

メディアアート

土佐尚子

メディアアート

Manga Photos

土佐尚子
京都大学学術情報メディアセンター

漫画の記号

①漫符モード

*感情表現や感覚表現を視覚化した符号

②オノマトペ

音を表す符号

③効果線モード

主に物体などの移動を示す。

動線やあるものへの注目を促す「集中線」など

場面に一定の効果を与える記号

④フキダシモード

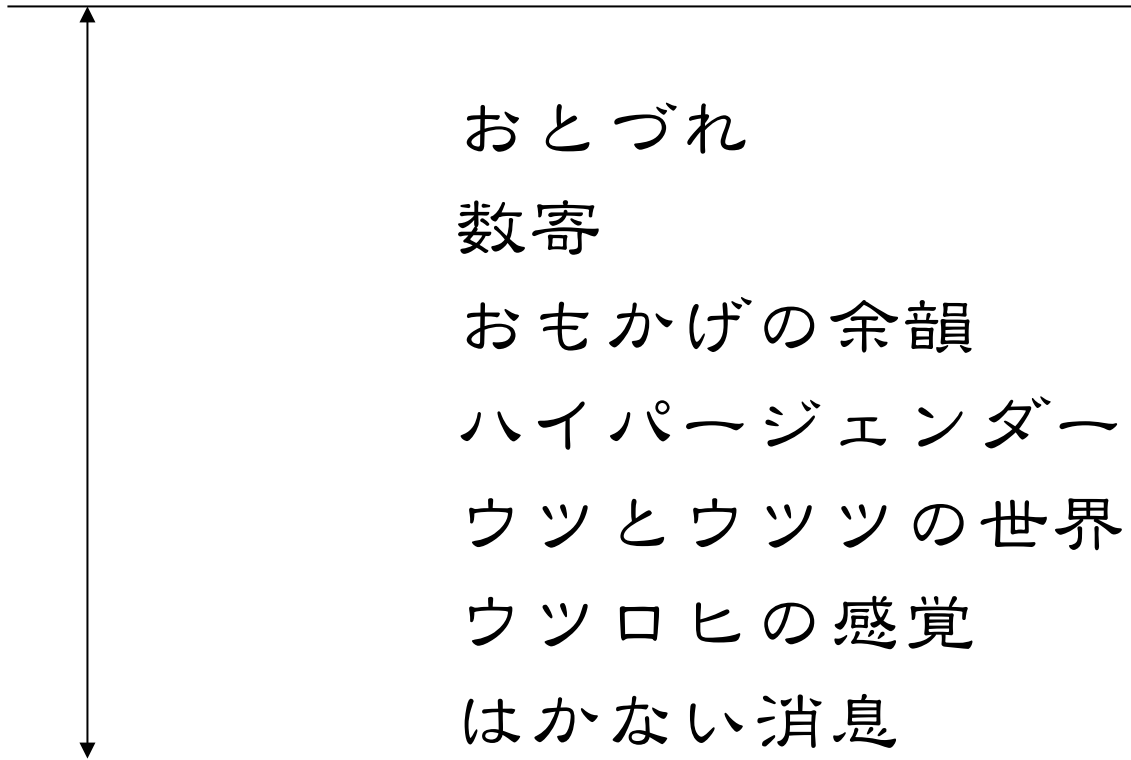
言葉は、考えている表現

フラジャイル・インタフェースの種類

「内側という周辺」という境界をまたぐ視座を持つインターフェース
視野や感想が固定しないように見ていく自由な状態
「何をどのように囲むか」「どこをどのように仕切るか」が大切

