

デブリと実存のシグナル

東京藝術大学大学院美術研究科 博士後期課程美術専攻油画研究領域 壁画

学籍番号 1318908

吉野はるか

プロローグ

第1章 デブリ

1-1 デブリの定義と問題提起

1-2 デブリと先駆者たち

第2章 街歩きとデブリ

2-1 石、場所と思考

2-2 ゴミ拾いと歩行

第3章 フライングディスクとデブリ

3-1 フライングディスクと街

3-2 フライングディスクの飛行実践

3-3 作品『グッドラックデブリーズ』について

第4章 宇宙とデブリ

4-1 作品『Trip in O'muamua』について

第5章 自然とデブリ

5-1 作品『マールと光』について

5-2 自然のデブリを表現する素材

第6章 人新世とデブリ

6-1 移動にまつわる自身の制作手法

作品『砂漠に水を流す』について

リチャード・ロングと石

6-2 人新生という時代背景におけるデブリと芸術

思想とデブリ：ハイパーオブジェクトに浸食される地球

放射性廃棄物による時間と表現

絶滅というビジョン

植物の哲学

人新世におけるデブリと芸術

エピローグ

デブリの近未来

作品にならなかった制作物

※本論では、作品以外の写真、図の説明は斜体文字で表している

プロローグ

ヴァルター・ベンヤミン (Walter Benjamin 1892-1940) は「歴史の概念について」の中でパウル・クレー (1879-1940) の『新しい天使』 (1920) の絵から「歴史の天使」の姿について次のように書いている。

「新しい天使 (アンゲルス・ノーヴス)」と題されたクレーの絵がある。それにはひとりの天使が描かれていて、この天使はじっと見詰めている何かから、いままさに遠ざかろうとしているかに見える。その眼は大きく見開かれ、口はあき、そして翼は拡げられている。歴史の天使はこのような姿をしているにちがいない。彼は顔を過去の方に向けている。私たちの眼には出来事の連鎖が立ち現われてくるところに、彼はただひとつ、破局 (カタルーフ) だけを見るのだ。その破局ははっきりなしに瓦礫のうえに瓦礫を積み重ねて、それを彼の足元に投げつけている。きっと彼は、なろうことならそこにとどまり、死者たちを目覚めさせ、破壊されたものを寄せ集めて繋ぎ合わせたいのだろう。ところが楽園から嵐が吹きつけていて、それが彼の翼にはらまれ、あまりの激しさに天使はもはや翼を閉じることができない。この嵐が彼を、背を向けている未来の方へ引き留めがたく押し流してゆき、その間にも彼の眼前では、瓦礫の山が積み上がって天にも届かんばかりである。私たちが進歩と呼んでいるもの、それがこの嵐なのだ¹。

(ベンヤミン・コレクション I 歴史の概念について IX)

ベンヤミンはこの中で、天使の目の前に天まで積み上がる瓦礫は歴史の中で打ち捨てられてきた過去の事物を表し、それを「進歩」という吹き付ける嵐が天使に復元や修復を許さないと論じている。ベンヤミンにとって瓦礫とは闇に葬られた過去の出来事とそこに内包される人々の記憶、遺物の比喩である。選ばれなかった歴史は、現代に至る過程の中で抹消・修正され、その過程は時間の経過とともに繰り返されている。

ベンヤミンは「歴史の天使」が「彼は、なろうことならそこにとどまり、死者たちを目覚めさせ、破壊されたものを寄せ集めて繋ぎ合わせたいのだろう」と述べている。つまり、現在を到達点とする直線的な「進

¹ ベンヤミン、ヴァルター「歴史の概念について」『ベンヤミン・コレクション I : 近代の意味』所収、浅井健二郎監訳、久保哲司訳、ちくま学芸文庫、1995年、652-653頁

歩」と称される支配者の歴史の中に打ち捨てられてきた出来事や記憶をかけがえのないものとして捉え、呼び覚まそうと考えているのである。

本論をベンヤミンの引用から始めるのには理由がある。それは、私が「デブリ」をテーマとして作品を作ってきたからである。デブリ(=debris)はフランス語で、破片や瓦礫、残骸を意味する。ちなみに、ベンヤミンの文章の中で「瓦礫」と訳されている語は、このデブリである。ベンヤミンが言う歴史の中の打ち捨てられてきた事物である瓦礫の捉え方と、私が作品制作を通して思考してきたデブリの捉え方には通じるものがある。その一方で、私はこの「デブリ」というフランス語の語感によって「瓦礫」という日本語では回収しきれない、打ち捨てられた破片や残骸も表したい。

本論は、芸術におけるデブリの解釈を主軸にし、デブリに対する作品制作、思考過程を論じるものである。

さらに、デブリを何故今扱うのかと言うと、デブリには単なる瓦礫にとどまらない意味と可能性があると考えられるからであり、また、人間活動の地球への影響が飛躍的に増大した現代は、社会も芸術もデブリという概念なしには成り立たないと思うからである。

各章の紹介

本論文の構成は、次の6章から成る。

第1章ではデブリの定義と問題提起について述べる。さらに、先行作品について述べる。一般的にデブリはゴミや不要なもの、破片とされているが、それだけにはとどまらない意味を持つ存在であることを提起する。さらに、かつてそれらが存在した証、歴史を示すものであり、私たちは打ち捨てられた存在の記憶、その存在から発せられるシグナルを受け止めることができる。また、デブリに魅せられた先駆者について取り上げ、デブリの理解について補完する。

第2章では、第1章で述べた先人たちのデブリへの理解と扱いの紹介から、デブリと自身がどのように関係するのか自身と3人の作家の作品制作という行為を通して語る。

街歩きとデブリについて、風景や道の上にあるものを通して制作された作品、『(仮に)石の記憶』、『ドローイング／ゴミスクラップ帳』について述べ、都市、ストリートアートとの関係性について考察する。そこにはゴミ、瓦礫、排除されてきたものへの共感、自由な場所への逃避願望があることを示す。

第3章では、第2章で語った内的デブリを作品を通して見つける話から、自身がデブリになることを試みる作品とその制作過程について述べる。まず、フライングディスクの実践—フライングディスクを数人で投げ合うパフォーマンスとフライングディスクを国際便で飛ばすプロジェクト—について説明し、デブリの周回、浮遊という側面との関係性を考察する。またそこからスペースデブリの軌道周回性質をモチーフに誕生した私小説的作品『グッドラックデブリーズ』について述べる。

第4章では作品のキーワードである飛行物体オウムアムアと宇宙、それらとデブリの関係について考察する。2017年にハワイで観測されたこの天体とデブリの可能性について考え、この考察と自身の滞在から着想を得て生まれた、作品『Trip in O'umuamua』について述べ、目撃によるデブリの領域と場所の想定について考察する。また、第3章で述べた、デブリになるという作品から、デブリの所在についての思考と、自身のショートトリップを通して見える視点、目撃の交差について述べる。

第5章では、第4章の自身のショートトリップの中で思考したデブリの所在、目撃についての作品制作過程から、実際に赴いた場所やそこで見つけた素材を制作に取り入れたことや、その関連性について述べる。また、火山調査から制作された作品『マールと光』を通して、地球の運動の過程によって作り出されるデブリについて考察し、作品の素材であるガラスや土器が引き起こす作用、そしてデブリとの親和性について述べる。デブリを表現する素材に焦点を当てて論述する。

第6章では作品『砂漠に水を流す』を紹介し、自身の作品制作手法について述べる。それは、移動という行為を繰り返す中で自身の所在を明らかにしようとする制作手法といえる。また、第5章までに語られてきたデブリについての思考過程を踏まえ、人新世の中で語られてきた現代の社会と環境を考えるトピックや哲学に触れ、思想面からデブリを考察し、デブリの持つ時間とその取り巻く環境について述べる。また、人新世という時代背景におけるデブリと芸術について述べる。

エピローグでは、まず、ヴェイパーウェイブと南極ビエンナーレをヒントに、近未来のデブリの形、存在する場所について考え、その後作品にならなかった制作物とデブリの関連性についての見解を述べる。また、自身の制作行為と、デブリの存在について思考してきたことを振り返る。

第1章 デブリ

この章では本論を始めるにあたり、まず研究対象であるデブリの定義を明確にしておく必要があるため、デブリの一般定義と自身のデブリに対する捉え方について述べる。また芸術の領域の中で、私がデブリに関する先行作品として考えている作品を紹介する。それらの作品と私の作品との共通点と相違点を確認することでデブリがどのように表現されてきたのか、そこにどんな問題が含まれているのか、議論の前提を構築したい。

1-1 デブリの定義と問題提起

最初に、デブリが一般的にどのように定義されているのかを確認した上で、本稿において私自身がデブリをどのように捉えているのかを述べておきたい。

デブリについての一般的な定義

デブリを用いる代表的な言葉として、スペースデブリ、マリンデブリ、ウッドデブリ、燃料デブリ、デブリードマン（壊死した組織を除去すること）、雪崩による堆積物などがあり、デブリが指している現象や名称はいくつかある。

例えば「スペースデブリ」はしばしば「宇宙ゴミ」と訳されるが、そもそもデブリ(debris)という単語は、厳密には「ゴミ」という意味ではない。古いフランス語で「壊す」「粉々にする」という意味の“détriser”に由来する「残骸」「破片」または「瓦礫」という意味である。

一般的にデブリはゴミや不要なもの、破片といった意味合いで語られるが、デブリは単に不要なもの、単なるゴミや破片ではない。それらは、莫大な数存在し、しばしば膨張し続け、その数え切れないほどの量を持って様々なものを破壊する。壊されるものは自然と生態系、その末端にある人間社会である。

芸術とデブリというと一般的には正反対の存在に感じられるかもしれない。「美」の象徴であり、時に法外な価格で取引をされる商品であり、人類の遺産として扱われる「芸術」と、不要なもの、断片的な破片、打ち捨てられたもの（それらの価値を破壊しかねないもの）としての「デブリ」は一見正反対の位置にあるようにみえる。

けれどもこうも考えられるかもしれない。人間は長い歴史にわたって途方もない量の「モノ」を作り出してきた。けれども、その 99.9999999999……%はゴミとして捨てられ、この世界からは消えてしまっている。芸術も例外ではない。これまで芸術として作られた 99.9999999999……%はやはりゴミとして捨てられ、今日の私たちが見ることはない。「デブリ」とは、そのゴミの残骸である。その一方で、私たちが「芸術」と呼んでいるものは、ベンヤミンがいみじくも述べたように「勝利者の戦利品」であり、奇跡的に残った 0.000000…1%の残骸でもある。「芸術」も「デブリ」も、基本的には全てを消し去っていく歴史の中に残されたある種の残骸の二極である。

それにも関わらず本章で述べるように、こうしたデブリの存在に魅せられた芸術家は少なくない。デブリの持つ魅力的な性質を作品制作を通して述べていきたい。

作品制作とデブリとの交差点

私は現在までに、それだけでは不十分で完成しえないような、断片的な何かを収集することを制作で行ってきた。それらはドローイングとも呼べるが、集合したり積み重ねたりすることでそれぞれのあいだに点線的な繋がりという意味が生まれ、集合体として一つの形態を持つことができるようなものだ。

制作中の思考は、基本的には理解できない事象の理解を試みるというスタンスに基づいている。それは概念的なものであったり、現実中存在したりするものでもある。そしてそういった試みを通して、結局はそれが何であるかということは知り得ない。区分や定義、そして経験としてそれが何であるか、何であったかを示すことはできるが、一体それが何物なのかと問われれば答えることはできない。例えば、全く知らない土地の道端で一瞬だけすれ違うものの中身を問われたとき、正確に答えるための記憶がないように、私が作品制作を通して考えてきたことはそういった記憶を誤読しながらも手に入れる作業であると言える。

デブリとは瓦礫、破片、不都合なものとして打ち捨てられてきたものだが、それはかつてそれらが存在した証、歴史を示すものでもある。奪われた存在の記憶、或いはその存在からのシグナルとしてデブリを捉え、それらの断片を集め、再構築する作業を試みたい。または、そのデブリから発生するシグナルを記憶すること、これが私の作品におけるデブリとの交差点である。そして再構築するとはつまり、デブリが発するシグナルから作り出される記憶を組み立てることで、新たなデブリ同士の関係性が生まれ、その繋がりを作り出したものが作品となるのではないかと考えている。そこには私とデブリがクロスオーバーしている。

また前述した、一体それは何物なのかという問いに対してこう答えることもできる。何物かを定義するとき、まず初めに名前をつける行為をきっかけに分類と比較ができるだろう。しかしそれは名前だけが先行し、その物が持つ情報や正確さを排除すること、その物が簡略化されることにも繋がりがねない。

しかし、今日の前に存在しない何かを共有する上で、名前をつけ言語化し、あるいはまた別の何かを用いて描写する作業は表現的行為だと言えるだろう。表現は現在までの人類の長い歴史の上に、その形態を変化させてきた。表現におけるデブリとは、人類の思考と交流による過程の産物だと言え、それを介してコミュニケーションを取ることでできる道具でもあるのだ。そして現在も過去から続くその過程の中にある。つまりデブリを、人類の進化の歴史だと捉えることもできるが、それはデブリを受け渡し、そして受け継いできた歴史だとも捉えられるだろう。

このような出来事を想定して人々とデブリについて考えてみると、まさしくデブリとは人類の受け継いできた記憶としての創作の歴史であると言える。

1- 2 デブリと先駆者たち

さて、ここで私の作品とデブリとの関係を考える前に、私がデブリについての思考を巡らせる際に参照してきたアーティストや思想について述べておこう。

ベンヤミンは収集癖があったことで知られている。それは本や、街中で見かけた様々なものである。彼はパサージュ論において自身のそういった行為を屑拾いだと述べている。

この仕事の方法は文学的モンタージュである。私の方から語ることはなにもない。ただ見せるだけだ。価値のあるものだけを抜き取るようなことはいっさいしないし、気のきいた表現を我がものにするようなこともしない。そうではなく、ボロ、屑に――それらの目録を作るのではなく、

ただ唯一可能なやり方でそれらに正当な位置を与えたいのだ。つまり、それらを用いるというやり方で²。

ヴァルター・ベンヤミン『パサーージュ論(3)』203-204頁

ベンヤミンはここで自身の仕事について文学的モンターージュという例を挙げ、それらを正当に扱う唯一の可能な方法として屑拾いを理由にしていると述べている。それは屑を利用することでその存在を記憶し、彼が言うとおりに、その場の時間と空間を担う正当な事物として扱い、それを収集することで彼らを含む自身の声を記録にとどめようとしていたのであろう。ベンヤミンにとってそれは街中で煌めきを放つ、代え難い価値を持つ歴史の事象であったのだと推測する。またそれとともに、彼にとって世界を批評する視点を持ち続けるということと、絶えず街から吐き出され多くの情報を内包する屑を拾い続けるということは、ある意味で多くの情報を会得できる本のような役割を持つものだったのかもしれない。

ベンヤミンのように街に溢れる屑を集め、作品制作をする作家がいる。ジャン・ティンゲリー (Jean Tinguely 1925-1991) は廃材を拾ってきて美術作品に取り込んだ代表的な作家である。彼は街中にあつたそうした断片を熱心に収集し、巨大な動く彫刻作品を制作した。また大竹伸朗は街で拾ったチラシや屑をカラーージュやドローイングの手法を用いて膨大な量のスクラップブックに残している。彼らが共通して関心を向けるものはいわゆる廃棄物である。

ジャンク・アートとは廃棄物をアッサンブラージュ等の手法を用いて集めて構成、制作された作品のことである。20世紀に入り大量生産、大量消費の時代の中で廃棄物が注目を集めた。こういった時代背景は、クルト・シュヴィッターズ、パブロ・ピカソをはじめ多くの美術家に影響を与えた。廃棄物を使った作品には大量廃棄への批評性が見て取れる。これらは後にダダイズムや、レディメイドといった動きと繋がり、第2次世界大戦後の1950年代にロバート・ラウシェンバーグのコンバイン・ペインティングや、ヌーヴォー・レアリズム等に影響を与えた。日本でもその世界的流行の流れによって安価で製作できるという理由を含め、赤瀬川原平をはじめ「反芸術」には廃材から制作した作品が多い。

² ベンヤミン、ヴァルター「N 認識論に関して、進歩の理論」『パサーージュ論 (3)』所収、今村仁司訳、三島憲一訳、大貫敦子訳、高橋順一訳、塚原史訳、細見和之訳、村岡晋一訳、山本尤訳、横張誠訳、與謝野文子訳、吉村和明訳、岩波書店 2021年 203-204頁

この章ではデブリに対しての捉え方と、デブリと関わり合いのある作家達について語ってきた。彼らに共通するのは、打ち捨てられてきたとみなされる多くの物体をどう定義し、触れ合うのか、その方法を模索している点である。それは彼らの視線がデブリを通して語られるものでもあり、ある種の共鳴めいたものを感じさせる。第 2 章ではそういったデブリというものへの理解が、自身とどう関係していくのか。物的なデブリという存在から、それらを通して見えてくる内的なデブリとは何なのか、自身と 3 人の作家の作品を通して語っていく。

第 2 章 街歩きとデブリ

第 1 章ではデブリについて基本的な情報と先人たちのデブリへの理解と表現に触れた。第 2 章からは、自身の制作とデブリについて、そのきっかけとなる街歩き、ストリートの思想について触れる。自身の制作の最初期に関わったゴミと石の作品は、どちらも街の中の道に落ちていたものと関わりながら、それらと自身に同じ様な瓦礫の一片を見たことにより、自身の内的な感情と物質が会いデブリへの思考が始まったものである。第 2 章ではそういった自身の制作と 3 人の作家との関連性について述べ、内的なデブリを見つける話について語る。

この章では、自身の街歩きと共に制作した作品について述べる。私の制作には目撃への欲望がある。そのため、作品の中には行きたい場所や、見てみたいものを取り入れている。そこには具体的なものと、かつ抽象的な概念を含むその両方の性質を併せ持つものがある。

ここでは、石を砂にする作品とゴミを拾う作品を自作の例としてあげ、その制作思考過程について考えたい。また、街への介入とデブリ的解釈について、アーティストのイリヤ・カバコフと映画監督ポン・ジュノ、スケートボーダーでもあるアーティスト BABU が街に引く線と、線の絵の作品について述べ、自身の作品との関連性について考察する。

2-1 石、場所と思考

ある夜、近所の道を歩いていたら道端の石が目についた。電柱の影で誰にも気付かれず、何物でもない石。私はその石を遠目から一度見ただけで、触れることさえしなかった。だからそれは目撃に近いものだった。

石の終わりについて思考していた私は、そのただ存在している石を自分に似た何かと捉え、作品制作中は私の前世は石だったのではないかという仮説を立てた。周りの知人に積極的にそのような話をしてみてもあたかも既成事実のように振る舞った。仮に前世が存在し、仮にそれが生物ではない、集合体から切り離された破片的なものだったとしても、それが事実であるかどうか誰が判断できるものだろうか。私は石の正体の追及を試みた。

そしてその思考はその後、2011年6月に制作した砂岩をトンカチとノミで砕いてすり潰し、砂にする作品『石の記憶』に繋がった。限られた時間の中で行ったその制作は、最終的には30cm×40cm×20cmほどの砂岩の塊とそれと同じくらいの砂の作品となった。砂岩の上でトンカチですり潰し砂にしていたので、岩から砂になる衝撃で凸凹した表面が出来上がっていた。その凹凸は視覚的に岩から砂への変化の過程を表すものであった。展示は、砂の上に石を置き、手前側の砂の中で、石を砂に変える過程を映した映像のモニターを埋めた。その映像は2、3分程度のものがループ再生するもので、この制作の記録として作ったものだ。目に見える過程というわかりやすい展示方式をするべきだという気持ちと、直接の作品の表面とは関係のない過程を見せる演出に対して悩んだ結果、小さな映像であることと、映像が砂に紛れてみえづらいという妥協案で構成した作品であった。また、作品は2011年12月に東京藝術大学で行われた『アートパス、ゆれる』という展覧会で展示した。



『石の記憶』展示風景 2011年

ある程度想像できて可視化できるような単純な単位で捉えると、砂の前は石、その前は岩、その前は地層、その前はプレートと繋がっているように思う。それらは幾つもの変化や移動、その過程を経て、現在私の目の先に現れているのだが、その過程の全てを想像するのは難しい。その石は一体、どうやってここまで辿り着いたのか。それは私にとって大きな問いであった。

私は作品を制作することで、そういった石の記憶の一部に介入したのだ。石の記憶とは、地球から切り離された石の辿ってきた道のみを表すものである。その過程を辿ると、石が多くの移動と変身を経て、大地の一部に戻り、そしてまた切り離され、というある一定の循環の中にあることがわかる。

これら一連の制作過程は、地球から切り離された個別の何かを、地球の記憶を背負うものとして、手の感覚に近い道具を使って破壊することにより、自分自身の記憶にすることを試みていた。またそれらを表す概念、石や砂、地球の活動により作られて固まった何かの境界線を探る行為でもあった。

ティム・インゴールドは場所に接触することに対して、画家のアンドレ・マルシャンは、ジョルジュ・シャルボニエとの会話の中で、森の中で、木を見ているのは自分ではないと言ったことを引用し、以下のように語っている。

マルシャンは「ある日、私を見ているのは木だと感じた」と語っている³。クリストファー・テイリーが言うには、木に目があるからではなく、「木が画家に影響を与え、動かし、その存在なしでは不可能な絵画の一部になるから」だ⁴。

「私が石に触れ、石が私に触れる⁵」こと。

つまり、画家はただ木を観察するのではなく、木とともに観察するのである。

また、考古学者はただ石に触れるのではなく、石と共に触れている。

木も石も氷河も、それ自体は感覚を持っていない。しかし、感覚に浸されると、いわば二重に折り重なるように、自分自身を見たり、触ったり、聞いたりすることができる。この「巻き戻し」によって、知覚者は知覚するものと一体化するのである⁶。

Tim Ingold 『THE ATMOSPHERE』 84-85 頁

(筆者訳)

