

主体の逆転現象を組み込んだ映像表現における鑑賞体系の再編

岩前皓太^{1,a)} Scott Allen^{1,b)}

概要：本研究は、監視カメラ網やネットワーク化された表示・記録システム、生成技術の普及によって成立する現代の映像環境を背景に、見る／見られる関係が鑑賞をいかに編成し直すかを検討し、映像作品およびインスタレーションの制作・記述と、展示空間における鑑賞者の行動観察／記録にもとづく分析を行う。ここで扱う「主体の逆転現象」とは、鑑賞者が「見る側」として関与しつつ、記録・再提示といった装置過程により「見られる側」として組み込まれる。すなわち、鑑賞者が自らを「見る主体」とみなす前提が揺らぎ、同時に「見られる対象」として組み込まれる。この状況を踏まえながら映像表現における鑑賞体系の再編を行う。

1. はじめに

近年、監視カメラ網の高度化、デジタルサイネージによる都市空間の情報化、SNSを介して日常的に拡散される映像など、これらの環境では、主体は常に他者からの視線に被視対象としても編成され、揺らぎ続ける。さらに、CG表現や生成モデルの発展により、映像において可視化される主体は、もはや実在の人間に限定されるものではなく、人工的に生成された存在もその役割を担うようになり、視線のヒエラルキーはいっそう不確定なものへと変質されつつある。

このとき起きているのは、能動／受動だけでは説明しにくい行為の状態である。國分功一郎が中動態と呼ぶように、行為が自分の意思だけで行うのも完全に外から押しつけられるものでもなく、状況の中で起こり、そこに巻き込まれながらも応答し遂行される。[1] 本研究はこのような状況を背景に、視線の循環性や見る事/見られる事を主題にした映像作品やインスタレーションの制作を通じて、鑑賞行為そのものの再編を検討する。

2. 既往研究

2.1 ドロステ効果

ドロステ効果とは、像の内部に同一もしくは類似した像が反復的に現れ、視覚的な自己参照構造を形成する現象を指す。この効果は、鏡像、画面内画面、映像フィードバック

クなど、さまざまなメディア表現において用いられてきた。美術史的には、マウリッツ・コルネリス・エッシャーの版画作品における無限遠近法や自己包摂的構図が代表例として挙げられる。[2] これらの作品では、視点の起点が画面内部へと引き込まれ、鑑賞者はどこから見ているのかを見失うような知覚的不安定性を経験する。ドロステ効果は単なる視覚的トリックにとどまらず、観る者の位置を攪乱し、主体と客体の境界を曖昧化する装置として機能してきた。映像表現においては、ビデオカメラとモニターを用いたフィードバック構造により、ドロステ効果は時間的次元を伴って展開されてきた。

ドロステ効果と本研究は、いずれも自己参照的な視覚構造を通じて、鑑賞者の視点の安定性を揺さぶる点において共通している。ドロステ効果においては、像の内部に同一あるいは類似した像が反復的に現れることで、視線は画面の内部へと引き込まれ、鑑賞者はどこから像を見ているのかという視点の起点を見失う。このとき、鑑賞者は単なる外部の観察者としてではなく、自己参照的な視覚システムに巻き込まれた存在として位置づけられる。

一方で、ドロステ効果と本研究との間には、視線構造が作用する次元において明確な相違が存在する。ドロステ効果は主として視覚的・表象的レベルにおける自己参照構造であり、その効果は画面内における像の反復やフィードバックによって生じる。鑑賞者の身体は、視覚的混乱や知覚的不安定性を経験するものの、基本的には画面の外部に位置づけられたままである。これに対し本研究では、自己参照的構造が映像表象の内部にとどまらず、展示空間全体および鑑賞者の身体そのものを含み込む形で構築されてい