境界をまたぐ

Here



There

境界をまたぐ・アルゴリズムの設計

境目

仮装・異装

Here

自由

芸能の発生

There

弱いもの

奇跡

不思議な力

インタラクション-
何かと何かをユーザーがつなぐ

格別の地

インタラクション-
There の場所によって
形が変わる

夕刻

強い神

言霊を唱える

日常では見せない行為

おとづれ・アルゴリズムの設計

• **ビヘイビア**-Be動詞的、

音を連れてくるイメージ



正体は見えない



なにかが来たと思える
出現の種が生まれる

• **インタラクション**-触ると、気配を感じる。

しかし本体や正体は主張しない
不思議な現象に入った場面で感じるもの

神がおとづれる

<東洋>

「鎮魂・魂振 (たましずめ・たまふり)」

マレビト (稀人/客人) との遭遇 (折口信夫)
=ストレンジャー

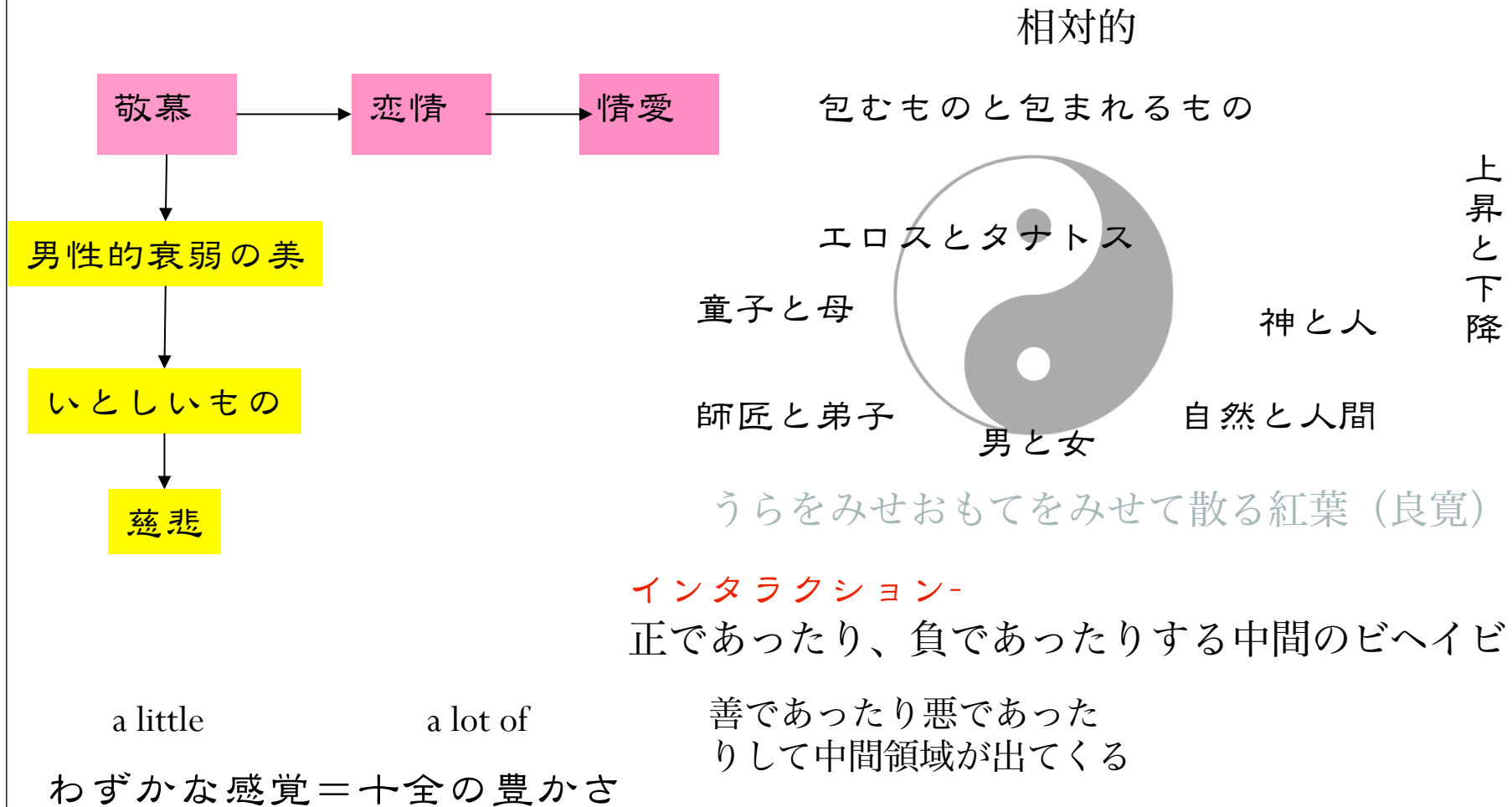
<西洋>

「エピファニー」

ギリシア語:エピファネイア

(επιφάνεια 現れ、奇跡的現象の意)

