

# 可変的なスクリーンを用いた映像表現の考察と実践

澤田 華・松谷 容作・林 勇気

## Consideration and Practice of the Image Making with the Variable Screen

Hana SAWADA, Yosaku MATSUTANI, Yuki HAYASHI

### 要 旨

21世紀に入って、映像はハイピッチでデジタル化していった。そのことにより、様々な種類の面に映像が映し込まれていく。テレビやパーソナル・コンピュータのモニター、スマートフォン、ポータブルゲーム機などはもちろんのこと、駅や広場、公園、病院などの公共空間においてもサイネージや大型モニター、監視モニター上で映像が流れてくる。私たちの日常は映像に囲まれていった。そして同時に、映像を可能としているスクリーンに私たちは覆われていった。現代の映像文化はこうした映像とスクリーンによって形作られている。よって、映像文化を理解するために私たちは、映像が映し出され偏在するスクリーンに目を向け、またスクリーン上の映像と技術的また物理的基盤、さらにそれを受容する人びととの関係性に着目する必要がある。

以上の現代的な映像文化への理解を背景にして、本研究が試みるのはスクリーンと映像をめぐる今日の芸術的な表現である。どれほどスクリーンが現代社会を覆い尽くそうとしても、従来のスクリーンは常に静態的で一定の状態を保つ場合がほとんどであり、また投影される像を支えるばかりでその姿を観察されることもあまりない。いわばスクリーンは透明な媒体となっている。より映像文化について理解をするためには、透明な媒体としてのスクリーンだけでなく、明確な形で自らを主張するようなスクリーンも検討する必要があるのではないだろうか。

こうした問題意識で本研究は、スクリーンの状態が何らかの要因によって変化する「可変的なスクリーン」とその変化に応じて変容や消散する映像に着目する。そして、その種のスクリーン（綿菓子スクリーン）と映像の制作と、それらの上映と展示を通じて、従来のスクリーンから逸脱する新たなスクリーン経験を検証し、その経験が現代の映像文化に対して与える意味を明らかにすることを目的とする。

キーワード：映像、映像表現、プロジェクション、スクリーン、映像文化、スクリーン学

はじめに

21世紀に入って、映像はハイピッチでデジタル化していった。そのことにより、様々な種類の面に映像が映し込まれていく。個々人の生活におけるテレビやパーソナル・コンピュータのモニター、スマートフォン、ポータブルゲーム機などはもちろんのこと、駅や広場、公園、病院などの公共空間においてもサイネージや大型モニター、監視モニター上で映像が流れてくる。私たちの日常は映像に囲まれていった。そして同時に、映像を可能としているスクリーンに私たちは覆われていった。現代の映像文化はこうした映像とスクリーンによって形作られている。よって、映像文化を理解するために私たちは、映像が映し出され偏在するスクリーンに目を向け、スクリーン上の映像と技術的また物理的基盤に注意を払い、さらにそれを受容する人びととの関係性に着目する必要がある。

以上の現代的な映像文化への理解を背景にして、本研究が試みるのはスクリーンと映像をめぐる今日の芸術的な表現である。例えどれほどスクリーンが現代社会を覆い尽くそうとしても、それは、常に静態的で一定の状態を保つ場合がほとんどであり、また投影される像を支えるばかりでその姿を観察されることもあまりない。いわばスクリーンは透明な媒体となっている。より映像文化について理解をするためには、そうした透明な媒体としてのスクリーンだけでなく、明確な形で自らを主張するようなスクリーンも検討する必要があるのではないか。

こうした問題意識で本研究は、スクリーンの状態が何らかの要因によって変化する「可変的なスクリーン」とその変化に応じて変容や消散する映像に着目する。そして、その種のスクリーンと映像の制作と、それらの上映と展示を通じて、従来のスクリーンから逸脱する新たなスクリーン経験を検証し、その経験が現代の映像文化に対して与える意味を明らかにすることを目的とする。

小論は、以上の研究をまとめたものとなる。第1節では、スクリーンについての理論的な考察、とくにスクリーンの系譜学をめぐる現代の重要な議論を整理し、そうした議論で注目される変化するスクリーン、つまりはスクリーンの消失について指摘する。また第2節では、変化するスクリーンを実践したアートの事例を3つ取り上げ、この種のスクリーンの表現で重視されている側面について明らかにしていく。続く第3節においては、本研究が提案する可変的なスクリーンのコンセプトやその制作プロセス、さらにはスクリーンに応じた映像制作について議論する。最後に第4節では、本研究のプロトタイプとして制作した綿菓子スクリーンと映像の上映展示会について整理し、その展示会の来場者からのフィードバック、さらにはそのフィードバックを通じた展示会全体にかんする考察を行う。

## 1. スクリーンをめぐる諸議論

21世紀に入り、映像やメディア、視覚文化、デジタル文化などにかかわる研究者たちの視線がスクリーンという対象に改めて向けられた。そのなかで、スクリーンをめぐる注目すべき論集がほぼ同時期に洋の東西を問わず編まれ、数々の優れた議論が重ねられた。まずメディア文化の研究者であるステファン・モンテイロは『スクリーン・メディア・リーダー』を編纂し、スクリーンとその文化的なインパクトについて数々の論者によるテキストを通じて批判的に考察した (Monteiro 2017)。続いて、視覚文化とアートを専門とするクレイグ・バックリーとドイツ文学者リュディガー・カンペ、そして映画とテレビの理論家フランチェスコ・カセットティは、映画やビデオとは異なる今日に偏在するスクリーンの系譜を、幅広い年代と対象をカバーしたいくつもの論考を編むことで明らかにしようとした (Buckley et al. 2019)。さらに日本において、メディアと芸術文化の専門家光岡寿郎とメディアと映像文化を専門とする大久保遼が論集『スクリーン・スタディーズ』のなかで、近過去から現代までの映像文化を、それを支える複数の変数の関係性を切り出していく「スクリーン」という方法を用いて再検証し、映像文化の現在を浮かび上がらせようとした (光岡・大久保 2019)。

以上の論集における議論の方向はそれぞれ少しずつ異なっているが、現代の映像文化を考察するためにスクリーンという視点や方法をとることは共通している。だが、なぜスクリーンなのか。先の光岡は『スクリーン・スタディーズ』のなかで以下のように言及する。

映像、もしくは画像情報がデジタル化したことで、あらゆる電子的な板に映像を映しこもうと試行錯誤してきたのが、この20年間の映像文化の歩みであった。だからこそ逆に、僕たちが映像をいかなる「スクリーン (物理的躯体)」で見ているのか、さらにはそのスクリーンがいかなる「関係性=空間」に埋め込まれているのかという論点が、「テレビ」「映画」といったジャンルを問わず対象化されざるを得なくなったのである (光岡 2019: 6-7)。

21世紀に入って急速にデジタル化した映像は、テレビやパーソナル・コンピュータのモニターやスマートフォン、ポータブルゲーム機、サイネージなど様々なデバイスに映し出され、私たちの日常はそれらに覆われていった。そのプロセスを背景にして今日の映像文化は醸成されてきた。ゆえに、その文化を明らかにするためには、映像が映し出され偏在する物理的なスクリーンに目を向け、またそのスクリーンを通じて浮かび上がる映像のコンテンツと技術的また物理的基盤、さらには観衆の関係性に注意を払わなければならないのである (光岡 2019: 9-8)。

