次元的に複数の領域を内包しているような、またその領域のスケールが伸縮したり入れ替わったりするような動的に表現されるべき状態を意味している。

しかしここではそうした環境学用語の中に回収されるようなメタファーとして用いるというよりは、それぞれのドキュメントがそれぞれのスケールを持っていることを端的に示すために、ある圏域を示すものとしてのマップを打ち出すことにある。



76 この形式に基づいた制作は聊か機械的な印象を受けるかもしれないが、ここに情動的な時間認識という変数が関わっていることを考慮するため、あくまで制作主体を主語に置いており、環境に対応して動くロボットなどの機械学習のプロセスとは異なっている。環境の中の時間的な動態にも焦点を当てることから、そうした時間との触発を受けて行為を構築し、同時にマップを打ち出すことは、ジェームス・ギブソンのアフォーダンスの概念に時間を付与したものであるとも言えるが、この時の時間は直接的な環境の指標になっているのではなく、情動や想像的なリスクコミュニケーションによるヴァーチャルな領域を介して取得される。

こうした動態を一時的に統括した制作物は、展示の役割を区別することにも関わってくる。「最終段階としての展示」と「プロセス上の展示」である。「最終段階としての展示」は社会的な発表の場としての特色が強く、制作主体は作家として振る舞う。そしてその振る舞いは、主題となった環境の動態についてのプロセスの一部であることが強調され、またそれ自体が目的となっている。一方で「プロセス上の展示」は、最終的には「最終段階の展示」を目標においた、プロセスとしての展示である。ここでは制作主体は作家としてというよりは、何かを調査している存在として行動していることになる。「プロセス上の展示」では、今後行動するための1つの指針や指示書が、結果的に作り出されることに重きをおくので、制作物自体もそれぞれが次の指針を示すための指標以上のものにはならない。しかし、制作物の文脈が制作物によって覆い隠されることがないことで、その文脈が制作物の裏話になるのではなく表舞台に露呈している。そこでは、その制作主体は主題となる環境の動態に対し外側から切り離して見ており、観る者にも、こうした動態がありうるのではないかと提案するような位置にいる。それぞれのフェーズで、物事の動態がいくつかのバリエーションを持って采配されている。

先述の重慶の未然のプロジェクトの『Polyzation』もまた、現在進行している仮想的危険円のフィールドで取得された情報やものの配列が行われていることの大がかりな一時的な出力としてある。それは小道具というある局所的に作成されるプロセスに対して、複合的な小道具やドキュメントを出力するために比較的大きな規模で、さらに小道具のように他の場所に持ち運んだり、制作主体の身体と関わって使用されたりすることが難しい、いわば固定された状態として出力されることから、仮に「大道具」と呼んでも良いだろう。この大道具は、展示会場に一つの仮出力された環境を作り出すという意味ではインスタレーションの形態をとる。

以上の事例から、環境を捉えるための、エコミメシスとしての映像作品は、映像特有の言語や形式に依存して制作が行われるのではない。そこでは映像特有の言語を新しく見つけ

出していくというよりは、環境とメディアと、制作主体とメディアとの関係の中で作り出される創作物との関わりから、環境への巻き込みの場を作っていくことに重点を置く方法を提示した。そのフィールドの境界を決定するのに、単一のスケールを用いることなく、環境依存型のフィールド規定が行われることによって、例えば具体的な対象にカメラを向ける動機の質が変わってくる。

基本的には、まず環境の変化があり、そして環境の変化に巻き込まれている主体がおり、そしてその環境の変化に巻き込み返していくというアプローチをとっている。巻き込み返すためには、巻き込みが起こっている状況の中に介入する必要がある。この介入がある時に、その介入自体が引き起こす環境との反応に注視し、そこから映像を駆動させる言語を紡いでいくという記号的な操作につなげることができるというプロセスになっている。