なにかあやしき・アルゴリズムの設計



葛藤の事情・アルゴリズムの設計

一途で邪険

樋口一葉「たけくらべ」

遊女になる運命の勝気な少女美登利

内向的な少年龍華寺僧侶の息子信如

「恥じらいながらも端切れを

信如に向かって投げる美登利」

「葛藤」「欠如」「負」「喪失」

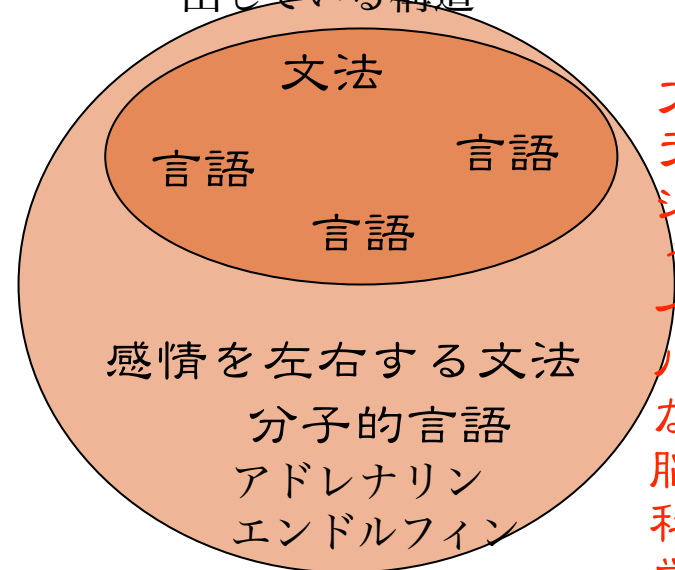
が引き金になる文化や作品表現

西田幾多郎

「絶対無」

「絶対矛盾的自己同一」