こうしたスクリーンを軸とした考察のなかで、アートや表現に主眼を置く本研究にとって重要となるのは、メディア理論家レフ・マノヴィッチの議論と、メディア考古学者エルキ・フータモによる議論である。

マノヴィッチは「スクリーンの系譜学」という論考においてスクリーンを三つに分類する。一つ目は古典的なスクリーンであり、そのスクリーンは例えば額に入れられた絵画のように、静態的で永続的なイメージを展示する (Manovich 2017: 125)。二つ目は、映画のスクリーンやテレビ、ビデオのスクリーンを代表的なものとするダイナミック・スクリーンである。このスクリーンは古典的なスクリーンの特性を全て保持しつつ、時間とともに変化する映像を表示することができ、映像とそれを観る者とのあいだに何らかの関係性を打ち立てる (Manovich 2017: 125)。最後に、リアルタイム・スクリーンである。このスクリーンでは、レーダーにおける空間での対象の位置や、ライブ・ビデオでの可視的な現実の変化、さらにはコンピュータ・スクリーン上におけるコンピュータ・メモリー内のデータの変化など、参照対象の動きを反映しながら映像がリアルタイムで変化し、更新し続けるのである (Manovich 2017: 129)。これら三つのスクリーンの分類と検証を通じて、マノヴィッチは現代に氾濫するコンピュータ・スクリーンがこれまでの先行するスクリーンと異なる系譜、つまりはリアルタイムで監視と攻撃を実現する軍事のなかで生まれてきたことを明らかにする<sup>1</sup>。

メディア考古学——先例がないように一見思える現象がしばしば以前のコンテキストで現れていた繰り返されるパターンやスキーマに基づいていることを実証する研究アプローチ (Huhtamo 2017: 78) ——を代表する論者であるフータモは、こうしたマノヴィッチの議論を参照しつつも、「スクリーンの系譜はマノヴィッチが提起する以上に複雑」と言及する (Huhtamo 2017: 81)。フータモにとって現代文化におけるスクリーンは、その前身となるものと関連づけて考察することによってはじめて理解可能となる。同様に、デザインされた人工物としてのスクリーンのみならず、その使用法や他の文化との中間的な関係、さらには様々な時代や場所でスクリーンをめぐる現れた諸言説をも視野に入れて、私たちはスクリーンを検討しなければならない (Huhtamo 2017: 78)。そしてその方法論としてフータモが提案するのがスクリーンのメディア考古学としての「スクリーン学 [screenology]」である。このスクリーン学の方法論で、フータモは18世紀から21世紀にかけての膨大な数のスクリーン——ファイヤー・スクリーン、影絵芝居、ファンタスマゴリア、マジックランタン、カメラ・オブスクラ、パノラマ、ジオラマ、映画、テレトトロスコープ、テレビ、パーソナル・コンピュータ、タブレット、スマートフォン、バーチャルリアリティ・ヘッドマウント・ディスプレイなど——を分析していく。その上でフータモは、一枚岩ではないスクリーンの系譜を描き出そうとするのである。

興味深いことに、2人の論者は、リアルタイム・スクリーンやホログラム、バーチャルリアリティ・ヘッドマウント・ディスプレイなどといったより今日的なスクリーン実践を参照する際に、スクリーンの消滅を指摘する (Huhtamo 2017: 109; Manovich 2017: 131)。フータモはスク

1 こうしたマノヴィッチの議論については馬定延が手際よく整理し、そこで重視すべき点を鋭く指摘している。Cf. 馬定延「スクリーンとポストプロダクション：現代美術の映像表現をめぐる」、『映像学』102巻、日本映像学会、2019年、pp.7-8。

リーンの消滅について以下のように語る。

「スクリーン」は、どこかよそから「ヴィジョン」がその上に現れる物理的な表面である必要はない、と提案することができよう。より一般的にスクリーンは、観察者の物理的環境から分離された経験や情報へ視覚的に——最近では聴覚的にまた触覚的でさえある——アクセスすることを可能とする「区切られたゾーン」と定義することができるだろう (Huhtamo 2017: 93)。

フータモに従えば、スクリーンは映像を映す物理的な表面である必要はなく、何らかの経験や情報を観察者に感覚的（主には視覚的に）にアクセスさせる「区切られたゾーン」となる。例えば、ヘッドマウント・ディスプレイを装着して、ヴァーチャルリアリティのゲームをプレイすることを想起すれば、ここでの主張は首肯することができる。

しかし物理的なスクリーンが消失してもなお、映像や経験、情報が現れるということであれば、スクリーンは真の意味では消失していない。今日のスクリーン実践において、しばしば非物質的でもある安定的な「区切られたゾーン」を変化させ、ときに消失までもさせ、かつ映像や経験、情報も消散していくことは可能なのか。またそのような表現はどのようなものであろうか。さらに、それはどの様な意味をもつのであろうか。

## 2. スクリーンをめぐるアート実践

その消失を含めて、区切られたゾーンを変化させ、かつ映像や経験、情報も消散していくような表現実践はいかなるものとなるのか。ここでは三つの作品の事例を確認していこう。

高嶺格『水位と体内音』（2004年）<sup>2</sup>

例えば、高嶺格のビデオインスタレーション作品である『水位と体内音』がある。この作品では砂を敷き詰めた水槽に青緑色の水が入れられていて、そこに女性の映像が投影される。女性はゆらゆらと浮かぶようにいて、胎内にいるかのような浮遊感を観る者に与える。この作品の主眼は、この映像と作品内で響き渡る音との関係であろう。しかしここでは、本研究にとって関心の中心となるスクリーンの表現に焦点を合わせていきたい。この作品においてスクリーンは水槽の水から構成されている。よって、水のゆらめきはスクリーンの変化へと繋がっていく。その水の動きに応じて、映像自体も変化していく。作品を通じて感じる浮遊感も、こうした変化するスク

---

2 本作品については、横浜美術館のウェブページにある作品解説を参照した。Cf. 木村絵理子「『水位と体内音』作品解説」、『横浜美術館ホームページ』（最終確認 2025年1月6日：<https://inventory.yokohama.art.museum/10535>）。

リーンに大きく拠っているであろう。もちろん、このスクリーンは水槽という枠組みに支えられている。そのため、このスクリーンの変化は全面的なものではなく、部分的なものと言えよう。しかし、私たちはこの作品を通じて、スクリーンと映像が呼応して相互変化する表現様態を理解することができるのだ。

アピチャートボン・ウィーラセータクン『ナブアの亡霊 [Phantoms of Nabua]』(2009年)<sup>3</sup>

あるいはスクリーンが外部の力で消失していく表象もある。アピチャートボン・ウィーラセータクンの映像作品『ナブアの亡霊』において、そうした表象を私たちは目撃することができよう。夜の空き地にスクリーンが立てられ、そこにプロジェクターから映像が投影されている。それはどこかの場所で起こった落雷の映像である。垂直に落ちていく雷の閃光が何度もスクリーンに映し出されていく。そうしたなか、スクリーンの前で青年たちが火のついたボールでサッカーを楽しみはじめる。ボールが蹴られるたびに起きる火の轟音と青年たちの歓声が火のついたボールの動きと重なり、画面はある種の熱情で埋めつくされる。しかし、ある瞬間、ボールの火がスクリーン下部に燃え移ってしまう。するとスクリーン下から中央へ、さらに両端へとどンドンと火は拡がり、スクリーンは焼失してしまう。同時に、映像も消えていき、最後はスクリーン背後にあったプロジェクターのレンズから発せられる光がフラッシュのように輝く。

