

《Layered Depths》が示す 「マルチレイヤードなメディア体験」に基づく映像体験

水 野 勝 仁

Visual Experience Based on ‘Multilayered Media Experience’
as Indicated in *Layered Depths*

MIZUNO Masanori

Abstract: This paper investigates the visual experience grounded in a “multilayered media experience” through an in-depth analysis of YOF’s *Layered Depths*. Drawing from YOF’s elucidation of their work, the study explores how *Layered Depths* reconfigures our comprehension of visual perception in three pivotal ways. Firstly, it posits that the post-computational media experience that informs the work transforms the dynamic between pseudo-space and viewing space. Secondly, the piece critiques Wolfgang Schivelbusch’s “Panoramic vision” by subverting its conventional framework. Finally, the paper asserts that the virtual spaces introduced by digital technologies have redefined the act of image viewing into one of active engagement, rendering the display itself a site of interaction and severing the pseudo-space from the viewing space. Through these arguments, the study reveals that visual experience has shifted from passive observation to an active, subjective process, characterized by interaction aimed at enhancing cognitive engagement with the object.

Key Words: YOF, Cognition, Action, Image, Media Experience

要旨：本論文は、ヨフの《Layered Depths》の考察を通して、「マルチレイヤードなメディア体験」に基づく映像体験を明らかにするために、ヨフによる作品説明を前提に《Layered Depths》の作品体験を考察していき、以下の3つの主張を行う。まず、彼らの作品の根底にあるコンピュータ以後のメディア体験が擬似空間と鑑賞空間との関係に変化を引き起こしていること。次に、《Layered Depths》が19世紀に生じた「映像を見る」という体験をひっくり返していること。最後に、コンピュータによって「映像を見る」という体験に持ち込まれた仮想空間が、映像を含んだディスプレイを「行為」の対象にし、擬似空間を鑑賞空間から独立させたこと。これらの主張を通して、映像体験が「見る」だけに留まらず、眼前の対象のより良い認知を求めて自ら変更していく「行為」を伴う主観的な体験になっていることを示す。

キーワード：ヨフ、認知、行為、映像、メディア体験

1. はじめに

本論文は、ヨフの《Layered Depths》の考察を通して、「マルチレイヤードなメディア体験」に基づく映像体験を明らかにするものである。ヨフ

は大原崇嘉、古澤龍、柳川智之によるグループで、視覚表現の現在性を捉え直す実践を行っている。彼らが2023年3月に開催した個展「流れる窓、追い越す目」で発表した《Layered Depths》は6つのディスプレイから構成される作品であり、4つのディスプレイが前面、それらによって

一部が隠されている 2 つのディスプレイが背面を形成しているのわかるように配置されている。それぞれのディスプレイに表示される映像もフレームに区切られているため、鑑賞者は複数の映像を見ることになる。さらに、複数の映像が 6 つのディスプレイの数台に跨って、同期して表示されている。また、前面と背面の位置関係によって、ディスプレイに同期を乱すような映像が表示されることもある。

ヨフが個展の会場で配布したリーフレットに記載された作品説明を《Layered Depths》の分析の前提として確認しておきたい。

イメージに内在する空間、それらが配置される擬似空間、鑑賞空間など様々な異なる奥行きが交差し合う。19 世紀の鉄道や写真技術の発達から生じた風景の異化／同化の感覚を、現代のマルチレイヤードなメディア体験に重ね展開している (ヨフ 2023)。

この作品説明は「3 つの異なる空間」、「19 世紀に発生した風景の異化／同化の感覚」、「現代のマルチレイヤードなメディア体験」という 3 つの部分に分けられるだろう。私はこの作品説明を前提にして、《Layered Depths》の作品体験を考察していき、以下の 3 つの主張をしたい。まず、彼らの作品の根底にあるコンピュータ以後のメディア体験が擬似空間と鑑賞空間との関係に変化を引き起こしていること。次に、《Layered Depths》が 19 世紀に生じた「映像を見る」という体験をひっくり返していること。最後に、コンピュータによって「映像を見る」という体験に持ち込めた仮想空間が、映像を含んだディスプレイを「行為」の対象にし、擬似空間を鑑賞空間から独立させたこと。これらの主張を通して、映像体験が「見る」だけに留まらず、眼前の対象のより良い認知を求めて自ら変更していく「行為」を伴う主観的な体験として考察しなければならないことを示したい。

2. 引き剥がされる擬似空間と鑑賞空間

本節では、ヨフが作品説明で書く「イメージに内在する空間、それらが配置される擬似空間、鑑賞空間」という 3 つの空間に基づいて記述した作品体験を交えて考察を進めていく。彼らの作品説明によると、擬似空間と鑑賞空間とがまずあって、そこにイメージに内在する空間が配置されるという順番になっていると言える。このことを踏まえて、複数のディスプレイに跨って表示される映像の関係性よりも鑑賞空間におけるディスプレイの物理的な配置を優先して、手前に位置するディスプレイに左から 1-4、奥のディスプレイに左から 5-6 と番号を振っていった¹⁾。



図 1 記録映像のスクリーンショット

そして、その位置関係と 3 つの空間を意識した作品体験の記述が以下のものである。

ディスプレイ 2 と 3 に表示されている木の壁はスワイプされたように横に移動しているが、その間にあるディスプレイ 6 には木の壁が表示されていない。これは、鑑賞空間に置かれたディスプレイの物理的な位置が画面に映るイメージに内在する空間と干渉していることを示していると思われる。干渉した結果として、木の壁がディスプレイ 6 に表示されていないけれど、そこにディスプレイがあれば木の壁があるように感じられる平面が現れる。この平面は私の意識だけに現れる主観的なものだが、おそらく「現代のマルチレイ

ヤードなメディア体験」をしている鑑賞者のほとんどに現れ、〈前面〉〈背面〉といった「レイヤー」を感じさせるものになっていると思われる。

この作品記述をしている際に、ヨフはコンピュータに接続されたディスプレイが示すマルチウィンドウや複数のディスプレイを見ながら作業することが当たり前になった状況から生まれる「マルチレイヤードなメディア体験」を作品の認知体験に組み込んでいて、この体験とともに生じる視覚的には「ない」が、情報的には「ある」とされる平面として現れてきた「レイヤー」の感覚を伴った空間を「擬似空間」と名づけていると、私は考えた。しかし、作品は擬似空間で生じる〈平面〉が物理的にも、映像的にもあるわけではないことを示している。つまり、鑑賞空間にもイメージに内在する空間にも〈平面〉はなく、私が複数のディスプレイのあいだにできる隙間を含めたかたちで擬似的な〈平面〉があるように作品を見てしまうだけである。例えば、ディスプレイ2と3のあいだに木の壁がないけれど、そこに木の壁があるかのように感じてしまう。この「ない」けど「ある」ような感覚を伴う〈平面〉とともに私の意識に鑑賞空間とも、イメージに内在する空間とも異なる擬似空間の現れが感じられる。擬似空間は主観的なものなのである。今後、主観的な擬似空間に現れるものには山括弧をつけて〈平面〉〈前面〉のように記述していく。