対象となる環境の動態を表象化するプロセスの中で、制作主体の対象化の意志とは異なる志向性を持ったメディアが、環境と制作主体との間を中継している。ガタリの3つのエコロジーにもう一つの情報メディアのエコロジーがあることを指摘されているように(上野俊哉)、情報メディアが作り出している動的なエコロジーからの巻き込みが存在している。異なる志向性を持ったメディアとは、制作主体の経験や、思考、そして不安などの情動＝触発(アフェクション)が、メディアを前にして起こる(モートンにとってのアンビエント音楽、日野啓三にとってのデジタル宇宙画像、美的距離を保ったインターネット)。それらはベンヤミンの言う気散じが、芸術作品を鑑賞する時にはではなく、メディアと制作主体の関わりにおいて生じる空間に対して、一つの方法として積極的に用いられる。つまり、環境の中で積極的に集中するか、気散じるかのスペクトルを手に入れることが重要である(例えばインターネットにおける、Twitter、論文PDFのアーカイブから、海底ケーブル、人工衛星、あるいは5G、などといった美的距離から物質的な有限性へのスペクトル)。これは、最終的に完成する映像作品の完成に向かって用いられるのではなく、あくまで環境との関わりの最初の発端として用いられる。後にそのスペクトルの操作によって、時間の速度、情報の速度の変調を試みることにつながっていく。このスペクトルを意識の時間の差異とし、その差異の根源は環境の変化ということになる。かといってその変化にうっすらと感づくだけでは環境の動態は危険を伴うことになる。だからその気づきが、何かしらの別の空間的な振る舞いに翻訳されて自分の身近なものに関わっていることを捉え、それを増幅ないしさらに都合の良い形に再翻訳するような操作を経ることで、気づきを動態化していくためのアクターとして、〈時制を内蔵した小道具〉を制作することを提示した。

〈小道具〉は、想像によって作り出されるイメージのフィールドをさらに説得力を持たせるために、そしてなおかつ白昼夢的な状態に陥るかもしれない危険性を避けるために作られる。またそれだけでなく、既存の物に別の役割を見出す、二重の意味を持たせて用いることもある。それは新たに作られたものではなく、これまで使っていたものに見いだされる。そ



のそれぞれの使い方や、小道具自体の振る舞いに影響を与えるのは、その小道具に組み込まれる〈時制〉である。この時制は動詞のメタファーを借り受けながらも、そこに内蔵されている時間は、制作主体が、環境との関わりの中で起こる情動＝触発によって生成されるものに寄っている。しかしそこでその時間をあたかも客観的にまなぎすような超越論的な主体の立場を規定すると言うよりは、メディアが超越論的な立場を作ることなく、その時間を発見することに貢献している。制作のプロセスの中での環境の変化への気づきの中では、何かしらのメディアが、制作主体との間に介在している。

この時間の発見には、既存の映画作品の中に宿っている時間感覚として、〈Pretrauma〉(Kaplan) や、自然災害などの出来事をあたかも予測したかのようなメディアの流通環境の状態を指す〈Premediation〉(Grusin)とといったメディアと相関する時間を参考にすることもできる。更に木村敏の〈フェストゥム論〉的な時間は、より環境の変化に直接応用することもできることから、環境の中での実際の行為をする際に有効な時間的枠組みとなる。こうしていくつかの時間の向きを、時制と捉え、それが物と結びついた時に物の動きに指示を与える。

そうした意図的な〈小道具〉の投入をここでは環境への介入とし、その介入によって起こる反応というのは、メディアそのものの故障や不具合といった、制作において一般的にはポジティブではない出来事も含まれ、またメディアだけでなく、制作主体の不具合、つまりある環境において存在できる限界なども考慮される。そうした環境に対する自身の自由度のパラメーターは、時間感覚の変化に翻訳して取り出される。

こうした時間の動態への介入が、最終的に映像シークエンスの構築につながっていく。またそこではシークエンスではなくリアルタイムにレンダリングされる映像の制作もまた、「編集」行為に入ってくることを想定している。それはつまり「編集」のプロセスが、多様なソフトウェアを横断的に用いて行われることを前提としており、それに加えて、単純に各工程やソフトごとに制作プロセスの切り替えが逐次的に行われるわけではなく、相互に重なり合いながら円環的に行われていくと捉えた方が実質的な制作プロセスの記述に近いと考えている。パソコンやスマートフォンを日常的に使用する中で、映像を見ていると言う体験はもはやディスプレイの画面を見ているという体験に置き換わってきていることから、映像を操作する時間もまたそうした技術的な環境の中で考えていかなければならない。そういった意味で、逐次的な映像編集のプロセスというものはもはや制作環境の中ではアクチュアルとは言えない。

こうした制作態度や方法論に内在している問題意識は、最終的には地球環境の動態について知る方法の質の転換ということになる。その時既存の世界、現在、自然という枠組みなきエコロジー(モートン)として環境を捉えるには、環境からの指標をターゲットにして捉える必要があり、それを行うのはメディアであるが、そのメディアの有り様にも既存のフレーム