もちろん、『ナブアの亡霊』はたんにその様子を捉えただけの映像ではなく、その閃光や火、光を通じて、1960年代から数十年にわたって繰り返されてきた軍の統制や残虐行為、恐怖などの記憶を想起させていく。それは極めて政治的な抵抗の作品と言えよう。しかし、スクリーンという私たちの関心から言えば、ここで表象された焼失するスクリーン、またそのプロセスの提示はとくに注目すべき対象である。加えて、スクリーンが燃えることで立ち上がる煙にプロジェクターが映像を部分的に投影する様は、環境をスクリーン化するあるいは生成するスクリーンを私たちに喚起させるものとなる。ただし、その意味で、厳密なかたちでは映像は消散していないことになろう。

岩崎秀雄《Culturing〈Paper〉cut》(2013年、2014年、2018年、2019年)<sup>4</sup>

最後に確認するのは映像作品ではない。バイオ・アートに分類される岩崎秀雄《Culturing〈Paper〉cut》である。この作品は、生物学にかかわる論文(シアノバクテリアについて論じら

---

3 本作品については、徳山拓一によるアピチャートボン・ウィーラセータクンについてのテキストを参照した。Cf. 徳山拓一「アピチャートボン・ウィーラセータクン——政治と日常の親密さ」、DNP Art Communications『artscape』2017年3月15日号(最終確認2025年1月6日：[https://artscape.jp/focus/10132997\\_1635.html](https://artscape.jp/focus/10132997_1635.html))。

4 本作品については岩崎秀雄のホームページ上にある作品解説を参照した。Cf. 『《Culturing〈Paper〉cut》』、岩崎秀雄『Hideo Iwasaki』(最終確認2025年1月6日：<https://hideo-iwasaki.com/culturing-papercut>)。

れたもの)を素材とした切り絵を配置した培地上でシアノバクテリアが培養されていくものだ。そこでシアノバクテリアはゆっくりと紙の上で成長し、運動していく。ただし、このバクテリアの動きは切り絵の紙や培養条件に影響され、変化する。結果、複雑なバクテリアの集団行動が生じ、特異なパターンを形成することになる。

フータモが議論するスクリーンはメディア・スクリーンのみが対象にされているわけではない。その観点に基づけば、《Culturing 〈Paper〉cut》において私たちは区切られたゾーンを確認することができる。文字という情報を提示する切り絵の紙はスクリーンであろうし、さらには切り絵が配置された培地もスクリーンとなろう。注目すべきは、そうしたスクリーンがシアノバクテリアの分解によって、つまりは食べることによって変化し、形を変え、消滅に向かおうとすることである。先ほどの『ナブアの亡霊』では火という外部のエネルギーを通じて、スクリーンの焼失が実現されたが、《Culturing 〈Paper〉cut》では作品の構成要素が、内部からスクリーンの消滅を分解＝食を通じて試みるのである<sup>5</sup>。

ここまで三つの作品を通じて、消失を含めた区切られたゾーンを変化させ、映像や経験、情報も消散していくような表現実践の事例を検証してきた。そこから導かれることは、本研究が目指す「スクリーンが変化や消滅をし、かつ映像も消散する表現実践」では、スクリーンの物質の状態や外部からのエネルギーの付加、さらには内部からの食などによる分解に深く注意を払う必要がある、ということである。

### 3. プロトタイプの制作

狙い、どのような「可変性」か

新たな映像表現、つまりはスクリーンを変化（ときに消失までも）させ、かつ映像や経験、情報も消散していくような表現は可能であろうか。またもし可能であれば、それはどのような意味をもつのであろうか。これらの点を探究すべく、従来のスクリーンから逸脱する新たなスクリーンを検討することとなった<sup>6</sup>。その上で、実際にスクリーンを制作し、ワークショップか上映会、あるいは展覧会を行うことを目標とした。

まずは、ここまでのスクリーンをめぐる理論的な研究を背景にしつつ、制作の実践においてどのような要素が従来のスクリーンから逸脱する糸口になり得るかを検討した。従来のスクリーンは、常に一定の状態を保ち、固定されている場合がほとんどであり、触れられることも基本的に

---

5 なお、同じく岩崎秀雄の別の作品におけるスクリーンの消滅について、増田展大が秀逸な議論を展開している。Cf. 増田展大「スクリーンの消滅——バイオアート／テクノロジーの歴史を事例に」、光岡寿郎、大久保遼編『スクリーン・スタディーズ——デジタル時代の映像／メディア経験』所収、東京大学出版会、2019年、359頁～360頁。

6 なお、本研究ではスクリーン制作により力点が置かれた。

はない。なおかつ、投影される像を支えるばかりでその姿を観察されることもあまりない、透明化した存在である。そういった現状から、反対に「動く、不安定、変化する、触れられる」といった要素が、新しいスクリーン制作のキーワードになってきた。そのなかでも、スクリーンの状態が何らかの要因によって変化する「可変的なスクリーン」に着目した。

単純な「可変性」のあるスクリーンであれば、折りたたんで形を変えることができるものや、比率を変更できるスクリーンはすでに存在するが、それらの「変化」はあくまでも投影前後に起こることであり、投影中には決して訪れない。当然のことながら、投影中にスクリーンが変化してしまうと、映像の鑑賞が阻害されるなどの（多くの場合は悪い）影響があるためである。本研究ではそういった「影響」も新たな興味深い要素として利用しながら、新しいスクリーンの制作を試みようとした。つまり、映像投影中あるいは鑑賞中にスクリーンが変化することで、これまでにないスクリーンのあり方と映像の鑑賞体験を作り出そうとしたのである。

さて、「変化」と一口に言ってもさまざまな状態があるわけであるが、その中でも特に着目したのは「消える」という変化である。周知の通り、映画館の上映は、最初から最後まで安定した環境で行われ、美術館・ギャラリーでの映像作品の展示でも、基本的には一定の状態を保って展示されている。したがって、途中で映像が消えてしまうことは、予期せぬアクシデント以外あり得ない。鑑賞者にとっては、最初から最後まで完全な形で映像がスクリーンに投影され続けるのが普通のことであり、誰もそこに疑念を抱かない。では、スクリーンがだんだんと消え、投影されている映像も少しずつ消えていけば、鑑賞体験はどのようなものになるであろうか。「消える」を検討することで、つまりどのように消えるのか、なぜ消えるかのプロセスなどを探ることで、新しいスクリーンの制作に繋がるのではないだろうか。

そうした状況を実現させるために、まず、スクリーンがどのような要因で変化し得るかを検討することとなった。その検討のなかで、大きく分けて次の3つの可能性があげられた。

- (1) 流動的な素材の使用・・・液体、煙 など
- (2) 環境的な要因による変化・・・温度、湿度 など
- (3) 人為的なアクションによる変化・・・触る、ちぎる、つぶす、食べる など

このなかで特に着目したのが、「食べる」というアクションである。同じ状態を長期間維持すべきスクリーンは通常無機物で作られている。よって、有機物を摂取する「食べる」という行為とスクリーンが結びつくことはない。加えて、「食べる」ためには、触れるなどのスクリーンへ何らかの直接的な関与が必要であるが、一般的にはスクリーンを手で触れることはほとんどない。だからこそ、例えばスクリーン自体を直接食べることができれば、映像とスクリーン、そして鑑賞者の身体がより密接に関わりを持つこととなり、既存のスクリーンへの投影や鑑賞体験にはない状況と体験を作り出すことができるのではないか。

