



Title	「触覚のデザイン」の構想におけるメディア・アートの有用性
Author(s)	二瓶, 晃
Citation	デザイン理論. 2026, 87, p. 122-123
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/103741
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

「触覚のデザイン」の構想におけるメディア・アートの有用性

二瓶 晃 京都女子大学

触覚のデザイン

本発表は、「触覚のデザイン」の構想においてメディアアートが果たしうる有用性を理論と作品の両面から検討する試論である。デジタル技術の革新によって、メディアアートはインタラクティブで身体性を活用する表現を獲得した。その展開は美術館に限らず、公共空間、教育、福祉、エンターテインメント分野へと拡張している。2024 年にオープンした『teamLab Borderless』は没入型環境の中で身体を介して感覚世界に関与する点で、アートとエンターテインメントの境界を横断する代表例である。そして、デザインの領域においても体験価値や感覚的インタラクションが重視されている。また、デジタル環境下における身体感覚の希薄化への反動として、触覚や素材感の復権をめざす志向が強まっている。こうした状況は、アートとデザインの交叉を促し、メディアアートの思考・技術がデザインの方法論やユーザーエクスペリエンス設計へ関与する可能性を整えたといえる。

「触覚」とは機能としてのハプティクスの実装のみならず、質感、温度、重み、時間感覚といった諸経験を媒介に、記憶や感情、文化的文脈を喚起する総体的な感性の形成である。例えば、『Write More』(2015) は、書く行為に微細な触覚フィードバックを組み込み、“身体を通して書く感覚”を回復させる。また、『Antenna』(2016) は、音の強度を光と振動にクロスモーダル変換し、聴覚情報を触覚で体感させる。いずれも、感覚の翻訳を通じて意味形成の回路を再構成するデザインであり、メディアアートが長く追求してきたメディ

アと身体の接続方法と共有されるものである。

触覚的視覚性と皮膚の目

理論的背景として、ローラ・U・マークス著『The Skin of the Film』(1999)における触覚的視覚性と、ユハニ・パッラスマー著『建築と触覚』(1996)による建築論を参照する。マークスは鑑賞者を映像に引き寄せ、目で触れるような感覚、画像との触覚的な関係を呼び起こす視覚体験を論じた。低い解像度、浅い被写界深度、クロースアップ、ブラー、テクスチャの強調などは、形の識別よりも肌理の知覚を促し、視覚体験を記憶・感情・文化的理解と結びつける。そして、パッラスマーは、建築の経験は、素材の劣化、温度や湿度、音響や重量感といった多感覚的な手がかりを通じて、人と世界の間関係を更新する行為であると論じた。空間知覚が五感にまたがる全身の協働で成立することを強調し、視覚中心主義を批判する。

両者の理論を重ねるとき、映像と空間をプログラムによって統合し、鑑賞者の参加によって“開かれる”メディアアートは、記憶と身体を媒介する複合的触覚性の生成装置と捉えることができる。

メディアアート作品の分析

上記の理論に基づき、(1) 身体的インタラクションの誘発＝身体操作がフィードバックを生む構造、(2) 物質性の再認識＝質感・重みなど素材の条件が身体感覚を強化する構造、(3) 時間と記憶の喚起＝経験や文化的意味を呼び覚ます構造、という触覚性をもつデザイン／アートに共通する三つの構

造を抽出する。これらの観点から代表的なメディアアート作品の触覚性の働きについて分析する。

(1) の観点では、モニカ・フライシュマン & ヴォルフガング・ストラウス《Liquid Views》(1992) があげられる。画面に触れることによって自身が映る水面の映像に波紋が浮かびあがるこの作品で、鑑賞者は自己像の変容を経験し、触覚的視覚性が具体化される。ジェフリー・ショー《Legible City》(1989) は、自転車というインターフェースを介し、巨大な文字で構成された都市を走行する体験が与えられる。ハンドル操作や身体のバランス感覚が作品と直結し、歴史・物語・記憶の層を読み取る感覚は、全身による空間知覚がデジタル環境に転移されたものといえる。

次に(2)の観点からは、ゲイリー・ヒル《Inasmuch As It Is Always Already Taking Place》(1990) における、裸出した CRT モニターやケーブル、断片化された身体のクロースアップ映像があげられる。映像の粒子、ノイズが視覚の触覚化を促し、装置を「触れられる存在」として意識化させる。スタジオ・アッザーロ《Coro》(1995) は、床(カーペット)という日常的な素材を感圧インターフェースに転化し、無意識のうちに踏むという身体動作を前景化する。

最後に(3)の観点として、ジャン＝ルイ・ボワシエ《押し花》(1993) では、ページをめくる触覚行為が映像とテキストを結びつけ、操作＝触覚を契機に文学的記憶と身体性を重層化している。さらにビル・ヴィオラ《He Weeps for You》(1976) は、水滴に鑑賞者が映り込み、滴下の瞬間に崩れ落ちる現象を投影。水滴の持つ触覚的連想が、生成と消失のリズムと結びつき、瞬間の永遠性が身体化されて記憶に沈潜する。

これらの事例に共通するのは、身体の行為、反視覚中心主義、マルチモーダルな感覚である。マークスの枠組みは映像表面の近接と肌理の強調を、そしてパッラスマーの枠組みは五感による空間体験をそれぞれ照射するが、メディアアートは両者

の共通領域において、記憶や感情、文化的コンテクストを含む複合的な触覚性を創出する。

なぜデザインは触覚性を欲求するのか

デザインの本質は、外観や機器の仕様としてあらかじめ与えられるのではない。使用や関与という関係のうちに立ち上がり、触覚性はその生成過程を支える基盤となる。デザインが触覚的な諸契機を通じて人に働きかけ、人がそれらを身体で捉え直すとき、そこに意味内容が形成される。言い換えれば、デザインの触覚的機能を通して本質が掘り上げられるのではなく、触覚性を媒介に経験が生み出されることによって、デザインの本質が事後的に生起するのである。

芸術はときに、機能から自由であるがゆえに純粋であり、その結果はデザインに応用可能な論理として抽出することができる。メディアアートにはこのような感覚の回路を可視化するモデルを提供する点に有用性を見出せる。

感覚の詩学としてのメディアアート

本発表では、触覚性がデザインに要請される理由を問い直すことで、アートとデザインの交叉に理論的足場を与えられることを明らかにした。触覚性を軸としたデザインの思考法は、教育分野では身体的学習の補完、福祉分野では感覚の代替・補助、そしてエンターテインメント分野では物語世界の身体化や環境情報の共有・増幅など、様々な応用が可能である。

「触覚のデザイン」は、技術的なハプティクス装置に収斂されるだけでなく、イメージと物質、記号と身体、時間と記憶などを結ぶ詩的な構成力を持っている。そして、メディアアートはその実験場として、前述した触覚性を持つデザインにおける三つの構造を理論的かつ具体的に提示できる。触覚性を内包するメディアアートは、アートとデザイン双方にとって「感覚の詩学」としての新たな価値を創出する方法論となりえるだろう。