風景という言葉は景色を表すものと、精神的な心象を表す意味を持つ。私の中では現実で身体を使ってみる風景と夢やその狭間で移ろう時に見える風景はどちらも同じようにイメージの中に存在する。風景という

³ Charbonnier, G. 1959. Le monologue du peintre. Paris : René Julliard: 143, Merleau-Ponty, M. 1964. Eye and mind, trans. C. Dallery. In The primacy of perception, and other essays on phenomenological psychology, the philosophy of art, history and politics, ed. J. M. Edie. Evanston, IL: Northwestern University Press, : 167 も参照

⁴ Tilley, C. 2004. The materiality of stone. Oxford: Berg. :18

⁵ Tilley : 17

⁶ Merleau-Ponty, M. 1968. The visible and the invisible, ed. C. Lefort, trans. A. Lingis. Evanston, IL: Northwestern University Press : 140

⁷ インゴールド、ティム 『THE ATMOSPHERE』 Chiasmi International, Volume 14, 2012, 84-85 頁

認識の中ではあくまで、触れることのできないものそれ自体だ。つまり私が歩行中に風景をみながら石を拾うことがあるとすれば、その場所は風景ではなくなりイメージの域を脱する。

風景と私は石という接点を介して繋がることができ、それは触覚を通して初めて認識できるということではなく、記憶を共有できる存在を見つけたということに近い。それは存在自体の認識、確認作業だと言え、そうした行いを通してイメージの知覚は行われるのだと考える。これは思考したことを制作していく過程に近い感覚でもある。

「石」は多くの比喩表現を通して人の営みの周縁にある身近な存在として用いられてきた。その中には人や語り手自身を石とし、大きな集合体の一部とすることで、一個人を越えた流れの中にある存在として表現するものがある。この作品を通して語られる自身の石の認識は、集合体の一部としての自身という点において共有できる部分がある。石とは一般的には鉱物質の破片であり、岩よりも小さく、砂より大きいものをいい、その性質、状態から堅固なものの例えとして用いられることもある。それは人の認識のサイズから共有できる鉱物の塊のサイズとして「石」があるということでもある。つまり片手に持つことのできる石という存在、それ自体が人を表す基点であるのだ。

ここで石の作品を取り上げた理由と、デブリとの関係を述べようと思う。現代では一般的に、路傍の石とデブリは共に無価値な存在だと考えられている。幾つもの変化や移動の過程を経て目の前に現れた石の記憶を想像し、その記憶の一部に介入しようとした行為はデブリに対する行為とつながる。またそのことは、次に紹介する路上に落ちているゴミに対して行おうとした行為に近いものがあると捉えている。路上にあるものを目撃しそこから派生した行為（概念的アプローチ）と目撃したものに接触した行為（実践的アプローチ）を比較するために、次にゴミ拾いと歩行を取り上げたい。

2- 2 ゴミ拾いと歩行

2011年4-6月に制作された『ドローイング／ゴミスクラップ帳』は、当時通っていた、大学の通学路、茨城県取手市において途中で誰かが道に捨てた、以前は誰かのものだったが今はもう誰のものでもなく、放っておくと地表に分解・蓄積していくもの（捨てられたゴミ）を拾い、スクラップ帳に記録、保存する作品だ。

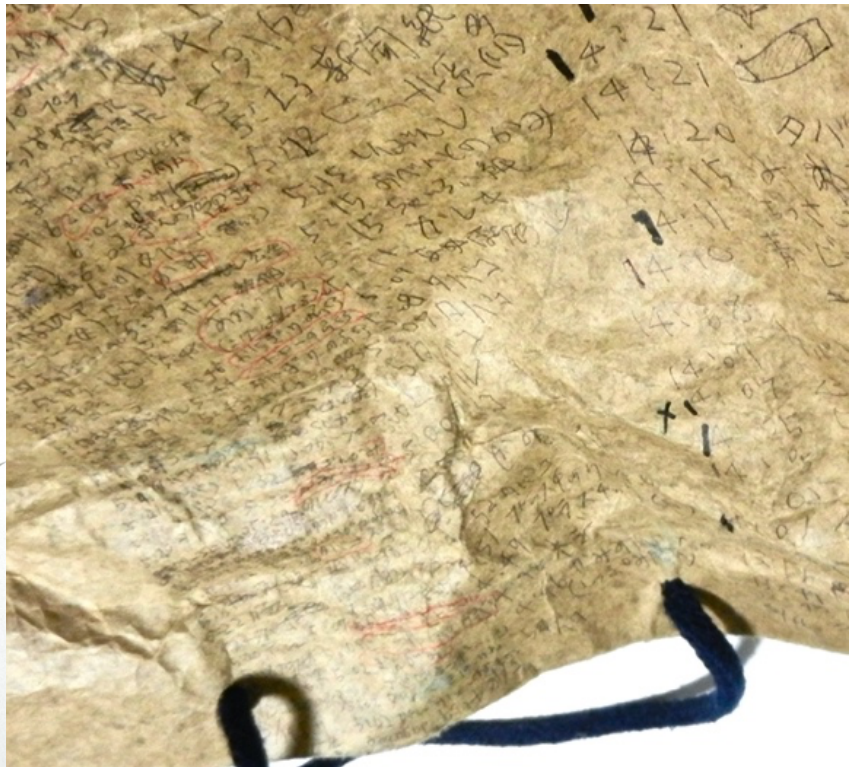
道端に捨てられているゴミが多く、目についたゴミらしきものは全て拾うことにしていたため、なかなか自身の家まで辿り着けなかったし、辿り着くことはなかった。雨が降る周辺日には必ずナメクジがゴミに張り付いており、風化が激しくそれが何だったのか正体がわからないままのものを手に取ることもあった。

そういった人工物であった何かが人の手を離れ、自然現象により風化、変質し、元の正体がわからないものとなり、誰にも気に掛けられずに土に紛れていく様子は、不自然で不気味に感じた。道端に落ちているゴミを見つけるとき、私は風景の中で違和感を覚える、不自然なものを無意識のうちに探している。

それまで道端のゴミを拾った経験などなく、道端のゴミを拾いたいと思って拾っているわけでもなかった。ゴミを拾う行為の根本には、自身の立つ位置を確認するためのドローイングを制作するという動機があった。自身の立つ道の上にゴミも同じように接しており、地球の表面の地面に同じように接している個体を拾うという行為によって自分自身が地面に立つ存在であるという状態を明らかにしようとしたのだ。

またこのスクラップブックの作品は後に、2011年6月に自身の歩いた通学路の映像を投影した、2m×2.5m程のキャンバスロールに透明なプラスチックでパックしたゴミを貼り付ける作品に発展し、東京藝術大学取手美術館で展示している。

ところで、当時私がゴミを拾っていた取手市の一部の地域は福島第一原発の爆発事故によって放射能が多く堆積した、ホットスポットとなっていた。制作後数年後にこの作品の放射線量を測定すると周辺と比べて数値の10倍を超えていた。そのためそれを聞いた筆者の家族により、筆者が気付かぬ間にゴミとして処分されたため消失した。このような人の心的反応もゴミの循環に作用している。



『ドローイング／ゴミスクラップ帳』2011年

ゴミを集めて貼り付けたスクラップブックとそれを収納していた袋。袋には拾った日時とどんな人とすれ違ってどんな会話をしたかななどの内容を書いている。



記録としてゴミを拾うごとに写真を撮った。同時に再びゴミを拾うまでの道のりを動画で撮影していた。つまりゴミからゴミへ移動する過程の全ての映像が撮影されていた。



展示風景 2011年

当時の私の視点からは、ゴミはその価値が軽く扱われすぎているように見えた。しかし現実にはありとあらゆる人が制御できない重い問題でもある。ゴミが軽く見えるか重く見えるかという個人的な視点は、ゴミに関わることで解釈が変わっていった経緯がある。ゴミや石という路上の無価値な存在を拾って自分の考えの中に位置付けることは、それらが持つ物体としての特徴よりも概念を先行的に取り扱うことだった。

また当時の自身について少し記述してみようと思う。当時の自分は舗装された道とその脇に建ち並ぶ家々、つまり自身を取り囲む街からの逃避願望があった。しかし当時の私の世界においては、どこへ行ってもそこそ街であり道であったので、逃れられないという気持ちとともに、もはや観念しており、つまり社会という人間の創作物からのエスケープを半ば諦め受け入れていた。その上で、自分の立っている場所、街の中の

道の上でアウトサイダー化したゴミに自身と同じような仲間意識、憐憫と陰鬱、そして期待を見出したと言える。

ここで自身のゴミに対する偏愛を説明する補助線として、イリヤ・カバコフ、ポン・ジュノ、そしてBABU という 3 人の作家とデブリの関係を見ることで、あらためて自身の作品との関係性に触れてみようと思う。

イリヤ・カバコフの作品は社会の中で打ち捨てられたゴミを表現している。彼の作品は多くの場合ドローイングや絵画、インスタレーションによって制作される。ここでは初めに初期作品である作品を紹介するため、『Box with garbage (=ゴミと箱)』の紹介の中で、“Please, don’t bother me! (どうか、私の邪魔をしないで!)”と題したイリヤ・カバコフの文章から以下の記述を抜粋する。

私たちは皆、まるで互いによって拷問されている人たちの群れのようにであり、互いを排除することができず、共通の運命によって互いによく似た、同じ境遇にある。私たち一人一人は、外面的にも内面的にも瓦礫であり、何かの屑であり、使い道を見つけられず、さもなければ失ってしまったある種の断片である…⁸。

イリヤ・カバコフ 『Please, don’t bother me! (どうか、私の邪魔をしないで!)』

(訳筆者)

この後に、“平たく潰され均一化し横たわった私達”は、少しでも触れれば「触るな！元に戻せ！近寄るな！害獣！クズ！私に何を求めているのだ！ほっといてくれ！」と叫ぶことしかできないと続く。この文章は幼少期からの寮生活や周辺環境で常に人に囲まれ、ひとりになったことがないカバコフ自身の経験から語られている。この記述からストレス環境下にいたことが想像され、その環境を共有していた“みんな”がそう感じていたことがわかる。そして彼は屑としての人間について述べている。彼の出身地でもある旧ソビエト連邦の社会的背景が影響を与えているのは確かであるが、それは普遍的な意味を持って人間の状況を語る。

⁸ Ilya Kabakov 『Please, don’t bother me! (どうか、私の邪魔をしないで!)』 “BOX WITH GARBAGE”,1986

<https://www.kabakov.net/installations/2019/9/15/box-with-garbage> 最終アクセス日 2021 年 10 月 1 日

屑として集められた人間は、それぞれが意識しあい、一色触発の危機を内に潜めながらやり過ぎなければならぬ。

また、1985年に制作された『The man who flew into space from his apartment（アパートから宇宙へと飛んだ男）』の紹介文では幼少期から存在する逃避願望について以下のように語っている。

しかし、多くの場合、自分が何から逃げたいのかはよくわかっていても、いつ、どのようにして逃げればよいのかわからない。実を言うと、逃げたいと思っても、その思いが実現しないことがほとんどだった。逃げたくても逃げられないのだ。邪魔をしたのは、誰にでもあるような内的な禁止、恐怖心、今もこれからも逃げるのは完全に不可能という感覚だった。礼儀正しさ、見せかけ、結果への恐れ、目標の不在、逃避の理由、次に何が起こるかの不確実性…時には逃げようと思っても、全く不合理なある種の力が、私をその場に立ちすくませた。

(中略)

しかし、私は個々の出来事や状況だけでなく、人生そのものに対しても同じ態度をとるのではないだろうか？長い間、幼少の頃から、私はその疲れるような「日常性」や、毎日の循環的な動き、そしてそれが「ある」という事実そのものにうんざりし、飽き飽きしてきた。

私は単に存在することにうんざりしていて、人生を惨めな必然として覚えている。人生から逃れる？それは私の頭の中にはなかった。結局のところ、本当の「出発」は、願望とは関係なく、人生という時間の中に生じるものである⁹。

1985年イリヤ・カバコフ『The man who flew into space from his apartment（アパートから宇宙へと飛んだ男）』

(訳筆者)

この中で彼は観光旅行や映画を見に行くことに対してその場を離れることがわかっている喜びを感じることをあげ、どんな場所においてもその場を離れることへの抑えがたい欲求を語っている。彼は具体的な例を

⁹ Ilya Kabakov 『The man who flew into space from his apartment（アパートから宇宙へと飛んだ男）』 “The man who flew into space from his apartment” ,1985

持って何かから逃げるのかということに、その場という表現を用いているが、それは自分が存在してしまっている世界であると言えるだろう。

彼と私の共通点として初期衝動としての逃避願望がある。育った環境は全く違うが、どこかへ逃げたいという欲望が制作の根本にあるのがわかる。そしてその制作手法において私の場合は実際に体験としてその場から離れてみることを試み、その先で見つけたものを作品化している。このことは逃げることのできる範囲を徐々に広げていく行為であると言い換えることができる。

そのような中でポン・ジュノの作る映画には第3者が想定した箱庭が構造化されている。『映画寄生虫（パラサイト半地下の家族）脚本集&ストリートボードブック』で見られるように彼の監督する作品は、精密な絵コンテから始まり、初めから決まっていなかったことがない、隙間のない物語だと言える。その中で一つだけ例外があるとすれば、俳優が実演する演技が隙間を作る。物語の中に生きた人間である俳優の演技が加わると、映画の中にリアルな息遣いを生み出す。

彼の映画の中の出来事は、個人的な悪夢との競演をしてくれている。物語の外に向いて放たれていくような自由な感情も、逃げるができないまま映画の中に閉じ込められている。つまり「囲われているストーリー」である。一般に、映画それ自体が人の時間や空間を共有し拘束する装置として、それだけで完結した物語を語る。その上で「囲われているストーリー」というものを説明すると、物語から逃げられないことを意味しており、それは見る側の視線と映画の中の人物の視線を交錯させるものである。

彼の映画の筋立ての1つの分岐点でもある殺害、または殺人という行為によって物語の中の社会形態から外れること、その者自身がアウトサイドに移ることを意味する。それは箱庭から唯一逸脱、または脱出する方法なのだ。あくまでも日常という筋だった運命に、ギミックや脱出手段の一つとして人間として犯してはならない罪、殺人があることはエスケープのわかりやすい比喻でもあった。しかしこの中で、物語の本質において殺人は偶然起こるものではなく想定されうるものとして扱われる。殺人行為は起きるべくして、そして行為を行う人物も起こすべくして犯行に及ぶ。つまり偶然により事件が起こることではない。その上で、日常を続けるための装置として他の誰かに災いがおよび、真犯人は闇に葬り去られるのである。そして罪だけが行き場を失って彷徨う。このことは不都合な真実を持ち彷徨うデブリと似た面を持つ。

映画の箱庭という構造の中でしか生きられないということは、私自身の感じる街の構造と似ており、そこから逸脱せざるを得ずアウトサイドに移った人間は社会的に作り出されたデブリのように感じたのである。

最後に、この章で述べてきた街あるきとデブリにまつわる作品について、ストリートアーティストによる街への介入とデブリ的解釈について、スケートボーダーでもある BABU の街に引く線と、線の絵の作品を自身の制作と関連して述べていこうと思う。

デブリの定義は広範囲に及ぶが、そもそもそこには生命体が体現するデブリというものを含まなければならない。流動体や循環の中で息づくデブリの実態は人間社会の負の面を示す事物であると同時にそれ自体の動きの中で存在を世界に知らしめす。

BABU はスケートボードで街を走る。走ることは、その地面の状態と街の風景、気温、それに対応する自身の身体、そしてボードの情報が詳細に入ってくることだ。それらは一体となって1つの塊となり街の中を動き回る。彼のスケートボードの特徴として、地面を這うように滑るということが挙げられる。飛んで地面から離れることよりもボードを介して走っている場所を触って確かめることが彼のスタイルなのだろう。彼は 2006 年に制作された作品『ANACONDA』でスケートボードで走りながらスプレーで路上に線を引いていく。それは彼が走った場所の軌跡であり、街との接触の痕である。それは日本においては罰せられる対象であり器物損壊等に含まれる犯罪行為だという反面、街にあるどんなものにも触れて、絵を描いて良いという思想、自由を体現している。

街にあるものの大抵は自分ではなく他者の所有物であり、多くの道に至っては個人のものでない。それは街に限らず、地球を覆うように多くの場所がそういった見えない誰かの物に囲まれて暮らしていくことが求められる。多くの場合それは秩序を保つとされており、複雑に区切られた境の中で、誰かの縄張りを荒らさないように生きることをその場を統治する者に強いられているとも言える。場所にはその場が持つあらゆる資源や価値が存在するとともに、それらを獲得するための争いの場であるのだ。

BABU の行為、その制作はストリートアートとして捉えられる側面を持つ。しかしその文脈に沿ってはいても、その中に位置づけるものではないだろう。彼の行為はあくまでも自己、街との対話とその駆け引きであり、それらは全て表現する前の根源の行為と言える。BABU はスケボーで疾走することで街と自分の存在を確認し、走ることで、線を引くことで街に介入している。そのことを自身と関連づけて話すと、私はゴミを拾うことで街に介入したと言える。これらの違いは BABU には日常的なことで、私の場合は一過性のものだということだ。またこの日常性自体が、BABU 自身がゴミを体現している一つの証拠だと言える。

BABU と私とゴミの共通点を挙げるとすれば、街の中の様々な穴の発見である。穴は例えばマンホールのように、街のどこかに必ず空いていて、その中には長く続く空洞、空間がある。それは街の身体機能を担うガスや水等の通り道でもあり、様々な場所に張り巡らされて、また実態が見えづらい。このように街のどこ

にでもある穴の迷路は複雑化されていて、簡単に追うことはできない。流れる氷山のようにたまたま見つけるこの長くどこかへ続いている穴の存在を、街を彷徨うことで見つけようとしているのだ。

第 2 章で何故上記の作家達を取り上げたかを述べる。まずカバコフは、作品を説明する中でデブリ＝屑という言葉を用いて自分自身とその周辺を含めて表していた。それはカバコフの作品にも該当しており、彼にとって屑は無意味や無価値な存在ではない。とはいえそれらは屑とはされていない、価値を持つものと比べると、捉え所のないものに見えてしまう。屑には決められた指向性があるわけではなく、それらがバラバラで多様な方向に向き一つのシステムの中には組み込めないような性質を持つため、ある一定の方向性を持つものに従えないからだ。このことはカバコフの制作思考の根幹にある出来事の捉え方に関係してくる。彼は人生の中で他者から見ればとるに足らない、あるいは見逃してしまうような自身の体験を記述したり、彼自身やその周辺にいる隣人の実体験から着想を経て過去を追体験するような作品を制作する。つまりそれはカバコフ自身の体験の記録の共有である。それらはそれぞれの作品のモチーフとなった多くの断片的な記憶が集合し 1 人の人間の体験を表象するものとして語られている。また、カバコフは従えない余白を想定したバグ的アクションを行う。カバコフの作品、『The MAN who Never Threw Anything Away (The Garbage Man) (けっして何も捨てなかった男)』（1988 年）では、部屋の中にあらゆるゴミ、コレクションが置かれ、その全てにラベルと番号、目録がつけられている。物という媒体を通して記憶を保存することは、思考より体験が前にあるイメージの共有方法でもあり、こうした手法には、物とそれを体験することでしか共有できないイメージの繋がりがある。そのイメージの繋がり人間を通して物自体を繋げ、もう一つの新しい使命（記憶を携える）を与えられたデブリとなる。デブリはその空間において役割がないものであるが故にデブリとなる。そこにカバコフは、役割を与えずにその存在のみを認識する手法としてナンバリングした。それによりデブリは新たな使命が与えられた。

次にポンジュノを取り上げた理由は、人間が作り出した状況に対するやるせなさを主軸に作品の物語を展開しているためである。社会の中から外れる存在になることはその社会の中で無価値な存在になるということである。無価値な存在のボーダーラインを行き来する架空の物語は、喜劇的に描かれ、外向的であり、常にその描かれている地点を明らかにしている。デブリは人間にとってある種の気まずさを持ち合わせている。できれば目にしたくない不都合な現実でもある。デブリに対するそのような一面を表す作品として取り上げた。

最後に BABU を取り上げた理由は、BABU は作品の中で身を持ってデブリを表象する存在であるからだ。その舞台は街というフィールドの中、街を繋ぐ道、そして道のそこら中にあいている穴にある。スケートボードで移動し作品を制作することによって場所と場所を繋ぐ道を開通させたり、こんがらがらせたりしてい

るのである。これは街の中に作られるバグ、落とし穴とも言える。この穴は行き止まりであり、全く違う場所へワープができる穴でもある。スプレーで引かれたすぐに消されてしまう線は瞬間的に作られ消滅する街のリメイク図でもあり、同時に、既存の街の所有者にとっては大変迷惑なものである。勝手に引かれてしまった線は、人が作り出したものでもあり、常に動いていて人の生活の近くにデブリを能動的に作り出しているとも言える。

これまで 3 人の作家についてデブリとの関係性を述べてきた。芸術はデブリそのものではないが、デブリがどのような存在なのかをあらゆる視点から語るものである。

またこの章では、私の制作の初期段階にあった自分自身と、それが立つ場所とその関係性の確認作業と思考を述べてきた。自身と、自身の立っている場所、その場所に置かれる物体への思考は、それぞれが何によって表すことができるのかという問いを私にもたらしめた。

ここで 3 人の作家と筆者の共通部分を考えたいと思う。制作手法において私の場合は実際に体験としてその場から離れてみることを試み、その先で見つけたものを作品化している。このことは逃げることのできる範囲を徐々に広げていく行為であると言い換えることができる。そこには自身、社会の確認、社会構造の中での眼差し、囲われた閉鎖的な社会からの逃避といったものがある。だからこそ社会から捨てられたデブリ的なものに共感と期待を寄せているのかもしれない。

3 人と筆者は社会の中で、排除されてきたものへ共感を持つ。不要と思われているもの、あるいは底辺に置かれたものに自身を重ねたような意識を持つことで、ゴミやデブリを作品の中に取り入れてきたのかもしれない。それは物事を捉えるとき自身のこととして捉えたり、人間ではない物体を他者化するというところでもある。またその根底には自身の社会の規範から逸脱、そして脱出したい欲求、そしてその先にあるものへの期待があるとも取れるだろう。