ワークによって流通しているという動態が存在する（ロマンティズム、フェティシズムに基づく消費主義的なメディアの流通）。

ターゲットとなる指標は、先述の〈小道具〉の振る舞いや故障などの出来事や、その環境に存在する建築物への影響関係などが相当する。制作主体の情動の触発だけではなく、そこから作られた仮構物と環境とのアフェクションとしての〈オートアフェクション〉を観察することによって、出来事に沿ったメディアによる追跡となる。そしてそれは現在優位の出来事にのみ沿うのではなく、多方向に開かれた出来事の推移を追跡する。そこでは過去の出来事も未来の出来事も追跡する。そこで追跡される多方向の時間と言うのは、複数のリニアな時間ではない。それは起こったかもしれなかったり、起こるかもしれないといった不確実性そのものを内包している。制作の中でメディアを使用する上で重要なことは、制作主体に相關する形での潜在性を、安易に現実化することなく温存しておくことである。それを具体的な手法とする場合に、多数の言表の構築によって一つの首尾一貫したように見せているフィールドが作出されることになる。それが映像作品の持つ〈ヴァーチャリティ〉としての属性であり、〈仮想的な危険円〉である。そこにはそれがフィクションかドキュメンタリーかという尺度は存在しない。むしろその中で可能的な事実を介入的に創作することができるが、そこに制作主体が予め持っている信念というカテゴリーは中心化されない。それはメディア自体が作り出す環境が自己主張的に再編成されたフィールドである。

一方で、そうした新たな領域の再編成を行なった際の問題を、いくつかの映画作品（後期ブニュエル作品、タルコフスキーによるSF作品、近年のSF作品『アナイレイション』）とブルーノタウトの『アルプス建築』を見ていきながら指摘した。不安などの情動から作出させた領域には、一種の一方的な暴力性を持った危険な領域が形成される可能性がある。そうした領域形成は、確かに作品の強さに結びつくこともあるのだが、そうした一方向性と信念と言ったカテゴリーの強い動員を調整するために〈時制を内蔵した小道具〉を用いた編集のボードゲーム状の空間を立ち上げる。この編集の空間に入ることで、生成された領域の持つ一種の全体主義的な暴力として機能してしまうかもしれない危険性（白昼夢、あるいは全面的なニヒリズムの中に閉じ込めてしまうような）を解体するようなアプローチが、制作主体は求められる。このアプローチは、倫理的な判断を可能にする隠れた社会的構築物を発見するためにもある。その編集の空間は、いわばシニフィアン（戯れ）も可能にする一種のシニカルな空間（ポストフェストゥム的な時間）でもあるのだが、その余剰の中でこそ改めて倫理的な判断を成すことも可能になる。つまり、その空間は災害のような環境の変容がまさに起こっている加速した時間の中ではなく、その後に来る風いだ時間の中でこそ行われる。ここでは、変容した環境の中でどのように生活するかという生活の可能性を提案するような分析的態度を同時に可能にすることで、また再び現実のフィールドへと臨むきっかけを得る。