別の角度からの記録映像のスクリーンショットを用いて、作品記述を続けていく。



図2 記録映像のスクリーンショット

記録映像の視点の位置の変化が示すように鑑賞者が鑑賞空間を動けるということは、当たり前だけれど重要である。なぜなら、鑑賞者が移動することで、ディスプレイの重なり見え方が変化するのに応じて、イメージに内在する空間の見え方も変化し、作品から受ける印象が異なってくるからである。この画像の角度からはディスプレイ6に木の壁が映っているかもしれないところは、ディスプレイ2で全て覆われていて、ディスプレイが物理的平面として背後にある映像を遮蔽する状況がつくられ、木の壁は見えなくなっている。このとき、ディスプレイ2と6との関係は「遮蔽する／される」という物理的な位置関係が優先された状況で2つのイメージに内在する空間が認知されていく。つまり、ディスプレイと映像とを分けて考えることはできない状況が生まれている。

その上で、ディスプレイ2と同じ前面に位置するディスプレイ1と3に表示されている木の壁の映像が、ディスプレイ2が示す映像の続きだと認知され、鑑賞空間と擬似空間において1つの平面が形成されていく。しかし、背面に位置するディスプレイ5にも色が薄くなった木の壁が表示されていて、その木の壁の映像は前面の木の壁の「影」のような存在みたいに見える。この体験は擬似空間においては、私がディスプレイの位置関係と映像とを極めて主観的に組み合わせ、鑑賞空間におけるディスプレイの前面と背面とをリンクさせてあらたな〈平面〉をつくれることを感じさせる。

3つの空間を意識して作品を見てくると、ディスプレイ4が不思議な位置にあるように感じられる。ディスプレイ4は〈前面〉を構成する4台のディスプレイの1つであると感じられる。しかし、ディスプレイ4とディスプレイ3は隙間を挟んで上下に重なっていて、高さの関係で木の壁が表示されていない。その代わりに、背面のディスプレイ6と

の関係を示すように草むらが表示されている。ディスプレイ 4 は物理的には前面にあり、擬似空間でも〈前面〉に位置し、映像が示す草むらの色の感じもディスプレイ 3 とのつながりを示すけれど、それらの隙間の大きさからそのつながりは弱く感じられる。結果として、ディスプレイ 4 はどのディスプレイともリンクしない独立した〈平面〉のようにも感じられてくる。

ヨフが作品説明であげた 3 つの空間に基づいて記述した作品体験には、ディスプレイが表示するイメージに内在する空間と 6 つのディスプレイが配置された鑑賞空間のどちらを優先的に認知すべきかという映像と物質との干渉が起こり、それを解決するようにして、私の意識にあらたな〈平面〉とともに擬似空間が現れるプロセスが認められる。そのプロセスは、複数の映像のつながりと同じように複数のディスプレイが物質として空間に置かれている位置関係が、作品の認知という主観的な体験に影響を与えていることを示している。

映像と物質としてのディスプレイとの干渉はそれぞれが複数になったときにはじめて起こるものではない。私たちが映像を見るときは、いつも目の前にあるディスプレイと映像という 2 つの存在を認知しているのだが、このことは 1 つのディスプレイに映像を見ているときには気づきにくい。その理由はおそらく認知プロセスにある。物質と映像は網膜に届くときには光の配列が構成する情報となっていて、私たちはその情報を電気信号として処理している。物質と映像とは情報として一元的にヒトに入力されたのち、認知処理される過程で物質と映像とに分離されて、2 つの存在として主観的な擬似空間に配置されると考えられる。つまり、「映像を見る」という体験は物質、映像、情報が絡み合った認知プロセスとともに立ち現れる主観的なものであり、ヒトは作品が置かれた鑑賞空間ではなく、意識に現れる擬似空間において、「映像を見る」という体験をしているのだ。

しかし、多くの「映像を見る」という体験において、イメージに内在する空間を含んだ鑑賞空間と擬似空間とは重なり合っているため、擬似空間の存在は意識に上がらない。その結果、鑑賞者は意識に現れている擬似空間を介さずに、目の前のイメージに内在する空間を含んだ鑑賞空間を見てると感じてしまう。

「映像を見る」という体験は眼前のイメージに内在する空間を含んだ鑑賞空間をそのまま見るという静的なものではなく、物質、映像、情報が絡み合った動的な認知プロセスを伴った擬似空間で起こるものだということを考えるために、圏論を用いた情報哲学の構築を目指す丸山善宏の情報概念を参照したい。

「データ + 意味としての情報」は認識の側に寄せた情報概念であり、「物質としての情報」は存在の側に寄せた情報概念である。その中間にあるのが「差異としての情報」である。差異は物理的でも認知的でもあり得るからである。あるいは、より踏み込んで両者を組み合わせることで、「情報とは認知的差異を生む物理的差異である」と言うことも可能である。もちろん、バイトソンらがそのように意図して「情報とは差異を生み出す差異である」と述べたという意味ではない。バイトソンは情報概念をより認識の側に寄せる論者であり、それを汲めば「情報とは物理的差異を生む認知的差異である」と表現した方がより適切である (丸山 2023: 107)。

私は丸山が示す物理的差異と認知的差異との区別は映像をめぐる認知プロセスを記述するのに重要な役割を果たすと考えている。なぜなら、情報を「データ + 意味としての情報」、「物質としての情報」、「差異としての情報」という 3 つの言い方で表すことで、認知プロセスでの物理的差異と認知的差異とが処理される順番の入れ替りを記述できるようになるからである。つまり、丸山の情報の区分を使うと、ディスプレイに「映像を見る」

という体験を生み出す情報が、物理的差異と認知的差異のどちらを優先して処理していくかを決定していくという動的な認知プロセスから生じると考えられるようになるのだ。

丸山の情報概念に基づいて映像体験に伴う認知プロセスを記述してみたい。まず、私が見ている視界において、ディスプレイという物質の塊を他の物質の塊とは異なるものとして切り出していく物理的差異が認知処理される。そこではディスプレイを縁取るベゼルやピクセルの集合といった物質的要素が重要な役割を果たす。次に、空間を満たす光とディスプレイのピクセルが発する光の集合とのあいだに認知的差異を認めて、物質とは異なる様相を示す光の集合が映像と認知される。映像が先に認知された後で、ディスプレイという物質の塊が認知されるという順番も考えられる。しかし、人類の歴史を考えると、ヒトは一塊の物質を区切りとして世界を認知してきた時間の方が圧倒的に長いので、物質によって世界を区切り、その後、映像という存在を切り出すという順番が妥当だと考えられる。