¹ 京都精華大学

^{a)} i221t021@st.kyoto-seika.ac.jp

^{b)} scottallen@kyoto-seika.ac.jp

る。鑑賞者は、映像の循環構造を視覚的に認識するだけでなく、自身の身体や振る舞いがリアルタイムで可視化される対象となることで、被視対象としての位置を身体的に引き受けることになる。ここでは、ドロステ効果に見られるような視覚的トリックではなく、鑑賞行為そのものが装置的に再編される点に本研究の特徴がある。

2.2 『Allvision』 Steina

SteinaによるAllvisionは、ビデオカメラと鏡面球体を組み合わせた回転装置によって、空間全体を連続的に撮影・再構成する映像インスタレーション作品である。クロスパー中央に設置された鏡面球体は周囲の空間を反射し、その両端に取り付けられた二台のビデオカメラが球体表面を撮影する。装置全体はターンテーブル上でゆっくりと回転し、各カメラは反射空間の半分を捉えることで、結果として空間全域を同時的に観測する構造を成立させている。[3] 本作において重要なのは、視線の主体が人間ではなく、回転する装置そのものへと移行している点である。鑑賞者は映像を見る主体として作品に向き合う一方で、その身体や振る舞いは鏡面球体に反射され、カメラによって自動的に撮影される対象ともなる。すなわち、Allvisionは、視線の起点を機械へと委ねることで、見る者／見られる者という関係を可逆的なものとして提示する作品である。

本研究とAllvisionは、いずれも視線の主体を人間に限定せず、装置によって視線が生成・循環する状況を構築している点で共通している。鑑賞者は映像を観測する主体であると同時に、装置の視線に取り込まれる被視対象として振る舞うことになり、鑑賞行為そのものが二重化される。この構造は、本研究が扱う主体の逆転現象や、見る／見られるという関係の不安定化と強く呼応している。

一方で、Allvisionは視線の全域的把握や機械的中立性を志向する装置の実験であり、鑑賞者が見られていることは構造的に示されるものの、その体験は比較的抽象的である。これに対し本研究では、ウェブカメラやモニターを用いて鑑賞者の姿をリアルタイムで提示することで、視線の曝露や不快感、身体的緊張といった感覚をより直接的に喚起する点に重点が置かれている。

また、Allvisionが閉じた装置内で完結する視線の循環を提示するのに対し、本研究はインターネット上のイメージや社会的な監視環境を参照し、現代の監視社会が持つ強制性や権力構造を批判的に扱う点で異なる。したがって、本研究はAllvisionを先行事例として踏まえつつも、視線の問題をより社会的・制度的文脈へと拡張する試みであると位置づけられる。

2.3 『The Nine Eyes of Google Street View』 Jon Rafman

Jon RafmanによるThe Nine Eyes of Google Street

Viewは、2008年から現在にかけてGoogle Street Viewによって自動的に撮影・蓄積された膨大なストリート画像の中から、作家自身が特定の瞬間や構図を抽出し、再提示する写真プロジェクトである。本作のタイトルに含まれるNine Eyesとは、Googleの撮影車両に搭載された複数のカメラ群を指し、人間の視線ではなく、機械的・非人格的な視覚装置が世界を記録する状況を象徴している。[4] 本作において重要なのは、イメージの生成過程から人間の意図や感情が排除されている点である。撮影はアルゴリズムと装置によって自動的に行われ、被写体となる人々は、撮影されていることを自覚しないまま、日常的な振る舞いを記録され、その結果として生じるイメージは、従来の写真が前提としてきた。撮る者／撮られる者という関係を逸脱し、視線の主体が機械へと移行した世界像を提示する。

本研究とThe Nine Eyes of Google Street Viewは、いずれもカメラを通して映る主体が人間に限定されない現代的状況を扱い、装置による視線が人間の身体や行動を一方的に捉える構造を問題化している点で共通している。鑑賞者や被写体は、見る主体である以前に、すでに撮影・記録される存在として編成されており、この非対称な視線関係は、本研究が扱う「被視対象としての主体」という概念と強く結びつく。また、ラフマンが既存の画像アーカイブを再編集する手法は、鑑賞者に対して「誰が、どのように世界を見ているのか」という問いを投げかけ、視線の起点や責任の所在を不明瞭にする点で、本研究の問題意識と共有されている。