以上のことから、「消える」「食べる」という要素に重点を置きながら、変化するスクリーンの考案を進めることとなった。

### スクリーンに使用する素材の検討

前述の狙いに基づいて、スクリーンに使用する素材の検討を行った。プロジェクターで実際に投影を行いながら、それぞれの素材自体の特徴の観察に加えて、素材を長時間空気に触れさせることで生じる緩やかな変化と、手での変形や霧吹きで水分を与えるなどのアクションによって急激に生じる変化も観察した。ここでは、実験を行った複数の素材のうち、3つの素材に対する試みを抜粋して記述する。

#### (1) オブラート

ここでは、ばれいしょでん粉を主材料とする、A4サイズの食用のオブラートシートを使用した。白色の半透明で、平滑なテクスチャーをしており、リアプロジェクション用のスクリーンと類似する部分がある。空気に触れさせることによる変化はあまり見られないが、水分によって安易に連結させることができるため、オブラートシート単独での実験だけでなく、オブラートシートを袋状に仕立て、内部に綿菓子を入れて層を作る（図3-1）など、さまざまな使用方法を試みることができた。

投影した映像は、裏と表の両面から見ることができ、様々な展示方法が考えられた。また、袋状に仕立てて内部に綿菓子を入れたものは、複数のテクスチャと奥行きを持ち、投影された像を複雑なものにしており、新たな映像鑑賞の体験をもたらす可能性が感じられた。

しかし、つるつるとした表面が水を弾いたり、水分を含むとゲル状になるため、オブラート同士が貼り付いてしまい厚みを増したりと、予想以上に強度があった。水分を含み柔らかくなった部分はやがて千切れはするが、溶解はしないため、スクリーンが「消える」ようにはあまり見えず、今回の目的に合致しないことが判明した。

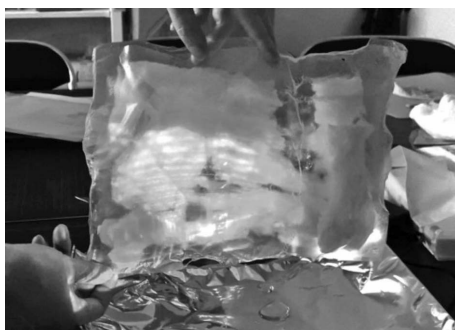


図3-1 袋状にしたオブラートシートの内部に綿菓子を入れたものへの投影

## (2) ドライアイス

ドライアイスは食べることはできないが、時間の経過により昇華し、完全に消失する点において、本研究の意図に沿う素材である。今回の実験は大きく分けて二つある。

まず一つは、ブロック状のドライアイスを自立させ、その表面に投影する方法である（図3-2）。表面の白色度が高く比較的平滑なため、投影された映像はかなりクリアであった。ドライアイスの溶ける時間と上映時間を関係付けるなど、さまざまな可能性が案出したが、スクリーンを形成することができる量のドライアイスは、溶け切るのに数時間～十数時間を要することが予想された。

二つ目は、ドライアイスが昇華する際に発生する白煙に、映像を投影する方法である。箱に水とドライアイスを入れ、真上から白煙に投影する方法（図3-3）や、箱の形状を変更し滝のように白煙を下方向に流れ出させる方法を試した。どちらも濃淡のある白煙に移された像はたえず揺らぎ、とても不安定で、一時的に存在するスクリーンとしてとても魅力的であった。また、鑑賞者に水を掛けてもらうなどのアクションを加える選択肢も考えられた。

しかし、クリアに投影できるほどの量の白煙を発生させるには多量のドライアイスを要する上に、水の温度が高い方が白煙の量が増えるために温度調整をし続ける必要がある。また、密室での展示をする場合には二酸化炭素中毒などの危険性もある。スモークを出す機械も存在するが、スイッチを切って煙のスクリーンが消えても、その仕掛け自体は残ってしまうため、今回の研究の狙いにはそぐわない。以上のことから、今回の使用は見送ることとなった。



図3-2 ドライアイスへの投影

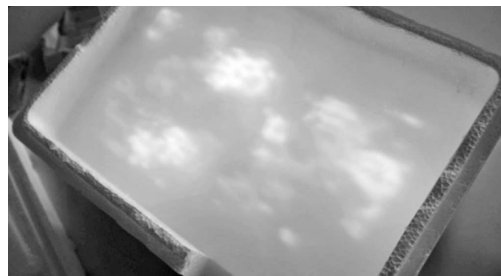


図3-3 ドライアイスの白煙への投影

## (3) 綿菓子

綿菓子は、ガラメが細かい繊維状になり空気を含むことで形成されており、独特のフワフワとした質感を持つ。その表面や断面に映像を投影すると、内部にも光が反射し、奥行きのある投影面が生まれた。これは、通常のへ平滑なスクリーンとは大きく異なり、投影される映像に新たなテクスチャーを与えることができた。

綿菓子にはさまざまな変化を容易に与えることができる。まず、綿菓子は湿気を吸いやすく、外装を開封した後はだんだんと表面が固くなり、体積も減っていく。最終的には薄い板状の砂糖の固まりとなる。こうした、時間経過による変化は緩やかではあるが、大きな形状の変形が見られる。さらには、綿菓子は手ですぶす、ちぎる、食べるなどの様々な人為的なアクションを容易に加えることができる。これらの点は従来のスクリーンにはない要素である。

また、直接触れて変化させる以外にも、水を使うと容易に急激な変化を与えることができる(図3-4)。霧吹きを用いて、霧状に水を噴射すると徐々に綿菓子の表面が溶け、表面のテクスチャが変化するとともに、白色に見えていた綿菓子は褐色になり、映された像の色味も変化する。これは原材料のザラメの色によるものである。あるいは、直線上に水を噴射すれば綿菓子の一部分が急速に溶けて、スクリーンに穴を開けることができる(図3-5、図3-6)。

水を掛けられた綿菓子は、急速に溶け、崩れることで、あたかも「消えた」ように見える。これをスクリーンに利用すれば、スクリーンを「消す」ことが可能となる。正確に言えば、水に入



図3-4 綿菓子のスクリーンに霧吹きで水を掛ける様子

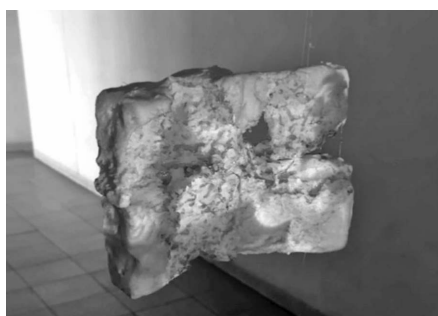


図3-5 変化した綿菓子 ①



図3-6 変化した綿菓子 ②

れるなどして溶かし切らない限りは、溶けた砂糖残ってしまうのだが、「食べる」というアクションを併用すれば完全に「消す」こともできる。複数のアクションを使うことや、鑑賞者もプロセスに参加する可能性も探りながら、綿菓子を使用したスクリーンを制作することとなった。

#### 綿菓子を素材としたスクリーンの制作

先述の通り、本研究の可変的なスクリーンの素材には、綿菓子を用いることとなった。今回使用した綿菓子は市販品で、約13×11×4.8cmの直方体に成型されているものである。これを複数個連結させることで、スクリーンの形状に仕立てることにした。展示スペースの規模に合わせ、大小2つのスクリーンを制作した。