「映像を見る」という体験では、鑑賞者が光の集合を「物質としての情報」ではなく「データ＋意味としての情報」として認知すると、はじめてそこに映像が現れる。ここでは映像を形成する光の集合がその他の光とは異なる認知的差異をつくるものとして切り出されている。その前提として、ディスプレイという物質の塊がつくる他の塊との物理的差異と個々のピクセルが示す物理的差異が「物質としての情報」として処理されている必要がある。要するに「映像を見る」という体験では、ディスプレイを形成する物質の塊を「物質としての情報」として処理しなければ、その装置から放たれる光の集合を「データ＋意味としての情報」と認知できないのである。

「映像を見る」という体験における情報とは認知的差異を生む物理的差異になっているのだが、このとき、情報として物理的差異が抽出される物質の塊自体はどうなっているのだろうか。情報にならなかった物質の行方を考えるために哲学者の

大森荘蔵による「見る」ことについてのテキストを引用したい。

今私にあれこれのものが見えています。そのとき私には見えてはならないあれこれが同時に起っているのです。光だとか脳とかです。それは物理学者や生理学者がいろいろな器具や理論を使って確かめたのです。つまり、「見える表」は即ち「見えない裏」でもあるのです。しかし、「見えない舞台裏」でいろいろの事が行なわれその結果「見える舞台」が生じた、というのではないのです。ここには舞台裏はありません。一つの舞台の上に「見えるもの」と、例えば空気や光のような「見えないもの」とがあるのです。「見える」を表、「見えない」を裏と呼べば上のように表と裏の比喻になりますが、実は表裏一体なのです。表裏一体なのですからその一方が何かで変化をうければ、それはとりもなおさず他方の変化でもあるのです。それで、「原因結果の関係」ではなくて「即ちの関係」だといったのです（大森 2021: 326）。

大森が「見える表」も「見えない裏」も同じ舞台の上にあるものとするときに、「見えない裏」とされるものは「見えない」と書く前に、「見えてはならないあれこれ」と書いていることが重要である。差異をつくる物質の塊はそこにあり続けるけれども、「見えてはならないあれこれ」として処理されなければならないのだ。「見える表」は「見えない裏」となるものを「見えてはならない裏」として先に処理しなければ現れない。この大森の考えと丸山の情報概念を合わせて考えると、情報とは「見える表の差異」を生む「見えてはならない裏の差異」であり、これらの差異は表裏一体で処理される「即ちの関係」に置かれていると言える。「見えない裏」は見えているけれど、「見えてはならないあれこれ」として処理されているので「見えない裏」となっているに過ぎない。だから、「見えない裏」と処理される前の

「見えてはならないあれこれ」を「即ちの関係」において意識しなければならないのである。

「即ちの関係」を映像の認知体験に当てはめると次のようになる。映像体験はディスプレイという「見えてはならないあれこれ」が示す物理的差異が「見えてはならない裏の差異」となって、認知的差異が「見える表の差異」となって映像を構成する。そして、ディスプレイがつくる物理的差異と映像を構成する認知的差異とは映像を認知するプロセスでは表裏一体で処理される「即ちの関係」に置かれている。しかし、この「即ちの関係」は1台のディスプレイを見るという体験では現れにくいものになっている。なぜなら、ディスプレイは「映像を見る」という体験をつくるのに最適な物質として機能することを目指して設計されているので、1台のディスプレイから生じる「映像を見る」という体験においては、ディスプレイが見えない存在となる、即ち、映像を見る体験の形成となるからである。そして、私たちの意識にもディスプレイが見えない存在とすること、即ち、「映像を見る」体験とする映像体験のモデルのようなものがつくられると考えられる。

以上の考察をもとに6つのディスプレイを用いた《Layered Depths》を分析すると次のような認知プロセスを経た映像体験が生じていると考えられる。鑑賞者は作品を見たとき、鑑賞空間におけるディスプレイの物理的重なりや位置関係を物理的差異として処理した上で、映像が表示するイメージに内在する空間を認知的差異として認知していく。この認知プロセスにおいて、この作品では複数のディスプレイが鑑賞空間に巧みに配置されているため、ディスプレイと映像とが表裏一体の「即ちの関係」にあることが強調され、ディスプレイそのものを含む「見えてはならない裏の差異」も鑑賞者の視界に現れて、物理的差異を含んだ物質の塊が「見えてはならないあれこれ」として体験されるようになっていく。そのとき、ディスプレイを周りの空間から明確に分けるベゼルやその位置関係といった物理的差異が認知プロセスにはっきりと現れ、ピクセルの光の集合を映像と

して認知するための認知的差異と「即ちの関係」で結びついていく。その結果、鑑賞者の意識において、「物質としての情報」と「データ+意味としての情報」とが拮抗した状態になり、その拮抗のもとで絶えず変化し続ける「差異」が両者に共通している要素として抽出されていく。「物理的差異」と「認知的差異」から「物質」と「認知」が捨象された単なる「差異」の集合から「差異としての情報」が生じて、「物理的差異」と「認知的差異」とを統合して扱える主観的な擬似空間がつくられる。そして、この擬似空間において「物質としての情報」と「データ+意味としての情報」とが調整され、主観的にしか現れない〈平面〉が現れ、鑑賞空間に配置された作品に付加される。最終的に、鑑賞者は〈平面〉を付加した状態で作品を認知していく。

《Layered Depths》で生じる擬似空間はイメージに内在する空間を含んだ鑑賞空間にあらたな見え方を加えるフィルターとして機能する。擬似空間は「物質としての情報」と「データ+意味としての情報」を区別することなく「差異としての情報」として調整していき、Photoshopの「調整レイヤー」のように元データである鑑賞空間とイメージに内在する空間を破壊することなく、作品体験における作品の現れを変更してしまう。ヨフの巧みな作品構成が擬似空間を鑑賞空間との密着状態から引き剥がし、鑑賞者は自らの意識に現れる鑑賞空間から離れた擬似空間を透かし見るかたちで作品を体験するように促すのである。