つまりこの章の中で語っているデブリは束縛されない存在であるということである。3 人の作家はそれぞれ自由な場所への逃避願望をそれぞれの視点から語る作品を制作しており、三者はそれぞれの方法でデブリを表現しようとしている。カバコフは主観的視点から、ポンジュノは客観的視点から、BABU は主体的かつ身体的な視点から。そして私の作品はデブリへの憧れとともに、デブリになろうとしているその欲望を物語にしている。

第 2 章では、内的デブリの発見と、3 人の作家とデブリの関係性をみることで自身の考察を述べた。第 3 章ではそこから、デブリになるという視点について制作過程と作品とともにまとめる。

第3章 フライングディスクとデブリ

第2章で語ったことは街の中の道を歩く試みから、道端に転がったりする石、ゴミ、穴に注目し、自身の流動体としての街中での立ち位置を当てはめ、デブリとの関わりを3人の作家の先行作品とともに考察した。

第3章では、自身の制作実践をもとに、スペースデブリの軌道周回の性質とフライング・ディスクについて思考した過程を述べる。なぜかという、デブリになろうとして物語の制作を試みたのが第3章での取り組みであるからである。第2章での試みを踏まえ、フライング・ディスクの道の上に立つ接続状態を維持しつつ、その状態からある物体を飛ばし、自身の手から離れコントロール下でないことについての考察、そして自身の移動をフライングディスクと捉え、物語化して表現するという展開に発展している。またこの章では具体的にフライング・ディスクを通して実践・制作する過程において何を思考し、実現したかを述べていく。最初にフライング・ディスクの定義とフィールドワークについて、次に自身のプロジェクトについて、最後に自身の作品『グッドラックデブリーズ』について解説する。フライングディスクの実践を通して、スペースデブリが決まった軌道上を辿り続けるように、浮遊空間には自由に動くという概念は存在しないというフライングディスクの飛行とともに考察を述べていく。

またタイへ交換留学にいった経験から、自身を不完全で断片的な記憶のようで、境界が曖昧になっているもの、そして彷徨っているものだと捉えるようになった。その過程を経て移動する自分自身をフライングディスクに例え、軌道上を周回し続けるスペースデブリへと連想し、それを一つの物語として提示することを作品上で試みている。すなわちこの章で語られるフライング・ディスクへの実践をきっかけにデブリへの考察を行うに至ったのである。

3-1 フライング・ディスクと街

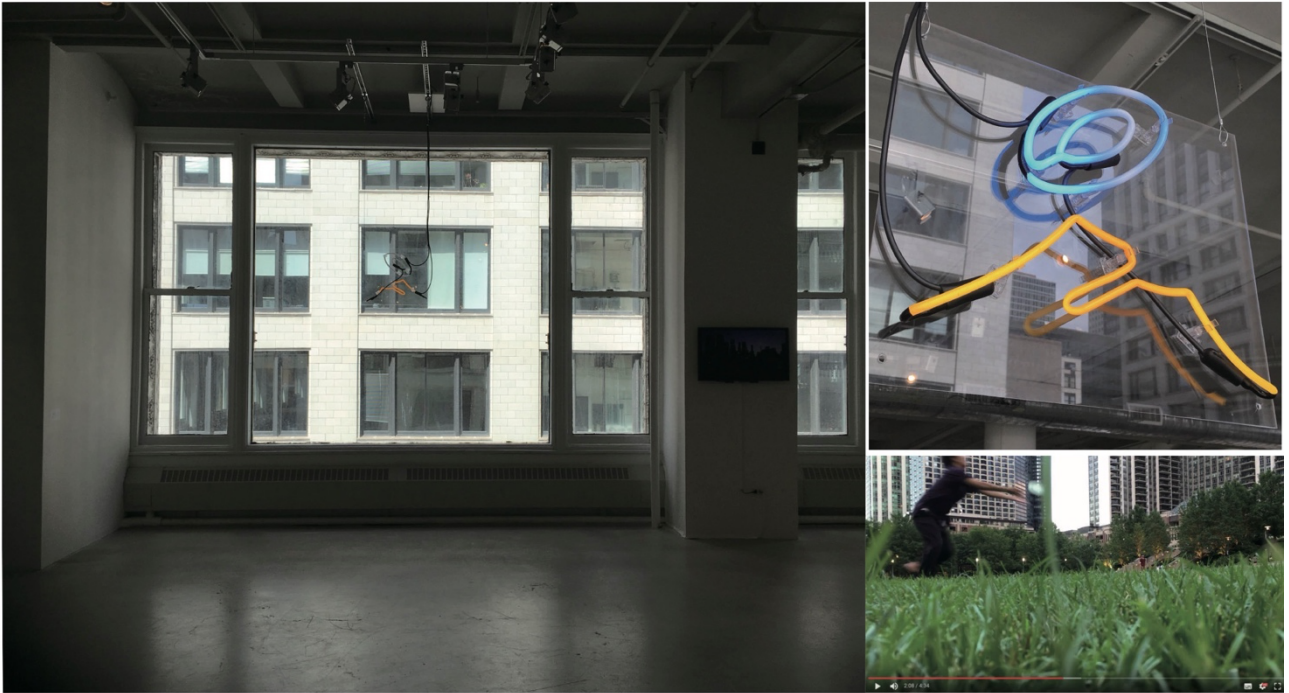
2015年頃からフライング・ディスクを用いてフィールドワークを行なってきた。それは街の中にある公園や、駐車場、大きな建物の中、高架下の道路傍などから始まった。フライング・ディスクは円盤の形をして

おり、キャッチボールのように投げ合って遊ぶものである。日本ではfrisbeeという名称で親しまれているが、frisbeeはワーム・オー（WHAM-O）社が1959年に“Frisbee”で商標登録した名称であり、一般的にはフライング・ディスクと呼ばれている。フライング・ディスク、frisbeeの起源はアメリカ合衆国コネチカット州にあるエール大学の学生が、frisbee・パイというパイ屋のパイ皿を投げて遊んだこととされている。その後、その金属製パイ皿を投げて遊ぶ姿を見たウォルター・フレデリック・モリソンが、1948年にプラスチック製の安全なディスクを作ったのが始まりである¹⁰。

フライング・ディスクを投げる時、大地の上に立ちながら受け取る相手まで神経が伸びていくような感覚がある。自分が投げたフライング・ディスクは空中を移動しながらも何かにとどろき、それは大地から、その地表に立つ私という器を通して続くエネルギーの通り道のようなものだ。的確な角度と投げ方を知って投げなければ思った通りの場所には飛んでいかず、また、投げ方によっては大きくカーブするため、フライング・ディスクを投げ合う相手との間には独特の空間が生まれる。また、投げ合う場所を変えることによって、フライング・ディスクが持つ空間も変容する。

2016年にシカゴ大学附属美術館のサリバンギャラリーの展示空間で、同じく展示作家でもあった二名の協力を得て、三人でフライング・ディスクを投げ合うパフォーマンスを行ったことがある。展示した作品は窓から見えるように展示されたネオンサインでできたfrisbeeと砂漠のサインと、シカゴの街中で行ったfrisbeeを投げ合う姿を映した映像である。そして展示初日にその展示空間、7m四方くらいの空間の中で、一度も落とさないという条件で観客の目の前でパフォーマンスを行った。結果は緊張のせいかわかたが、3人の中で応酬されるエネルギーやその場所の力の集まりが確実に高まったのがわかった。

¹⁰ JFDA「フライングディスクとは」 <https://www.jfda.or.jp/introduction/flyingdisc/> 最終アクセス日 2021年10月1日



"Play" can connect a city and its people. I just started playing frisbee and it became my artwork. Modernology is about what is happening now. Actually I walked and searched for its place in the city for myself. I was looking for an oasis in Chicago. To me frisbee is like an oasis in the desert. Everyone has their own different kinds of oases. I am also interested in the relationship between the windows of buildings. I wanted to signal this relationship through neon. Neon is a signal shared between people, from one person to another. The frisbee neon-sign acts like a switch to turn on my oasis and to share it.

「遊び」は都市とその人々を結びつけることができる。私はたまたまフリスビーで遊んでいて、作品ができた。考現学は「今起っていることについて」である。私は実際に歩き、自分のために街のその場所を探した。その上で私はシカゴでオアシスを探していた。私にとってフリスビーは砂漠のオアシスの様なものである。誰もが独自のオアシスを持っている。また私は建物の窓(と窓)の間関係に興味があり、ネオンを通してこの関係を伝えたいと思った。ネオンは、人と人との間で共有されるシグナルである。フリスビーのネオンサインは、私のオアシスをオンにして共有するためのスイッチのように機能する。



『砂漠の上のオアシス』 2016年

3人が作るトライアングルの中で、相手の呼吸のタイミングや、いつどの方向に向かってどのように投げるべきかということが言語外の情報から多くが伝わってきた。例えば投げ方において技術的なレベルが追いつかず、うっかり力が抜けてしまったことはあるものの、三人の意識は見えない頭上のある一点に集中し、身体はその一点によって操作されているのではないかと思うような感覚が残った。他の二人は緊張した感覚を覚えているようだったが、私にとってそれは興味深い身体感覚であった。何かの行為を複数の人数で連携して行うときの独特の交流があるが、それ以上に自らが機械になったかのような手感覚を実感したのであった。公園や道路傍でも同じ行為を試みたが、その感覚は場所ごとに少しずつ違った。空間が大きい場所、落としても良いと思われる場所であるほど、ある一点に引っ張られて投げるような感覚は薄くなり、自身の身体がリアルに伝わってきた。自身の投げる動作、受け取る動作に集中でき、外的な要因から流れを受け取り、それに委ねるようなやり取りになるのかもしれない。

また、投げ合うフライング・ディスクの種類と、その距離によっても差が出てくる。種類が違えば滞空時間や手指に受ける衝撃、飛距離と重さによる手首の負担も変わるし、どれくらいの距離から受け取るかによって全く別の遊びのようにも感じる。そして互いに動きながらのやり取りの中でもその体感が変わる。しかし、どのような状態でどこでやりとりをしたとしても、可視化できない一点を意識することは変わらなかった。

この作品、『砂漠の上のオアシス』は現地で同時に梱包を作り、搬出だけ現地スタッフに頼んでいたが、その搬出のどこかで壊されてしまった。その後、この作品が日本に郵送されると同時に、壊れてしまったという事実だけ知らされた。そして現在まで中身を見ることはなく、作品ではなくなってしまった状態のまま今まで放置されていたものである。また、今回の博士審査展の提出作品では、その中身を開けた状態のものを展示する。

3-2 フライング・ディスクの飛行実践

2016年に、フライングディスクをある地点から目的の場所まで郵便で飛ばすというプロジェクトを行った。このプロジェクトはディスクを投げて現地に届くことそれ自体が表現であり、またその可能性を探る実験的なものであった。それは自分から投げて受け取ってもらう場合と、他者から投げられる物を自分が受け取る場合があり、自身が送る側のものとして、アメリカのカリフォルニア州から群馬県みなかみ町に送り、そこ

で行われたアートイン湯宿というプロジェクトの中で、そのままカリフォルニアからやってきたフリスビーの作品として展示した。また、他者から送られたものとして、イギリス、スコットランドにいる友人に頼んで、そこから日本の千葉県にある稲毛海浜公園プールに送ってもらい、そこで行われたシーサイドプールサイド展覧のドローイングとして残されている。

これは投げる側が選ぶ地点が自由な状態であり、投げられる側の受け取る場所は制限されるものだった。確かにフライングディスクは投げられ長い距離を飛んだと言える。しかしこれは地点間の線を描き、その旅のプロセスの表象であった。地球は楕円体とされ、地図上では子午線をはじめとするあらゆる線が引かれている。ある地点間を繋ぐ線は、その社会的構造を明らかにするだけでなく、決まった軌道を描くものとして表れる。スペースデブリが決まった軌道上を辿り続けるように、浮遊空間には自由に動くという概念は存在しない。フライングディスクもまた、決まったベクトルの指示により飛ぶことが可能な物体なのである。また軌道のバグとして、他の物体との衝突や接触といったものがある。このようなイレギュラーによって瞬間的な自由、つまり想定外の進行を得ることは可能である。

3- 3 作品『グッドラックデブリーズ』について

先ほど述べたフライングディスクによる実践は後の作品、2018年に制作された『グッドラックデブリーズ』に繋がっている。外国を行き来する機会のあった私は各地を赴く自身をフライングディスクに例え、地球を浮遊する物体としての物語を制作した。物語には登場人物と風景だけが存在し、全体の様子は物語の一部を為す断片的シーンの集合体であった。それはドローイング的であると言える。また、『グッドラックデブリーズ』はデブリというものについて考えを深めることになった作品で、タイトルはその場の目撃者のことを含めて表している。

自身をフライングディスクに例える制作手法に至ったのは、2017年に交換留学でタイのシラパコーン大学に滞在した経験の影響がある。

滞在時に特に顕著だったことは自身のタイ語能力に問題があったことで、それにより簡単な言葉でしかコミュニケーションをとることができなかった。そのことで自身が異質な何か別の生命体になったように感じた。言語がわからないと会話や文字を読んで意思の疎通を行うことが困難になる。それはそのコミュニティにおいては同じ人間という存在から別のものへ遠ざかるものだと言える。だから私はその場所では誰かの好

意を受けてしか何かを始めることができない客体としての存在だった。それはタイ特有のタンブンという仏教信仰からくる他者に施すことで自身の徳を積むという文化を加味しても、勿論全てのタイ人が仏教徒であるわけではなくその信仰度も様々であるため、私をはじめとした他者への配慮を目にするのは不思議なことだった。例えば、毎日夕食時になると友人がアトリエに集まって屋台で購入した食事を分けてくれ、言葉が殆ど通じないにも関わらず多くの関心を受け、交流を持つことができていた。同時に自身については友人がアトリエで飼う猫と自身が同じような存在に見えていた。しかし、この猫に触ることは滅多にできなかった。なぜならその猫に引っ搔かれ噛まれた友人の1人は病院に行って狂犬病の検査を受けていたためだ。



タイ ナコンパトム 2017年 友人がアトリエで飼っていた猫。いつもあらゆる手を尽くして外に脱走したがっていた。しかしアトリエは建物の上の階にあったので、網が張られたベランダ（建物の上層部のベランダなどには大抵安全面から網が張られている）から出れば即死である。そのため締め切られたドアから出て階段を降りて脱走するしかない。

タイでは動物達と人間の関係が日本とはだいぶ違う。日本では多くの野良犬や猫は処分されるため、人間から隠れてくらすことも多いが、タイの犬や猫は街中の至る所に住み着いているので日常的に見かけることができる。その中には狂犬病にかかっている個体がいる可能性もあるため基本的には馴染みでない犬猫には触ることができなかった。特に野犬は自身よりも弱い者、その地の者ではないものを一瞬で見抜いて上下関係を示すため、野犬の群れに遭遇すると、威嚇され追いかけられ場合によっては噛まれる。日本では殆ど憂慮されない類の伝染病のワクチンは渡タイ前に摂取すべきであるが、私はそれが不十分のまま現地に赴いてしまった。友人達は感染症でタイの有名人が手足を切断したとか、亡くなってしまったとかの断片的な情報をくれたため、人が全く立ち入っていないような自然には入れなかった。



タイ バンコク 2017年 街中にある猫

またプーケットの友人宅に遊びに行った際に、部屋の中に8cm程のゴキブリがいた。当たり前のように追いつくか殺さないのかと聞いたが、飼っている犬の友達だから殺せないとされた。その犬は小型犬の基本的によく吠えて歩き回るような気の強い犬だったが、近くにいるゴキブリに騒ぎ立てるでもなく、大人しく冷たいタイルの床に隣同士で座って、開け放たれた玄関のドアから見える外の通りを眺めていたので、確かにその姿は友人同士に見えなくもなかった。少なくとも彼らはお互い特段の敵意や興味を向け合うような関係ではなく、その光景を日常的なものに感じさせるような力があつた。また、タイの家の床はタイルでできていることが多い。少なくとも私が見た家々の床はそのようにできていた。それはスコールによる水害対策や、夏と雨季の季節がくるタイの猛暑への対策なのだろう。だから日本の多くの家屋のように敷居を跨いで靴を脱ぎ、一段上がって家に入るような家の玄関の作りではない。道から入ってきたら靴は脱ぐものの、その平行的な移動が部屋の中までずっと続いているのだ。



タイ プーケット 2017年 友人の家族が飼っていた犬

その当時私が見ていたタイの風景は、特にバンコクでは人口も多く、人間とその他の動物や時間、道端などの境目が曖昧で、道端で生活し眠る人達が大勢おり、その横にオオトカゲや鶏、犬猫が佇んでいることもわりと日常的なことであった。極たまにオオトカゲに犬が食われる場面を見たが、既に死んでいたためか近くにいる仲間と思われる犬が気にする様子も見られなかった。バンコクの街中に流れる濁った緑に染まる用水路に溜まる色とりどりの大量のゴミと共に休むオオトカゲは、なんでもいっしょくたになるような領域の曖昧さを象徴する見た目をしていて、また実体験として、その混同するような領域には暑さも大いに関係している気がした。暑すぎると、暑いと覚えることが常に意識を支配し、行動目的や感情がシンプルになる。例えば少し憂慮すべき事態が起こったとしても、それらがとるに足らない事に思えてくる。それは暑さだけの話ではなく、滞在中に何度「気にしない」という言葉を聞いたことかわからない。実際気になるような事態であっても、そこまで深刻に考えなくてもいいかと思えてくる奇妙な説得力があった。



タイ バンコク 2017年 用水路にいるオオトカゲ

現在タイは2014年のクーデターによる軍事政権による統治が続いており、2020年から断続的に続く若者主体のプラユット政権と現ワチラロンコン国王に対する反体制派のデモ活動が注目されている。私がタイに滞在した2017年は2016年に亡くなったプミポン前国王の喪に服す期間だった。そのためバンコクには各地から葬式に参列する多くの人々が訪れていた。参列が困難な外国人の私は参列する人々の様子を眺めていた。彼、彼女達は黒い喪服に身を包み、その年齢層は様々で、軍隊が整備する場所でいくつかの列をなしてベルトコンベアのように時間がきたらまとまって流れて王宮へと参列していた。これが一年間続くので、プミポン前国王の肉体はその間、腐敗せずにその場所にとどまり続けなければならない。また王宮の周りでは炊き出しが行われていたり、国王の追悼グッズやイベントや肖像画等の展覧会なども私が意識せずとも日常的

に見かける程度に行われたりしていた。多くの人が彼を偉大な王だったと口にしていたがタイでは王室を批判すれば不敬罪法で逮捕される例もある¹¹。私が街中で見かけた中でも、駅などの公的な場所では決まった時間、朝と夕方に音楽（国歌）が流れ、通行人は直立不動しなければならないし、映画館では映画上映の前のCMの部分の最後に流れる王室の映像に起立して敬愛を示さなければならない。特に人の目があるような街中や映画館内ではこのように振る舞う人は多かった。タイでは言論の自由が制限されているため、人々の真意がどこにあるのかを知ることは難しいように思えた。例えば「あなたが外国人だから話せるけれど」と前置きして王政、政権への批判的な意見を述べる人もいた。国に対して様々な意見を持つ人がいたが、プミポン前国王への支持には根強いものがあつた。現在でも周辺国との国境線での軍事的対立や、国内のテロが起こる背景、若者達を中心としたデモ活動の歴史を鑑みると、立場の違いによって深い分断のある場所であると言える。

このようなことを語るのには理由がある。私はタイでは人間を含めた多くの動物や自然、街がそれぞれ独立して共生しているように見えていた。肌感覚で言えば、あらゆるものが同じ道の上に立って過ごしていた。タイの街の中では昼夜問わず路上で椅子の上に座る人々を大勢見かけたが、大抵の場合、その人達はその椅子に座って長い間誰か（あるいは何か）を待っている。それはバイクタクシーの運転手、露天商、屋台の従業員やセックスワーカー等あらゆる人々である。また、車に椅子をくくりつけて移動している人を何回か見た時に、椅子を持ち運んで座ることは日常の光景なのかもしれないと感じた。私はそのような光景を見たことがきっかけで、自身でも友人の協力を経て木材の廃材で作った左右 100cm ほどの幅、高さ 50 cm 程の椅子を制作し、その椅子に座って過ごすようにしていた。そもそも椅子に座るということは、その椅子の上に座るものがどんなものであっても人間的な行為を表現している。座るために存在する椅子に座るというこの営みは、自身の状況をよく表すと同時に、場所と地続きになるツールだったとも言える。

¹¹ ワチラロンコン国王の指導のもと 2018 年半ばからデモが大きくなる 2020 年までは不敬罪摘発を停止していた。



タイ ナコンパトム 2017年 友人の多大な協力を経て作られた椅子。デザインはアトリエにあった友人の恋人の椅子を参考にした。この椅子は軽くて持ち運びやすかったが、日本に持ち帰るという選択肢が当時の私の頭にはなかったため、友人に託されている。この椅子は大きく座り心地が良かったが、暑さのため作っていた当時の記録はほとんどない。

また、先述したような人間ではないという感覚は、例えば自身の前世を石に例えた時、道端のゴミと自身を対等の存在だと捉えたときから既にそういった感覚はあったのだと思う。その上で、逆を言えば社会を形成する人間に対する確固たる認識があり、それが自身に当てはまらないという現象が起こっていた。

タイの精霊信仰は日常の中に溶け込んでおり、自身にとって興味深くもあった。そうした生活の中で、目撃できない死について考えることがあった。タイ滞在中に昔からよく遊んでいた、親族の飼う犬が日本で死んだと聞いた。しかし死んだところを見ていないから不思議なほど実感が湧かなかった。これは受け入れているつもりでも、あの犬元気だろうか、などと無意識に思い生きているかのように扱ってしまうことから、自身の中では全く死んだことになっていない現象が起こっていた。そのような経験から見えない精霊の家を作ったり、その存在を信じているかのような様子を見かけた時に、想像と現実の境目のない世界を経験した感覚を覚えたりした。