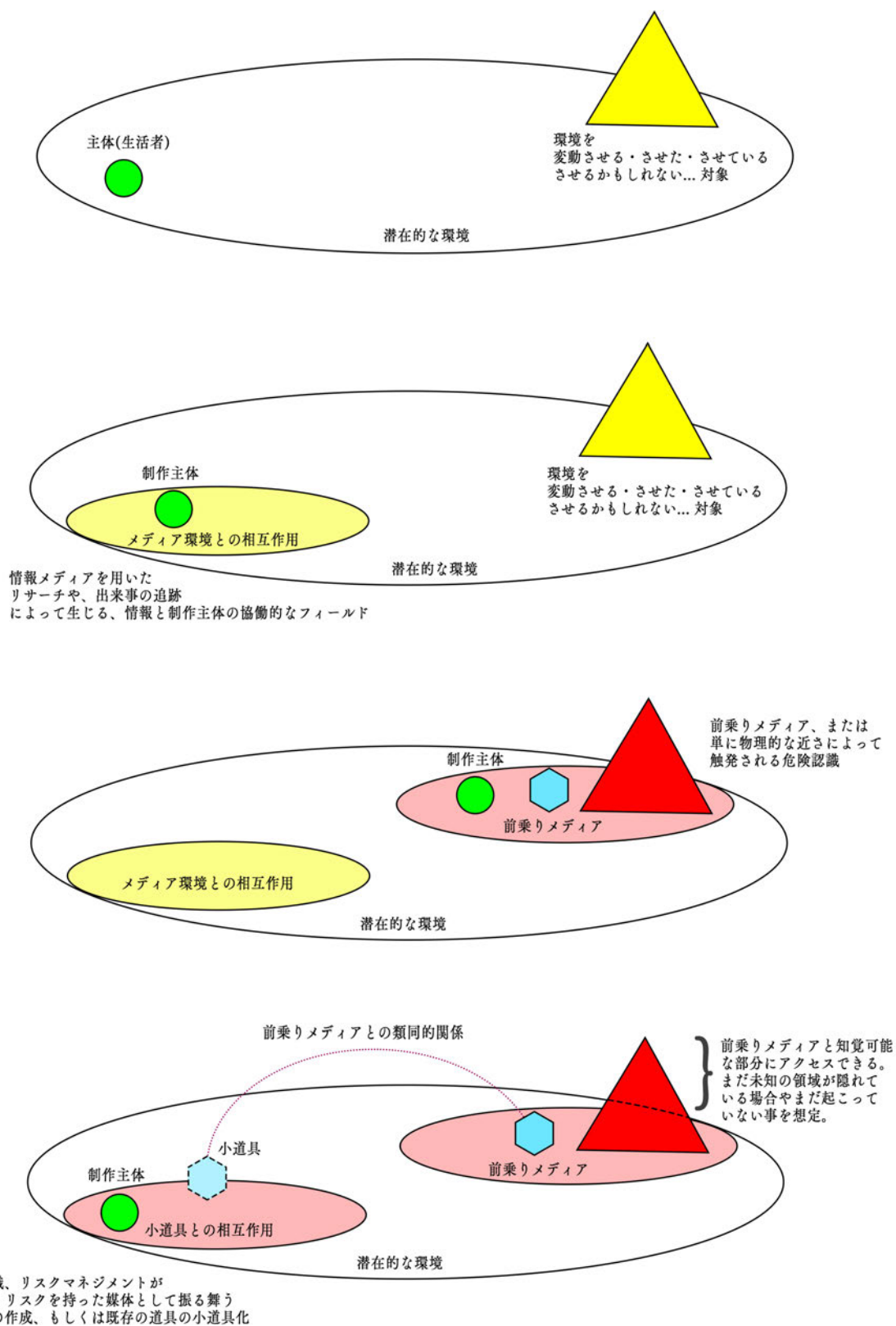
ここまでのプロセスで、制作が完成されるのではない。つまり、構想-撮影-編集-上映という既存のアプローチが経て完結のフェーズに至ったとしても、それが再び別のフィールドへのアクセスの発端になることはありうる。この制作のフェーズは、あくまで制作主体が操作することによって、環境で起こる出来事の周辺に沿って動き続けるものである。ただしそういった意味では、この動きを仮止めすると言う操作ももちろんありうる。速度の操作の中で、「一旦停止」がないわけではない。この仮止め状態を作る操作を『Polyzotation』として提示した。

この仮止め操作では、複数の異質な時間同士が縫合されている。これを総合的に捉える枠組みとして、複数の時間に関係するものを同じ地平に共立させた領域として設定する。具体的にはこれは複数のプロジェクトをまとめる映像の空間であり、〈小道具〉に対して比喩的に〈大道具〉と呼ぶことができる。この仮止めは、あくまで仮止めであるので、やはり完成そのものではなく、情報のエコロジーを見渡すための高台を、情報メディアの建築的な累積によって一時的に作り出すと言うことになる。この『Polyzotation』という一過的な仮構物は、完成を待つと同時に、次の制作行為のための指示書のような役割を果たす。これは時間の速度の采配が行われた痕跡であり、同時にその速度調整の機能を保っているような空間である。

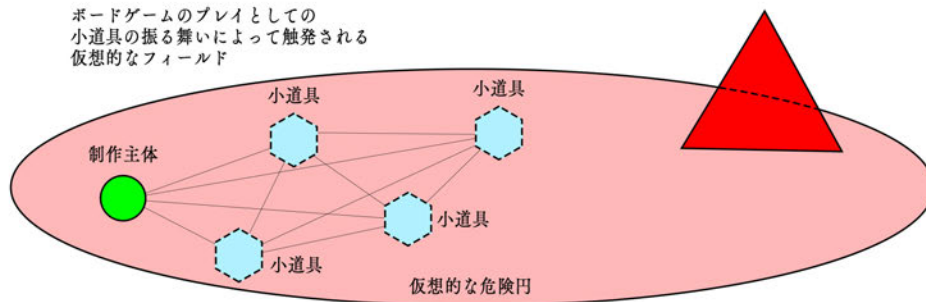
以上の仮止めという操作が、展示空間の中で、初めてアクチュアルな制作物として提示される。この操作は空間との実際的なインタラクションにさらされる。それは理想的な映像のスクリーンが用意されているわけではなく、建設現場に建てられるプレファブのようなものであり、また制作途中の机の上のようでもあるが、それ自体が環境を作り出すような開口部としてあり、液状的な情報空間に方向性が存在する亀裂に似た結晶体を作り出す。