分割的なモノの統合で
出している構造



多様な観念の複合体

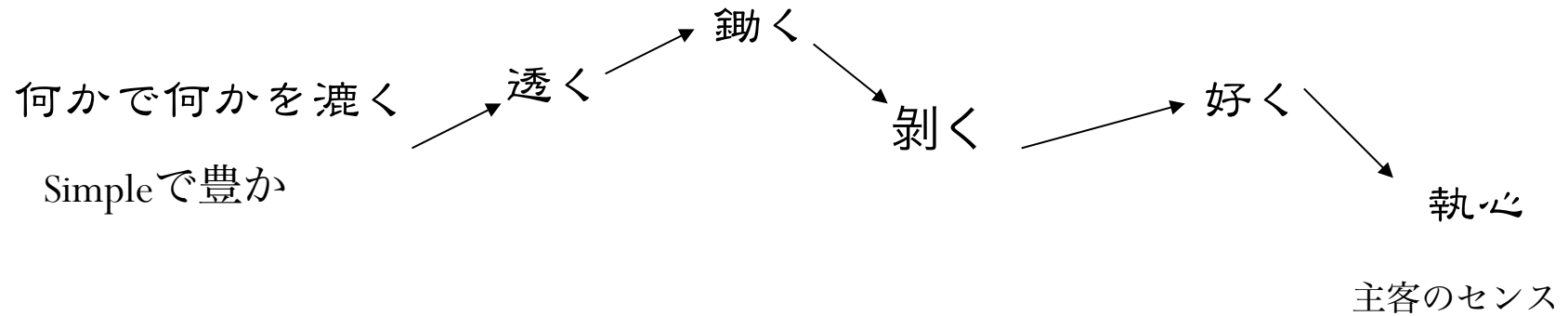
葛藤や矛盾のルーツ

「弱さの起源」



出所：<https://ocw.kyoto-u.ac.jp/nishida/tope-page>

数寄・アルゴリズムの設計



数寄を遊ぶ

数寄を同じくする者

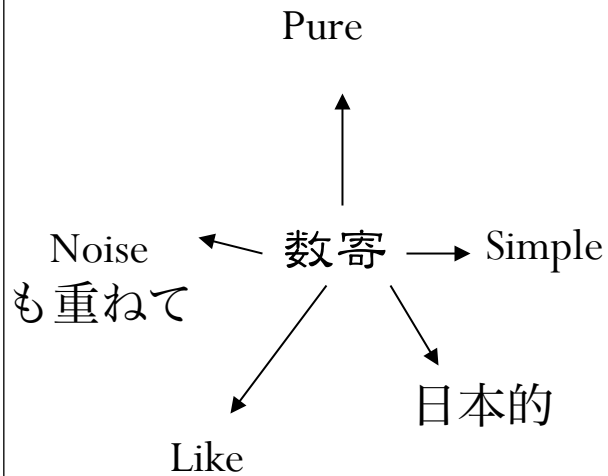
執着の交感