壁面や骨組みを支えにして積み上げるなどすれば、巨大化することは比較的容易ではある。だが、この素材のスクリーンを用いた映像展示ではできるだけ短い時間で制作が可能な、簡易な作業工程の制作方法を検討した。というのも、展示ではスクリーンと映像いずれもが変化して消えていくことを目指したからである。スクリーンについて言えば、展示後半において綿菓子に水分による急激な変化を与え、スクリーンを落下させていく。その際、スクリーンの大部分が消失するように、大規模なものは避ける必要がある。また映像に関しては、スクリーンがあった場所に大袈裟な骨組みや、スクリーンの代わりの役割を果たす何かが残らないようにして、投影映像も見えなくなるようにしなければならない。なおかつ、空気に触れた綿菓子はどんどんと変化してしまうために、時間を掛けてスクリーンを製作することが難しいという要因もある。以上から、短時間で簡易な工程で制作が可能な方法が採用された。

そこで、メインとなるスクリーンでは、テグスを使用して連結し吊り下げる手法を取った。まず、19cmの長さのビーズ針とテグスを用いて、縫うように綿菓子同士を繋ぎ合わせる。テグスの端は、綿菓子を貫通してしまわないよう、透明なテープを玉留めの代わりに付けておく。そして、テグスの余った部分を、ライトスタンドに設置したアームにクリップで固定することで、スクリーンを吊り下げることとなった。ただしこの方法では、使用する綿菓子の数が増えていくと重みでテグスが抜けたり裂けたりしてしまう場合があり、スクリーンを巨大化することが難しいため、検討の余地がある。これについては今後の課題としたい。

次に、スクリーンのアスペクト比については、現在主流となっている映像のアスペクト比である「16:9」に近づけようと試みた。通常のスクリーンを模することで、違和感なく映像鑑賞の入り口に立つことができるようという意図がある。既製品の綿菓子を使用しているために、完全に一致させることは難しいが、綿菓子を8個使用し、「16:9」よりもやや長辺の短い、およそ「22:13」のスクリーンとなった(図3-7)。

もう一つの小さなスクリーンは、先述のスクリーンとは違う見せ方をさせるために、水を掛けずに時間経過による変化のみを与えることとした。そのため、空中に吊り下げる必要はなく、綿菓子をブロックのように自立させるのみとした。これらのスクリーンの実際の展示方法の詳細

については次章にて後述する。

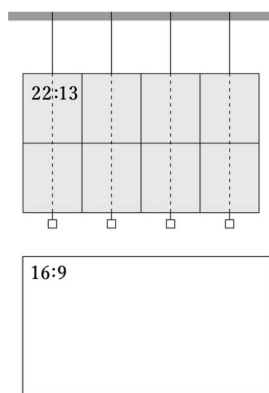


図 3-7 スクリーンの構造とアスペクト比

### 投影する映像の検討

通常スクリーンは透明化した存在であり、スクリーンと投影された像は一体化している。だが、綿菓子による非従来のスクリーンにおいては、スクリーンの変化と共に、映されている像も次第に変形し、欠落していくこととなる。つまり、スクリーンと像はあくまでも分離した存在であり、一時的にスクリーンの表面に憑依しているだけに過ぎないことが、スクリーンの崩壊によって暴かれるのである。

このようにスクリーンの存在を明らかにするプロセスを提示するためには、まずは投影される映像によって鑑賞者を惹きつけ、映像に没入させる必要がある。では、どのような映像が適しているだろうか。

今回の試みでは、平滑なスクリーンではなく荒いテクスチャの綿菓子をスクリーンとして用いるため、投影される像は通常よりも不鮮明になる。スクリーンサイズも小さいことから、映像中の微細な変化を捉えることがやや難しい。つまり、被写体の動きが微細な映像や、変化が緩やかな映像は今回の場合は適していない。なおかつ、水分による急激な変化を与えて像の一部が欠落した場合にも、引き続き映像が鑑賞者を惹きつけ展開を期待させる必要がある。したがって、今回はある程度の短い尺のなかで、大きな動きや変化が見られる映像を選択する。また、今回の不鮮明な投影の条件下において、映像の「音」は、鑑賞者を映像に引き込み、リアリティーをもたらす役割を担う重要な要素である。

そこで候補となったのが、粘土を捏ねて陶芸作品を制作する手元の作業風景や、手でパン生地を練り成型する様を捉えた映像である。手で物や素材を手で触っている様子は、鑑賞者にその触覚を想起させ、その先にどのような変化が訪れるのか期待させることで、映像へ惹きつけることができるであろう。なおかつ、陶芸と製パンの作業ではどちらも、作業中に素材や道具、手のあ

いだで音が発生することから、それらも鑑賞者が映像に引き込まれる要因となるであろう。

また、投影映像の検討と同時に、展示形態に関する新たなアイデアも発案された。それは、映像内に登場するパンと同じ（ような）パンをスクリーンの下に実際に置いておき、溶け出した綿菓子のスクリーンと一体化させ、最後にはそれを鑑賞者と共に食するという案である。そうすることで、二次元の被写体として映像内に在ったものが、今現実の目の前にもあり、なおかつ触れることができる。さらにスクリーンや被写体を食べることで、映像・スクリーンと身体がより密接に関わりを持つこととなる。そうして、既存のスクリーンへの投影・鑑賞体験にはない状況と体験を作り出そうと試みたのである。

以上の検討内容から、今回の綿菓子によるスクリーンには、パンを製作するプロセスを、手元を中心に映した映像を投影することとした。また、一つの会場で複数のスクリーンを用いて複数の映像を投影するが、製パンのプロセスの後半に行われる捏ねや成形時に発生する特徴的な音がより強調されて聞こえるように、音声を使用する映像は一つに限定する。パン製作の一連のプロセスを、スクリーンのサイズとその鑑賞時間も考慮しながら、「材料の計量～混合」（図3-8、図3-9）と「捏ね～成形～焼成」（図3-10、図3-11、図3-12）の二部に分け、前半の映像は無声、後半の映像のみ音声を使用することとなった。



図3-8 映像前半（材料の計量～混合）



図3-9 映像前半（材料の計量～混合）



図3-10 映像後半（捏ね～成形～焼成）



図3-11 映像後半（捏ね～成形～焼成）



図 3-12 映像後半（捏ね～成形～焼成）

#### 4. プレゼンテーション

##### 会場の選定

先に述べたように、綿菓子スクリーンのプロトタイプの基本構造が確定した。その後、綿菓子スクリーンをどのような形式でプレゼンテーションするか模索した。スクリーンの特質と時間軸で遷移する映写方法、さらには映像の内容が鑑賞者により明確に伝わるよう、鑑賞者が移動し、見る位置を変えることが可能な展覧会形式で進めることにした。展覧会形式での展示が可能な場所として、追手門学院大学安威キャンパス内の食堂棟スタジオ B1 また同キャンパス研究棟の空き研究室、さらに社会学部室が候補となった。そのなかから、来場者がアクセスしやすく、また会場内の光量のコントロールが可能で、さらに複数枚のスクリーンを設置するので導線を確保できる、という条件に一致する食堂棟スタジオ B1 裏の通路を会場として確定した（図 4-1）。この場所は入り口にガラス張りのドアがあり、L 字型の長細い空間という特性がある。この空間の特性が綿菓子スクリーンのプレゼンテーション方法にも関係する。プレゼンテーションの実施日は 2024 年 11 月 14 日、開場時間は 18 時 00 分から 18 時 30 分の 30 分間とする。時間を 30 分にした理由については、プレゼンテーションの箇所では後述する。