環境の動態を捉えていく上で、そこでは理論的に仮定された対象物を直接的に扱うのではなく、それらがもたらす影響関係の中に、小道具および仮想的な制作現場を設定し、介入を行うことで、その環境がどう変容しているかをドキュメントする。そこでは、限定された身体と技術を用いて不可視の対象物の動態を追跡することができる。それは例えば地球温暖化による海面上昇や、プレート沈み込み帯の火山体直下のうごめき、人新世と名指された地質年代における人類の文明活動による環境への影響、2つのブラックホールの回転衝突によって波及してくる重力波の影響、黄鉄鉱の表面の新陳代謝現象などをターゲットをしながら、私達が生活を行う中間的なスケール(mesoscale)へとフォーカスを同時に合わせるためにここで行われるのは、ただ単に複数のメディアを並列することによってではなく、制作を通した中間的なスケールの領域での情報とメディアの配列によってなされる。

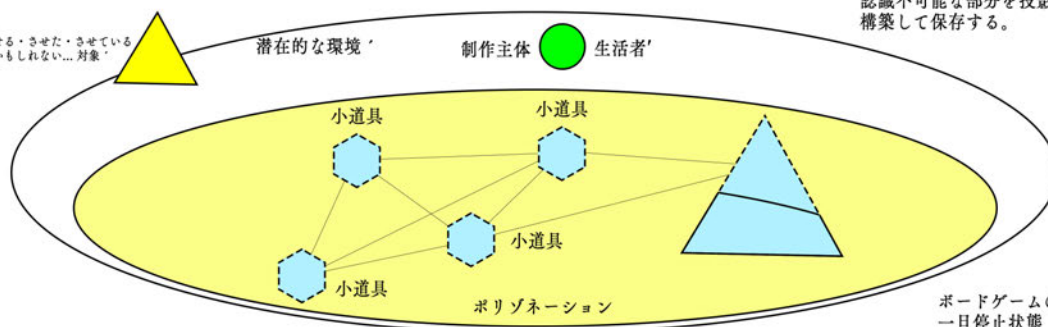
介入・分析/再編成・表現(一旦停止)のプロセスの概略図



ボードゲームのプレイとしての  
小道具の振る舞いによって触発される  
仮想的なフィールド



環境を  
実動させる・させた・させている  
させるかもしれない...対象



変動の原因となっていたものの  
認識不可能な部分を投影し、仮  
構築して保存する。

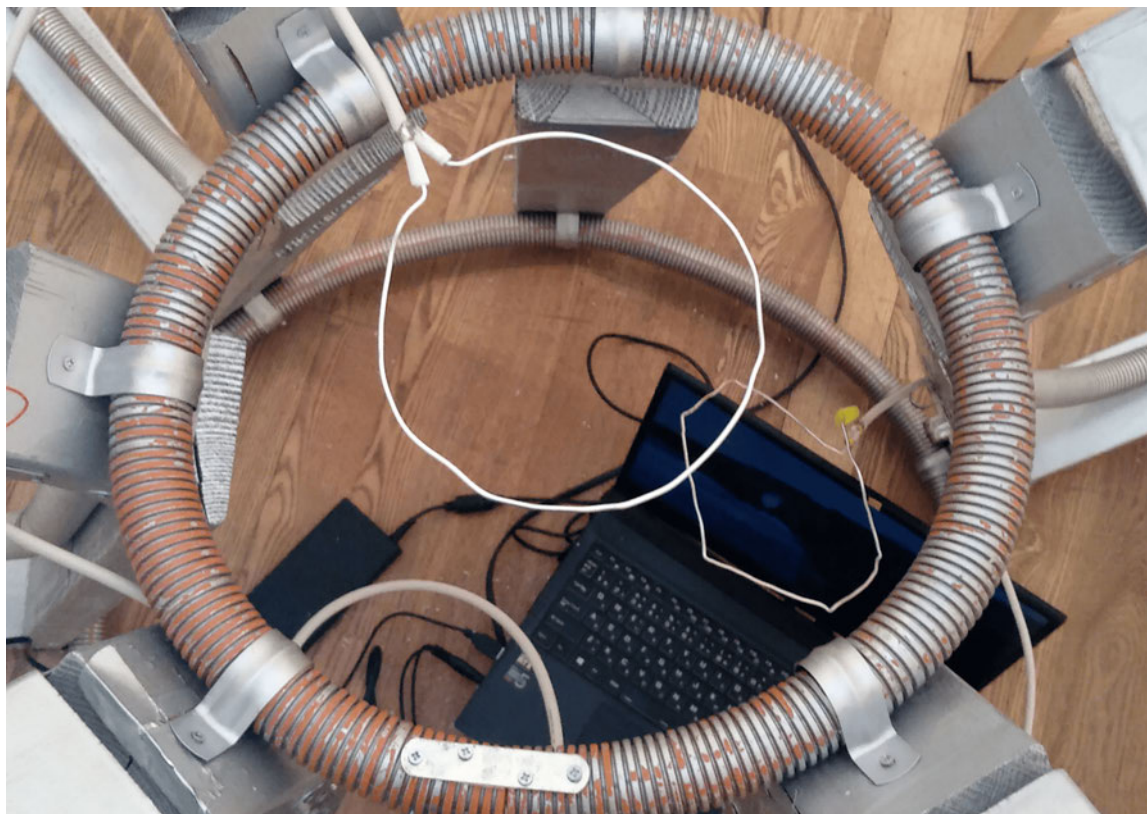
ボードゲームのプレイの  
一旦停止状態

展示風景

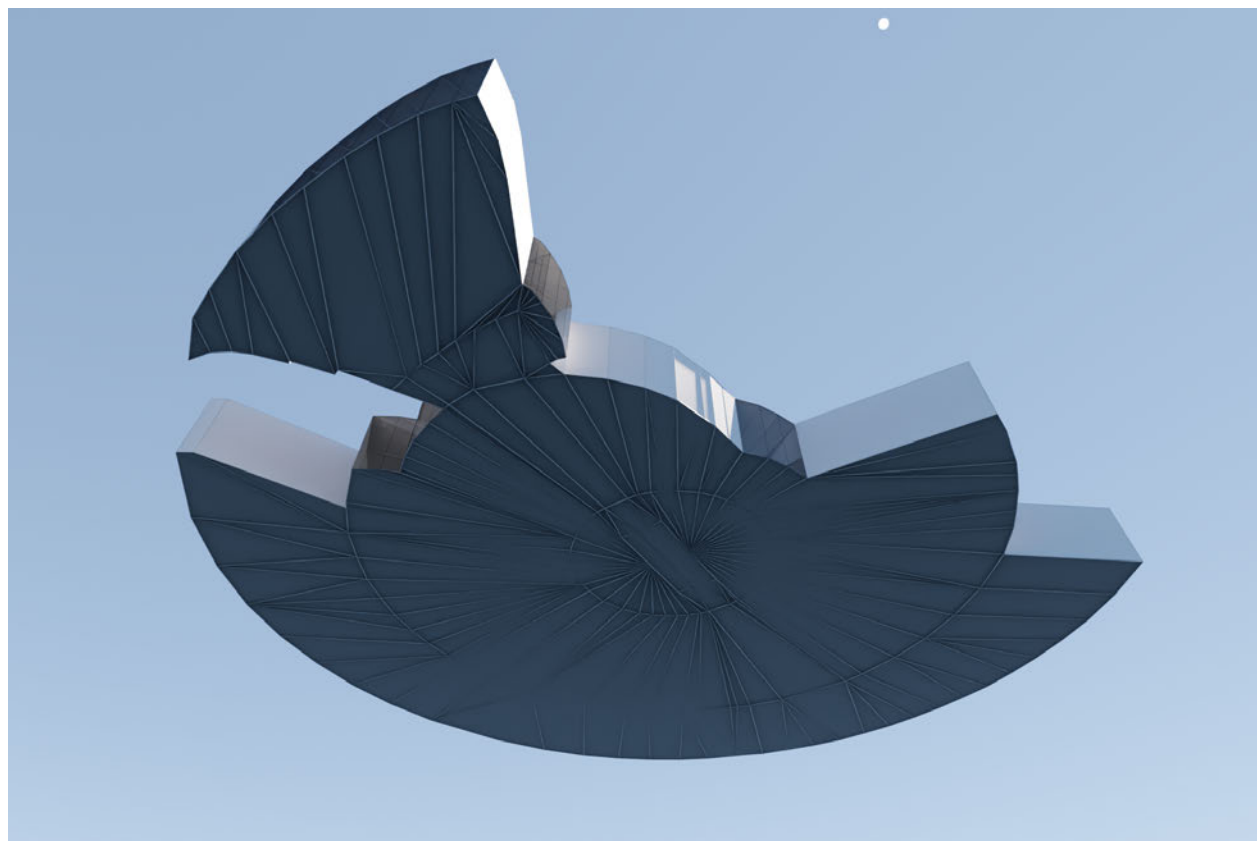


全景





小道具としてのアンテナ



制限表面をモデルとした3D空間の全景