一方で、The Nine Eyes of Google Street Viewは、撮影と鑑賞の時間的・空間的距離が大きく、被写体と鑑賞者が直接的に交差することはない。視線の暴力性や監視性は主にイメージの背後にあるシステムとして示唆されるにとどまり、鑑賞者自身が見られる存在として身体的に巻き込まれることはない。これに対し本研究では、ウェブカメラからのリアルタイム映像を用いることで、鑑賞者自身が即時的に被視対象となる状況を構築し、視線の非対称性や不快感を身体的経験として顕在化させる点に特徴がある。したがって、本研究はThe Nine Eyes of Google Street Viewが提示する装置的視線の問題を、展示空間内における鑑賞体験へと転位させ、より直接的かつ再帰的に扱う試みであると位置づけられる。

2.4 『シアターウォーク』 梅田哲也

シアターウォークは、アーティスト梅田哲也によるツアー型パフォーマンス作品である。[5] 本作において観客は、客席に座って舞台を鑑賞するのではなく、少人数のグループとして劇場内外を実際に歩行する。案内役に導かれながら、舞台裏や通路、機械室、さらにはオフィスビルの内部など、通常は観客の視界や動線から排除されている空間を移動していく。そこで立ち現れるのは、明確な物語や

上演行為ではなく、音、光、振動、他者の存在、都市の気配といった微細な出来事の知覚である。

両者はいずれも鑑賞を自明なものとして扱わず、その前提条件を空間的・装置的に再編しようとする点で共通している。梅田のシアターウォークでは、劇場という本来固定視点を前提とする空間を歩行可能な場へと転換することで、鑑賞者の身体的移動と知覚の変化そのものを作品経験の中核に据えている。本研究においてもまた、鑑賞者は映像を見る主体であると同時に、自身の身体や振る舞いが装置によって捉えられる状況へと置かれ、鑑賞行為そのものが問題化される。

鑑賞者の身体的移動による知覚の分節化を主軸とするのに対し、本研究はインターネット上のイメージや監視装置、リアルタイム映像といった現代的な視線環境を参照しながら、編成され映し出される構造を批評的に扱う点で異なる。すなわち、本研究は鑑賞体験の再構成を通じて、映像に映ることそのものではなく、見られていることを意識し、それによって身体や振る舞いが変容してしまう過程や主体の逆転現象をより明確に主題化している。

3. 作品群について

以上をもとに、これまで制作・展示を行なった作品を抜粋し、以下にまとめる。また結果・考察に関して、鑑賞者の鑑賞時の反応や頂いたコメント等をもとに、分析し記述する。

3.1 作品名 Act 4 view

本作品は、箱型装置の内部に設置されたディスプレイに、インターネット上から収集した「寝転ぶ身体」の画像群が連続的に再生される仕組みをもつ。鑑賞者は箱の内部へと身体を滑り込ませ、その映像を能動的に鑑賞するが、そこで提示される、寝転ぶ身体イメージ自体には強い意味や内容は付与されていない。むしろ、鑑賞状況そのものが問題化されるよう設計されている点に本作品の焦点がある。箱内部にはウェブカメラが仕込まれており、鑑賞中の鑑賞者の姿が無自覚のまま撮影される。その映像は会場入口付近のPCモニターへリアルタイムで送出され、来場者の視線にさらされる構造となっている。こうした二重の視線環境は、鑑賞者を見る者であると同時に見られる者へと転換する。

3.2 構成要素

- ・ディスプレイ
- ・Mac book pro
- ・ウェブカメラ
- ・角材
- ・合板
- ・補強材

・「寝転ぶ身体」の画像群再生時間:03:44



図1 画像1 展示風景



図2 画像2 展示風景 会場入口付近のPCモニター

3.3 感想と結果

鑑賞者からは、MRIや人間ドックなど医療検査装置における身体拘束や環境の制御との比較の議論が行われた。展示空間内での装置間の関係性についても議論があり、特に会場入口付近に設置されたPCモニターと箱型装置を別物として捉えてしまう場面が確認されたため、鑑賞体験の循環の関係性を生み出していることを示唆する必要があるとされた。