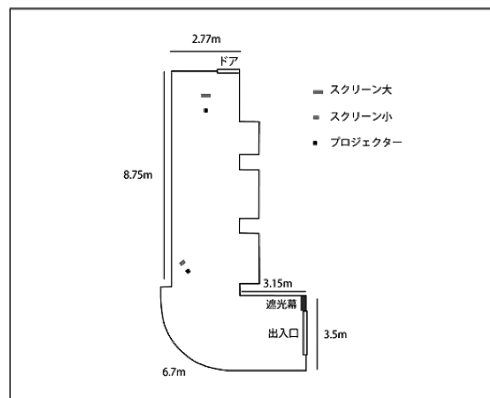


図 4-1 食堂棟スタジオ B1 裏の通路

## 会場内の作品構成

次に綿菓子スクリーンの展示空間内の配置について概説する。構想段階で、設置するスクリーンの枚数は2~3枚を予定していた。現地で、何度か試写を行った。約40m<sup>2</sup>と広い空間でないため来場者が5名をこえると鑑賞時にスクリーン間を移動しづらくなることが懸念される。また、スクリーン間に一定の余白が必要で、3枚だと手狭になってしまう可能性があり、大小2枚のスクリーンで展示を行うことに決定した。出入口から手前に小スクリーン、通路奥に大スクリーンを設置する。次に、各スクリーンの設置方法について述べる。

### (1) 大スクリーン

前章の通り8枚の綿菓子を連結して制作した(図4-2)。大きさは44cm×26cm=1144cm<sup>2</sup>である。そのスクリーンをライトスタンドからテグスで吊るす。スクリーンの高さはスクリーン上辺の位置を約140cmとした(図4-3)。来場者が立った状態で鑑賞しやすい高さに設定した。スクリーンは不安定な状態で設置しているため揺れが生じる。その下にステンレス製のお盆の上に3個のパンをのせた、白の展示台を設置した。

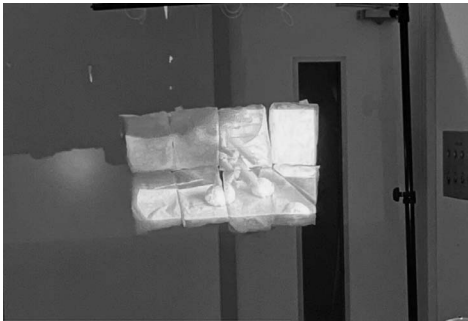


図4-2 大スクリーン



図4-3 大スクリーン、下部のお盆にパン

### (2) 小スクリーン

2枚の綿菓子を連結して制作した。大きさは22cm×13cm=286cm<sup>2</sup>である。こちらのスクリーンは床に置いたステンレス製のお盆の上に直接設置した(図4-4)。大スクリーンそのものと、大スクリーン下のお盆に乗せたパンと対応関係が生じることを意図した。

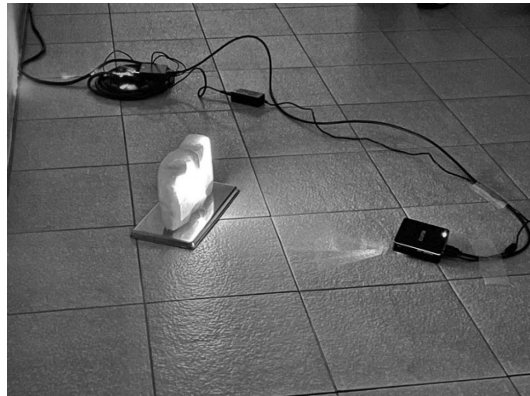


図 44 小スクリーン

微調整を繰り返しながら、これらの綿菓子スクリーンの設置位置を確定させた。なお、入り口に 69cm×2m19cm のガラスドアとガラス壁がある。プレゼンテーションの開始時間は 18 時で周囲は暗いものの、入り口正面に位置するグラウンドの照明の光が差し込むため遮光する必要がある。来場者の入場時の利便性とプロジェクターの光量を考慮して、完全遮光せずガラス面の 3 分の 1 ほどを遮光し光量を調整し会場作りをした（図 45）。



図 45 遮光幕

#### 映写システムおよび映写方法について

まず、綿菓子スクリーンの面積は通常のスクリーンと比較して非常に小さい。先述の通り、大スクリーンが  $44\text{cm} \times 26\text{cm} = 1144\text{cm}^2$ 、小スクリーンが  $22\text{cm} \times 13\text{cm} = 286\text{cm}^2$  である。小さいスクリーンサイズに対応させるように映写システムを設計した。大スクリーンと小スクリーンではシステムが異なる。

大スクリーン用の映写システムは以下のように構成した。プロジェクターは Anker 社の

Nebula Astro で、メディアプレーヤーはサンワダイレクト社の 400-MEDI023、スピーカーはクリエイティブ・メディア社の Creative Pebble V3 を使用した。スクリーン位置に対応させる高さが必要だったので、プロジェクターはカメラ用三脚に設置した (図 4-6、図 4-7、図 4-8)。小スクリーン用のプロジェクターは EZAPOR 社の HDP200 で、メディアプレーヤーは大スクリーン用の映写システムと同様のものを使用した (図 4-9、図 4-10)。いずれのスクリーンも小さいため、機器の質感が前景化しないように小型の機器を組み合わせた。プロジェクターは小型であるが故に Nebula Astro が 100 ルーメン、HDP200 が 80 ルーメンと輝度が低い。輝度の低さも機器を検討する際に重要な要素となった。綿菓子スクリーンは小さいため鑑賞の妨げとならないようスクリーンとプロジェクターのあいだで適切な距離をとった上で映像をマッピングする必要がある。映像のマッピングには Adobe After Effects を使用した (図 4-11、図 4-12、図 4-13)。マッピングすると映像イメージ以外の箇所に黒みが発生する。輝度の高いプロジェクターで映写すると、スクリーン背後の壁面に映像の黒みの部分がグレーの映写面として映ってしまい、鑑賞の妨げとなる。低輝度であればグレーの映写面が目立ちにくくなる。プロジェクターが小型で低輝度であることは今回の展示において有益となる。400-MEDI023 はリピートマークの表示なしにリピート再生できるメディアプレーヤーである。また、電源コードを差し込むだけで自動的にリピート再生ができるので展覧会での使用に向いている。上記のような理由から機器を選定した。これらの上映システムを使用してプレゼンテーションを行なった。