わずかにそれていく

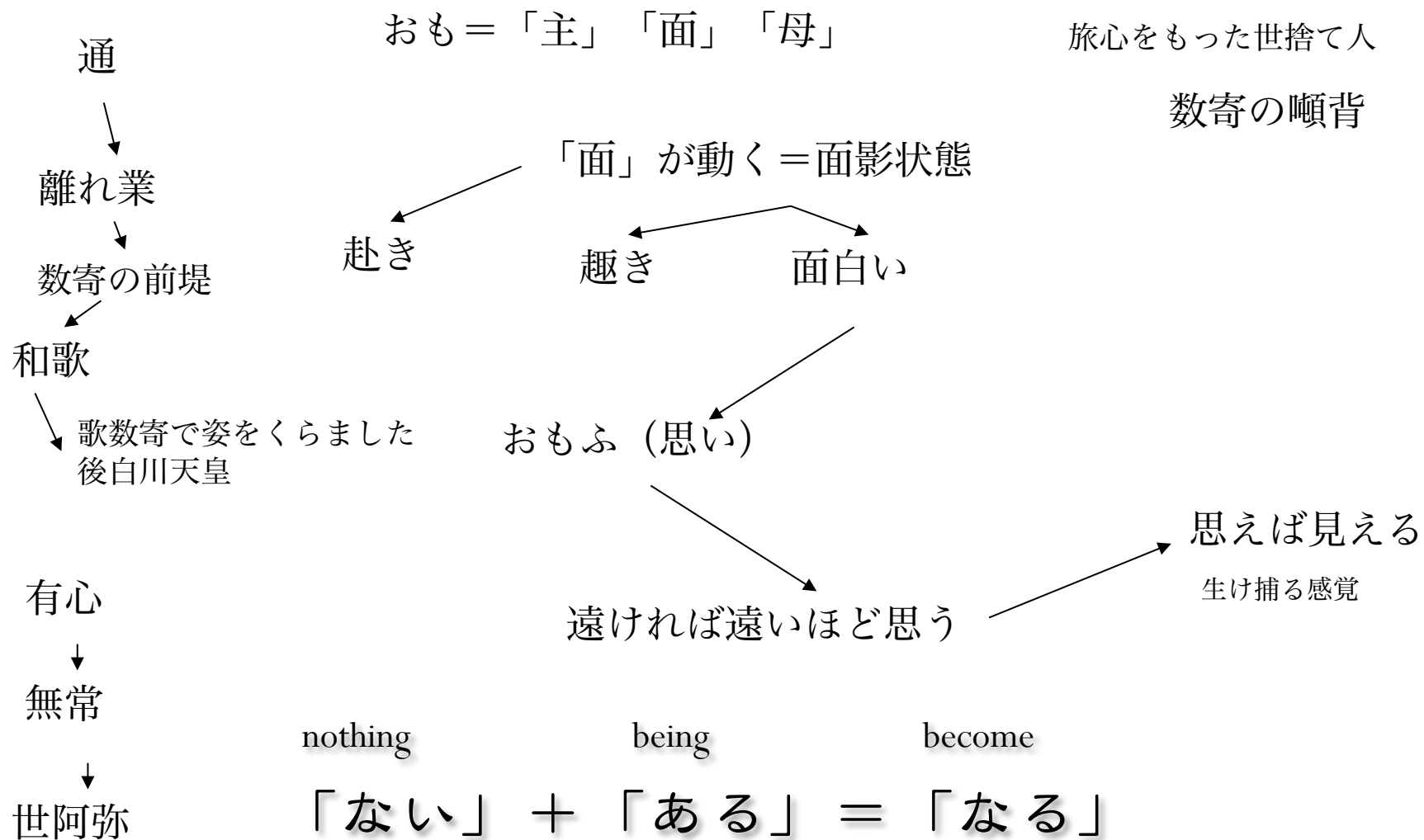
主客のセンスが伝わり合う

メモリーとしてフィードバックされる

粹



おもかげの余韻・アルゴリズムの設計



ネオテニー認識・アルゴリズムの設計



出所：<http://www.kankoboko.jp/keshouhin/>

大人になっても残っている

幼児に特徴的な資質

- 自己の内側に巣く「幼い原郷」