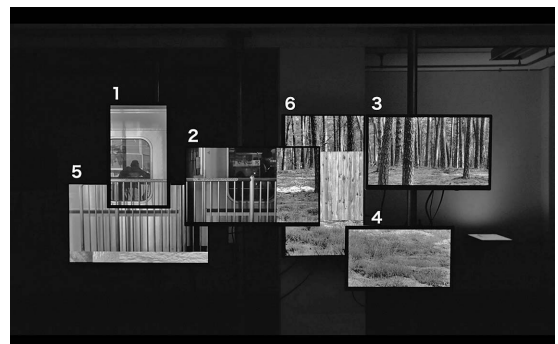


図3 記録映像のスクリーンショット

ここまでの考察をもとに《Layered Depths》の

上の場面の作品体験を記述してみたい。

この場面では、ディスプレイ 6 が主観的な擬似空間を意識させるようになっている。ディスプレイ 6 には木の壁が表示されているが、ディスプレイ 2 と 3 に表示されている映像に木の壁はない。この状況は物質と映像とが表裏一体となっていることを示している。作品を見ている私において、ディスプレイ 6 とディスプレイ 2、3 の物理的差異がつくる「物質としての情報」の認知処理と、ディスプレイ 2、3、6 のディスプレイが放つ光の集合が示す「データ+意味としての情報」の認知処理とが拮抗していく。この拮抗のもとで物理的差異と認知的差異とが表裏一体で処理された結果、ディスプレイ 6 に表示される木の壁の映像が、物理的差異が即ち認知的差異として処理される主観的な擬似空間に現れ、ディスプレイ 2 の裏に木の壁の映像が続いているだろうという感じが削除される。ディスプレイ 2 と 6 の重なりが物理的なものでありながら、パソコンの画面に表示されるウィンドウの重なりのように処理され、ディスプレイ 6 に表示されているはずの木の壁の現れが主観的に削除されてしまう。私は意識に立ち現れた擬似空間から鑑賞空間に置かれた作品を透かし見て、ディスプレイ 2、3 とディスプレイ 6 は同一のイメージに内在する空間を示していることを感じながら、鑑賞空間には存在しない〈前面〉と〈背面〉という 2 つの擬似的な〈平面〉とともに作品を認知する。

上記の作品記述をもとに擬似空間と鑑賞空間との関係を改めてまとめてみたい。《Layered Depths》では、複数のディスプレイを鑑賞空間に配置して、ディスプレイそのものとベゼルで区切られたディスプレイがつくる物理的な隙間や位置関係といった物理的差異が映像と同じ舞台に上げられる。そこでは、ベゼルや高さといった物理的差異をなかったことにせずに、確かにある差異と

して、そこから生じる情報を処理しなければならないになっている。それは「隙間」や「ベゼル」といった意味として処理される前の段階でそれら物理的差異を映像とともに認知するということを意味する。結果として、ディスプレイがつくる物理的差異における変化が、即ち、映像を構成する認知的差異の変化となる。ヨフは「映像を見る」という体験で「見えてはならない裏の差異」として処理されるべき物理的差異が映像を構成する認知的差異と表裏一体で処理しなければならない状況をつくり、鑑賞者の映像認知に負荷をかける。この認知負荷は鑑賞者の意識に現れる擬似空間を鑑賞空間から引き離すことを促す。作品からの催促に基づいて、擬似空間を鑑賞空間から引き剥がして、擬似空間から作品を透かし見るようになった鑑賞者は、映像が示すイメージに内在する空間とディスプレイの配置とをリンクさせて映像的でも物質的でもなく主観的にしか現れていない〈平面〉を認知してしまうのである。

3. ひっくり返される「パノラマ的知覚」

この節では《Layered Depths》の作品説明で「19 世紀の鉄道や写真技術の発達から生じた風景の異化／同化の感覚」に当たる部分を、ヨフが参照したヴォルフガング・シヴェルプシュの『鉄道旅行の歴史』から考えていく。その手がかりとして、シヴェルプシュの鉄道がもたらした「前景の終焉」に関する記述を参照したい。

ヨーロッパの窓からの眺めは奥行を失った、というシュテルンベルガーの観察は、その現象がまず鉄道の車室の窓からの眺めで起きたということで、実証されている。産業革命前の時代の知覚にあった奥行は、速度によって近くにある対象が飛び去ってしまうことで、鉄道では全く文字通り失われる。これは、産業革命前の旅の本質的な体験を構成していたあの前景の終焉を意味する。この前景越しに、昔の旅人は通り過ぎてゆく風景と関係を

保っていた。彼らは、自分がこの前景の一部であることを自覚していたし、この意識が彼らを風景と結びつけていたし、その風景が遙か彼方まで広がっていても、彼らの意識は風景の中に彼らを編みこんでいたのである。速度のために前景が解消すると、この立体感覚も旅行者から喪失する。旅行者は、遠いものも近いものも包含している「全体空間」から、抜ける。旅行者のいる位置と、彼が知覚している風景との間に、リヒャルト・ルーケがガラス建築で「ほとんど実体なき境目」と名づけたものが入りこむ。大気の質を明らかに変えることなく、ガラスが水晶宮の内部空間を、自然の外部空間と分離するように、鉄道は速度は、以前は旅人がその一部であった空間から、旅人を分つのである（シヴェルブシュ 1982: 80-81）。

シヴェルブシュは鉄道の速度が「前景の終焉」をもたらし、その帰結として、旅行者は「遠いものも近いものも包含している「全体空間」から、抜け」てしまうと指摘する。さらに、鉄道の速度はガラスのような「ほとんど実体なき境目」として機能すると考えている。ここで注目したいのは、旅人が「ほとんど実体なき境目」で分離される前の「全体空間」にいるという感覚が、目の前の風景と結びついているとする意識を遙か彼方まで広がる風景に再帰的に編み込んで生じていたということである。つまり、「全体空間」は目の前に広がる風景そのものではなく、旅人の意識に現れる空間であって、前景から分離した旅人の意識が「全体空間」に自分を位置付けられなくなるとは、自分を含んだかたちで全体空間が意識に立ち現れなくなるということを意味しているのだ。その結果、旅人は「ほとんど実体なき境目」で区切られた内部空間にしか自分を位置付けられなくなり、「全体空間」の大半は眺めるだけで干渉できない外部空間として広がったのである。

シヴェルブシュは別の箇所、鉄道の速度による前景の消失のもとで経験する知覚を「パノラマ

的知覚」と名づけている。「パノラマ的知覚とは、対象をその刹那的性格のゆえに、逆に魅力あるものと見なす知覚」であり、「対象との集中的な静的な関係の特徴とする、ラスキン流の伝統的知覚と区別」されるものだと、シヴェルブシュは書いている（シヴェルブシュ 1982: 235-237）。「パノラマ的知覚」は映像の認知体験そのものとも言える。鑑賞空間に置かれたディスプレイが空間を内部空間と外部空間とに分ける。鑑賞者は鑑賞空間に置かれたディスプレイとのあいだにある「前景」とも言える内部空間を切り離して、映像が示すイメージに内在する空間を外部空間としてパノラマ的に眺めることを求められる。

しかし、「映像を見る」という体験は、「パノラマ的知覚」が示す内部空間と外部空間との分離だけではなく、その2つの空間を接合しようとする力も働いている。映画研究者のトム・ガニングは分離の感覚をもたらし「パノラマ的知覚」とは対照的な「ファントム・ライド」という映像装置の分析を通して、内部空間における身体と映像との衝突の可能性を論じている。