## 第5節(5\_5)\_総括

これまで私は映像制作を行いながら自然環境と人々の関わりをどのように捉えるかを考えてきた。その方法として、自然科学的な見地から自然現象をアクセスするのとは異なり、自身の感覚と経験、情報の取得、そして制作主体としての私が用いるメディアの特質を用いてアクセスしようとする方法を取ってきた。その方法は、およそ領域横断的と言わざるを得ず、何か自然の中の真理となり得る定式を見つけ出す高度に専門化された営みとは距離がある。しかしながら、自然の中の定式が重要なものである一方で、自身の認識によって捉えられる物事の動きには、単一の発端と終端があるのではなく、多様な次元が畳み込まれているという感覚は、ある一つのカテゴリズされた現象に留まらず、様々な事柄に敷衍することができるという期待感に満ちている。また期待感だけでなく不安、焦燥感などの情動的な動きは、単に自身の感想や趣味趣向、アイデンティティに留まるものではない。そうではなく今自分自身が臨んでいる環境との関わりを、より詳細に、そしてその環境の広がっていく様子までを追跡的に記述し、浮き彫らせるための端緒となる。その情動を省みることで、仮に何気ない憶測や、想像、推測、期待などが、単なる思い違いではなく実質的な環境の動態の知覚だったということがあり得る。少なくともそれは現在流れている時間とは異なる時間との関与を持つことによって、その時間を生きることが現実そのものへと近づいていく。その時間の調整そのものが制作として行われるとき、制作物そのものは環境の動態の追跡のドキュメントとして制作され続ける。

そのプロセスは、完了に至ることはないが、遭遇するあらゆる事柄がどれも重要な対象として意味をもち、むしろ完了がひたすら保留される状況が作り出されることになった時、環境の動態と制作が一致し、プロセスとその手続き上のドキュメントそのものが作品としての様相を表してくる。それは、どこか未完成であり、何かがこれから付け足される予感に満ちているのであり、またそれでいて使い古されたような様相を同時に持っている。

