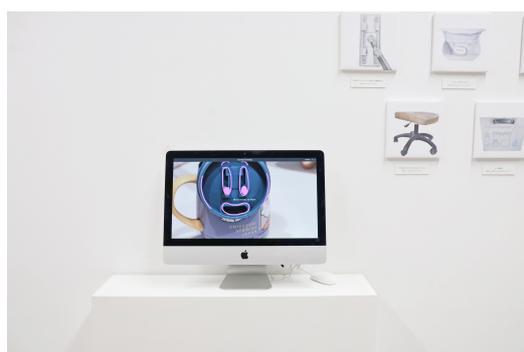
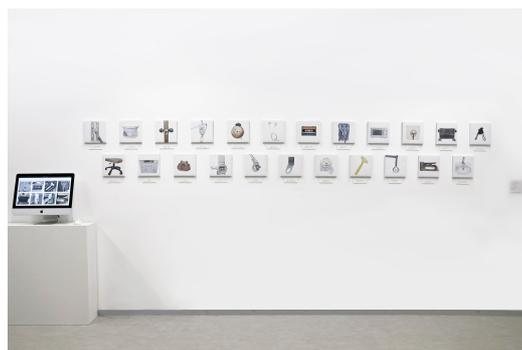
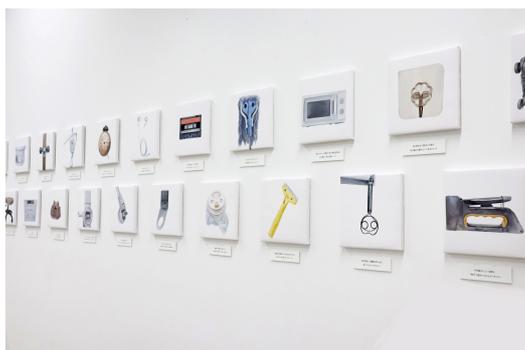


デザイン専攻 メディア研究領域

チン シンエツ

陳 沁玥



日常にひそむ顔

デジタル、防災クロス、ビデオ、ウェブ

## 日常にひそむ顔

本作品は、日用品に潜む「顔」のような形に着目し、作者自身のパレイドリア現象の体験を通して、物体に対する感情投射や認知の個別性を可視化することを目的とする。筆者による描画表現と再現と鑑賞者参加型のワークを組み合わせることで、日常に埋もれた「発見の瞬間」を共有し、生活世界の再認識を促す試みである。

パレイドリア(Pareidolia)とは、刺激の中に既知のパターン、特に「顔」を読み取ってしまう心理現象を指す。筆者は日常生活の中で、偶発的に「顔のように見える」物体を繰り返し発見する経験をしてきたが、その瞬間に生じる驚きや楽しさは、一種の<発見ゲーム>のように感じられた。こうした発見の収集を続けるうちに、どのような表情として知覚されるかは、個人の記憶や感情、経験に大きく依存していることに気づいた。同じ形であっても認識される「顔」は人によって異なり、その差異こそがパレイドリア現象の面白さである。本研究の題材として日用品を選んだのは、誰にとっても身近なものから新たな意味が立ち上がる瞬間を他者と共有できると考えたためである。

作品は、主に二つ要素によって構成されている。

第一に、日用品から見出した「顔」を描いたイラストと、それにまつわる記憶を添えた展示である。描画で再現するパートでは、単なる記録としての写真ではなく、どの角度を選び、どの形を強調するかといった描画上の選択そのものが、筆者がその物体に対して感じた印象や感情を表す過程となる。描く行為は、「どこに顔を見たのか」を明確化し、物体への個人的なまなざしを可視化する試みである。

第二に、鑑賞者が透明紙を重ねて表情を描き加える参加型ワークである。鑑賞者が描き込む表情には、筆者とは異なる経験や感性が反映され、その多様性こそが本作品の重要な要素となる。同じ絵に対しても、人によって全く違う性格や感情が読み取られ、それぞれが自身の視点を通して新たな「顔」を生み出していく。その差異は、パレイドリア現象の主観性を示すと同時に、物体が他者の記憶や感情を受け止める媒介として機能する面白さを生み出す。

本作品を通じて、日常の中に潜む小さな違和感や遊びの感覚を再認識し、自身の感覚が世界をどのように形づくっているかを見つめ直すきっかけとなることを目指している。