こういったタイでの経験から、自身を人間ではないものに捉える癖のようなものは出来上がっていったと思う。同時にそれは不完全で断片的な記憶のようで、境界が曖昧になっているもの、そして彷徨っているも

のだと感じていた。その過程を経て、様々な場所を移動する自分自身をフライングディスクに例え、軌道上を周回し続けるスペースデブリへと連想させた。

作品『グッドラックデブリーズ』のイメージはスペースデブリをモチーフにして制作している。『スペースデブリ宇宙活動の持続的発展をめざして¹²⁾』によると、スペースデブリとは、「役に立たなくなった軌道上の人工物体」であり国連などで幾つかの定義¹³⁾がなされているが、正式に合意された定義は今のところ存在しない。

スペースデブリは、例えば、超高速（秒速 7 km 以上）で地球を周回し、衛星や宇宙ステーションなどに衝突する危険があり、簡単には除去できない。大気抵抗の少ない高度 600 km 以上に投棄すると数十年から数百年、あるいは数千年も軌道を周回する。静止衛星の軌道では永久に落ちてこない¹⁴⁾。スペースデブリは現代の宇宙開発における脅威となっている。元は人間が作った人工物が宇宙のゴミとして宇宙空間に捨てられ、また衛星や宇宙船の衝突によって小さく拡散され宇宙空間を彷徨う。宇宙開発の長期的持続のために、CD¹⁵⁾以降「宇宙空間における軍備競争の防止（PAROS）」の議論が続き、近年ではスペースデブリの議論も関連づけて行われている。

スペースデブリは宇宙開発と共に誕生し、地球から宇宙へ飛び出した人類のゴミである。その中には月のように、地球の周りを回り続けるような存在や、隕石のように地球に落ちてくるものもある。宇宙を彷徨う、人が作った何かという意味では、未確認生命体に向けて送ったボイジャーのゴールデンレコードも、ある方向とエネルギーを持って彷徨うスペースデブリの仲間という見方もあるだろう。彷徨うことはこうしたデブリの一側面であり、それらはむしろ外的な要因によって彷徨わされていると言える。彼ら自身はどこかへ向

¹²⁾ 加藤明『スペースデブリ宇宙活動の持続的発展をめざして』所収、地人書館、2015年

¹³⁾ 加藤明『同書：5』1991年に国連が発行した「スペースデブリに関する技術報告書」Technical Report on Space Debrisの中で暫定的に「人工の物体で、その破片や部品を含み、所有者が既知であるか否かを問わず地球軌道上や大気圏の高密度域を再突入してくる非機能的物体で、その意図した機能や他の認知された機能を回復する合理的期待が持てないものである」と定義している（Space debris are all manmade objects, including their fragments and parts, whether their owners can be identified or not, in Earth orbit or re-entering the dense layers of the atmosphere that are non-functional with no reasonable expectation of their being able to assume or resume their intended functions or any other functions for which they are or can be authorized.）

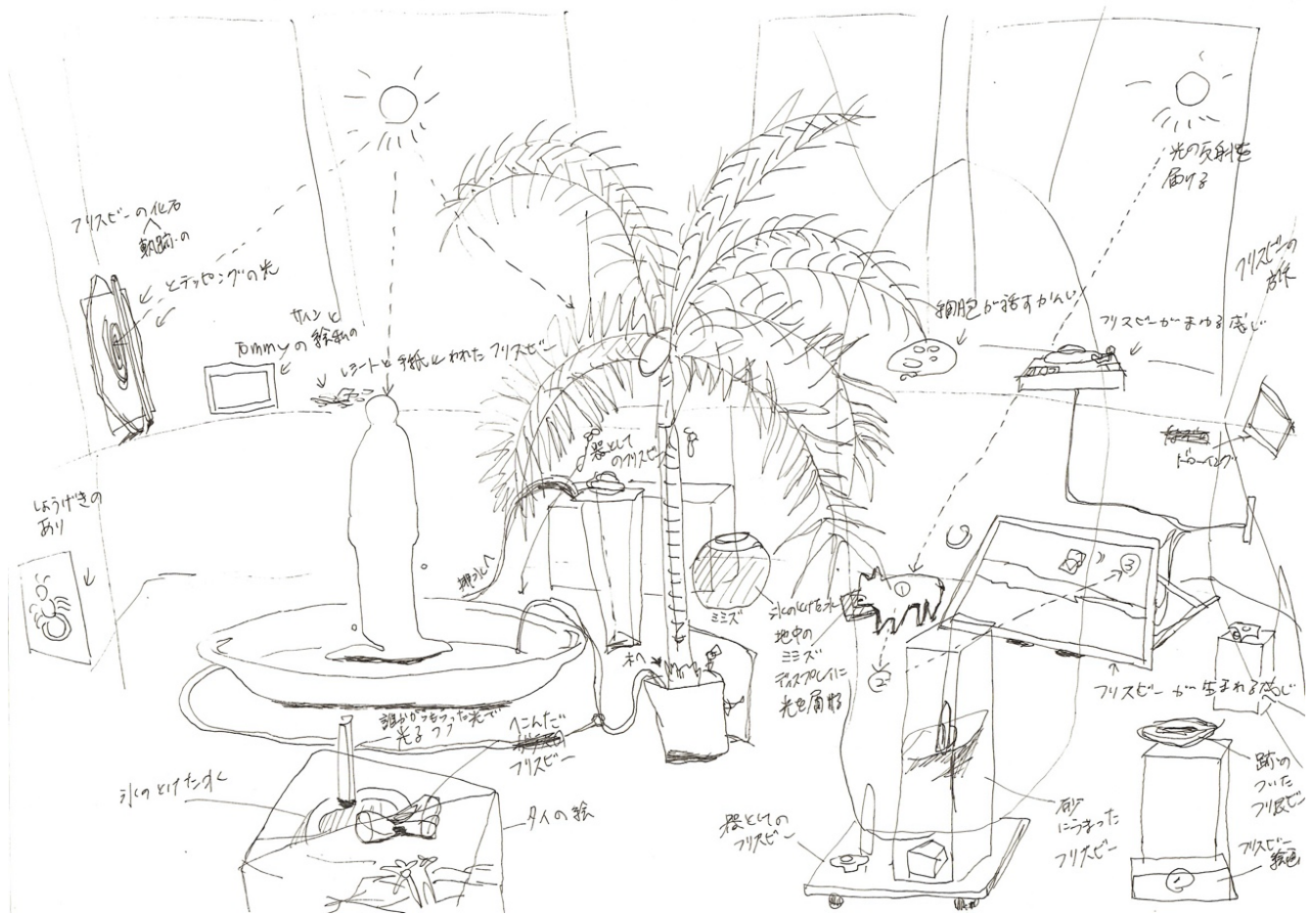
¹⁴⁾ 加藤明『同書：5-6』

¹⁵⁾ 加藤明『同書：191』CD（Conference on Disarmament）は唯一の多数国間軍縮「交渉」機関であり、1978年の第一回国連軍縮特別総会決定により設定された「軍縮委員会」が1984年に「軍縮会議」と変更された。前身は「10か国軍縮委員会」（1960～1961年）

（中略）我が国は1969年以來の加盟国。

かうというエネルギーを持たず、彼らを取り囲む環境によって彷徨ってしまっている。次に、そのような「彷徨う」に関する自作品を述べていこうと思う。

自作品、『グッドラックブリーズ』は、2016年～2017年の中で赴いたアジア諸国と、ヨーロッパ各地、北欧、グリーンランド、アメリカ合衆国を旅行記的に想起させる作品でもあり、私小説的な面を持ち合わせている。そもそも各地を回ることになった動機として、ある場所を目指していたと言える。その場所は、どこかへ到着した後に変更され続け、現在もその繰り返しが続いている状態である。



『グッドラックブリーズ』インストール図解 2018年作成

この作品はお互い何らかの作用をしようという作りになっており、それは私自身の記憶やリアリティに基づくもので構成されていた。また、それらは太陽の光を受け、時間の経過とともに変化するものたちであった。

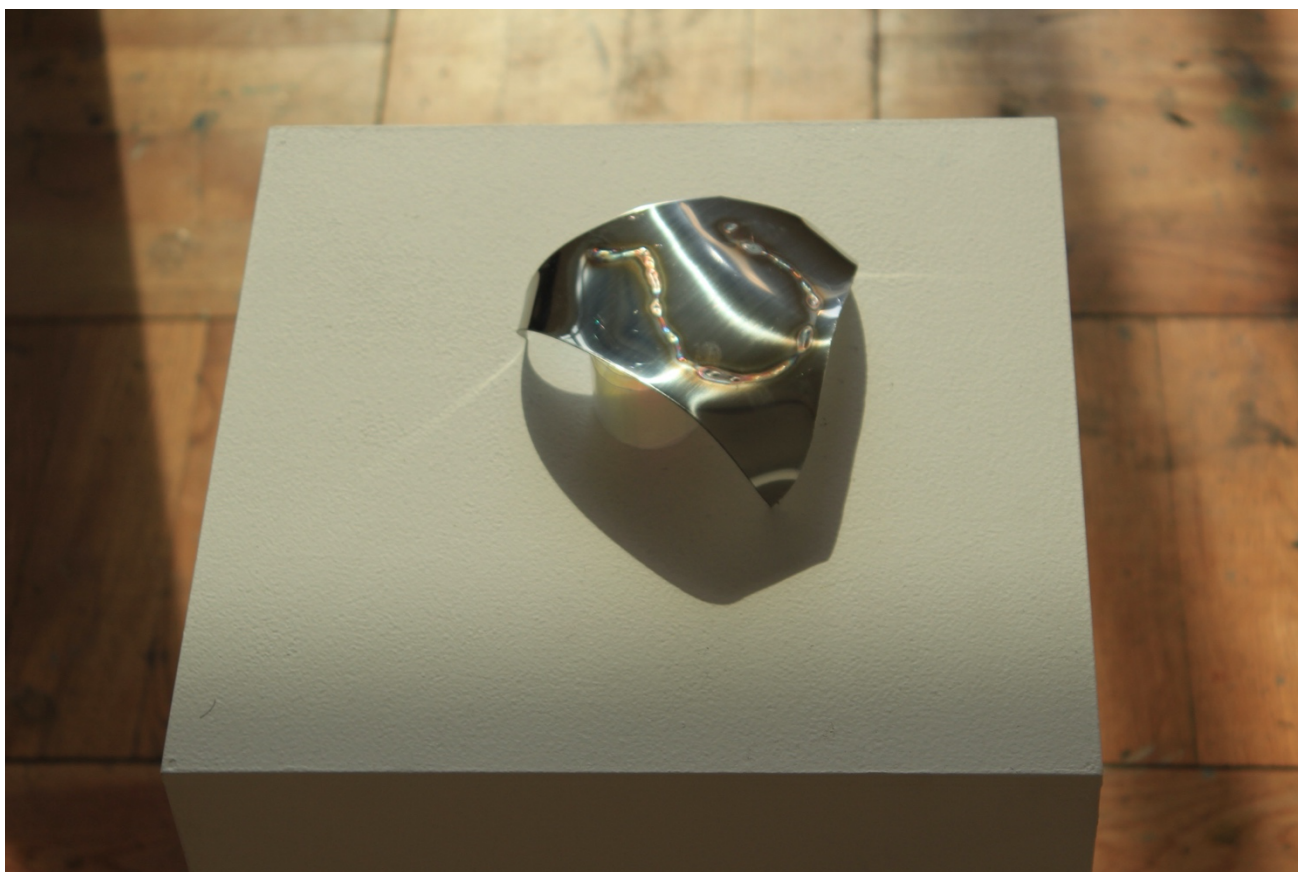
例えばこの作品で使用した素材の中に氷がある。この氷は制作過程として、まず初めに氷を溶けない場所に保管し、第二に氷をカービングする制作ができる環境が側にあること、また展示場所から近い東京都内であることを条件に場所と氷を探さなければならなかった経緯がある。結果、たまたまその条件を受け入れてくれる人と場所があり、その人達の協力を経てこの作品は渋谷の水屋が持つ大型冷凍庫がある一軒家の路上に面したガレージで制作された。路上に面していたので、通行人からは何かのパフォーマンスだと思われていた。

このような制作過程を経て、最終的に氷には展示中に紫外線を受けて斜めに無数の亀裂が生じた。無垢の氷の中に無数に刺さる光の線は、氷の解体を早め、いくつもの紫外線でできた亀裂が多く、長細いブロックに変わっていった。そしてそれは水となって、展示室にそのまま残るものと下水道に流されるもの、木に取り込まれるものとして別れていった。また保冷のために、真冬の中展示場の窓は開け放たれており、非常に寒かった。そして展示外の時間は保冷のために、保冷シートや発泡スチロールなどを使っていた。展示期間前後に雪が降っていたこともあって、降り積もった雪は保冷のために氷に取り込まれていた。展示期間はおよそ一週間ほどであったが、最後の三日間は氷は残っているもののほぼ解体された状態であった。

ここで定義されるデブリとは何か。デブリの本来の意味は破片や残骸という意味である。私はそこから、漂っているごみのような、断片というイメージをデブリに持っている。それらが集まって互いに呼応するように信号を送り続けている。そして自分自身もデブリの一片であると考えていた。

作品タイトルであるグッドラックデブリーズは、それらデブリたちに幸運を祈るとエールを送る意味を込めていた。この作品は、フリスビーの物語を基盤において、光やその反射、氷を使い、一定の状態を保つのが難しいもの、一瞬存在するものが起点となり、その周辺にシグナルとデブリが存在し漂いながら、その過程を予感させることでそれらを繋いでいる状態であった。

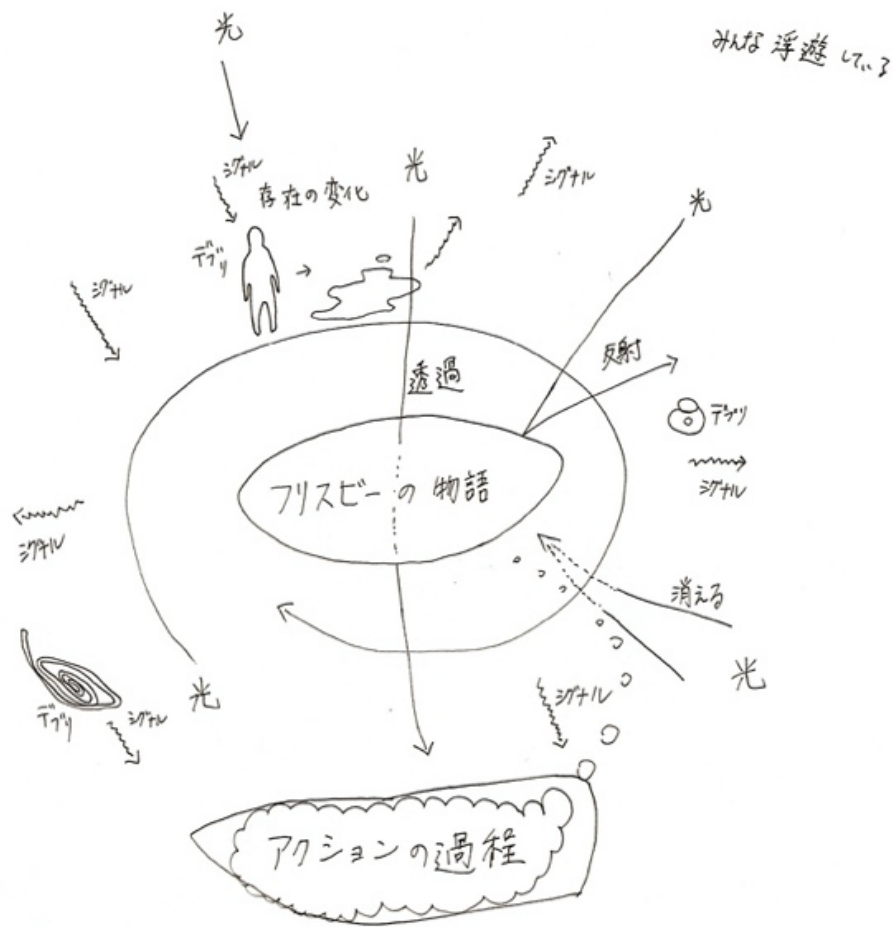




『グッドラックブリーズ』2018年 展示風景写真



フリスビーに見立てた氷を飛ばす映像 (5分)



フリスビーの物語の図解 2018年作成

記憶のデブリ化

この作品において、記憶のデブリ化という概念を考えた。自身の記憶の曖昧さや認識の不安定さ、睡眠中にみる夢に対する興味がきっかけである。また夢だけではなく現実にもそのような記憶の改変や混合が起こりうることを知った。一般的に睡眠は記憶を固定、整理し、脳と身体を休める時間だと言われているが、記憶自体は自身の認識を通して記録、整理され、その解釈はその記憶を取り出すときに再編集され続ける。認知症の一つであるレビー小体型認知症を罹った者は、レビー小体という変性した細胞が、脳幹部や脳の脳大皮質に生まれ、そのため脳神経細胞が破壊され、視覚を司る後頭葉が障害を受け、存在しないものが見えてしまう幻視の症状が見られる。過去の記憶や体験、自らが作り出した幻想と目の前の事象の混同は、他者には共有しがたい。患者自身にしか見えないものを見ているということだ。その根源にあるものは患者の過去の

体験、それによって培われてきた性格を強く反映している。幻視状態の患者を見たときに、まるで夢と現実が混同している状態だと感じた。例えば、部屋に野良猫が入ってきて悪戯をするから追い出さないといけな
いとか、過去に亡くなったはずの人物が見えた等、覚醒状態なのにここではないどこかに半分身を置き、
夢を見ているような姿は、「バグってる」と感じさせた。その「バグってる」状態はそのコミュニティにお
ける理解を背景に、通常の間人とは違う状態、異質さあるいはエラー、ある特定の機能を持つものとしての
欠陥状態を示している。人間としての絶対的な機能はバグという言葉で正当化されながら、睡眠時に夢を見
ているかのようなバグと自身の夢の中と現実の混同や記憶の書き換えを記憶のバグとして捉えようとした。

記憶のデブリ化とは、記憶のバグから始まるものだ。記憶のバグとは、元ある記憶の一部だけが残り、そ
の周りが欠如しており、その欠如した記憶を別の記憶を使って補うことで、複数の記憶で一つの記憶が出来
上がることを言う。この記憶のバグを起こしている状態を「記憶のデブリ化」と捉えたのである。バグをは
め込んで新しい風景を作るとも言える。

そもそも記憶がそのようなものであるとも言えるが、それが顕著に、一般的には異常に起こっている状態
も含めて作品制作という過程の中で記憶というものの行く末を捉えようとしたのである。

また、これは夢を見る原理と似ており、バグが起きることは記憶の整理とも言え、そういうバグを起こし
ているものをデブリと称し、外へつながるアクションの装置として機能させる。それが記憶のデブリ化の構
図だ。デブリ化は、バグの記憶が実際に現れ、漂い始めるということでもあった。図は紫外線を受け、無数
の亀裂が入って溶けていっている様子だ。おじいさんから水へメタモルフォーゼし、記憶や思いの詰まった
姿形から液体へデブリ化した。

この作品で私が何を実現したかったのか、記憶のバグを起こしているものをデブリと称し、外へつながる
アクションの装置として機能させることが記憶のデブリ化であり、今日まで続いてきた進化の大きな流れの
一片が記憶の進化の作品として現れていると考えている。また、この作品は一つの物語、「フリスビーの旅」
を主軸に構成されており、そこに登場する人物や風景を展示しているものである。おじいさんはその登場人
物の1人として登場している。

そしてそれは私の感情を揺さぶるものであり、私はそういった記憶の進化を受け継ぎ、自身のアクション
を通して煌めく作品を研究し実現しようとしている。

記憶のデブリ化

ただの水から記憶や想いで作られた形になり、それが溶け、水に姿を変え、ほかの物体になり、世界に流れ込んでいく、これによっておじいちゃんのデブリ化が引き起こされる。



図解 記憶のデブリ化について 2018年作成

第3章では、フライングディスクとスペースデブリをきっかけとした『グッドラックデブリーズ』に纏わる話を文章化した。これらは要約すれば自身と作品に関わるものがデブリになる、とした話である。

これら一連のフライング・ディスクとデブリにまつわる自身の制作過程への反省点として、細部の見えなままデブリたちの集団として作品化してしまった。作品に登場するものが総じてデブリであるという曖昧な設定にしてしまい、ここで扱うデブリが何であるのかということの追求が不十分であった。そのためそれを踏まえてデブリの輪郭を明確にしていく必要があると感じた。

また第2章が初期衝動の話として考えるなら、第3章は逃避願望からの移動性の高い解決策としての手法とも言えるだろう。これらの点について第4章以降では言及していく。

第4章 宇宙とデブリ

第3章ではフライングディスクを通してスペースデブリについての自身の創作的見解を述べた。第4章では、そこから発展し、自身の作品のモチーフとなった飛行物体オウムアムア、移動体験、素材について述べる。またデブリを通して行われる、想定上の場所とデブリの関係、それに纏わる目撃についてまとめる。

4-1 作品『Trip in O'umuamua』について

2018年に制作された『Trip in O'umuamua』は、自身がハワイ諸島オアフ島に訪れた体験を作品化しようとしたときに、ある隕石が地球に衝突せず、軌道をそれ、また広大な宇宙に旅立っていったという出来事をもとに制作された。また自身が現地に訪問した際の場所や出来事の記憶を作品化した。その中でデブリと彷徨い、その目撃について記していきたい。

O'umuamua（オウムアムア）とはハワイ語で最初の使者、遠方からの偵察者という意味である。

2017年10月、ハワイのマウイ島にある天体望遠鏡による観測で発見されたこのオウムアムアと名付けられた物体は、直径約400mの大きさで、時速六万マイル近くの速さで地球を通り過ぎた。彗星と小惑星の特徴が認められ、数十億年前に別の星系で誕生した天体、つまり人類が史上初めて経験した恒星間天体ではないかと言われている。オウムアムアはハワイ語で、太陽系外からきた何者かという期待をこめてつけられた名前であった。