観客の視点と空間に向かう運動方向の正面からの対立は、ショックと衝突の可能性を引き起こす。それは従来の乗客が経験していて、ヴォルフガング・シヴェルブシュが「パノラマ的知覚」と呼ぶものにとって不可欠な、分離の感覚を生み出す横方向の眺めとは対照的なものである。にもかかわらず、観客とスクリーンとの根本的な裂け目は残り続け、視覚的な観点への依存は弱まる一方で、物理的にはいっそう絶対的なものになっている。こうした映画は衝突に対する期待、さらには興奮の高まりを引き起こすかもしれないが、衝突は決して起こり得ない。スクリーンからの列車の出現という幻想において、私たちは実体ではなく、影の領域にとどまっているからだ。私たちがどれほどその中に進入しているように思えたとしても、いかなる身体的なショックも不可能であり、身体とスクリーン

上の空間とのいかなる接触も起こり得ない（ガニング 2021: 194-195）。

ガニングは「ファントム・ライド」の分析から映像と観客との衝突の可能性を提示するが、同時に「身体とスクリーン上の空間とのいかなる接触も起こり得ない」とも指摘する。この指摘は、映像には「パノラマ的知覚」がもたらす分離の感覚がディスプレイやスクリーンといった物理的差異をつくる存在によって絶対的にあることを示している。ディスプレイやスクリーンといった映像表示装置は、鑑賞者が属している空間を鑑賞空間にするために物理的に存在し、1つの空間を2つに分ける絶対的な境目として機能している。同時に、ディスプレイやスクリーンを「ほとんど実体なき境目」と見做し「見えてはならないあれこれ」として処理して認知されない状態にして、外部空間として現れているイメージに内在する空間に入り込もうという試みも起こる。映像をパノラマ的に見ることと映像に入り込もうとすることの拮抗において、「映像を見る」という体験が形成されるのだ。そのとき、鑑賞者は安全な内部空間から外部空間として現れているイメージに内在する空間を眺めるだけでなく、鑑賞空間を2つの空間に分けるスクリーンやディスプレイを見えてならない存在として処理して、それらが分離した2つの空間を主観的に接合し、1つの空間として体験している。けれど、そこには「ほとんど実体なき境目」が絶対的にあり、2つの空間は分離したままというのが映画やテレビの映像体験となっている。この映像体験において、内部空間にいる鑑賞者と外部空間としての映像との干渉を可能な限り防ぐために、鑑賞者は自らの存在を「見えてはならないあれこれ」として「影の領域」に配置する。その結果、映像の認知プロセスから鑑賞者自身が排除される。この状況では、主観的な擬似空間は限りなく鑑賞空間と同化していて、その存在はほとんど意識されないものになっている。

「パノラマ的知覚」と「ファントム・ライド」が示す1つの映像を見る体験とは異なり、《Lay-

ered Depths》は複数のディスプレイを重ね合わせて、ディスプレイが「見えてはならないあれこれ」として処理されることなく「実体のある境目」となって、映像とともに認知することを求める物理的差異をつくり、鑑賞者の映像認知に負荷を与える状況をつくる。そこでは、ディスプレイが実体化したものとして処理されるとともに、鑑賞者もまた「影の領域」から追い出されて、実体化せざるを得なくなっていく。「ファントム・ライド」と同様に、鑑賞者がイメージに内在する空間に入り込むことは絶対に起こり得ない。だが、鑑賞者はディスプレイがつくる物理的差異の処理と映像の認知的差異の処理を表裏一体で処理していくなかで、自らを中心にした擬似空間と鑑賞空間との同化が崩れていく。作品から認知負荷をかけられた鑑賞者がイメージに内在する空間を含んだ鑑賞空間から擬似空間を引き離し、擬似空間に「マルチレイヤードなメディア体験」に基づいた主観的な〈前面〉〈背面〉といった「レイヤー」という鑑賞空間に異化作用をもたらす〈平面〉をつくり、主観的な擬似空間から鑑賞空間を透かし見る主体として実体化していく。

ここで実体化するのは、ヨフが設定した「マルチレイヤードなメディア体験」を持った鑑賞者である。それ以外の鑑賞者は別の擬似空間を体験すると思われるが、そこにはヨフが設定した鑑賞者の実体化を促すメディア体験が存在しないため、擬似空間を鑑賞空間から引き剥がす異化作用を持った主体は現れないだろう。なぜなら、鑑賞者の主観的な擬似空間において、「マルチレイヤードなメディア体験」が物理的差異と認知的差異とを「即ちの関係」でリンクしていくからである。《Layered Depths》が鑑賞者に認知負荷をかけ、鑑賞空間と主観的な擬似空間との重なりが剥がしていった先で、鑑賞者が持つ「マルチレイヤードなメディア体験」が目の前の状況の調整を擬似空間で行う主体となるのだ。《Layered Depths》でこの状況を最も明確に示すのが、以下の場面である。

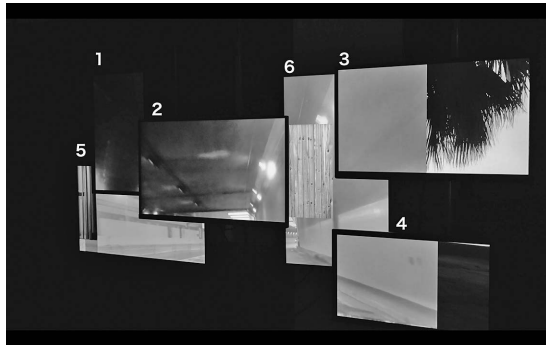


図4 記録映像のスクリーンショット

ディスプレイ3、4、6の映像は、これまで擬似空間において〈前面〉と〈背面〉を構成していた平面の差異を飛び越えて、「ファントム・ライド」のようにこちら側に向かってくる映像を示している。鑑賞者はディスプレイの物理的な位置とイメージに内在する空間との関係进行处理して、複数のディスプレイと映像との関係を即座に再構成するように認知負荷をかけられている。この認知負荷のなかで、自分を中心に置く擬似空間が立ち現れ、目の前の複数のディスプレイと映像とが拮抗した状態の調整が起こる。私のなかの「マルチレイヤードなメディア体験」が走行中の自動車から撮影された奥から手前へと流れていく映像と背面から前面へとディスプレイの隙間を跨いでいることの辻褄を合わせようとする。最終的に、複数の映像を含んだディスプレイが複数のウィンドウを1つの作業平面とみなして置き換え続ける行為の体験に基づいて統合された〈平面〉となる。私はディスプレイの物理的な位置関係が無効化して1つに統合された〈平面〉を眼前の鑑賞空間に付加して、作品を認知する。

