

豊栄高校の作品について

豊栄高校美術部では、環境再帰アート展に参加するにあたりプラスチックの海洋汚染について調べ 2016 年世界経済フォーラムで年間 8 0 0 万トンのプラスチックが海洋に流出していることを知りました。

第 4 回国連環境総会（UNEA4）報告にも記載がありました。

https://iges.or.jp/jp/projects/unea/20190409_2

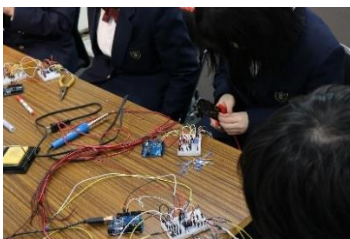
8 0 0 万トンとは、直観的にとらえにくい量ですが 2 0 5 0 年までには重量ベースで魚の量を上回るとのこと。

http://www.env.go.jp/water/marine_litter/00_MOE.pdf

そんなことになっているのか、という驚きから 8 0 0 という数字を作品に取り入れることにしました。

海洋ごみ対策としてレジ袋についてのニュースを良く目にした印象がありましたが、ごみの量としてはペットボトルの方が量的にはるかに多いこともあり、ペットボトルを使うことにしました。また、体内にもマイクロプラスチックがあるプラスチックと分かちがたい状況を表すため、1 2 0 本のペットボトルのブロック内に人型に LED を配置しました。（実は Arduino を使ったプログラミングも学び始めたばかりなので複雑なことはできなかったというのも理由の一つです）

何か月もの間作品に取り組み、環境問題についての考え方、45度に木材をのこぎりで正確に切る方法、火花を散らしながらグラインダーではみ出た木ねじを削ること、シフトレジスタを使用したプログラミング、パラメータを変更してLEDの点滅速度を変えると作品の印象も変わること、多くのLEDを配線するためのはんだ付け、熱収縮チューブの取り扱い、飲み残しのあるペットボトル洗浄の不快さ、480本のペットボトルを接着するためのホットボンドの扱い、協力して効率よく作業をすること、永遠に続きそうな作業に折れそうになる心の保ち方、作品制作時間と学習時間の両立等、多くを学びました。



技術的に不十分だったり、コンセプトをもっと練りこめたのではないかと思います。思いもありますが、精いっぱい作った私たちの作品が環境問題について考えるきっかけになればうれしいです。

参考資料

https://iges.or.jp/jp/projects/unea/20190409_2

http://www.env.go.jp/water/marine_litter/00_MOE.pdf

<https://www.hiramine.com/physicalcomputing/arduino/shiftregister.html>