それは自身の作品だけではなく、フィールドワークにおいて発見された対象物にも言えることであり、映像はその対象物の含み持つ時間にアクセスするメディアとしての役割を果たす。例えば山の上に建築物が建っていたのを見る時、その建物がこれから壊されるのか、それとも今まさに建設中なのか、またこの建物が建つ前には何があったのか、壊された後には何が建つのかなどのバリエーションによって、その建築物とそれが建つ山の上という環境の見方は異なってくる。またその環境の動態の追跡のドキュメントも変わってくる。そのような意味においても、山の上の建築物はただ何気なく佇んでいるのでも、自分の興味関心の外にあるのでもなく、複数の時間の経路の重要な結節点となっていることに気づく。つまり何気ない風景の一部でしかなかったものや通過していくに過ぎなかったものが、むしろ制作の発端となり、またその環境を捉えていくための重要なナビゲーターとなる。

こうしたことは自身のフィールドワークによって遭遇したり、発見することもあるが、社会的な出来事としても同様に遭遇し、追跡を行うことにつながっていくことはあるだろう。例えば2020年の段階でフランスで建設中の核融合実験施設は、原子力発電のオルタナティブとして、かつ永久機関として実験開発プロジェクトが進められている。この核融合発電という未完の新たなテクノロジーは、果たして成功するのかしないのか、そしてまたこれまでに予想だにしない新たなリスクを生み出すのかなど多様な時間軸を想像させる。そしてこうした開発はただ高度な科学知識を持った人々だけが関与しているのではなく、あらゆる人間が関与し得る出来事である。それは無尽蔵のエネルギーの享受によってかもしれないし、未曾有の事故によってかもしれない。そうした意味において、長期的なドキュメントの作成はこの事例における動向に意識を沿わせる形で進めることも可能になるだろう。そのプロジェクトの進行は、今現在は一旦停止されていたとしても、例えば10年後、50年後、100年後などに突然アクティブになることもあり得る。それはテクノロジーの進歩とともに制作の技術を歩ませていくこととはまた異なる時間との関わりを持った制作の在り様と言えるだろう。