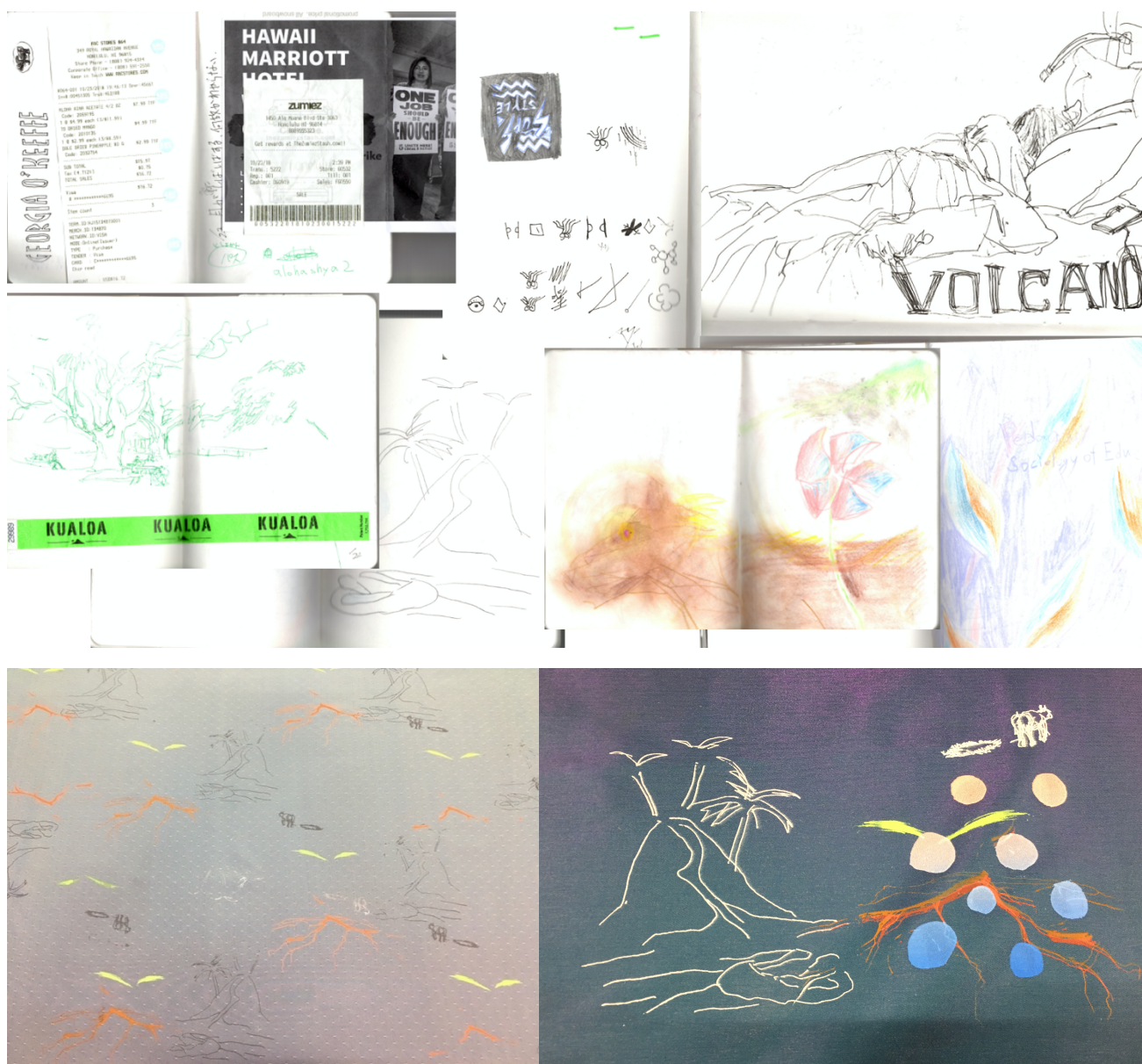
この作品は2018年11月に東京藝術大学絵画棟のBop Galleryと翌年6月に入間市博物館で行われたグループ展に展示された。オウムアムア、ハワイという場所から着想を得て、実際に私が制作した作品は日常の絵日記的な断片が浮遊しているようなインスタレーションであった。

ハワイのオアフ島での滞在期間は1週間程で、日々起こったことをドローイングした。それらは流されるように過ごした先に出会った馬、火山、木、海、人である。写真やシルクスクリーンで刷られたイメージが載せられた縦糸と横糸の色が違って編み込まれた偏光する布と、大きな二つの木の枝、馬の絵が刷られたタオル、火山のある島、人等が刷られたアロハシャツで構成された、小さな島を作った。

まず床面には、海上をサップでどこまでも進む様子の男性が印刷された写真と、海に続くような土台となる布、そこに浮かぶヨットのような三角形のシルクスクリーンが刷られた立体があり、その横や上には2m×2.5m×1.5m程の木の枝が積み重なるように置かれる。そしてその木の間を流れていくように溶岩を模した布が置かれ、その上空にはそれぞれタオルとシャツが天井からぶら下がり、浮かんでいる。また、これら

はその場の空気の流れによってまわったりもする。これらは滞在中に経験したことや、描いたドローイング、写真などの模様のようなイメージが貼り付けられて、構成されている。

私にとってこの経験は現実感のないファンタジー性が強く、作品を一つの孤島のように表現したのもそれが影響している。ハワイ諸島は複数の小さな島々から成り立つ場所であるが、それを一つの孤島に見立て、宇宙を移動するオウムアムアとだけ一瞬繋がっている、という場所設定にしている。私的な風景とは、隔離された風景である。それらはデブリが漂う領域に近いのではないだろうか。



『Trip in O'umuamua』 2018年 絵日記と写真それを元に作られたシルクスクリーン

オウムアムア

キーワードの一つであるオウムアムアはその実態が解明されていない。オウムアムアの一つの可能性として、高度な技術装置の残骸として恒星間空間を漂うライトセイル、光の帆（宇宙航法で使用される光の圧力を利用する帆）であるとする説が 2019 年に学術誌 The Astrophysical Journal Letters の中で、シュムエル・ヴィアラーとエイブラハム・ローブによって唱えられている。また、彼らは突飛なシナリオとして、地球外文明による探査機である可能性も述べている。この説はメディアにより瞬く間に拡散され、批判や憶測を呼んでいる。地球外生命体に対する市民感情に迎合したとの見方をされているが、信憑性はなくともイメージには興味を持てた。また、死んだ星のメッセージ=断片であるという説、惑星により破壊された彗星という説などもある。それまでに考えていたスペースデブリという物体とは、出身も目的も形状も違うオウムアムアという存在は、地球人からすれば一度だけ会うことのできる訪問者のような存在であり、何億年と旅を続け、ゆくゆくはどこかに辿り着くであろうオウムアムアを羨む気持ちもある。これはオウムアムアの移動を観測できないが故の想像であるが、デブリの彷徨いと似ているオウムアムアに対し地球外から来たデブリの一片として捉えようとしているのである。

火山とアロハシャツ

ここで作品内に出てくる、ハワイ諸島の地理的状況とアロハシャツについて述べておく。ハワイ諸島は現在地震や火山活動が活発となっている環太平洋火山帯には属さず、太平洋の真ん中に出現した海底火山から誕生した地表、ホットスポットである。その活動は7000年前まで遡るとされ、キラウエア火山のあるハワイ島はその中で最も新しい島で、その穏やかな火山活動によりその一部の活動を目撃できる世界でも数少ない島である。現在その火山活動は活性化しているが、その活動が終われば再び地盤沈下や侵食により海底に沈む場所である。キラウエア火山には南東に連なって多くのクレーターが点在している。太平洋プレート上にあるハワイ諸島はプレート運動により太平洋プレートの境目に位置する日本列島へ少しずつ移動している。

ハワイ諸島で火山を見る機会を逃したことによって、日本での火山の調査を行うことになるが、このことについては第5章で述べる。

次に、アロハシャツについて述べる。ハワイ諸島に人が渡ったのは1000年以上前とされ、ハワイ人の祖先はポリネシア人であるとされている。18世紀以降の植民地化により、他の人種や民族が移り住んだ場所でもある。作品の中で使用されたアロハシャツの歴史は移民の歴史を表す一つの事象と捉えることもできる。

19 世紀から 20 世紀初頭にかけて移り住んだ日系移民が持ち込んだ着物を西洋風にアレンジしたパロカシャツがきっかけでアロハシャツが生まれたとされる一つの説がある。厳密には誰が持ち込んだのかは不明であるが、そのシャツはその後、柄が多様化し、派手な柄物のシャツとして発展し、現地住民の中では正装として扱われ、公的な場や儀式においてはこれらの服が着用されることとなっている。

またハワイ人の言葉であるハワイ語は文字を持たない。作品のタイトルに使用された文字は、現在は仮に音声文字としてアルファベットがあてがわれているものだが、彼らの言語やその文化は伝聞で語り継がれてきたものだ。アロハシャツの柄は繰り返しのパターンによって作られた模様である。作品で制作したシャツは厳密に作られたパターンではなく、絵日記に描かれたイメージをシルクスクリーンという技法を通して随所に散りばめるコラージュのようなものだった。

作品のコンセプトに関して

またこの作品は最終的に実際の展示場所とは違う場所を想定するものとなった。作品の核は、自身の小旅行的体験と、その後制作された物体としてのビジュアルイメージである。身体的体験とは以下のような物語、イメージに基づいている。

ハワイのブランドショップが立ち並ぶショッピングモールを一人で歩く大柄の男性がいた。ボロボロの服を着て大きな荷物を引っ張る姿は明らかに周りの人間とは違う風体であった。彼は私の目の前をゆっくり歩き立ち去っていった。昼間の白んだ光に照らされた泥色の人間は神々しい生々しさを纏っていた。

寝泊まりするホテルの部屋で眠りにつく女性は血液の難病を抱え、日々開発される新薬を試しながら命を保っている。彼女はベッドに横むきで横たわり、しばらくすると小さな寝息をたてた。向こう側を向いた彼女に窓から差し込む夕刻前の西日と風が流れてくる。そこから外を見れば、海岸沿いで観光客がひしめき合っていて蠢いているのが見える。

波打ち際で浮き輪にしがみつき浮かぶ二人組の女性がいる。波が来るリズムに合わせて彼女らが上下に 1 m 以上ゆれる。何が面白いのか笑顔を絶やさない。よく見るとそれは苦笑いのようにみえた。その向こう側の沖にボードに乗ってオールで波を漕ぐ恰幅の良い男性が見える。彼は水平線に向かって斜めに線を引くように進み、蟻ほどの大きさになって視界から消えていった。その 70cm 程左にはボードに乗り波に乗る男性が見える。

馬の背は思ったよりも高かったが構わずカメラを構えた。マニュアルには不慣れであるから、どう写っているかは現像しないとわからない。きっとこの動体による振動によってブレているんだろう。大きな丘が沢山あるこの島はさっぱりとした森と草原があるし、それは元から完全にジェラシックパークであった。何度か馬が道の両脇に生える草を食むために留まる姿を見つめた。

私有地の海岸には陽の光を浴びて遊びに出る子供と、それを見守る大人がいる。その中でウェディングドレスは白く浮いて見え、気が抜けた儀式的な肖像を曖昧にしているようだった。

パールハーヴァーの看板が窓から見えたが、その脇を通り抜けて車は走り続けた。目的地はここから30分ほどいった場所にあるチャペルだ。運転手の陽気な声が聞こえる。乗客は誰も喋らず、たまに寝ている。

タクシーの運転手はここはゴルフをするのに最高の場所だと言った。わざわざゴルフだけしにくる外国の客も大勢いるのだと言う。彼の話はかなりどうでも良いことばかりだったが、自身の関心を気軽に話す姿が頭に残った。

夕食どきに痩せ型の女性が裸足でフラダンスのような何かを1人で踊っている。修行僧のようなその精悍な佇まいを見る気にはなれなかった。彼女と少し離れた場所に演奏者が数人いて、全く思い出せない音楽を奏でている。彼女の反対側に見える海は暗く、静かだった。海の上には月がでていたような気がする。

有名なホテルの前で大きなドラムの音と声とともにストライキが行われている。参加者がグルグルと玄関周りを回って要求を伝えている。これは各ホテルの従業員が同時期に行なっているようで、その場に留まるには負担がかかるような大ききで街は大きな楽器のように音を出していた。

島の北側の海岸は波が荒れていて高い波が来るため海水浴には向かないと聞いたが、実際そこでは幼い子供も遊んでいた。海は南側と比べると少し寒々しい印象があった。

露店に売られるシャツはどれもどこかで売られているのと同じような柄であった。それはとても残念なことだった。ここではまるでユニフォームのようにこのシャツを着る者が多い。彼らはこのシャツを知らないまま着用する。

ダイヤモンドヘッドを登ってみるとトーチカがあった。中は真っ暗でひんやりとしていて穴から差し込んでくる光が眩しくて目が痛かった。

この旅程は来る前から決まっていた通りに進んだ。



ハワイ オアフ島 2018年 馬の背から見える海



ハワイ オアフ島 2018年 サップを漕ぐ人



ハワイ オアフ島 2018年 人が寝ていないパラソル群

この作品におけるコンセプトは以上に記したような日記的な断片から成り立つ図像と記憶を語るものである。そしてそれは Trip in O'umuamua という名前によって、オウムアムアから眺めたある場所を想定している。その場所は私が眺めたある場所であり、現実の体験から確認され、想像されるものである。例えばそれは事実がどうであれ、主観的な認知を各所に赴いて行いそれらをサンプルする作業に近い。この作品は、私とオウムアムアの2つの視点からこの場所を目撃している構図となっている。

オウムアムアは宇宙空間を何らかの力によって漂い、それを偶然目撃する人類にその未知の部分に思考させるものであり、この構図はデブリの目撃の様子を捉えるものである。つまりここでデブリ的要素を持ち合わせる者同士の時空間を超えた居合わせが起こっている。目撃という居合わせが起こったその後、それぞれの指向性を持つ者達はそれまでと同じように動的な彷徨いを続ける。つまりここで行われている、ある場所の想定は、それぞれのデブリの接触の領域を想定するものである。



図解 オウムアムア、ハワイ、視点

また制作の過程から作品を考えると、まず自分の体験を表現にすることと、その表現の設定を考えることだと言える。オウムアムアが観測されたことを知り、オウムアムアというキーワード、設定を使って体験を表現したと言える。またそれは客観的な「目撃」の表現である。以下にそれらの関係を示したい。

- ① (ハワイという) 舞台上、交互の視点からの目撃を表そうとした。私の視点は島の中で、人々、景色を見ている。オウムアムアの視点は宇宙から島を見ている。各視点から見ることを想像する、それは目撃現場をメタ的に見ることになる。
- ② 展示場所は4m×5m×3.5m程の小さな場所であり、この狭い空間の中で大きな作品を作ることで鑑賞者が閉じ込められたような舞台設定とし、全体よりも細部がよく見える。
- ③ 布が光を反射することによって、光が様々な方向に送られる。

この作品における実践は、自分の体験という主観の中からコンセプトを自然に発生させるものであり、この手法は自身の制作方法を違和感のない自然なものにした。





『Trip in O'umuamua』 2018年 展示風景

第4章ではオウムアムアという宇宙からの使者と自身の移動体験を通して制作された作品について書いてきた。デブリが長い間彷徨い続けるものであるとすれば、オウムアムアと同じような長い旅程の中にいることが想像される。また作品展示場所は想定された場所であるとし、想定上の新たな展示場所を作る構造になっていた。それは作品を浮遊させた状態にし、作品が置かれる場所自体を表現する作品だったと言える。場所の想定は、目撃としてデブリ等の接触の領域を想定している。

それを踏まえ、第5章では地球という重力下の中でエネルギー体を表す火山とデブリについて述べていく。一般的に自然の中でデブリと称されるものの多くが自然災害とともにある。この章までで語られてきた人工的な意味合いのデブリとの相違を述べ、本論におけるデブリの定義をさらに補完する。

第5章 自然とデブリ

第 4 章ではショートトリップを通して制作された自作品について宇宙からの飛行物体オウムアムアの影響を踏まえ、ハワイという島と自身とオウムアムアの移動についての作品解釈を語った。作品が想定される場所は展示空間ではないという構造を持っていた。第 5 章では、作品『マールと光』を通して、デブリを表現する素材に焦点を当てて考えたい。

この作品は自然から生まれたデブリと捉えられている枯死木、それが存在していた場所マールをモチーフにした作品である。その自然のデブリを表現するのに適した素材と考えたガラス、土器について採用した理由、効果、制作方法について述べる。

5-1 作品『マールと光』について

三宅島のリサーチ

火山活動は地球の活動に繋がるエネルギーである。この活動自体とそれが周辺の環境にどのような影響を及ぼしているのか知るために、地球の動き、力が表れ出る場所として火山活動のリサーチに取り組んだ。

マール

2019 年に東京都三宅島を訪れた際、火口におりる機会に恵まれた。それはのちにマールというものだということがわかる。三宅島は数日あれば全体を回れるような小さな島であり、富士火山帯に含まれる活火山である。2000 年には雄山山頂の噴火が起こっている。1983 年に火山が噴火した際には、南西山腹の割れ目火口から大量の溶岩が流出し、南部の海岸付近では水蒸気爆発が繰り返し起こった。

1763 年の火山活動でできた火山湖である新瀨池は、1983 年の噴火で、新瀨池に接した西に新たな水蒸気爆発による凹地（マール）を形成した。下記の写真はその場所を上から撮ったものである。この写真はのちに拡大されて壁に展示された。



三宅島 2019年 火口を上から写した写真(上) 山の表面部分の写真(下)

枯死木

このような写真を現地で複数撮っていく中で、火山ガスによって目立つ程白くなった木を発見した。それは2000年の噴火による火山ガス（二酸化硫黄）によって木が腐ったものだった。それは枯死木という。英語圏では枯死木のことを Coarse Woody Debris（粗大な木材の破片＝ゴミ）という。

廣田充は「噴火跡地の枯死木をはかる¹⁶」で、木は生きて成長する上で不要になった部分、または死んだ部分を自分から切り離す性質を持っていると述べている。一般的に枯死木はその性質で切り離される、大きい枝や幹を指すとされる。また廣田によると、枯死木は森林の主要な炭素蓄積の場、動物の生育の場、森林に特有の構造で、林床の倒木は林床環境の多様さを生み出すとされる。また台風等の大きな攪乱で大量の枯死木が発生した場合、それらが森林やダムに一時的に溜まる。これもすぐに分解されない枯死木ゆえの特徴だが、土石流等による災害を拡大する危険性もはらんでいる。

作品のコンセプト

災害と人災の密接な関わりによって成り立つ社会を、雄弁な情報を持つ存在としての自然の中に入って捉えたいと考えていた。そしてこれは逆説的に人間社会への理解を深める行為でもある。『マールと光』という作品はこのような背景があって制作されたものである。

この作品のコンセプトとして、まず初めに火山への興味と、ショートトリップという制作手法があったことは間違いない。その上でそれらを束ねるテーマとして、動的であり静的である事物の表現を考えた。自然を形成しているものは環境による要因や、それ自身の生命としても、物的にも動的である。そして動的であること自体が現在の地球の惑星的特徴であると言える。

動的である自然を表し、それ自体は時間が止まって静止したように見えるものとして、噴火後の地形であるマールや切り離された植物の形、枯死木、何も映ってない写真フィルムを使用した。これらをガラスや土器等の素材で造形し、照明を使わない展示を行った。光源は窓からの光とフィルムを光らせるライトボックスの光である。日が沈むと壁から出ているガラスの枝が見えなくなる。近寄ると危険なので、その枝がわかる程度の照明をつけた。そのため、この展示はその光源である天気によって大きく左右される展示となった。

¹⁶ 廣田充「噴火跡地の枯死木をはかる」『森林科学』79巻、2017年、38-39頁

展示場所は最初に東京芸術大学の bop gallery と次に取手校地の総合工房棟で行ったが、前述した展示場所は bop gallery の方である。つまり展示場所には部屋の窓の前に建てられたホワイトキューブが想定されて作られた白い壁（4m×5m程）に穴を空けて、ガラスの枝を差し込むと共に、外からの光を通した。それによって、日中は光が差し込まれた根の部分から差し込むので光り、日が沈むと暗くなった。壁に穴を開けた意図は2つある。1つは枝を表裏一体の物に表すため、もう1つは隔離されたように立つ白い壁に穴を開ける必要があると考えたからだ。このどちらの意図も、理由は外への開放を意味している。穴を開けるということはしばしばその実践よりも、それを表し代替する行為と、穴をどこに空けたかにその意味を求められる。

またこれは壁を通して光に植樹した体裁をとったとも言える。枝を模したガラスの線による流れはその枝を伝って極わずかな光のすじを通す。光が伝わり、届くことはその光に触れて反射する存在の発見に繋がる。展示場所が日が沈むとともに、暗くなってくると透明なガラスの枝だけは完全に見えなくなる。そこに何かありそうだという名残のようなものはわかるけど、何があるのかはわからない。そしてこれは日がある時に鑑賞したものからすると、細いガラスの枝が壁からこちらに向かって伸びていることがわかるため、見えないうちで近寄るのは危険であり、さらに不思議な感覚を催す。そして距離をとってその壁を見ると、壁に空けられた穴による小さな黒い点が微かに見えるのだ。





『マールと光』 2019年 展示風景写真

5-2 自然のデブリを表現する素材

ガラスを用いた制作方法

枯死木

「三宅島の枯死木」（2019年）の写真では下部分が草の中に埋もれているが、その近くに実際に行ってみると、確かに外側や上側は白い部分で覆われているが、その中や下では太い幹が生きていた。この光景を目撃したことを元に、枯死木をモチーフにしてガラスを用いて表現しようと考えた。ただし、ガラスを制作する際に実際に観察する植物は実物や撮ってきた写真であり、その種類も様々であるため、枯死木というテーマを用いつつも形状は様々である。