- 故郷に対する抒情的なノスタルジー

幼い形のまま成熟

- 少年少女が永遠にとどまりたいと思うような世界

感性的に惹かれる

「可愛らしいもの」

われわれの内側に潜んでいる「最も奇妙な弱々しさ」

「弱々しいもの」

発育が遅い

視覚的にカワイイ・エキサイティング

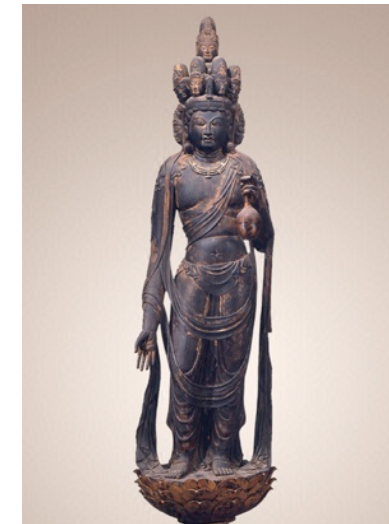
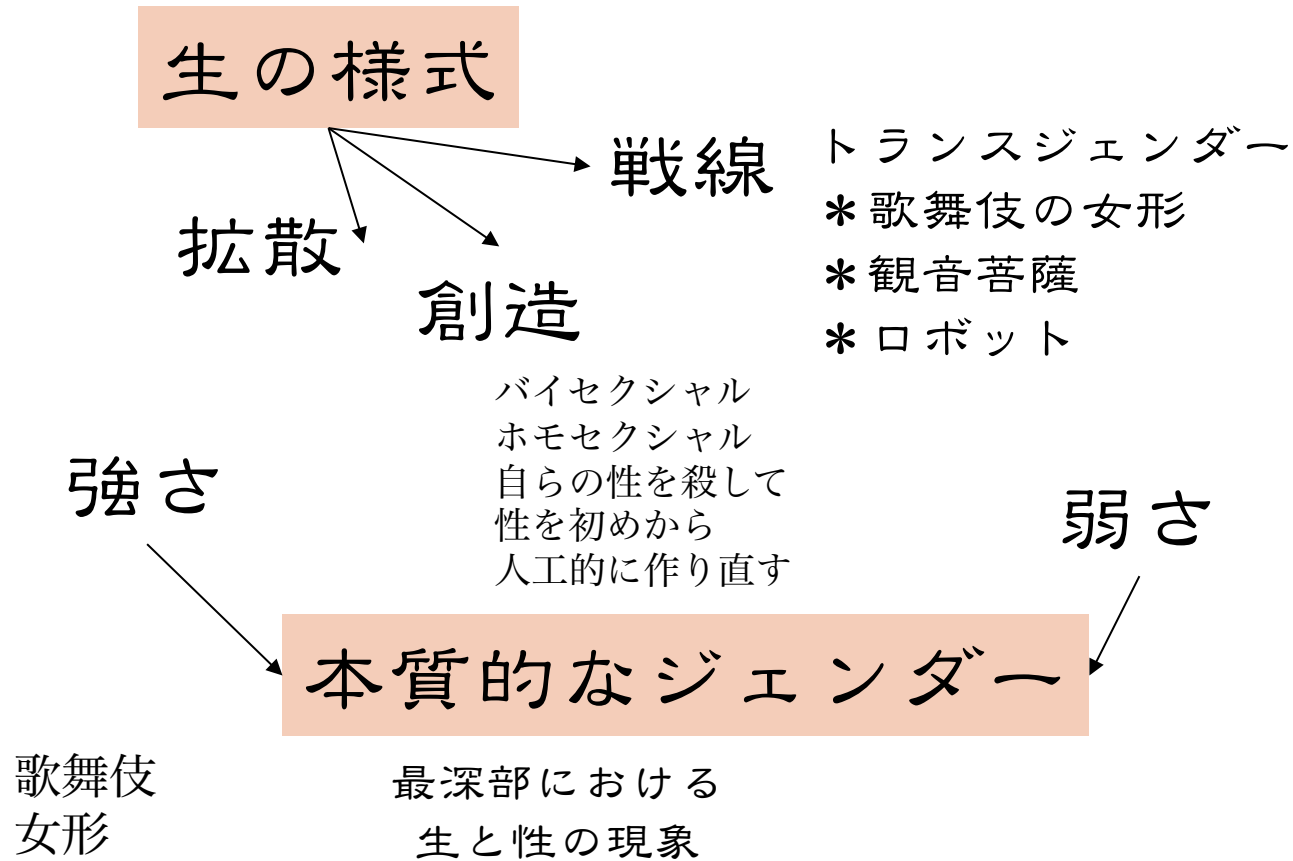
形状・しぐさ・小さきモノ・

