Kobe University Repository : Kernel

PDF issue: 2025-05-18

「没入感」と「浮遊感」 : 《ディヴィナ・コメディア》(1991年)におけるヴァーチャリティとリアリティ (第2回神戸芸術学研究会報告)

岩城, 覚久

(Citation)
美学芸術学論集,5:63-63

(Issue Date)
2009-03

(Resource Type)
departmental bulletin paper

(Version)
Version of Record

(JaLCDOI)
https://doi.org/10.24546/81002348

(URL)
https://hdl.handle.net/20.500.14094/81002348

「没入感」と「浮遊感」—《ディヴィナ・コメディア》(1991年)におけるヴァーチャリティとリアリティ

岩城覚久(関西学院大学文学研究科)

1991年に、砥綿正之、松本泰章らが、アイソレーションタンク、シンクロエナジャイザーなどを応用するかたちで制作した《ディヴィナ・コメディア》は、青色のジェルで満たされた巨大なプールに「被験者」を浮遊させ、死にゆくプロセスをシミュレートしようとするメディアアート作品である。

本発表では、この作品が、同年にある種の流行語となっていた「ヴァーチャルリアリティ」という概念を多分に意識しながらも、それとはまったく異なる次元のリアリティを、やはり同年に脚光を浴びた「臨死体験」研究に呼応するかのように探求した、興味深い作品であることを明らかにした。工学の分野で提唱された「ヴァーチャルリアリティ」が、「感覚＝運動的連関の強化」、「知覚の削減」、「没入感」などによって特徴付けられるとするのなら、「感覚＝運動的連関の停止」、「過剰な思い出」、「浮遊感」などによって特徴付けられる《ディヴィナ・コメディア》は、むしろ、哲学の分野でアンリ・ベルクソンが論じたような、ヴァーチャルなものの位相に積極的にアクセスしようとする試みなのである。