同時に、映像というメディアもまた様々にそのフレームワークを変えていく。映像作品を仮に制作したとしても、それを出力する道具が変化していることで見え方が異なったり、さらには見ることができなくなっているという事例はすでに多々ある。その時に、この方法論としての作品の在り様は、メディアを用いつつ、同時にそのメディアを用いなくても動態の追跡を行っていけるような散逸的なドキュメンテーションを行う方法それ自体でもある。ここでもまた、メディアのフレームワークが変わっていくという時代の変化という時間と同時に、今まさに手にして使用しているメディアのフレームワークが正常に動くかどうかの時間といった、スケールが異なる複数の時間が組み合わさっている。散逸的なドキュメンテーションが行われる制作というのは、こうした、不意に目的を達成できなくなる機材の不調や故障などの事態に対する身構えの態度でもある。何よりもそうした不意の出来事が、フィールドとのインタラクションとして、意味のある発端になるものとして環境の動態の追跡としての制作に接続することが、この制作の方法論の根幹となる。

結果的に、この方法論によって制作されて作出されたドキュメントの配列(Polyzation)は、制作者自身の不意の出来事への驚きなども含まれている。それを説明するには、自分の体験や感覚だけではなく、何と遭遇し、それはどこへ行き、今どこにいるのかなどの、遭遇した事態そのもののプロフィールの紹介のような形をとる。そういったプロフィールの説明の時間の中にすらも、自分個人だけでは経験し得ない事柄についての言説が生まれたりする。ただしそれはありうるかもしれない可能性の単なる列挙でも誇大妄想でもなく、自身、ひいては自身が関わるフィールドそのものがいずれ関わるであろう現実へのアクセスの発端としてある。こうした不意の出来事を発端として、ヴァーチャリティというフィールドは再び拡張していき、ドキュメントはアクティベートされていくことになる。そのヴァーチャリ



ティというフィールドに臨む制作主体は、ただ不意の出来事に驚かされ続けるのではなく、一定の説明責任と潜在する時間の制御を行っていく。そしてそれもまた、いわばヴァーチャリティそのものが不意の故障やアクシデントが起こりうるリスクを孕んだフレームワークとしてありうることになるだろう。この方法論においては、このような不確実かつ先が見えにくい在り様は今や積極的に歓待することができるものとなりうる。

参考文献

- 1 [Redacted]
- 2 [Redacted]
- 3 [Redacted]
- 4 [Redacted]
- 5 [Redacted]
- 6 [Redacted]
- 7 [Redacted]
- 8 [Redacted]
- 9 [Redacted]
- 10 [Redacted]
- 11 [Redacted]
- 12 [Redacted]
- 13 [Redacted]
- 14 [Redacted]
- 15 [Redacted]
- 16 [Redacted]
- 17 [Redacted]
- 18 [Redacted]
- 19 [Redacted]
- 20 [Redacted]
- 21 [Redacted]
- 22 [Redacted]
  
- 23 [Redacted]
- 24 [Redacted]
- 25 [Redacted]
- 26 [Redacted]
- 27 [Redacted]
- 28 [Redacted]
- 29 [Redacted]
- 30 [Redacted]
- 31 [Redacted]
- 32 [Redacted]
- 33 [Redacted]
- 34 [Redacted]

- 35 [Redacted]
- 36 [Redacted]
- 37 [Redacted]
- 38 [Redacted]
- 39 [Redacted]
- 40 [Redacted]
- 41 [Redacted]
- 42 [Redacted]
- 43 [Redacted]
- 44 [Redacted]
- 45 [Redacted]
- 46 [Redacted]
- 47 [Redacted]
- 48 気象庁ホームページ、噴火警戒レベルの説明より
- 49 [Redacted]
- 50 [Redacted]
- 51 [Redacted]
- 52 [Redacted]
- 53 [Redacted]
- 54 [Redacted]
- 55 [Redacted]
- 56 [Redacted]
- 57 [Redacted]
- 58 [Redacted]
- 59 [Redacted]
- 60 [Redacted]
- 61 [Redacted]
- 62 [Redacted]
- 63 [Redacted]
- 64 [Redacted]
- 65 [Redacted]
- 66 [Redacted]
- 67 [Redacted]
- 68 [Redacted]
- 69 [Redacted]
- 70 [Redacted]
- 71 [Redacted]
- 72 [Redacted]
- 73 [Redacted]
- 74 [Redacted]

- 75 [REDACTED]
- 76 [REDACTED]