清少納言「枕草子」

「なにもなにも ちひさきものはみなうつくし」

ハイパージェンダー・アルゴリズムの設計

出所：<http://userdisk.webry.biglobe.ne.jp/006/541/42/N000/000/000/taichi-m1.jpg>



出所：<http://1仏像.jp/budda/kannonn2.jpg>

ウツとウツツ・アルゴリズムの設計

- ウツ ←→ ウツツ

バーチャルな夢のウツ

リアルな現のウツツ

無 → ウツロヒ → 有

鈴 さなぎ 神社
シャーマン

お皿・器・カプセル

プシュケー（ギリシャ）・プラー（インド）

高千穂かぐらのお祭り

ビヘイビア

ウツな状態

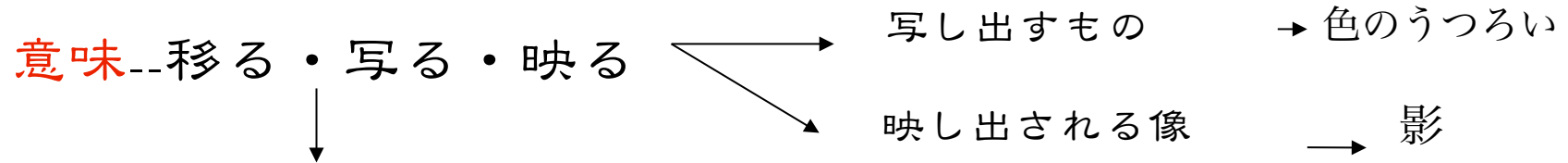
なにもないところに何かがある

何もないところから生まれる → かぐや姫・桃太郎

ウツロヒの感覚・アルゴリズムの設計

対象をダイレクトには追わないで、
それが「面影」として漂泊するほうから見る

例) 侘び茶
簾は「うつろい」の代名詞



対象

「容易にアイデンティティが見定めがたい現象」＝無常

例：月・色・世

ビヘイビア

いつも動いている

(物体自体は変わらない)

人生のウツロイ

人間にリフレクトするようなもの

心の景色のうつろい

ウツロイをコントロールして
いる実体も見えるようにする

色・染め・キモノ・友禅

はかない消息・アルゴリズム

- 「はか」一なくなって初めて見えてくるもの。
かって在ったものとの相対化

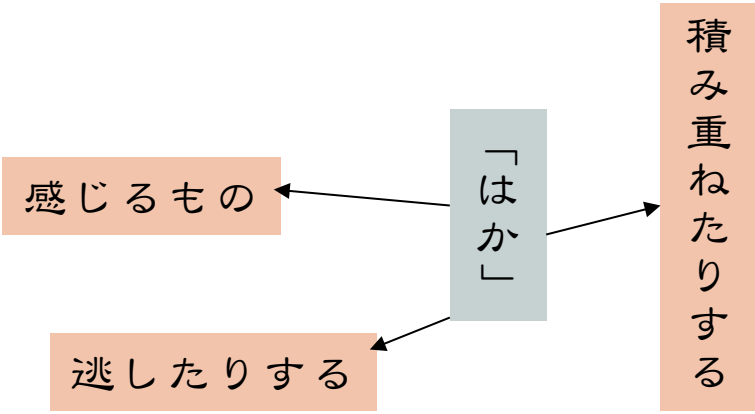
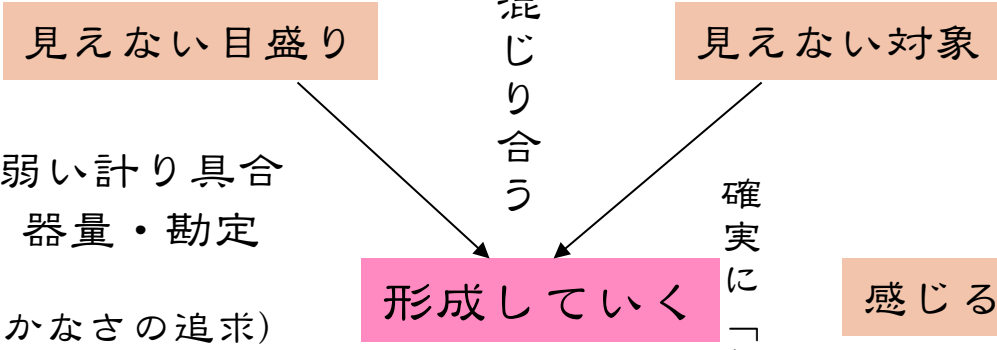
無常観

ビヘイビア
タイムマシンの
時間がずれていく・逆転していく

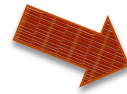
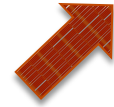
ネガティブなのに、いとおしく
新しい意味が生まれる

『山家集』西行

「はか」インビジブルな目盛りをもっている



有心幽玄・藤原の定家：
思い浮かんでしまったこの気持ちを
捨てられなくなっている気持ち
実際には、見えなくてはかない
例) 冷泉家・・・花も紅葉も桜もない。
ないもので、一番あったらすばらしいものが有心
粹・キザ・狂言綺語



出所：<http://joushinji.com/about/images/butudou/kannon.jpg>

ノギャーニ



オノマトペイヤ

じー

フキダシ

効果