3.4 作品名 Not seen

構造と意図

3DCGにおいて単一の物語や連続した視点移動を描くことを目的とするのではなく、複数の映像シーケンスの連なりそのものを強調する構成を採用している。連続性が自明のものとして処理されがちな映像空間に対し、その接続や断絶、切り替えの瞬間へ意図的に介入することで、映像がどのような規則のもとで成立しているのかを露呈させることを試みた。また、映像内に登場するオブジェクトには、既存の3Dスキャンデータを使用している。これは、作家の主観的な造形や象徴的表現を前面に押し出すためではなく、既にどこかで撮影・記録されたイメージを再利用することで、鑑賞者に既視感や想起を喚起させるためである。同時に、それらのデータが本来属していた文脈を不透明なまま残すことで、映像内における主体の所在を曖昧化する効果を生んでいる。

一方で、人物表現には Mixamo Dummy を用い、モー

シヨントラッキングによって取得した自身の身体動作を適用している。この手法により、匿名的かつ汎用的な身体モデルと、作家自身の具体的な身体運動とが重ね合わされる。ここでは、外見上の主体性は排除されているにもかかわらず、運動のレベルにおいてのみ作家の身体が介入しており、主体は可視的な像としてではなく、動きや振る舞いとして現れる。

このように、本作品では、既存データと自身の身体動作を意図的に混在させることで、3DCG空間における「主体」を複数のレイヤーに分散した不安定な存在として浮かび上がらせる。

3.5 構成要素

表示媒体：プロジェクター

形式：シングルチャンネルビデオ（サウンド付）

再生時間：6:32

使用アセット：Mixamo Dummy

Sketchfab, Concrete trashbin by matousekfoto

Sketchfab, Trash/Garbage002 3DScan by Alben Tan



図 3 画像 3. 映像作品「Not seen」



図 4 画像 4. 映像作品「Not seen」展示風景

3.6 感想と結果

鑑賞者の反応として、映像の物語的内容に関する理解を試みる発話は、鑑賞の進行に伴って減少した。鑑賞者は映像を一定時間注視した後、シーケンスの切り替わりに合わせて視線を外す、立ち位置を変更する、または映像全体を俯瞰する位置へ移動するといった行動を取った。また、鑑賞者の発話内容としては、映像の切り替わりや視点の変化といった構造的要素に言及するものが確認された。加え

て、3DCG 特有のカメラ表現として用いられたフレア現象についても、鑑賞者間で言及や議論が行われた。

3.7 作品名 Return to Observation

箱には多数の穴があり、鑑賞者はそこから内部を覗き込む。内部の別系統のウェブカメラが捉えた映像がディスプレイに表示される。また箱上部のウェブカメラが覗き込む鑑賞者を撮影し、その像をまた別のディスプレイへリアルタイムで提示される。

ここで鑑賞者は見る主体であると同時に見られる対象として編成され、鑑賞行為そのものが作品の構成要素に組み込まれる。さらに本作は、環境が客観的に固定されたものではなく、主体が関与できる知覚・行為の範囲としてその都度形成されることを示す、という観点をユクスキュルの環世界を参照する [6]。本作はこうした条件を可視化し、体験として露呈させることを試みている。

3.8 構成要素

- ・表示媒体：ディスプレイ×2
- ・ウェブカメラ×2
- ・合板

3.9 鑑賞環境の認識の変容

本作に対するフィードバックでは、作品が構築する関係性そのものに加え、装置を構成する各要素の意味や必然性について議論が生じた。特に、装置素材として木材を用いる必要性、内部に設置されたもう一つのカメラが向けられている方向の意味、映像内および装置内に存在するオブジェクトの役割、そして鑑賞者の視線や身体をどのように誘導しているのかといった点が問いとして挙げられた。