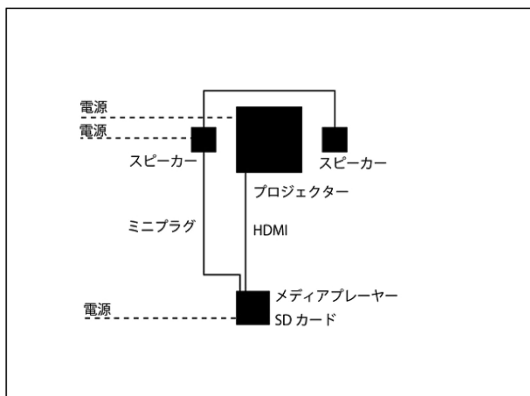


図 4-6 大スクリーン用の映写機器の接続図



図 4-7 大スクリーン用の映写機器と三脚

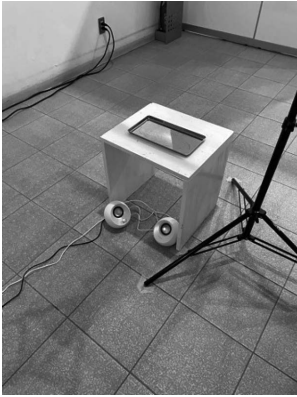


図 4-8 大スクリーン用のスピーカー

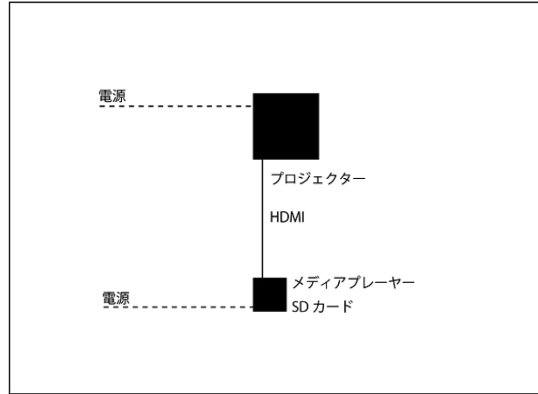


図 4-9 小スクリーン用の映写機器の接続図



図 4-10 小スクリーン用の映写機器

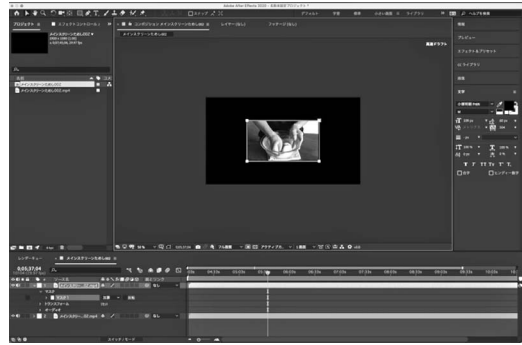


図 4-11 adobe After Effects でのマッピング作業



図 4-12 映像のマッピング



図 4-13 映像のマッピング、試写

### プレゼンテーション

2024年11月14日の18時から綿菓子スクリーンのプロトタイプのパプレゼンテーションを展覧会形式で行なった。開館より30分の間に、パフォーマーが入場し、スクリーン、映像、展示室内の環境が通常の展覧会と比較して急速に変化していくものとなる。変化に伴い来場者の導線を

促すために細長いL字型の食堂棟スタジオ B1 裏の通路を展示室として採用した。また、綿菓子スクリーンは消失してしまうので、一回性が特徴になる。これらが、展覧会という形式にも関わらず、30分という短い時間にした意図になる。時系列でプレゼンテーションの内容と来場者の動向について記述する。

1. 来場者は入場後すぐに、入り口付近にある小スクリーンが視野に入る。来場者は座ったり、屈んだりして映像を鑑賞する（図4-14）。上映しているのは、主にパンの素材となる小麦粉などを調合する映像である（図4-15）。
2. 来場者は奥に設置されたライトスタンドや機器に気づく。しかし特に変化がないので、再び小スクリーンの上映を鑑賞する。
3. 展示会場奥の扉からパフォーマーが大スクリーンを持って入室する。来場者はパフォーマーの存在に気づく（図4-16）。
4. 来場者が奥に移動する。
5. パフォーマーが大スクリーンを縦一列ずつライトスタンドに吊るしていく。同時に展示補助者が機器の電源を点ける。パンを捏ねる映像が上映される（図4-17）。パンを捏ねる音が会場に響く。大スクリーンが完成する（図4-18）。
6. 来場者がお盆の上のパンの存在に気づく。パンを捏ねている映像だと理解する。
7. 映像が1ループする。
8. パフォーマーが展示会場奥の扉より退室する。その後、霧吹きをもって再入場する。
9. パフォーマーが霧吹きで大スクリーンに水を吹きかける（図4-19、図4-20）。
10. スクリーンの一部が融解する（図4-21、図4-22）。来場者から歓声があがる。来場者全員がスマートフォンでその様子を撮影する（図4-23）。
11. パフォーマーが数回にわたり霧吹きで大スクリーンに水を吹きかける。
12. スクリーンの大半が融解し、その後、崩落してパンの上に落下する（図4-24）。
13. 来場者より再び歓声が起こる。
14. パンを捏ねる音が会場内に響く。小スクリーンは溶かさず、映像の上映をしている状態を維持したままである。
15. 上映を終了し、照明をつけ来場者に概要の説明を行う。
16. 来場者に溶けた綿菓子のついたパンと小スクリーンの綿菓子を食べてもらおう（図4-25）。

このように、パフォーマーの存在と行為が綿菓子スクリーンと映像、展示に関与しながら、時系列で変化していくプレゼンテーションとなった。プレゼンテーションの方法も相乗効果となって、スクリーンの可変性が更に強調される結果となった。また来場者の動きは会場選定時の予測とほぼ一致した。



図 4-14 小スクリーンを鑑賞する来場者



図 4-15 小麦粉を調合する映像、ビデオスタイル



図 4-16 大スクリーンを設置するパフォーマー



図 4-17 パンを捏ねる映像、ビデオスタイル

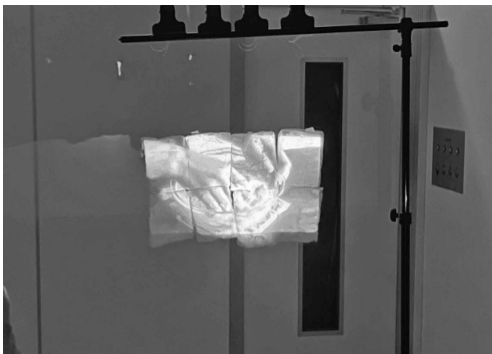


図 4-18 大スクリーン



図 4-19 大スクリーンに霧吹きで水を吹きかける



図 4-20 大スクリーンに霧吹きで水を吹きかける

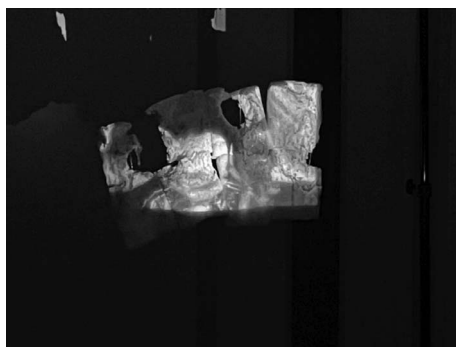


図 4-21 融解する大スクリーン

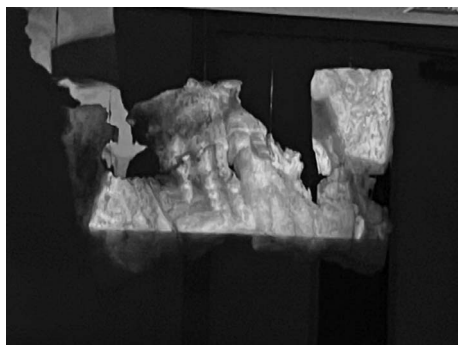


図 4-22 融解する大スクリーン



図 4-23 スマホで撮影する来場者



図 4-24 融解し崩落する大スクリーン



図 4-25 パンと綿菓子を食べる来場者

### 来場者のフィードバックと考察

綿菓子スクリーンの展覧会形式のプレゼンテーションに対する来場者のフィードバックを記す。2名1グループ、4名1グループ、1名の合計7名が来場した。各グループ内は知人同士で、グループ外の来場者同士は面識がない状況であったが、積極的に対話しながら鑑賞していた。