バーナーワーク



酸素とガスの割合を調整し、場面に応じた炎を作る。

このガラスによるドロ잉は、無垢の棒ガラスを 2000 度前後の熱を用いたバーナーワーク¹⁷という手法で溶かし、形を造形していく。それらは細いゆえに脆く、又バーナーにより部分的に熱した状態での作業の為、全体がまばらな温度のまま成形される制作過程によって、各所に大小の歪みができる。その歪みによって入ったヒビにより割れやすい状態になり、触れたり動かしたり、力を加えたりすることで軽い音を立てて折れてしまう。そういった割れる時の音だけでなく、振動の音も聞こえる。それはガラスの細さや長さ、触れる部分によって音が違う。制作途中にも展示途中にも、割れて粉々になる様を幾度も見ており、乾燥した枝が簡単に折れるような様と似ていると感じた。

また特に細かく複雑な作業をするなどガラスに対する温度変化が激しい場合、熱を加えた箇所の周辺に歪みが生じるため、加工すればする程歪みができ割れやすくなる。そのため必ず造形後、電気窯の中で作品全体を再加熱し 570 度で徐冷しながら制作することで、目に見えない歪みを取りながら作業を行う必要がある。この電気窯で徐冷する回数は作業終了ごとに多ければ多いほどガラスの全体の状態が均一になるため割れ辛い。また、歪みに対する制作方法として、徐冷温度の電気窯内で防熱対策を取りながら造形するという方法もある。

制作過程で困難だった点を述べると、細く長い状態のガラスは変形しやすいということである。特に無垢状態のガラスは歪みが入りやすい。また、パイプ状のものは取り付けた、吹き込み用のチューブ等で直接空気を送ることによって、直接手で操作し辛いパイプ内の場所に内圧をかけながら造形する方法もある。

無垢状態の棒ガラスを細工する際に、ガラスを熱することによってその場所が重力等で意図せず曲がってしまうことに対する対処法については、熱する地点の前後の場所にガラスのバイパス¹⁸作ることである。植物の枝の生え方は、基本的にどこにも交わらないようになっているため、ガラスにするとその枝が長いほど強度が弱くなる。バイパスは四方に伸びる枝を三次元的な構造体にして強度を高める役割も持っている。このバイパスは完成までそのままにし、最後にとることが作業中における全体の補強にもなるため望ましい。

¹⁷バーナーワークとは、手元に設置したバーナー（トーチ）を用いて、棒状またはパイプ状のガラスを熱しながら成形する技法。フレームワークという事もある。使用するガラスによって、圧縮した空気を供給したバーナーや酸素バーナーを使う。制作は主に木下式ブルーバーナーを用いた。

¹⁸ このバイパスは、熱して加工する棒ガラスの地点の上下、左右をつなぐ棒状のガラスを意味する。加工したい箇所のガラスが重力によって変形しないようにするための支えのようなもの。

また、棒ガラス同士を完全に強度をもって接合するためには、枝を造形する場所に少量のガラスで点を打つ。その後、その盛り上がりの先の部分に炎を当て、別に予め造形された枝の先と一体化させることで綺麗で強度を持った枝になる。

仮の徐冷として、一つのセクションや時間によって制作を終えるとき、バーナーで全体を一定の温度になるように加熱し、全体の歪みを解消して冷却時に発生する割れを防止する。造形終了時には全体の温度は均一ではないため、一度バーナーのガスだけ出力した還元炎の低い温度で全体に炭をつけるように暖め、その後、酸素を少しだけ加え、ほとんど明るいオレンジ色に少し青色がコーティングされた、激しい音が出る炎を作り、それで全体に対して間をかけて徐冷する。炭が熱によって完全に消し飛ばせば徐冷が完了する。直径20mm～5mm前後の棒ガラスは、このようにして徐々に全体の温度を上げていかないと歪みや割れができやすくなる。また直接上記の炎を用いて温度をあげる際は、最初は炎の周縁にガラスを置き、徐々に温度を上げて炎に当てる必要がある。しかし、サイズが上がるほど、歪みができやすく造形は困難であることは間違いない。

また、歪みに関してだが、造形時にできるガラスが白く曇ったような状態は、組成の変化や目に見えないほど細かい泡や歪みが表面に入っている状態であるため、上記の炎の周縁にガラスを置き徐冷しながら、細かい炎で表面だけ当たるように歪みをとる作業が必要である。

上記の制作の際に、大元となる棒ガラスを自立させて制作すると片手にバーナー、もう片手に接合する棒ガラスを持つことができるため作業効率が良いだろう。そのために、棒ガラスを立てるための道具として様々なサイズの穴の空いた台になるものを用意するのが良い。バーナーによって熱される可能性もあるため、木材で作るなら熱に強い素材を選ぶ方が良い。ガラス細工の道具として、桜の木が用いられることが多い。

枝の細かい造形は、金属棒ハサミやピンセット、カーボン等の道具を用いて行われる。熱しすぎると金属は赤くなりガラスとくっついてしまうため、造形する時間やタイミングを見極め、適度に水に入れて冷ましながらかつて造形する必要がある。

ガラスという素材の加工や制作は、その都度道具や制作方法を制作者本人が工夫を凝らして作り上げている。独自の技術とそれを支える道具が必要だということだ。

そうして作ったガラスの枝を両側から差し込んだ一枚の壁を作った。展示方法としてガラスの枝を壁にさし、光の当たる面とそうでない面があり、鑑賞者は両面から見ることができる。光に向かう姿と受ける姿、これは単純に光と影をガラスが刺さった透明な穴から見ることができるという構造である。

ガラスという素材は光、可視光線を透過させ、反射させる。そのため、光の有無が姿形を視覚的に認識する上で重要になってくるが、この作品においては、光と影の部分を作るしきり、壁を用いて、その存在の視覚的な表現を試みている。また、しきりの板を一枚隔てて枝は交互から貫通しており、お互いがそれぞれの側から見えるような状況になっている。

マール

この作品の中にはガラスで作られたマールが出てくる。イリデッセントという表面に金属結晶を薄く焼き付けたテクスチャの種類ガラス板を使用し、角度や光によって虹色に輝く玉虫色に反射するようになっている。これは電気窯を用いて制作されるキルン・ワーク、スランピングの技法により 1 枚の板ガラスが電気釜の中で 600 度に熱し、耐熱石膏で作られた原型に沿って溶けた形であり、それが中央部で下に開けられた穴に向かって落ちた結果そこにマグマ溜まりのような溜まりができたものだ。つまりこの制作過程は、マールの形成と逆の時間構造によって成り立ち、ガラスが溶け、形が形成されることによってマグマのような形状ができる仕組みになっている。そしてこのように電気窯を用いた手法は、窯のなかで温度調整されある程度のコントロール下にあると言える。

土器を用いた制作方法

同じようにマールを想像した粘土で作られたものも作られている。これはスコリアを粉末にしたものと、白土や赤土をそれぞれ混ぜ合わせて作られ造形されたものを、野焼きで焼成、焼き締めたものである。またこの中のいくつかは籾殻を使って炭化させている。私がこれを作ろうと思った背景には、電気や高度な道具を使うのではなく、人がその身体に限定して作れる制作方法に習う必要性を感じたからだ。野焼きは体感としての火の熱さやそれを保つ木材の消費を味わうことになった。そしてまばらに火が当てられた結果できる

焼き締まりと色の変化は、均質に扱えないエネルギー、それは出来上がるものがコントロール下でないことを表していた。この野焼きによってもたらされた不完全性は私のデブリの抜け道への解釈と合致するものがあった。

野焼きは燃料である木材、熱、熱を燃焼させるための空気の三つの要素によって構成されている。私が行った野焼きでは、土器の高さと同じ高さ程度の穴を掘ったり、その高さのレンガを積んで熱が横に広がるのをある程度防ぐ方法で行う。この時空気が通る穴を設ける必要がある。その行程は、土器の周りから火を起こして炎を土器に徐々に均等に近づけていき、急激な温度変化による割れを防ぎながら5、6時間程かけてゆっくりと温度を上げていく。温度が上がると土器に炭がつき始め、その後温度がさらに上がることによってその黒ずみが消し飛ぶ。その後、土器に蓋をするように板で覆い、一気に温度をあげ、焼き締める。蓋をするこの行程は2、3回程繰り返しさらに温度を高める。その後ある程度温度が下がった後に炭化、取り出すことができる。またその状態にしてトタン等で蓋をした状態で一晚燻す方法もある。その場合、個人的には炭化のグラデーションの幅が広がるような気がしている。また、一度素焼きした状態のものを野焼きに使用するとより割れ辛いとされているが焼き上がりの様子は少し違うという。

また、野焼きは天候、燃料や方法、場所の状態に左右されるため、焼き上がりの表情を完全に予想することが難しい。また、工程においてもその場の状況を見て判断して変えていかないとならない。燃料としては直径1.5~2m程のサークル内で行うような規模の場合、乾燥した木材を全部で軽トラック一杯分ほど使用する。



野焼き過程 2021年



野焼きで制作した地表のオブジェ 2021年

自然のデブリを表現する素材としてのガラス、土器

まず、自身の作品とデブリとの関係を述べる。この作品はウッドデブリに関係しているが、そこを出発点にしつつも全体としてはウッドデブリに限定しているわけではなく、広範の自然とデブリを主題にしている。それは自然の中で人間の介入なく作られるデブリを意味している。これは人工的なデブリとは違って、一般的な用語の中で元々地球の循環の中にあるものであり、自然が生んだものの中でデブリと称されているものである。自然が生むデブリも私はデブリの定義の中に含めて考えている。例えば直接の題材とはなっていないが、災害によって発生する土石流で流された瓦礫などもデブリと称されるものの一つである。自然の中のデブリは自然災害を通して人間と関わることが多い。デブリを作り出す存在は人間だけに留まるものではないものとして、デブリの行く末を目撃しようとしている。

ガラスという素材が起こす作用、自然のデブリを表現する素材とする理由について述べる。私の作品は、多くが大小様々なものから構成されるインスタレーションである。空間に置かれる多くのドローイングの集合体を持って作品となるのだ。その中で、光を透過する素材を用いることがあるが、その中でもガラスという素材を使用することが多い。

私は今までにガラスという素材で作品を複数作ってきた。人間の頭部や、お面、フリスビー、木の枝、マール等である。これらはガラスの制作方法として一般的に使用されている、吹きや鋳造、バーナーワークの手法を用いて制作した。



フリスビー 2018年



人の頭部 2012年

ここでは、作品『マールと光』において自然のデブリを表現する素材としてなぜガラスという素材を用いることが適切と考えたかについて述べたい。第一に、ガラスは個体ではなく液体に近い物質で、それをガラス状態と言う。気体、液体、個体の化学的根拠は、分子の配列であり、分子が結晶として配列されているものが個体、無秩序でバラバラ状態のものが気体、その中間で分子が不規則に並んでいるものが液体である。しかし、その気体、液体、個体のどれとも異なるものがガラス状態である。ガラスは通常、個体に見られる

結晶化はせず、一定の溶融点を持たず、通常の大気の中で、「動きが凍結した液体」として存在している。つまり、ガラス成分のエネルギーが活性化される高温の温度帯があり、人間が普通に生きていられる空気の温度帯では元気がなくなってしまっていて活動せずに大人しくなっているという状態である。

正にガラスは火山に近いものとも言える。実際に、ガラスを扱い造形する上で高温の炎に対峙しガラスが溶ける様を身体的な温度や光を通じて目撃することになる。また高温でいっしょくたになったものが大地の元となっており、溶岩には粘着性の高いもの、そうでないものが存在するが、ガラスはその中で透明性を持った粘着質の割れやすい存在であると言えるだろう。火山活動から生じた枯死木やマールを表現するのにふさわしいと考えた。

第二に、私はガラスを光が透過することを可視化でき、周辺にあるものを温度変化により閉じ込める性質を持つ素材として、作品に取り入れている。制作初期段階でガラスを扱い始めた理由は、ガラスという素材が繊細に扱わなければ形が壊れる脆い素材であるという、自身の素材への扱いに重点をおいた素材選択だった。しかし、ガラスは塊が大きくなるにつれて、強靱で壊れにくい素材であることを後に知る。また微生物による分解もなく熱によって姿を変える。ガラスは壊れやすい一面を持つが、その破片は分解されずに残りやすいものであるところもあり、デブリの存在と似ている。

また、扱いにくい存在、つまり壊れて破片化する存在としてガラスを認識している点が、モチーフに沿う素材だと考えた。デブリは常に流動的で、その存在が様々な理由によって、直接的には目には見えない場合が多くある。そのような、見えづらさ、認識のしづらさという性質を持ちつつ、強靱な物体感と興味深い性質を持つガラスはデブリに親和性を持つ物体である。

さらに土器を素材とする理由についてもつけ加えておきたい。火山によって生み出された瓦礫を表現する素材として野焼きによる土器は同様に高熱で焼かれたもので、地球のエネルギーを感じさせるものでもあり、均質に扱えないエネルギーによる不完全性が表現できる。自然のデブリを表現する素材としてふさわしいと感じた。

第 5 章では地球のエネルギー循環の最底部に準ずる火山の周辺についての話をデブリとともに考察した。また自身の作品の素材から見られる目撃性、流動性、物質性について触れた。第 6 章ではデブリがもたらす環境変化とその現代的価値観を踏まえ、今後のデブリの行く先につながる話をしたいと思う。

第 6 章 人新世とデブリ

第 5 章では火山活動によって生じた自然のデブリにまつわる制作過程を主に扱う素材を通して追ってきた。そこから第 6 章においては時代的概念を通じてデブリが接する世界について考え、芸術におけるデブリの解釈の展開を考察する。最初に自身の作品である『砂漠に水を流す』を通して自身の移動にまつわる制作論をまとめる。次に人新世¹⁹という背景をもとに、デブリの周縁の世界について自身の考察を述べる。

6-1 移動にまつわる自身の制作手法

作品『砂漠に水を流す』について

まずは、2016 年に私が制作した『砂漠に水を流す』を紹介することから議論を始めたい。この作品は、伊豆大島に自宅から自分と同じ体重分の水を持っていき、それを裏砂漠という場所に流すパフォーマンス、記録映像作品である。この裏砂漠という場所は日本で唯一砂漠という名称が付けられている場所である。それは厳密には砂漠ではない。しかし、地元の人々がそう呼ぶことでその名称が定着し国土地理院によって制作された地図にもその名称で記されるようになった。日本には「砂丘」はあるが、「砂漠」は存在しない。

この時期の前後、私は作品で砂漠の中のオアシスや、砂漠とプールについて考えていた。このときに日本にある「砂漠」を探し、行き着いた場所である。

この作品のコンセプトは、砂漠をプールの対極にあるものとして捉えることだった。このように実際に赴き、自然に対して何かしらの人工的なアクションを行うパフォーマンスは自身の創作の中でたびたび用いられるパフォーマンスの手法である。この時は、砂漠に対して自分の体重と同じ重さの水を流すことにより、

¹⁹ 一万年以上続いてきた完新世が終わり、新たに到来したとされる地質年代のことをいう地質学の用語である。アントロポセン (Anthropocene) の訳で、直訳すると人類の時代を意味している。2000 年に、大気科学者のバウル・クルツェンが提案した。

クルツェンは人新世への移行を、石炭の燃焼により大気中の二酸化炭素やメタン濃度が上昇し始めた産業革命期 (19 世紀前半) としていたが、現在は地球システムへの人間活動の影響が飛躍的に拡大した「グレート・アクセラレーション」と呼ばれる人間活動の爆発的拡大期 (20 世紀中葉) とする見解が主流となりつつある。正式な地質年代として採用すべきかどうか、「国際層序委員会」で議論が継続中である。[桑田学] 吉永明宏・福永真弓 編著 『未来の環境倫理学』2018 年 勁草書房 176 頁

いわば自然の中に何らかのかたちで人工的な営為の痕跡を残そうというものだった。裏砂漠は、そうした「砂漠」の代替物として選ばれたのである。

裏砂漠で水を流した後、その場所で野宿をした。しかし夜間には雨が降り、防水性の弱い素材に包まれていたため大変な思いをすることになった。私在家から持ってきた水道水よりも多くの雨水がその場所に流れるのを身をもって感じ、自然は私のような存在とは関係なく水を流し、循環させる存在なのだと改めて認識した。

肥大した欲望を元にする創作物は表出するデブリの根源となる場合もある。しかしそういった創作物を小さな存在にしているのが自然でもある。人新世について考えるということは、人間が自然を支配し、克服したことを実感した瞬間に、まさにそのことを可能にしたテクノロジーによって自然の生態系が崩れ、人間自身が生存することが困難になりつつある時代をどのように理解するのかということである。それは、人間を中心に理解されてきた歴史や哲学、思想を人間を脱中心化することによって理解する試みである。



I do not want to dash water into the pool,
I want to dash water into the desert.

Dear Pool, 2016, 6
(my mind is like a pool) desert, water
Ura Desert in Oshima

『砂漠に水を流す』 2016

この作品の中では目的地のある場所への移動、旅程を含めた制作が行われた。これは客観的に捉えれば、全く見知らぬ土地に作品を通して踏み込む開拓であり元いた場所からの脱出でもある。場所を目指すという目的の一部が体感を通して行われたわけだが、この移動するという自体、行き来が自由である区間と時期、地理、身体、経済的状況の中でなしえることである。すなわち移動することには必然的にその者の属す社会が反映され、制作の中の移動という行為を通して自身の所在は明らかになる。目的地を持つ移動は繰り返され、デブリのような彷徨いを続ける。これが私の制作活動にある程度一貫する働きであるように思う。

第1章では、デブリは人類の受け継いできた記憶としての創作の歴史であると述べた。第2章では、社会の中でゴミや瓦礫、排除されてきたものへの共感、社会規範からの逸脱、脱出への期待について述べた。第3章では、デブリへの憧れ、デブリになろうとする欲望から制作した作品について述べた。第4章、第5章では移動という行為を繰り返す中で自身の所在を明らかにしようとしながらデブリのような彷徨いを続ける作品制作、これがおおよそ私の一貫する制作活動であることを示してきた。

リチャード・ロングと石

リチャード・ロングの歩行を通じた風景に触れる制作実践は全てにおいて偶然的接触とも言える。石を介した場所への知覚方法は彼の身体とその風景を通して図られ、場所の一部として全体の存在に取り入れられ、所有されることのない場所を示す。

1995年に制作された『Walking Stones²⁰』では11日間、毎日イングランドの大西洋から北海の海岸まで382マイルを歩き、石を拾っては運び、翌日再び新たな石を拾う時にその場にその石を手放すことを続けた。

彼の歩行は自己確認や意思表示というより、その場所を新たにし、自身との接触を通して介入する行為であるが、それらの行いはストリートアートと似た側面を持つ。作品を場所化し、少しずつ自分の認識の範囲を広めている。つまり誰のものでもない場所、そこに属す集合体として自身を作り上げるということにおいてである。

その中で自身の制作指向について述べると、第2章で語られた通学路でゴミを拾い、スクラップ帳に記録、保存する2011年の作品『ゴミ拾い／ドローイング』は儀礼的反復であったと言える。行動を拘束する方法をいくつか定め、それに従い動体となった。歩行は自身の作品制作において重要な役割を果たしているが、その歩行自体にフォーカスしたことはそう多くはない。制作過程の中で歩行することが適切で必要だったといった方が正しい。歩行には、身体的に道という場所を理解し記憶する働きがある。自身にとって歩行とは睡眠と同じく、記憶を単純化して思考の整理を行うものである。

またこの章の初めに語られた作品は、目的と目的地が定まっていたがその行程においては儀礼的ではなかった。例えば水を運ぶ際には山道を滑車がついた荷物運び用の物を引いていく過酷な物であったが、その途中で大変そうだから、と偶然居合わせた他人に車に乗せてもらい裏砂漠の登山道まで行き、また同じ理由

²⁰ Richard Long 「WALKING STONES」 <http://www.richardlong.org/Textworks/2011textworks/31.html> 最終アクセス日2021年10月1日

で多少の資金をもらおうというようなことがあり、その場の状況に合わせて旅程を判断することが多く、野宿の判断も最低限の必需品は持っていたが、どちらかと言えばもう少しここにいた方がいいだろう、といったような当時の自身の気分でそうしたためである。この作品の中でも歩行することをしてしたが、水を運ぶということが第一条件であったため、自作品『ゴミ拾い／ドロイング』より、歩行は過程の中の一部であったと言える。歩行を含めた一連の過程とその場所で眠ることでその環境に同化しようとした試みは、雨が降るという想定していなかったハプニングを経て作品に繋がったと言える。

6-2 人新世という時代背景におけるデブリと芸術

思想とデブリ：ハイパーオブジェクトに侵食される地球

人新世の時代の哲学者であるティモシー・モートンは「世界の終わりはハイパーオブジェクトの侵食によって引き起こされている」という。モートンによれば、ハイパーオブジェクトとは、人間に関わる時空間で膨大に撒き散らされる事物²¹、つまり人間が作り出したにもかかわらず、人間の尺度を超えてしまった存在でもあり、海中に溜まって長い間消滅することがないプラスチックや原子力エネルギーの使用済み核物質などがその典型的な例である。ハイパーオブジェクトを端的に表すものは、燃料デブリやマリन्दブリをはじめとする増殖し続け人間社会に悪影響を与える人工物である。

モートンに大きな影響を受けている篠原雅武が『人間以後の哲学』で述べているように、人は自身が災害にさらされる時、人間生活がいとも容易に崩壊しうることに気づく。だが、この脆さ、壊れやすさの可能性を考えるのはなかなか難しい。

また篠原はチャクラバルティが地球システム科学で見出されている単一のシステムとしての地球を、モートンが提唱するハイパーオブジェクトとして考えることや、チャクラバルティが紹介している国際関係論研

²¹ Morton, Timothy 2013, *Hyperobjects : Philosophy and Ecology After the End of the World*, Minneapolis: University of Minnesota Press. 1 頁

—2007, *Ecology without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

究者の見解で言われるような「新しい惑星的なリアル」として考えることもできるかもしれない、それは「人間のような地球に住む生命体からは遠のいていて、接近することができない」ものだと述べている。