また、内部に設置されたもう一つのカメラの向きについては、鑑賞者を直接捉えるための装置であることは理解される一方で、その視線がどこからどこへ向けられているのか、また何を代表する視線なのか明瞭でないという指摘があった。これにより、装置全体における視線の循環構造が直感的に把握しづらいという問題が浮かび上がった。さらに、装置内部や映像内に配置されたオブジェクトについても、それらが象徴的意味を持つのか、あるいは純粋に構造的要素として存在しているのか判別しづらいという意見が挙げられた。結果として、鑑賞者は個々の要素の解釈に注意を割く一方で、装置全体が形成する視線の関係性を一度に把握することが難しい状況にあった。



図 5 画像 5. 作品「Return to Observation」展示風景

4. 実践作品群に対する結果

本研究で制作・展示した作品群において、鑑賞者の行動および発話を観察した結果、共通して以下の変化が確認された。ここでは、行動、体験後の発話内容の変化、環境認識の三点に整理する。

4.1 行動の変化

いずれの作品においても、映像を一定時間注視した後に、視線を外し立ち位置を変更する俯瞰できる位置へ移動するといった行動が見られた。これは没入の失敗というより、鑑賞者が自らの位置を“外部”へ取り直そうとする試みとして解釈できる。特に Act 4 view では、箱内部での鑑賞中に身体の緊張や拘束感を示す姿勢変化が見られた。



図 6 画像 6. 鑑賞システムの流れ

4.2 体験後の発話内容の変化

Not seen では物語理解の試みが減少し、切替・議論・規則といった構造要素への言及が増加した。Act 4 view と Return to Observation では、自身が見られていた事実を認識した後に、鑑賞の倫理について不快さや面白さ等のコメントが得られた。

4.3 鑑賞環境の認識の変容

Act 4 view では、箱内部の映像と入口モニターが当初は別装置として認識されやすかったが、鑑賞後に「見る側だと思っていたが同時に見られていた」というコメントがあった。

5. 実践研究・作品に対する考察

本章では、作品の意味内容よりも、鑑賞が成立する条件が、鑑賞者の行動をどう形づくるかに注目する。ここでいう鑑賞体系とは、どこを見るか、注意がどこに向くか、見る側と見られる側の役割、暗黙のルール、これらがまとまった全体を指す。しかし本研究の作品群では、鑑賞者が撮影され、別の場所で映し出されることで、鑑賞者は見られる側にもなる。これにより「見る＝主体／見られる＝客体」という前提が揺らぐ。本研究でいう主体の逆転現象は、単に見られていると気づくことではない。鑑賞の途中で、鑑賞者が自分の姿勢の対象として意識し始める点にある。つまり注意が作品内容から、「自分がどう知覚し、どう振る舞っているか」へ移る場面である。また観察から、可視化は情報を増やすだけでなく、鑑賞者に自発的な自己調整を促し、行動を先回りして整える場面があることがわかった。



図 7 画像 7. 主体の逆転考察

本研究で映し出された事に対して作品ごとの差もあった。Act 4 view は、箱内部で身体が制限される一方、入口モニターとのつながりが初見では分かりにくく、逆転が鑑賞後の気づきとして起きやすい。この遅れは切替を際立たせるが、気づく前に鑑賞が終わる可能性もあるため、最小限の手がかりで回路を発見できる設計が必要になる。

Return to Observation は、素材やカメラの向き、オブジェクトの意味に注意が吸われ、回路全体がつかみにくいという反応が出た。改善点は意味を増やすことではなく、各要素が回路のどこに位置するかを読み取りやすくすることにある。

Not seen は、直接撮影されなくても、CG カメラの規則や切断が前面化することで、理解が物語から構造へ移行しやすい傾向が見られた。

以上により、本研究の作品群は鑑賞者を見る側に固定せず、鑑賞者が自分の振る舞いを見直す方向へ移っていく。この移行こそが鑑賞体系の再編であり、可視化の強制力はその転換を支える条件として機能しているのではないかと