ここでの体験は、ヨフが《Layered Depths》でディスプレイと「マルチレイヤードなメディア体験」を持つ鑑賞者を実体化させ、〈平面〉のようなあらたな要素を鑑賞者自身が作品に加える映像体験をつくることで、映像の根底にある「パノラマ的知覚」の体験をひっくり返していることを示している。《Layered Depths》で配置されたディス

プレイは、その複数性と前後関係によって、鑑賞空間に実体として留まるものになっている。実体化したディスプレイはイメージに内在する空間を含んだ鑑賞空間における認知的差異と物理的差異とを「即ちの関係」でリンクしろと鑑賞者内の「マルチレイヤードなメディア体験」に負荷をかけるのだ。この認知負荷のもとで、鑑賞者は認知的差異をつくる映像が示す意味と物理的差異をつくるディスプレイの配置のどちらを優先的に認知すればいいのかわからなくなってしまう。この認知負荷を解消するために鑑賞者は自らを中心に置く主観的な擬似空間を鑑賞空間から引き剥がしていく。鑑賞空間との密着から解放された擬似空間では、鑑賞者が物理的差異と認知的差異とを単に差異として扱えるようになり、差異から生じる情報を使って目の前の状況の辻褄を合わせる調整を「マルチレイヤードなメディア体験」に基づいて行い、複数のレイヤー的な〈平面〉をつくれるようになっていく。鑑賞者は認知負荷を解消して作品を鑑賞するために擬似空間で〈平面〉の制作といった認知負荷を解消するための「行為」を行い、作成した〈平面〉をイメージに内在する空間を含む鑑賞空間に付け加えて作品を認知していくのである。

《Layered Depths》の作品体験は「マルチレイヤードなメディア体験」を調整役とする擬似空間を持つヒトにとって、ディスプレイは見るだけでなく、あらたな〈平面〉の作成や変更などの「行為」ができる装置になっていることを示している。それは「映像を見る」という体験に「映像を操作する」という行為が入ってきたことを意味する。ヒトは世界を認知するだけでなく、認知に基づいて世界を自分にとってより良い環境にしようと世界に対して行為を行い、環境を変えてきた。映像は誕生から長いあいだ専ら「見る」という認知の対象だったが、映像とコンピュータとが結びついて生まれた「マルチレイヤードなメディア体験」とともに「見る」だけでなく、認知負荷を解消して、より良い認知をもたらしするための変更が加えられる「行為」の対象にもなっているのでは

る。この映像の変化は鉄道登場以前の旅人が旅の前景にあるものを見て、それに触れてきた体験をディスプレイの手前に位置する私たちにもたらしただ。鑑賞者により良い認知をもたらしするための「行為」を要求する《Layered Depths》は、19世紀に生じた「前景の終焉」を伴う「パノラマ的知覚」がすでにひっくり返っていて、映像を含むディスプレイが私たちの「前景」になっていることを示すのである。

4. 現実空間を上書きする強さを持った 擬似空間と仮想空間

私たちはコンピュータに接続されたディスプレイが示すマルチウィンドウと向かい始めたときに、「パノラマ的知覚」をベースとした認知だけを求める映像とは異なるより良い認知をするための「行為」をヒトに要求する「映像を含んだディスプレイの前景化」と言える体験をしていたと考えられる。では、「映像を含んだディスプレイの前景化」とはどのようなプロセスで起こったのだろうか。このことを考えるために、メディアアーティストの藤幡正樹によるコンピュータ以後の映像体験に関する指摘を参照したい。

コンピュータ・ディスプレイ上の写真イメージは、画面内の特定の場所にしか表示されないわけではなく、画面内の自由な場所に置くことができる。イメージとディスプレイのピクセルは一対一対応する必要がない。見ている対象であるディスプレイ・メディアと、その内部に表示されているイメージは、写真の印画紙や印刷物のように、一対一対応している必要がない。コンピュータの内部に仮想の空間があることを理解しなくてはならない。つまり、現在のわれわれは、現実空間、仮想空間、イメージの空間という三重の空間を無意識のうちに行き来しているのである（藤幡2009: 215）。

藤幡のイメージに対する考察から「映像を見る」という体験を考えると、現実空間とイメージ空間との1体1対応に仮想空間という別の空間が入り込み、イメージ空間の支持体が複数化していったと言えるだろう。この変化に伴って、「映像を見る」という体験が「三重の空間を無意識のうちに行き来」するようになると「映像を含んだディスプレイの前景化」が起こったと考えてみたい。そして、これまでの私の考察と藤幡の考えとの接点として、藤幡とヨフが呼応するかのようになり3つの空間をあげている点に注目したい。イメージ空間はイメージに内在する空間、現実空間は鑑賞空間に対応していると考えられるが、仮想空間と擬似空間は対応関係にあるというよりも、擬似空間が鑑賞空間や現実空間から離れて意識に現れる前提として仮想空間があると考えられる。仮想空間がディスプレイとイメージ空間との関係をヒトの外側に位置する客観的な領域で変化させて「映像を含んだディスプレイの前景化」が起こり、映像がヒトに「見る」だけでなく、より良い認知をするための「行為」を要求するようになった。そして、ヒトが映像を含んだディスプレイに対して「行為」をしていくなかで、「認知だけではなく行為も行う」映像体験を擬似空間という主観的な領域に取り込んでいった。この映像体験の変化を端的に示すのが「マルチレイヤードなメディア体験」なのである。

コンピュータ・ディスプレイに提示される画像はデスクトップの上に表示されるウィンドウ内に提示され、ディスプレイの好きなところに配置できるし、端が切れた状態で見ることもできる。このとき、イメージ空間もコンピュータが計算して表示したもので、そのイメージ空間を配置する仮想空間もまたコンピュータが独自に生成した空間である。だから、仮想空間では、〈前面〉〈背面〉といった複数のレイヤーがディスプレイという1つの平面に表示されていたり、〈平面〉がディスプレイの外に延長されたりと現実空間とは異なる現象が当たり前のように起こる。これらの現象の体験がコンピュータ・ディスプレイに向かい合う

ヒトに蓄積されていく。蓄積された体験が「マルチレイヤードなメディア体験」としてまとめられ、私たちはディスプレイ内だけでなく、ベゼルの外側にも仮想空間が広がっていると想定するようになり、映像がディスプレイからはみ出すことを普通の体験として受け入れるようになった。その結果、映像を含んだディスプレイはそのベゼルの外に広がる周辺の空間も含めたかたちで仮想空間の「前景」となったのである。