地球自体がハイパーオブジェクトに徹底的に侵食されつつあるということは、それは人間によって引き起こされる問題が人間自身の生活や生命を崩壊に追い込むほどの力を持つことを意味する。

このような地球規模の危機の時代に、どのような哲学が可能なのだろうか。

篠原はダノウスキーとヴィヴェイロス・デ・カストロが、メイヤサーを読み解く中で、人間の言語が及ばないところで生じる出来事、この出来事の起こるところとしての世界に生じる何ものか、それは「人間の到来に先行するが、それでも知識で接近しうる、現実と出来事の物質的な痕跡である²²」とする²³。と述べている。

ここで言われる現実と出来事の物質的な痕跡とは、芸術にも置き換えることができる。つまり、人間が人間を人間と言い表す前よりはるか以前から既に存在していた出来事に、言語や知識を用いて接近する行為、それこそが現実と出来事の物質的な痕跡である芸術行為、そしてその破片である芸術作品であると言え、それは世界に生じる何ものかであるのだ。世界に生じる何ものか、これらは世界に元々存在するのではなく、新たに生じるものであり、そしてあえて生じたとも言え、それは無数にあると言えるものだろう。つまり、芸術行為は出来事の起こるところを表象するものなのである。

モートンのいう場所への問いは、失われたものを懐古し、その奪還を試みるためのものではなく、まさに鳴り響いている、雰囲気、密度、質感、リズム、調子といった音楽的とでもいうべきものを巡っている。モートンが言うには、「そこは出来事の起こる余地のある雰囲気または領域であり、密度があって、具現化されていて、緊張の度合いが高められている雰囲気である」。すなわち、場所は何かが起ころうとしているところとして考えられているが、そこでは人間の行為、思考、記憶といったものも、起こりうる何ものかとして潜在的に存在している²⁴。

篠原雅武『「人間以後」の哲学 人新世を生きる』103頁

²² Danowski and Viveiros De Castro 2017, *The Ends of the world*, translated by Rodrigo Nunes, Cambridge: Polity Press. 33

²³ 篠原雅武『「人間以後」の哲学 人新世を生きる』所収、講談社、2020年、76頁

²⁴ 篠原雅武『同書：103』Morton 2007, 93,モートン、ティモシー『自然なきエコロジー』所収、篠原雅武訳、以文社、2018年、182頁

おそらく、芸術や芸術的営為が関与するのは、この潜在的な物や出来事の領域である。

芸術はある意味で人間のあらゆる行為の免罪符のような面を持つものとして機能している。その立ち位置が多面的で曖昧であること、そして作者と言う人間の手を離れても、輪郭と他者の理解の所在を失わずに存在し続けること、このような不確定性を受け入れる芸術が持つ性質は、そのただあるだけの空白を容易く人間の願望、その解釈に明け渡す。芸術が持つ不確定性は余地を残すとともに、その時代にその余地を奪われるものでもある。

それを踏まえ、モートンが言う潜在的な物や出来事の領域において、自身の作品をこの観点から制作する理由を書いてみる。場所が及ぼす作品への影響は、その土地が持つ場所性ととも、そこで思考されたもの、行為、その記憶を持つものであるのは言うまでもない。そして、ここで言われているように思考や行為、記憶から場所を想定し、想像することも勿論あるだろう。最初に場所があるのか否かということはそこまで重要なことではない。それらはどうあっても自身を取り囲む存在として連なるものであるからだ。極端に言えば、自我の目覚めによって場所は知覚される。その中で、場所を探す行為とそれに伴う場所を広げていく行為は、ある意味で欲を根源とした場所に対する介入、そして侵略的行為であるだろう。自身の作品は場所やそこに存在する今現在の自然に介入し、収集し、その自然な姿の一部となって定像を歪め、自身の場に再構成する行為に近い。このことは、起こりうる何ものかとして潜在的に存在することの中にいつつも、それを破壊したいという欲望がある。

放射性廃棄物による時間と表現

日本における放射性廃棄物として燃料デブリと呼ばれるものがある。2011年に起きた福島第一原発での事故によって原子炉内で核燃料が溶け、周りの構造物と混ざり合い生まれた燃料デブリは、1～3号機で約880トン言われているが、詳しい状況は未だ分かっていない。デブリが発する高い放射線量に阻まれ、取り出しはほぼ手付かずの状態であり作業終了までには数十年もかかると思われる。

また処理水の処分について、経済産業省資源エネルギー庁の発表によると、日本政府内では海洋放出を行う検討がなされているが、地元漁業者、海外からの反発により、現実的には開始の目処はたっていない。経済産業省資源エネルギー庁は2021年4月13日、同庁のHPを通じ、処理水の安全性と、燃料デブリの取り出しや廃棄物の一時保管のための敷地確保、100万トン以上の処理済み汚染水のタンクが大量に置かれていることによる社会的な風評がリスクの要因となるおそれを表明し、処分方法について海洋放出と水蒸気放出の2つの方法が現実的だという政府の方針を承認した。

再処理政策を行なっている日本では、原子力発電から出される使用済み核燃料を再処理してプルトニウムを取り出した後に残る廃液やそれをガラスで固めたガラス固化体のことを高レベル放射性廃棄物と呼ぶが、使用済み核燃料を再処理せず、そのまま冷却保管し、最終的に廃棄物として処分する「ワンスルー方式」を採用する国々では使用済み核燃料が高レベル放射性廃棄物と呼ばれる²⁵。

寺本剛によれば、高レベル放射性廃棄物の処分方法としては、このほかにも、廃棄物をロケットで宇宙空間へ運んで隔離する宇宙処分、海底に埋める海洋処分、南極などの氷床に埋める氷床処分といったことが検討されてきた。しかし、宇宙処分はロケットの発射失敗リスクがあるため現実的な方法としては採用されていない。海洋底処分は廃棄物などの海洋投棄を規制するロンドン条約で禁止されている。氷床処分は氷床の特性等が不明確であることに加え、南極での放射性廃棄物処분을禁じた南極条約に抵触するため現実的な方法とは考えられていない²⁶。

しかし、こういう中でも日本以外の国では、高レベル放射性廃棄物の扱いについては興味深い試みがなされている。世界で唯一放射性廃棄物最終処分場の建設が着工されているフィンランドのオンカロでは、ポシヴァ社によって 10 万年をかけて放射性廃棄物を地下に保管を試みる施設を建造し、2022 年から運行される予定である。20 億年前にできた強固な岩盤に全長 42km に及ぶ巨大な地下貯蔵施設を建造し、そこに廃棄物を入れた容器を入れていく。それは 100 年-120 年程かけて約 65000 トンを貯蔵、その後トンネルを埋め立て蓋をし、放射能が減衰するのを待つ仕組みになっている。

オンカロをテーマに制作されたマイケル・マドセンによる映画『100000 年後の安全²⁷』では、処分場を後世に伝えるか否かで関係者の中で意見が分かれる様子が描かれている。見物客の侵入や廃棄物の盗難等、保護・安全上の理由で外部から処分場をわからないようにすることを検討中である。また他の地層処分の例としてアメリカ、ネバダ州の砂漠地帯にあるユッカマウンテンに建設計画があったが計画は中止され、現在では代替の解決策を開発する方針となっている。また、2013 年には世界中の処分場や候補地をめぐるエドガー・ハーゲンのドキュメンタリー映画『地球で最も安全な場所を探して』が制作された。地層処分の計画に

²⁵ 寺本剛「放射性廃棄物と世代間倫理」『未来の環境倫理学』所収、吉永明宏・福永真弓編著、勁草書房、2018 年、49 頁

²⁶ 寺本剛「同書：50」

²⁷ マドセン、マイケル『100000 万年後の安全』2009 年、フィンランドの最終廃棄物処理場オンカロを取材したドキュメンタリー映画

関しては、将来世代の価値観や廃棄物の影響が現段階では予測できず、柔軟性の低い技術を導入することによって、将来世代の取ることの出来る選択肢が制限され行動を拘束しかねないという意見もある²⁸。

こうした問題意識を共有するアーティストも存在する。念入りな調査をもとにしたドキュメンタリー的な作品で知られるアメリカの作家、タリン・サイモンは、ロシア連邦原子力庁（Rosatom）と協力して核物質から作られた作品『Black Square XVII²⁹』を制作した。制作から約 1000 年後の 3015 年に、ガレージ・ミュージアム・オブ・コンテンポラリー・アートが新設されるにあたり、ガラス化した核廃棄物から作られた黒い正方形が、建物の中に常設展示される予定だ。

ガラス化の作業は 2015 年 5 月 21 日に行われ、放射性廃棄物が揮発性の液体から、磨かれた黒いガラスに似た安定した固体の塊に変換された。その方法は放射性廃棄物の長期保管と中和のための最も安全で効果的なものの一つと考えられている。

作品は現在、モスクワの北東 72km にあるセルギエフポサドのラドン各廃棄物処分場にある、保持室内の鉄筋コンクリート製のコンテナの中で保管されている。放射性物質が人体への影響と展示に安全なレベルに減少するまでこの施設に置かれる計画だ。

この作品のコンセプトは、ガレージ美術館完成時にこの美術館の器となり、永続性、保存、可視性、所有権の問題を提起することだ。また、何世紀にもわたってその存在の唯一の証拠は、その設置を待つ場所とその物語を伝えるものとして存在する。

このサイモンの作品は 1000 年という時間を超えて人体に被害を与える放射性物質の特性から作られた作品である。このように放射性廃棄物から作品を制作することは、現在においてその存在が顕著となったあらゆるデブリを不可避の象徴として現し、個人という時間軸を超えて思考される事物として捉えられている。そして、その展示場所に半永久的に作品を展示する土台が置かれているという作品の不在は放射性廃棄物によ

²⁸ Collingridge, D.(1992) *The Management of Scale : Big Organizations, Big Decisions, Big Mistakes*, London: Routledge, 4-8 , 寺本剛「同書：54」

²⁹ サイモン、タリン『Black Square XVII』2015 年

<https://garagemca.org/en/exhibition/field-research-a-progress-report/materials/tarin-saymon-chernyy-kvadrat-xvii-taryn-simon-black-square-xvii> 最終アクセス日 2021 年 10 月 1 日

って引き起こされたあらゆる喪失を表すと同時に現在の技術では解決のできないこの問題を、いつ訪れるか確定できない未来に解決できるだろうという淡い希望を含んでいる。

絶滅というビジョン

木澤佐登志は『ニック・ランドと新反動主義 現代世界を覆う<ダーク>な思想³⁰』の中で、歴史の決定的な切断線として人新世を挙げ、そのプロセスの不可逆的かつ破壊的な帰結として、絶滅というビジョンがあると述べている。それは現在までの社会形態とは異なる方向性、つまり西洋の没落、滅びゆくアメリカ、国民国家の解体、人新世と呼ばれる傾向を経て行き着くディストピア的世界が背景に存在するとされる。それらは逃れがたい死への脅迫的予感でもあり、このほの暗い特異点を共有する人々は少なくないという。おそらくそれはデブリが対人類に有する特性によるものが影響している。

その中の一人であるペイパルマフィアの一人である億万長者のイーロン・マスクを例に挙げ、民間の宇宙船の開発を通し、目的の一つとして地球からのイグジットを望んでいるとしている。これらの傾向は人が所属するもの、例えば国やアイデンティティ、もっと広く言えば地球自体が自己を守るものではない状態にあることを意味し、敏感な防衛本能を持ち合わせる者達を刺激する。

絶滅、滅亡といった事柄を発端とした思考飛躍は、ある種のファンタジーと現実性を待って生き残る者を選別する構造を作り出し、方舟としての宇宙船を想定している。木澤はフロイトの死の欲動の理論をあげ、『アンチ・オイディプス』のドゥルーズ＝ガタリが述べる「器官なき身体は死のモデルである」と明言した上、以下の文言を引用している。

——別の性になること、神になること、ある人種になることにおいて、器官なき身体の上に強度の地帯を形成しながら、あらゆる強度は、固有の生のうちに死の経験を営み、これを内包してい

³⁰ 木澤佐登志『ニック・ランドと新反動主義 現代世界を覆う<ダーク>な思想』所収、星海社新書、2019年

る。そしておそらく、あらゆる強度は最後には消え、あらゆる生成は、それ自身、死への生成となる！こうして死は現実に来る³¹。

木澤佐登志『ニック・ランドと新反動主義 現代世界を覆う〈ダーク〉な思想』130頁

仮に思ったよりも早く人類が絶滅した後、デブリはその存在を人類の手を遠く離れた場所から主張し、人間が生きたことを証明する事物でもある。人類がその技術文明の中で制御下におけないその領域は人類とは関係なく歩み続け、新しい次元を進む。人新世という人類の持続的な生存を課題に持つ現代においてはその存在は一層際立つ。

篠原が『人間以後の哲学』で述べているように、生存への問いは人新世における最大の問いであるとする思考は、絶滅のビジョンを共有する者たちの中では主流の考え方なのであろう。

植物の哲学

しかし、絶滅や人類「後」の世界、あるいは宇宙への脱出という終末論とは別に、地球の中にとどまり人間以外の生命体とのエコロカルな共生をラディカルに考える哲学も生まれている。

エマヌエーレ・コッチャは『植物の生の哲学』の中で、地球上の生物は大気の一部であり、それは宇宙にいたるまでの全てが繋がり、その空間的広がりには現代世界を覆う実態性に乏しい究極の遮蔽膜に過ぎなくなり、大地と天空は私達の皮膚の無限の延長となる、と述べている。コッチャが言うように、植物を中心に地球の生物の世界を考えると、それは植物が繁栄する以前の世界に比べ、酸素を必要としない嫌気性の多数の有機体を汚染し、彼らを酸素によって大量絶滅へと向かわせた。人類を始め、現在における地球の生命体はある一定の濃度による酸素を含む空気を呼吸によって取り入れることで生命活動を可能にしている。光合成が可能になった最初の有機体と地表に存在する水素から酸素が作られ、維管束植物類が拡大するにつれ大気は安定していき、現在に至っているからである。

³¹ ジル・ドゥールズ＋フェリックス・ガタリ『アンチ・オイディプス 資本主義と分裂症』上下巻、所収、宇野邦一訳、河出書房新社（河出文庫）、2006年

また、コッチャは人新世という言葉の持つ定義について、その人間中心的な考え、つまり自然を文化外に、人間を自然外の原因にしてしまうこと、とりわけ呼吸することによって成り立つ生物の世界の事実を顧みようとしない点、そして世界の实在を定義づけるものを歴史的な単一の営為へと変形させてしまうことについて疑問視している。人間中心の世界ではないという認識を想像することは、人を動かすエネルギーの主体、その所在をどこに定めるかによって変わってくるだろう。

またコッチャはニーチェを引用し、神がいなくなった後の信仰先として、人間が地球に矛先をむけることに対しての危惧を述べている。コッチャは惑星の次元や環境の次元をも含めた地球へのこだわりは、〈ディープ・エコロジー〉の理念と実践の大半を基礎づけている、とし、唯一無二の最上位の審級に地球を位置づけ、その名の元に普遍的判決を下すことが再度可能になる、グローバル政策への疑問を展開している³²。

コッチャはこのような信仰を地球中心主義とし、世界に在る、ということを経地上に在る、と言い換え、それは私たちに住処を提供するとされる惑星に、固有の形式や形象をもとに推し量ることだと述べている。また次に、いかに地球が経験の対象にならず、またなりえないかについて、大地は経験にとっての基本的な構造であり、それを元にするからこそ、人はあらゆる世界、物体、運動、そして休止を、地面の上に表象することが可能になると述べている。すなわちそれが指し示すのは、大地信仰＝天体信仰であり、それは同時に地球を対等な事物の対象として扱わないことを指している。そこには考えなくて良いものとしての自然、つまりここでいわゆる神的事物への思考の放棄があるととれる。

人間は意識せずともその信仰先、依存先を探してしまう生き物である。自身を定義するために他者の視線や社会構造を用いるように、自身ではない何かを信じることを止めることができない。信じる対象は、信じたい対象であり、対象自体の実体は必ずしも存在するわけではない。それは自分自身が映る鏡の反射のように、そこにあると信じさせる何かである。それは活動を促すエネルギーに変換され、自分ではない力の中に取り込まれる。

ここでコッチャの危惧について私なりの解釈をまとめると次のようになる。人新世における大いなる存在の地球、自然への畏怖や関心は、それを元に展開される非人間中心主義的な環境倫理の一つであるとされるディープ・エコロジーという発想とともに、終わらない人間中心主義を逆説的に維持させる構造があるということである。確かにそこには自然を凌駕する上位の存在、人類という構造を前提に語られている。つまりコッチャの主張を踏まえた上でこれを解釈すれば、大前提として人間としての自身の思考を手放し、自然と共にあることやそれによって生命活動を終えることに逆らわないということが背景に存在していると言えるのではないだろうか。

³² コッチャ、エマヌエーレ『植物の生の哲学』所収、嶋崎正樹訳、山内志朗解説、勁草書房、2019年、122頁

人新世におけるデブリと芸術

人新世のトピックについて語ってきたが改めてデブリと人新世の関係性をまとめる必要がある。人新世とは地質年代を表す言葉として、そして自然環境の破壊を認識し、環境保護を目的として提唱されたものでもあるが、地質年代としては未だに承認を得てはいない。そうした中、人新世における循環は、それ自体が既存の循環を壊すものであると言える。マリンデブリにおいては生態系と水質、地質等様々なものに変化をもたらし、それらはゴミと共存できないもの、その環境に対応できないものを排除するものである。そういった変化する環境に対して人間が生き残るためには、人間自身の解明に取り組む必要があり、またそれは人間が創り出してきたもの、デブリに向き合う作業も含まれている。

人新世という言葉はその由来通りに本論が示すデブリと親和性が高い。それはデブリや人新世による人類の危機がおおよそ同じような方向で語られているからである。

人新世の芸術論とデブリがどう関係するか以下に述べていこう。例えば直接的な人類に対してのマイナス的影響を元に、ゴミの大量廃棄によって現地住民の生命が脅かされることからゴミを使用した制作がなされたり、温暖化による海面上昇や氷河の融解、地層の変動の様子を表したりする作品もある。それらの多くが汚染されたあるいは変化過程にある環境による脅威の元に暮らす人類へのリサーチ、そして問題提起を元に制作されている。人新世は人の手の内から逃れたものにどう対応するか迫られている時代である。デブリはそんな舞台上で主役を演じている。失われるものの保存、保全を是とすることは現代までに続く記録行為の保存を次世代にも期待するからである。人新世はもはやデブリという概念なしに語ることは不可能であり、人新世の時代において扱われる芸術作品のモチーフは、芸術作品がその時代の人間を表象するものであればおおよそデブリに関わらずにはいられない。つまり作品の風景の中にデブリは存在してしまっているということである。

エピローグ

デブリの近未来

第 6 章の人新世とデブリにまつわる議論を踏まえ、エピローグでは現在の時代が終わった後に残るものは何かと言う視点から、現在の次の世界について想像し、考察する。デブリについての考えをまとめるヒントとなるもの、ヴェイパーウェーブと南極ビエンナーレについて触れ、芸術作品の場所が持つ性質について語る。

ヴェイパーウェイヴ

デブリの近未来の形を考える際に、最初に取り上げたいのは音楽におけるヴェイパーウェイヴ (Vaporwave) というジャンルの動きである。ヴェイパーウェイヴとは、2010 年代初頭にインターネットの音楽コミュニティに突然現れ、流行したジャンルである。1980-90 年代に路上やショッピング・モールなどで流れていたような BGM やポピュラー音楽をサンプリングし、素材を加工して切り貼りした音楽であるが、音楽の質的向上を放棄したような無趣味性、過度な人工性を特徴としている。ネット上で作品をアップロードするだけの場合が多く、アーティストの実態は匿名性が強い。

ヴェイパーウェイヴの大きな特徴は、もはやリスナーとして人間が存在しない「未来の音楽」、「人間後の音楽」を予知しているように感じられるということである。音楽学者で批評家でもあるアダム・ハーパーはヴェイパーウェイヴに対し、「最終的にガラクタのようで、薄っぺらくて捨てられると決まっているものを、ときに神聖なものや不可解なものにするという奇妙な傾向」があると述べた。単純化されそれだけでは価値を維持できないものに、逆説的にノスタルジックなディストピアの虚像を見るのかもしれない。

音楽を聞く時しばしば受ける「どこかで聞いたことがあるような音楽だが、記憶とは少し違う」という奇妙な感覚において、その音楽がおかしいのか、聞いている我々がいわゆるバグを起こしているのか判断できない。そうだと理解していた記憶の中のおおよそ完結された世界に不具合が発生し、自身の認識に揺らぎが生まれるような効果を生んだのかもしれない。ヴェイパーウェイヴが生み出すこのようなバグは、断片を寄せ集めて変化するデブリとよく似た存在である。

ハーパーがヴェイパーウェイヴにユートピア=ディストピア的な未来を見出したのに対し、ハーパーの論考「Vaporwave とヴァーチャルプラザのポップアート」の日本語版翻訳者である Chocolat Heartnight は、その改題の中でハーパーの二つ目のエッセイを取りあげ、あらゆるバイアスを匿名的にして自分たちだけでシーンを作り世の中に出てきたというような特性から「Vaporwave は現実には存在し得ないようなユートピアではなくリアルワールドへの新しい扉を開いたのではないか」と語っている³³。2021 年現代の日本社会にお

³³ Chocolat Heartnight 「Vaporwave とヴァーチャルプラザのポップアート」 解題、『ユリイカ』2019 年 1 2 月号 4 4 頁

いて、多くの場合コミュニケーションをとる際には何かを介したり、距離を取り合うことが推奨されている。「ユートピアではなく、リアルワールドへの新しい扉」は、皮肉にもこのような状況下に的確に対応しているのかもしれない。