1. スクリーンの素材について「素材は何か？」など推測する言葉があった。そして、途中で綿菓子だと確信した。
2. 小スクリーン、大スクリーンに映写されたパン生地を調合し、混合し、捏ねる行為の映像に対して以下のような言葉がいくつかあった。「何粉を混ぜているか」、「何を作っているか（パン、クッキー、餅、お好み焼き）」「誰の手か」など映像内で取り扱っている素材・映写されている内容について推測する言葉が目立った。
3. 霧吹きで大スクリーンを溶かすフェーズでは歓声があがると共に、「溶けた砂糖の色が変化する（黒砂糖が原料であったので溶けた液体は黒くなる）」、「(スクリーンが溶けて) かわいそう」、「あっ（綿菓子が溶けて砂糖水が）たれた」など来場者同士で状況を共有、再確認する言葉が多かった。
4. その他、「向こう（小スクリーン）は削らない（溶かさない）ですか？」という質問や「(スクリーンが溶けてできた) 奥の（壁面にうつる）影がおもしろい」などのスクリーンの変化に関係する言葉もあった。映像がループしたことを指摘する声もあった。また、来場者全員がスマートフォンで撮影していた。
5. 溶けた綿菓子の液体が垂れたパンを食べている時に「おいしい」という言葉に加えて、スクリーンと映像の被写体となったパンを食すること自体が興味深いと感じている様子が伺えた。

来場者の言動から上記のフィードバックを得ることができた。これらのフィードバックから展示について考察を行う。1と2は来場者がスクリーンの素材と映像内で取り扱っている素材について推測していたことが分かる。展示会に積極的に行く来場者層ではなかったため、スクリーンや映像の意味・意図について考察するような言葉はなく、表層的な言葉が目立った。3は来場者同士がより積極的に対話する、歓声上がる、声のボリュームが大きくなる、スマートフォンで撮影するなど、来場者の反応からもプレゼンテーションのハイライトだったことが分かる。変化していくスクリーンの状態を相互に確認し合う言葉が多くあったことから、共感を促す状況が生まれていた。また一方で「かわいそう」という言葉はスクリーンの消失がその来場者に生死を感じさせたのではないか。4はプレゼンテーション中に起こった状況変化から、来場者が気づきを得たり、何らかの感情の昂揚があったことを示している。5での反応からスクリーンと映像の被写体を食することが来場者にとってこれまでにない経験であったことが明らかになった。そして、素材となった食材を共に食することで、鑑賞者同士が一連の出来事と体験を共有することができた。

## おわりに

スクリーンをめぐる現代の理論的考察は消滅するスクリーンに注目する。だが、モノヴィッチの語るリアルタイム・スクリーンやホログラム、バーチャルリアリティ・ヘッドマウント・ディ

スプレイなど、物理的なスクリーンが消失してもなお、映像や経験、情報が現れている。依然としてスクリーンは安定して恒常的にそこにあり、映像を提示している。いわばそれは透明な媒体となっている。本研究はこうした従来のスクリーンから逸脱する新たなスクリーンの可能性を提案し、その映像文化での意味を探求するため、「消える」「食べる」という要素に重点を置きながら、変化するスクリーンの制作と展示を実施した。

そのプロセスのなかで、本研究は、これまでにない時間の経過で変化していく溶けるスクリーンや食べられるスクリーンを創り出すことができた。またそうしたスクリーンを用いた新たな映像展示の可能性も、本研究で提案することができた。こうした創出と提案は、安定性と恒常性、不変性が軸となったスクリーンの歴史が今なお連綿と続く今日の映像文化に対して、別の文化のあり方を示唆するという意味をもつであろう。

あるいは、現代の主流となる液晶モニターは廃棄物の観点のみならず、原料となる資源の採掘やエネルギー消費、化学物質による汚染や温暖化など、様々な形で地球環境に負荷を与えている。こうした問題を解決するためには、エンジニアリングの展開のみならず、スクリーンに対する私たちの硬直した意識（安定性と恒常性、不変性）を更新していく必要がある。そうした更新に対して、本研究は意義をもつのではないだろうか。

ただし、こうしたエコロジーへの接近については、本研究の取り組みは不十分な部分も多々ある。加えて、少なくとも以下の五つの点が課題として残っている。

- ・技術的な側面とコンセプト、食材を含めた素材を見直し、さらなるスクリーンの考案をすること。
- ・規模を拡大した展示会を開催し、様々な属性の鑑賞者からのフィードバックを得ること。
- ・本研究に基づいた教育プログラムへの発展。
- ・作品やパフォーマンスの指示書を作成し、再現可能性を確保すること。
- ・食べることとエネルギーの関係について検証し、その関係を作品内で可視化していくこと。

本研究の活動は今後も継続する予定であるが、その活動のなかで以上の課題について取り組んでいくことになる。

#### 【引用・参考文献】

- Craig Buckley, Rüdiger Campe, and Francesco Casetti (eds.), *Screen Genealogies: From Optical Device to Environmental Medium*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019.
- Erkki Huhtamo, "Screenology; or, Media Archaeology of the Screen," in Stephen Monteiro (ed.), *The Screen Media Reader: Culture, Theory, Practice*, New York: Bloomsbury, 2017, pp.77-123.
- Lev Manovich, "A Screen's Genealogy," in Stephen Monteiro (ed.), *The Screen Media Reader: Culture, Theory, Practice*, New York: Bloomsbury, 2017, pp.125-132.
- Stephen Monteiro (ed.), *The Screen Media Reader: Culture, Theory, Practice*, New York: Bloomsbury, 2017.

- 岩崎秀雄「『Culturing 〈Paper〉cut』」、岩崎秀雄『Hideo Iwasaki』（最終確認 2025 年 1 月 6 日：<https://hideo-iwasaki.com/culturing-papercut>）。
- 木村絵理子「『水位と体内音』作品解説」、『横浜美術館ホームページ』（最終確認 2025 年 1 月 6 日：<https://inventory.yokohama.art.museum/10535>）。
- 徳山拓一「アピチャップン・ウィーラセタクン——政治と日常の親密さ」、DNP Art Communications『art スケープ』2017 年 3 月 15 日号（最終確認 2025 年 1 月 6 日：[https://artscape.jp/focus/10132997\\_1635.html](https://artscape.jp/focus/10132997_1635.html)）。
- 馬定延「スクリーンとポストプロダクション：現代美術の映像表現をめぐる」、『映像学』102 巻、日本映像学会、2019 年、pp.6-13。
- 増田展大「スクリーンの消滅——バイオアート／テクノロジーの歴史を事例に」、光岡寿郎、大久保遼編『スクリーン・スタディーズ——デジタル時代の映像／メディア経験』所収、東京大学出版会、2019 年、353 頁～375 頁。
- 光岡寿郎、大久保遼編『スクリーン・スタディーズ——デジタル時代の映像／メディア経験』、東京大学出版会、2019 年。
- 光岡寿郎「Mind the gap, fill in the gap——2020 年代の映像文化を迎える前に」、光岡寿郎、大久保遼編『スクリーン・スタディーズ——デジタル時代の映像／メディア経験』所収、東京大学出版会、2019 年、1 頁～17 頁。