かつての旅人が現実空間の前景を見て、そこにあるものに触れていたように、仮想空間の「前景」もまた見て、触れることができる。そもそも仮想空間は見るだけでなく、行為をすることが求められる空間なのだ。なぜなら、仮想空間は見て認知するだけでは何も起こらない空間だからである。仮想空間はより良い認知をするための「行為」をヒトに要求し、ヒトが要求に応える「行為」をしてはじめて、次の認知のための見る状況が生まれ、そこでさらに「行為」が要求されという延々と認知と行為とが繰り返される空間として、私たちの前に現れている。そこでは映像が 1 つのオブジェクトとして行為の対象になっている。オブジェクトとなった映像は、現実空間では実現できない写真の縁やディスプレイのベゼルの外にはみ出してもとに戻るスクロールやスワイプの対象となり、拡大縮小を行うピンチアウトインの対象にもなっていった(水野 2018: 146-150)。この映像をオブジェクトとして行為の対象とするという映像体験の変化がイメージ空間を含んだ現実空間から擬似空間を独立させる。その独立の過程は次のようになる。まず、仮想空間における映像体験から、映像を「見る」対象と「行為する」対象とに分ける認知的差異が擬似空間に生じる。次に、このあらたな認知的差異とともに仮想空間における「行為する」対象としての映像を体験し、より良い認知を行うための「行為」をする。仮想空間の登場に伴う映像体験の変化が、映像を「見る」と「行為」の 2 つに分ける認知的差異と結びついた「行為」を引き起こして、はじめて、擬似空間と仮想空間はペアになって現実空間から独立

し、より良い認知のために現実空間に縛られない独自の「行為」が可能な空間となるのである。

以下の画像の箇所の作品体験は、鑑賞者に 6 つの映像を含んだディスプレイすべてが仮想空間の「前景」として現実空間から独立した擬似空間に現れていると強く感じさせるものになっている。現実空間に置かれた複数のディスプレイの内と外とが仮想空間に置き換わり、映像がディスプレイをはみ出すような動きが現れ、それを見ている鑑賞者の意識に「マルチレイヤードなメディア体験」に基づく調整が行われる擬似空間が現れていく。鑑賞者は自らの擬似空間から作品を透かし見て、作品に物理的にはありえない仮想的な重なりが生じているのを認知するようになる。このプロセスを作品体験の記述をしながら確認していきたい。



図 5 記録映像のスクリーンショット

ディスプレイ 1、2、5、6 は、走行中の自動車から撮影されたと思われる海の風景が動画で右から左へ流れている。対して、ディスプレイ 2、3、4、6 が示す公園の風景は静止画になっている。静止画ということで、それぞれのディスプレイの隙間にもイメージ空間が続いていることが強く予期される。それゆえに、ディスプレイに表示されている部分は単にディスプレイがそこにあるから見えてると意識して、ディスプレイを少し左右に移動するとその位置に該当する公園の風景が見えるのだろうと思っている。ディスプレイ 2 と 6 との重なりから、公園を示すイメージ空間の上に、海を示すイメージ空間が配置され

ていると感じられる。しかし、スクリーンショットで撮ったほんの少し前まで、ディスプレイ2は海の風景を表示していて、ディスプレイ6と一続きになっている。その状態から、全てのディスプレイに表示されている映像が左にスワイプされるように移動するとベゼルとベゼルの隙間を通して、ディスプレイ2の左端に公園を示す画像が表示されたように感じる。このとき、ディスプレイ2と6との物理的位置関係は変わらないが、ウィンドウがその重なりを瞬時に入れ替えるような感じが生まれる。ディスプレイ2と6は物理的に重なりと映像の重なりとが動きのなかで交わって、物理的にはあり得ないけれど、仮想的には可能な重なりを瞬時の入れ替えが主観的に生じる。これはあくまで私のなかで起こっている入れ替えであり、作品との齟齬があり、何度も見ていると気持ち悪くもある。この主観的な重なりの変化が物理的な重なりを上書きしているように感じる。また、ディスプレイ4の白い建物の一部のような画像が1つの平面としてスライドしていくのも興味深い体験をつくっている。スワイプで生じるような白い建物のスライドが起こった瞬間、ディスプレイ4という1つの平面が白い建物を〈前面〉として、黄色の枯葉で覆われた地面が〈背面〉に分かれる。この変化は、鑑賞者に「マルチレイヤードなメディア体験」の根本にあるレイヤーを意識させるものになっている。

この作品体験において、個々のディスプレイが示すイメージに内在する空間がベゼルの跨いで繋がっていることが、気持ち悪さを感じさせつつも、最終的には現実空間で自然に起こる出来事のように感じられるようになっている。それは《Layered Depth》の6つのディスプレイがつくる〈平面〉の根底にベゼルとベゼルの隙間になっている箇所にもデータがあり、ディスプレイを移動すれば映像が現れるし、映像をスワイプとしディ

スプレイの外に押し出してもイメージ空間は保持されるだろうという予期があるからだと考えられる。この予期は仮想空間に現れるイメージ空間がスクロールやスワイプ、ウィンドウの移動などでディスプレイの外にはみ出したとしても、同じ行為を逆方向にすればまたディスプレイに現れてくるという体験とともに生まれてくるものだろう。この予期のもとで、鑑賞者は主観的な擬似空間でイメージ空間のつながりを補完し、その補完されたイメージ空間を透して現実空間でのディスプレイの配置を見て、映像を含んだ6つのディスプレイが示す情報を用いて、辻褄を合わせるように解釈していく。

映像がベゼルをはみ出しても現れるという予期はコンピュータ以前にもあったが、仮想空間を伴う体験の前後で異なるものになっていると言える。コンピュータ以前、映像がディスプレイの外に続いていくとする予期は鑑賞者の擬似空間が現実空間の体験と関連して生み出すものであった。例えば、列車が視界の右から左に移動していき、視界から外れていったとしても、列車が消えたとは思わない。この体験から、列車の移動を示す映像がベゼルで切れたとしても、列車はその先に移動していると感じている。ディスプレイに映る映像は現実空間の写しであり、現実空間で続く運動は映像でも続いていくと予期され、擬似空間においてもディスプレイからはみ出していく。逆に、映像が示す対象がベゼルの超えた運動をしていない限り、ベゼルの外に映像が現れるという予期はあまり生じない。なぜなら、仮想空間がない状況では、ディスプレイが示すイメージ空間を支持するのはディスプレイが置かれた現実空間のみなので、ディスプレイを左右に動かした先に該当するイメージ空間が現れる可能性がないからである。

コンピュータ以後、映像がディスプレイの外に続いていくとする予期のあり方に関連するものとして、ウィンドウやイメージ空間がディスプレイの外にはみ出しても、自分の行為とともに戻ってくるという体験がある。この体験はイメージ空間をベゼルの外に押し出した際に、押し出された分