考察する。また「見る側だと思っていたが同時に見られていた」というコメントがあったようにこれは、鑑賞者が事後的に認識を改め構造を理解し、見る行為を対象化するプロセスを主体の逆転として位置づけたのだと考えられる。この気づきの遅れは、本作品群において単なる欠点ではなく、鑑賞体系が再編される瞬間と主体の反転として分析可能である。

6. 結論

分析の結果、作品群に共通して、鑑賞者の関心が作品内容の理解から、鑑賞を成立させている条件へ移行する場面が確認された。とりわけ、鑑賞者が自分の姿勢と知覚を鑑賞の対象として意識し始める瞬間は、鑑賞体系が組み替わる瞬間であり、本研究ではこれを「主体の逆転現象」と定義した。ここでの逆転は、見られていると知る事実そのものではなく、鑑賞者が自己の振る舞い対象に、鑑賞者／展示物、主体／客体といった役割の前提が不安定化するプロセスにある。また、この再編を支える条件として、可視化が情報提示にとどまらず、鑑賞者の行動を“先回りして整える作用をもつ場面が観察された。作品鑑賞を等して、緊張や気付き、不快を生み、行動を促すことによる心理状況の変化と Act 4 view で起きた気づきの遅れは、単なる設計上の欠点ではなく、鑑賞体系が再編される瞬間と主体の反転として分析可能であることを示した。以上により主体／客体の役割を揺さぶりを主体の逆転現象という枠組みで、整理できる。

7. 今後の展望

今後の展望として主体の逆転現象が立ち上がる条件を、より明確に設計・比較できる形へ整備することである。具体的には、鑑賞者が回路を把握するための最小限の手がかりの調整、要素の意味解釈に注意が吸われる場合でも回路全体を見失わないための構成の再設計、鑑賞者の気づきの発生タイミングを比較可能にすることが挙げられる。その上で、今後は、映像を中心としつつも、建築的構成、音響作品、インターフェース設計などを横断的な構築を目指す。これにより単一の感覚やメディアに依存することなく異なる組み合わせによって、様々な条件を横断的に検証し、鑑賞体系の再編をより多層的に提示することを目指す。

8. 謝辞

本研究の遂行にあたり、指導教員として終始ご指導・ご助言を賜りました Scott Allen 先生に、心より深謝申し上げます。また、京都精華大学メディア表現学部イメージ表現専攻の諸先生方には、多くの資料をご提供いただくとともに、貴重なご助言を賜りましたこと、ここに深く感謝申し上げます。さらに、本研究ならびに作品制作に際し、快くご協力・ご助言くださった友人およびラボの皆様に、心

より感謝申し上げます。

9. 参考資料

- [1] 國分功一郎『中動態の世界一意志と責任の考古学』（新潮文庫 73-2）新潮社、2025 年。
- [2] 近藤滋『エッシャー完全解説—なぜ不可能が可能に見えるのか』みすず書房、2024 年。
- [3] Steina Vasulka 《Allvision》1976 年、クローズド・サーキット (electro/opto/mechanical environment), Vasulka Archive, 〈作品ページ〉(最終閲覧: 2025 年 12 月 21 日). VASULKA+1
- [4] Jonrafman 『The Nine Eyes of Google Street View』(2008 -) (最終閲覧: 2025 年 12 月 21 日 <https://9-eyes.com/>)
- [5] 梅田哲也『シアターウォーク / A Walk in Theater』(2025.09.15 - 09.20) (最終閲覧: 2025 年 12 月 21 日 <https://artsticker.app/ja/events/89136>)
- [6] ユクスキュル, ヤーコブ・フォン／クリサート, ゲオルク (著) 日高敏隆・羽田節子 (訳) 『生物から見た世界』岩波書店, 2005 年