インターネット社会のダークサイドを批評する木澤佐登志は、ヴェイパーウェイヴの作り手の多くがミレニアル世代（1980-1990年代生まれ）であることを指摘している³⁴。木澤によれば、この世代は、「失われた未来」に属する世代であり、彼らはもはや自分たちの未来を純粋に想像することすらできず、未来は彼らに対して深刻な生存困難性を突きつけているというのだ。日本のシティポップが流行った80年代、日本はバブルの全盛期であり、その音が含んでいた楽観的で多幸的なビジョンは90年代以降説得力を失った。しかし現在のアメリカでそのビジョンが需要され、存在したかも定かでない時と場所への郷愁と期待感を作り出しているというのが木澤の議論である。

ここで紹介したヴェイパーウェイヴの議論は、主に英米圏のミレニアル世代をめぐるものであるが、ネット上で派生し、流向し、支持を集めたヴェイパーウェイヴは「未来からの逃避」というグローバルな共通のビジョンを示している。未来や逃避といった思考的余地は何も今の時代に始まった事ではない。存在したかも定かでない時と場所への郷愁は、自身の過去と寄り添った願望であるが、それが現在に存在していないことによってより力を得る。このように誰も直にアクセスできない、閉じられていて宙に浮いたような仮想空間としての場所は、ユートピアを象徴している。モートンがハイパーオブジェクトで述べたように、拡散し続ける事物としてデブリがあるのなら、このような限定された空間において実体の有無は必ずしも大事ではない。ヴェイパーウェイヴは、その存在論として人類がいなくなった世界を想定した場所で流れ続ける音である。この音は、近未来の、現在という時間の「後」に漂い続けるデブリの一つの象徴なのだ。

南極ビエンナーレ

次に、近未来のデブリが存在する場所、空間を考えるヒントとして南極ビエンナーレを取り上げたい。

2017年に行われた第一回南極ビエンナーレは国家の枠組みや既存のアート界を超えて人類と芸術の関わりを問い直すことをテーマに開催された。現地に人間の観客が行けないそれはほとんどが記録を通してでしか見ることができないような展覧会である。観客は搬入者とその同行者、そして自然界そのものである。

³⁴ 木澤佐登志『同書：211』

この展覧会のコミッショナーでもあるアレクサンドル・ポノマリョフは、全ての子午線が一点に集まり、時間がなくなる南極という場所は、今を生きることという体験を私達に強いると語る。新たな場所に遭遇することは、逆説的に自身の普段置かれている環境を露わにするためであるからだ。

同行したロシア文学・美術研究者でもある鴻野わか菜は、南極海に囲まれた極限的な環境の中で船に乗り合わせた人々は運命を共にせざるを得なく、また自分が地球の末端にいて、ここから先は宇宙しかなく、そこは宇宙に最も近い場所だと感じた述べている³⁵。

また、鴻野はアンドレイ・タルコスフキーの映画『ストーカー』に出てくる「ゾーン」をあげ、南極は自分の真の願いとは何かを強制的に考えさせる極限的な世界だったと語る³⁶。ここで用いられている「ゾーン」は映画の中で人間が冒してはならない未知の領域とされ、その中では何が起こるかわからない危険な場所とされている。「ゾーン」を抜けた先に願いが叶うとされる「部屋」があり、登場人物はそれぞれの目的でその部屋を目指す。

「ゾーン」という領域を極限の地において作品制作やその展示を展開する手法には共有できる部分があるのではないだろうか。つまり、天気や周囲の状況を観察しながら制作したもの（あるいはその場所で制作するもの）を設置、展示し、最後には記録を撮って回収し、撤退する。それは「ゾーン」に干渉しないように進む行為と重なり、場所の特異さや神聖さを高め、ここではないどこかの場所と繋げる思考を生む。場所と場所をつなぐイメージの飛躍はその場所が未知のものであるほど連帯し、強固なものとなる。

南極ビエンナーレの参加アーティスト、五十嵐靖晃は、時間のない南極において、子午線をはじめとする人類が引いてきた線について改めて思考し、自身の航海中に世界から集まった人の手によって作られた組紐を用いて凧を上げる作品『Bundling Time (2017)』を通じて、誰のものでもない時を束ねる試みであったと語る³⁷。

極夜や白夜に代表されるように、昼と夜が一日の中に取まらないような南極という場所と、その中で航海中にどこまで行っても同じ世界観が広がる風景は、自身が頼る感覚に違和感を覚えさせるのは当然のことかもしれない。人間によって作られた物が溢れた世界に暮らす者にとって、見えている風景があまりにも何もない世界に映るのだろう。それはその特異的な地域外で暮らす多くの者にとって郷愁という存在に接続できない世界と言えるかもしれない。

³⁵ 鴻野わか菜「つながりロシア 第3回 南極ビエンナーレの旅」ゲンロンβ31 2018年 375頁

³⁶ 鴻野わか菜「同書：481」

³⁷ 五十嵐靖晃『“Bundling Time” / 時を束ねる』<http://blog.igayasu.com/2017/03/bundling-time-時を束ねる/> 最終アクセス日 2021年10月1日

実際にこの南極ビエンナーレの作品展示形式は即興的なパフォーマンスとして捉えることもできる。それらは実際、その場に居合わせた者が第一接触者となる。しかし、作品を実際に見る経験が作品体験の全てにはならない。多くの情報を新たに加え続けることでそれらの実態は補完されていく。このように、多くの者が現地において直に見ることのできない作品、そして展示形式は、アーカイブ化された二次的媒体によって拡散されていく。それは、最初期に本来あった接触から遠ざかる行為でもある。

アレクサンドル・ポノマリョフの詩、「陽光降りそそぐ極圏の終わらない星……」³⁸。彼はこの詩の中で、「南極の白い雪の大地を見た時から そして 画家パーヴェル・ミハイロフが 岸辺の最初のスケッチを描いた時から 194 年が過ぎた。あの時 あの地方で初めて 芸術が出現したのだ」と語る。場所に大きく由来する芸術とその出現は、その場所において作品制作やそれに伴う行為を実体験化し連なることで更なる新しい文化的風景を語り、生み出すのだろう。それは言い換えれば場所、あるいは風景に芸術を生みつけ定着させる行為でもある。このような開拓によって、その場所に元から住んでいる者達は強制的に芸術化され、その周縁にとりこまれる。

彼はまた南極という場所を「創造」だとし、それはユートピア、それも南極ユートピアだと語る。南極ビエンナーレは仮想ユートピアを彷徨う実体験という表現に近いように思う。場所とその体験方法は異なるが、どちらもその場所がどこか別の場所、ユートピアへと繋がっているとイメージさせ、その場所を徘徊するように求められる。

アーティスト、ウォルター・デ・マリアのニューメキシコ州の盆地につき立てたポールに稲妻を落とさせる作品『The Lightning Field (1977)』は、いくつかの工程を経て現地に赴き作品を鑑賞可能とする。自然現象を用いた作品はそれだけで自然と芸術に畏怖心を抱かせる装置となる。このような作品は鑑賞者に多少の負担を強い、かつ自然現象のコントロールがないまま運任せで鑑賞させるものである。作品自体が神出鬼没である上に、鑑賞者が旅費を払い長い旅程を経て現地に赴かなければならない。こうした鑑賞者側の立ち位置は南極ビエンナーレにも通じている。

芸術作品の展示場所として、鑑賞者がいない、或いは鑑賞者の作品への理解が想定できない環境、展示空間、そしてかつては時としてユートピアに繋がるとイメージされた場所—これは近未来のデブリが存在する場所を示唆しているのではないだろうか。

作品にならなかった制作物

³⁸ 鴻野わか菜「アレクサンドル・ポノマリョフの詩「陽光降りそそぐ極圏の終わらない星」と南極ビエンナーレ」2017年、122頁

最後に作品にならなかったものについて語ろうと思う。作品にならなかった制作物は、作品という意識、例えば何らかのテーマや、コンセプトが見出せたもの、または人に見せる目的を持つもの、ではないものである。私の場合は作品にならなかったもの、それらには名前がない。タイで行われた「それ1」は自身の衣類を手洗いするという日常の中で生まれた制作物である。滞在当初歩いて10分ほどの場所にあるコインランドリーがわからなかったということ、途中で同じ場所に滞在していたフランス人留学生からその場所を教えてもらい、そこに通わない選択をしたといった出来事があった。それには手で洗濯するための道具は一般的に街で販売されており既にそれらを揃えていたことと、自身の衣類を手で洗うという行為に興味があったためである。同時にこの行為が行われた場所は日常的によく赴く場所であり、第3章で記述した犬の死を聞いた場所でもあった。そしてこの行為は1日で終わっており、目撃者が私以外にいない。そもそもその時期その場所に人が全く来ないということと、洗濯物が1日で乾くからである。こうした行為は後の作品に連なるものではあったが、それ自体とすることはできなかった。

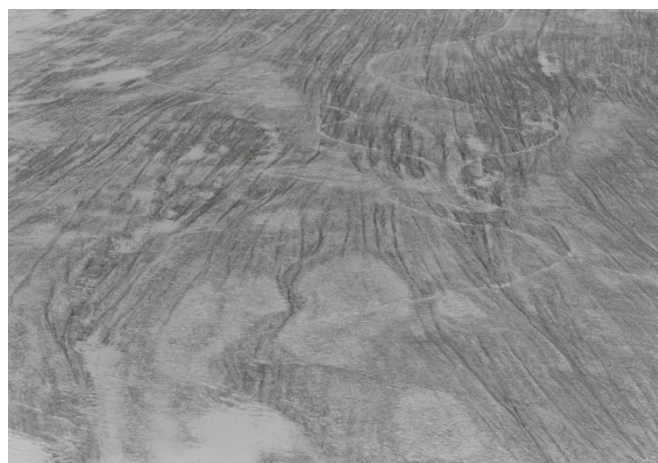
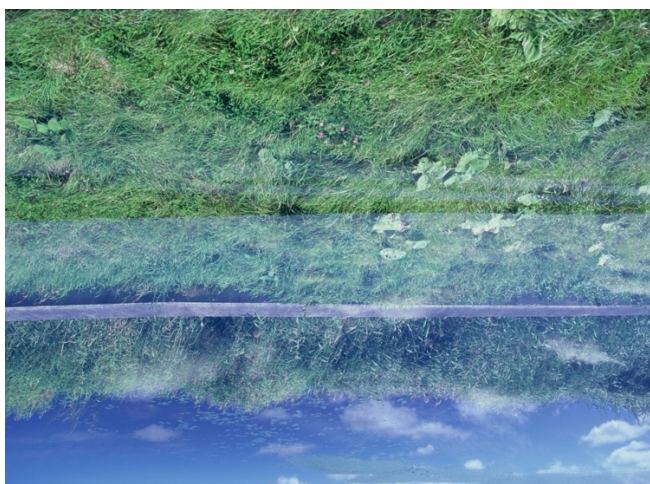


それ1 タイ ナコンパトム 2017年

いつもと違う場所で洗濯物を干して乾かし、またそれを夜照らす行為。

また多くの場合、写真や絵、映像などは、作品にならなかったものの類に入る。それらはリサーチだと言
い表せるものと、そうではないものという境界が曖昧な線で分けることができる。リサーチと言えるものは、
後の作品のきっかけを目的として行われる行為であり、逆にリサーチとは言えないものは、どこかに繋がる
余地が全くないものである。

各地で撮影される写真は、撮影されたその地で実存するものからシグナルめいたものを受け取るためだけのものだとも言える。「それ2」は、2020年に日本の各地で撮影してから全く見返していない写真群の中から抜粋したものである。また全ての素材に対して、例えば媒体としてのそれらの素材を体験する行為だと言うこともできる。行為を通して受け取る情報は、作品になる前の状態の中にあるため、そこから得たものを利用し、ある目的を持って加工したものが作品となるのかもしれない。リサーチやドローイングが集まり、新たな目的を持って作品となる場合もあるだろう。しかし、ここであげられている「それ2」のようなものについて言えば、自身でも把握できておらず、忘れ去り、現時点で何にも繋がらないものである。



それ2 2020年 日本の水辺と山 フィルム写真

このように振り返ると作品化しなかったものはデブリの捉え方と似ており、作品化したもの自体はデブリではないと言えるだろう。

博士審査展は「作品ではないもの」「作品であったが、作品ではなくなってしまったもの」「デブリをテーマとした習作、ドローイング」を提出する。展示は「壊れたオアシス」という壊れたネオンサインの作品、「記憶のデブリ化」を起こしている人物の作品、「木の枝」そしてそれらのリサーチ的制作物を、展示というよりも雑多に配置した。

今回の展示作品の一つである、「壊れたオアシス」（開梱後のものを展示）については、2016年に制作され、自分の知らぬところで壊された作品『砂漠上のオアシス』を初めて開ける作業である。この作品は先ほど第3章で紹介した、フライングディスクのネオンサインである。壊れたときいて、何年もそのままにして中身を開けていなかった作品だったものである。



「壊れたオアシス」開梱作業 2021年

この開梱作業を通して、日本に送られてくる前から壊れていたということを明確に知ることとなった。自作の梱包材に包まれた壊れたネオンサインは、作品かどうかはわからず、また作品としての所在もわからな

いままの状態である。展示ではさらに自ら光らなくなったネオンサインを光の反射を用いてその姿形を光らせることを試みている。

また、ガラス作品のうちの大きな 1 つが搬入を行う直前に壊れてしまった。自身が扱ったガラスという素材は割れることでも形を変える。展示に出す予定だった作品は梱包前に人との衝突によって壊れた。その壊れた瞬間を直接見ていなかったため、壊れたものと、衝突してしまった人からの謝罪によってそのことを知ることになった。壊れたものは様々な形のバラバラの破片になった。



バラバラになった制作物 2021 年

この破片を元の形に戻そうと考えた。とりあえず、作品が入るはずだった梱包材の上に並べた。それが上記の写真である。この並べる作業は骨を拾うような作業に似ていて、さらに瓦礫、つまりデブリをなんとか再構成できないか考えながら拾い集める行為で、論文の冒頭で引用したベンヤミンがクレーの新しい天使について書き表した、「破壊されたものを寄せ集めてつなぎ合わせたいのだろう」と述べていたことを思い出した。

その、壊れたものを拾う作業、つまりそれは屑拾いでもあり、同時に自身の思考の積み重ねでもあった形に対しての弔いでもあるわけである。この拾う作業を手伝ってくれた人がいて、衝撃を受けて呆然としていた私はその人に促される形でこれらの屑を拾った。つまり、自身の作品の骨、それは瓦礫、デブリとなったものであり、それを他者と共有しながら拾う体験だった。むしろこの出来事は私の感情にダイレクトにつながるものがあつた。結局、私が作り上げた姿形は過程でしかなく、その変形の合間に感情が作用することで初めてデブリと共有しうる何かを得られるのではないかと考えた。

その体験を受けて一つは、デブリは感情を伴うものであること、もう一つは、デブリは姿形を変質させた上に思考を積み重ねるもの、というものだというアイデアが浮かんだ。しかし、考えてみれば、自身の作品はどれもその過程を通ってきたものをデブリ化と称していたことに気がついた。この出来事は、短期間でデブリ化の一端を表す出来事であったと言える。

私はこれまでどこかへ行き、その場所で身体を使ったアクションを起こしてその場所を理解、自分のなかに取り込むことを通した作品制作を行いながら、自身を取り巻くデブリの存在について思考し、それらが自然、そして人々とどのような領域で関わり得るのかを捉えようとしてきた。

私の中にまず、社会の中のゴミや瓦礫、排除されてきたものへの共感があり、道端に接触している何気ないものに自身を重ねる傾向があった。このような出発点からデブリについて思考し始め、デブリとは単なるゴミや瓦礫にとどまるものではなく、存在を保管する強靱なものとして捉えるようになった。一方で歴史の中で打ち捨てられてきた存在であるデブリから発せられる信号を受け止め記憶し、再構成を試みたいと考えていた。

またデブリに関する作品制作を通して、デブリへの憧れを自覚することとなった。移動という行為を繰り返す中で自身の所在を明らかにしようとする私の制作手法、デブリのような彷徨いを続ける作品の制作はデブリの彷徨いに共感を寄せる思いから確立されたものなのかもしれない。

デブリの発見は、今日の前にある事象を受け取り、そこに一時的に留まる自身まで繋がる空間の情報を読み取ることにある。目撃と追跡による行為をフィールドワーク的に行うことで、その場所と自分が繋がり、そして作品に繋がる実践をさらに広げていきたい。それは対自然ではなくとも街や人、時間、イメージの中においても同様である。これら未知との接触は屑拾いでもあり、破片の集合体になっていく。そうした行為の領域では、私たちのデブリとしての一面を暴いていくことになるだろう。またそのような行為の中である日突然今まで見えなかったものが出現することがある。それは自身とつながる者からの信号だと言えるだろう。すなわちそれがデブリの実存のシグナルである。今後も私は自身とつながる場所からデブリとそのシグナルを目撃し、受けとめたいと考えている。

参考文献

- ¹ ベンヤミン、ヴァルター「歴史の概念について」『ベンヤミン・コレクション I : 近代の意味』所収、浅井健二郎監訳、久保哲司訳、ちくま学芸文庫、1995年、652-653頁
- ² ベンヤミン、ヴァルター「N 認識論に関して、進歩の理論」『パサーージュ論 (3)』所収、今村仁司訳、三島憲一訳、大貫敦子訳、高橋順一訳、塚原史訳、細見和之訳、村岡晋一訳、山本尤訳、横張誠訳、與謝野文子訳、吉村和明訳、岩波書店 2021年 203-204頁
- ³ Charbonnier, G. 1959. Le monologue du peintre. Paris : René Julliard: 143, Merleau-Ponty, M. 1964. Eye and mind, trans. C. Dallery. In The primacy of perception, and other essays on phenomenological psychology, the philosophy of art, history and politics, ed. J. M. Edie. Evanston, IL: Northwestern University Press, : 167 も参照
- ⁴ Tilley, C. 2004. The materiality of stone. Oxford: Berg. :18
- ⁵ Tilley : 17
- ⁶ Merleau-Ponty, M. 1968. The visible and the invisible, ed. C. Lefort, trans. A. Lingis. Evanston, IL: Northwestern University Press : 140
- ⁷ インゴールド、ティム『THE ATMOSPHERE』Chiasmi International, Volume 14, 2012, 84-85頁
- ⁸ Ilya Kabakov『Please, don't bother me! (どうか、私の邪魔をしないで!)』“BOX WITH GARBAGE”,1986
<https://www.kabakov.net/installations/2019/9/15/box-with-garbage> 最終アクセス日 2021年10月1日
- ⁹ Ilya Kabakov『The man who flew into space from his apartment (アパートから宇宙へと飛んだ男)』“The man who flew into space from his apartment”,1985
- ¹⁰ JFDA「フライングディスクとは」<https://www.jfda.or.jp/introduction/flyingdisc/> 最終アクセス日 2021年10月1日
- ¹² 加藤明『スペースデブリ宇宙活動の持続的発展をめざして』所収、地人書館、2015年
- ¹³ 加藤明『同書：5』
- ¹⁴ 加藤明『同書：5-6』
- ¹⁵ 加藤明『同書：191』
- ¹⁶ 廣田充「噴火跡地の枯死木をはかる」『森林科学』79巻、2017年、38-39頁
- ¹⁹ [桑田学] 吉永明宏・福永真弓 編著 『未来の環境倫理学』勁草書房、2018年、176頁
- ²⁰ Richard Long「WALKING STONES」<http://www.richardlong.org/Textworks/2011textworks/31.html> 最終アクセス日 2021年10月1日
- ²¹ Morton, Timothy 2013, Hyperobjects : Philosophy and Ecology After the End of the World, Minneapolis: University of Minnesota Press. 1
- 2007, Ecology without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics, Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- ²² Danowski and Viveiros De Castro 2017, The Ends of the world, translated by Rodrigo Nunes, Cambridge: Polity Press.33

- ²³ 篠原雅武 『「人間以後」の哲学 人新世を生きる』所収、講談社、2020年、76頁
- ²⁴ 篠原雅武 『同書：103』Morton 2007, 93,モートン、ティモシー 『自然なきエコロジー』所収、篠原雅武訳、以文社、2018年、182頁
- ²⁵ 寺本剛 「放射性廃棄物と世代間倫理」 『未来の環境倫理学』所収、吉永明宏・福永真弓編著、勁草書房、2018年、49頁
- ²⁶ 寺本剛 「同書：50」
- ²⁷ マドセン、マイケル 『100000年後の安全』2009年、フィンランドの最終廃棄物処理場オンカロを取材したドキュメンタリー映画
- ²⁸ Collingridge, D.(1992) *The Management of Scale : Big Organizations, Big Decisions, Big Mistakes*, London: Routledge, 4-8, 寺本剛 「同書：54」
- ²⁹ サイモン、タリン 『Black Square XVII』2015年
<https://garagemca.org/en/exhibition/field-research-a-progress-report/materials/tarin-saymon-chernyy-kvadrat-xvii-taryn-simon-black-square-xvii> 最終アクセス日 2021年10月1日
- ³⁰ 木澤佐登志 『ニック・ランドと新反動主義 現代世界を覆う<ダーク>な思想』所収、星海社新書、2019年
- ³¹ ジル・ドゥールズ+フェリックス・ガタリ 『アンチ・オイディプス 資本主義と分裂症』上下巻、所収、宇野邦一訳、河出書房新社（河出文庫）、2006年
- ³² コッチャ、エマヌエーレ 『植物の生の哲学』所収、嶋崎正樹訳、山内志朗解説、勁草書房、2019年、122頁
- ³³ Chocolat Heartnight 「Vaporwave とヴァーチャルプラザのポップアート」 解題、『ユリイカ』2019年12月号、44頁
- ³⁴ 木澤佐登志 『同書：211』
- ³⁵ 鴻野わか菜 「つながりロシア 第3回 南極ビエンナーレの旅」 ゲンロンβ31、2018年、375頁
- ³⁶ 鴻野わか菜 「同書：481」
- ³⁷ 五十嵐靖晃 『“Bundling Time” / 時を束ねる』2017年、<http://blog.igayasu.com/2017/03/bundling-time-時を束ねる/> 最終アクセス日 2021年10月1日
- ³⁸ 鴻野わか菜 「アレクサンドル・ポノマリョフの詩「陽光降りそそぐ極圏の終わらない昼」と南極ビエンナーレ」2017年、122頁