のイメージ空間を支持する仮想空間があることが前提になっている。そのため、仮想空間はディスプレイのベゼルの内側だけでなく、外側にも広がることになり、現実空間における物質の配置からはみ出す独自の空間として意識される。だから、イメージ空間がディスプレイのベゼルをはみ出すような行為をされた場合、イメージ空間はベゼルを超えて広がる仮想空間のもとでは表示されているのだが、ベゼルの先に映像がないのはデータの支持体であるディスプレイがそこになからという感じが強くなっている。だから、ベゼルの外に映像が現れるという予期が生じやすくなっているのである。

さらに、ベゼルの外側における映像に対する予期が異なるのは、コンピュータ以前以後で映像の成立過程が違っていることも影響していると考えられる。コンピュータ以前の映像は現実空間をカメラで切り取り、全体空間から切り離れたイメージ空間を、スクリーンやディスプレイという枠に合わせて提示するものであった。ここではイメージ空間は現実空間から切り離された状態で提示されている。対して、コンピュータ以後の映像はコンピュータがつくる仮想空間が現実空間から自立するかたちで存在していて、その仮想空間に映像を生成するデータが割り当てられると、そのデータが仮想空間ごとディスプレイで切り出されるかたちで、映像が現実空間に現れるようになっている。現実空間とは異なる仮想空間という別の空間が先にあり、ディスプレイは現実空間をベゼルという枠で切り抜くと同時に、その枠を仮想空間のデータで充填していく。データの充填は瞬時になされて、そこに映像が表示される。コンピュータ以後のイメージ空間は仮想空間に予め存在しているが、ディスプレイという枠にデータが充填されるまでは認知できないものになっているのである。

《Layered Depths》はベゼルの外に映像が現れるという予期とディスプレイが仮想空間のデータが充填される枠であることを活かして、6つのディスプレイのベゼルで区切られた隙間は何もないの

ではなく、空白の仮想空間が現実空間に重ねられるかたちで広がっていることを明示する。その結果として、現実空間を上書きする強さを持った擬似空間が鑑賞者の意識に立ち現れるのである。そのためには、「隙間」という物理的差異が仮想空間と重ね合わされて、いつでも行為対象としての映像を提示できる可能性を持った「空白」という認知的差異になっていなければならない。仮想空間の「空白」となったディスプレイのベゼルとベゼルのあいだはデータが充填されればいつでも映像を表示可能となっていて、この可能性が物理的差異と認知的差異とを表裏一体のものとして絶えず処理し続ける「差異としての情報」で構成される擬似空間での作品の「変更」を活発化させる。擬似空間に現れている作品がより良い認知をもたらすための「行為」の対象となり、映像的でも物質的でもない主観的な〈平面〉がつくられ、映像とディスプレイを現実空間とは異なるかたちで結びつけていくのである。

また、擬似空間で生じた作品の「変更」とともに、鑑賞者は「スワイプ」でディスプレイから押し出されたイメージ空間がベゼル間の仮想空間を移動して、別のディスプレイで表示されるのを見る。ここで重要なのは、実際にはスワイプという行為を鑑賞者が行っていないにも関わらず、その行為を映像における主観的な体験として認めるようになっていることである。作品を構成する6つのディスプレイだけではなく、そのベゼルの周囲にある「空白」を含めた1つの〈平面〉が作品に付加された映像を行為対象とする仮想空間の「前景」が現れていて、そこで鑑賞者が映像を含んだディスプレイに「スワイプ」という行為を主観的に行うようになっている。このことは映像を含んだディスプレイに対して、擬似空間でより良い認知を求めて行われる〈平面〉の操作という認知的行為だけでなく、「スワイプ」のような現実空間の行為と紐づいて、映像の状態を変えていく身体的行為も擬似空間を介した主観的な体験に含まれていることを示すのである²⁾。

5. おわりに

ヨフの《Layered Depths》が示すのは、コンピュータとディスプレイとが結びついて生じた「マルチレイヤードなメディア体験」を持つヒトの映像体験が「見る」だけに留まらず、眼前の対象のより良い認知を求めて自ら対象を「変更」していく「行為」を伴う主観的な体験になっているということである。この作品自体は鑑賞者とのあいだにインタラクションを持つものではない。しかし、私たちはインタラクションのあるなしに関わらず、映像に対してより良い認知を行うための「行為」を自分の擬似空間で行うようになっているために、ヨフの作品は「行為なし」では見られないのである。

映像体験を認知と行為のセットで考えるのは、ヨフの作品に限ったことではないと、私は考えている。なぜなら、私たちが多くの時間触れている映像がテレビや映画ではなくなり、スマートフォンのインターフェイスになっているからである。インターフェイスで映像を介して生じる認知と行為をセットにした主観的体験がインターフェイス以外の領域でも現れるようになっていて、《Layered Depths》はそれを鮮明に示す一つの例になっている。映像体験を認知と行為のセットで捉えることは、映像体験を現実空間における認知と行為とどこが同じで、どこが異なるかを考えることであり、最終的にはヒトの意識がどのように構成されているのかという意識研究とリンクしていくと、私は考えている。私たちはインターフェイス体験とともに変化していく映像体験を意識に迫るものとして研究していかなければならないのである³。

註

- 1 作品のスクリーンショットはヨフから提供してもらった記録映像を撮影したものである。
- 2 「スワイプ」に焦点を絞って《Layered Depths》を考察したテキストは、「ÉKRITS/エクリ」に掲載予定である。

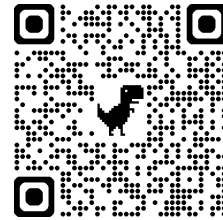


図 6 qrcode_ekrits.jp

- 3 本テキストは JSPS 科研費 23H00579 の助成を受けたものである。

参考文献

1. 藤幡正樹、『不完全な現実——デジタル・メディアの経験』、NTT 出版、2009
2. 丸山善宏、『万物の理論としての圏論 [Kindle 版]』、青土社、2023
3. 水野勝仁、「ジェスチャーとともに写真のフレームを無効化する「写真」——ピンチイン／アウトによる「写真」の拡大縮小」、『エクリヲ 9』、エクリヲ、2018
4. 大森荘蔵、『新視覚新論 [Kindle 版]』、講談社、2021
5. トム・ガニング『映像が動きだすとき——写真・映画・アニメーションのアルケオロジー』、長谷正人編訳、松谷容作・菊池哲彦・三輪健太郎・川崎佳哉・木原圭翔・増田展大・前川修・望月由紀訳、みすず書房、2021
6. ヴォルフガング・シヴェルプシュ、『鉄道旅行の歴史（新装版）——19 世紀における空間と時間の工業化』、加藤二郎訳、法政大学出版局、1982
7. ヨフ、「流れる窓、追い越す目」会場リーフレット、2023

みずの まさのり

甲南女子大学文学部メディア表現学科准教授