

土佐尚子 [メディアアーティスト]

Naoko Tosa

オフセット印刷の品質ではアートとは呼べない。

DreamLabo 5000 の登場によって
ようやく4K映像もアートとして成立する領域に達した。

DreamLabo 5000



土佐尚子さんは1980年代からメディアアーティストとして活躍し、現在は京都大学にて教授としてテクノロジーとアートを結びつける研究を行なう、技術と表現のプロフェッショナルです。その活動領域は、感情や文化、人の無意識といった、従来、コンピューティング不可能と考えられていた領域をプログラムにより実現するなど、多岐に渡ります。

たとえば、さまざまな色が滑らかに混ざりあいながら立ち上り、草花のような造形を描く、土佐尚子さんの代表作のひとつ「Sound of Ikebana」(写真)は、一見、高度にシミュレートされたCGかと見紛うばかりの形状ですが、実際にはハイスピードカメラで撮影された「写真」です。こうした作品を作り出すことができるようになったのは、1/2000秒という一瞬を連続して切り取ることができる技術と、それをアート表現につなげようとする土佐さんのクリエイティビティが融合した結果ということができるといえます。

今回、DreamLabo 5000 を使い、土佐さん

のさまざまな作品を1冊の本にまとめあげました。

そのクオリティを土佐さんはどう評価したのでしょうか？

— DreamLaboの評価をいただく前にお伺いしたいのですが、一体、どのような手法で、このような作品を作り上げているのでしょうか。

スピーカーの上に色をつけた液体をおいて、スピーカーから音を出すと、振動によって液体が混ざりあい、複雑なマーブリングを描き出します。その一瞬のかたちを4Kハイスピードカメラで撮影するんです。大きなものに見えますが、実際のサイズはほんの2〜3cmくらいですね。

音はサインウェーブ (sine wave・正弦波) のかたちとフリークエンシー (frequency・頻度) というパラメータによってコントロールされていて、その設定によってかたちが変わります。その関係性を分析し、アウトプットのひとつとしてアート作品にするというのが私が取り組んでいる文化をコンピューティングする研究テーマなのです。

— では作品に描き出される色や形状は意図したものではなく、自然にもたらされるものなのでしょうか。

いえ、65%くらいはコントロールしています。どの位置に、どういった色の、どのような素材を置けばどう混ざりあうということは予期することが可能です。たとえば、液体の粘性や特性を考慮して、混ざりにくいものは中心より外側、混ざりやすいものは中心よりも内側に置きます。ただ、素材や色を複雑にしても、いい効果はできませんから、色は3色くらいにして、あとはミョウバンを置いてみるなど、変化を与えています。

— DreamLaboの出力の色についてどのように感じましたか？

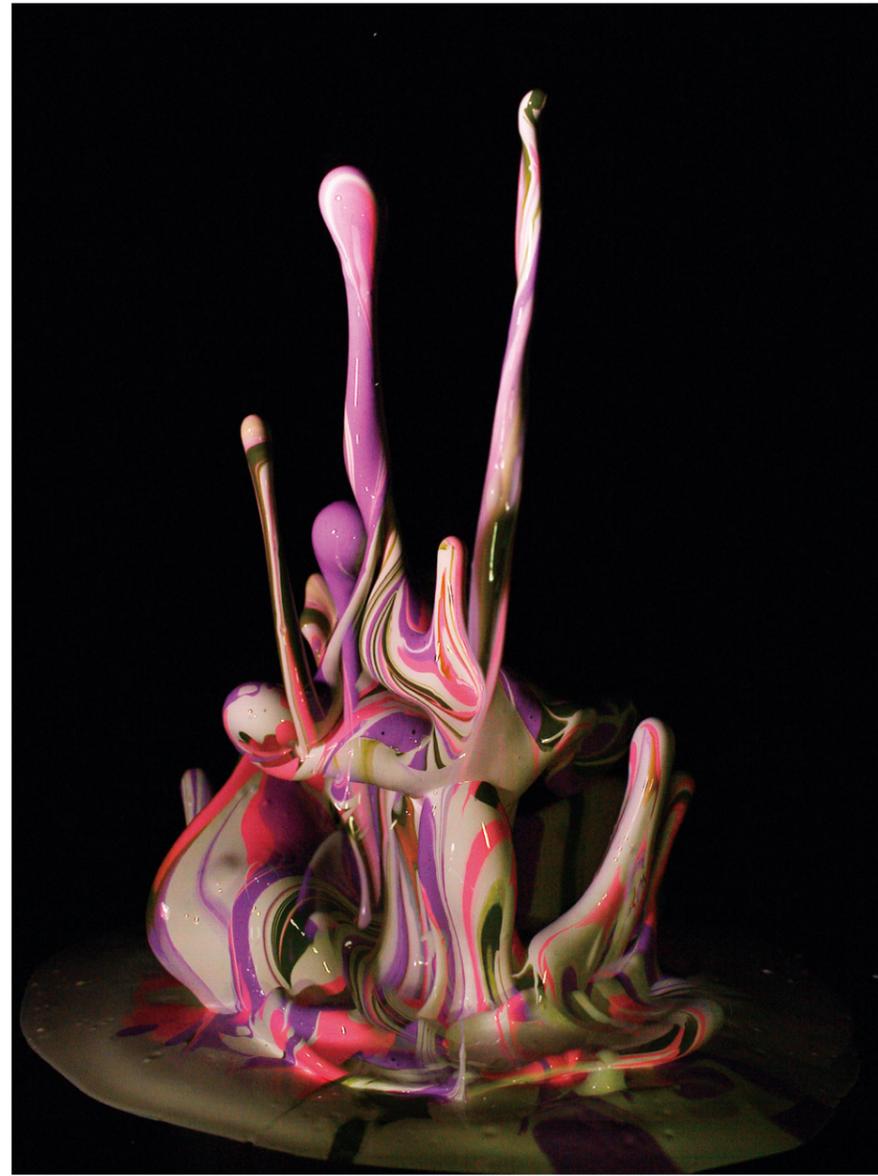
本当にすばらしい！ 作品がまるでジュエリーのようなのです。以前、オフセット印刷で本を作ったのですが、そのときは作品が暗くなってしまって、「印刷するとこんなものなのかな」とがっかりしていたんです。それもあって、印刷ではなく、動きも楽しめる映像で作品を見せることが多かったのですが、DreamLaboによって、ここまで作品の色、かたちを描き出すことができるのなら、映像作品を逆に本で見せることもできるようになります。

— 印刷とDreamLaboで、作品集制作の進めかたに違いはありましたか？

印刷では何度も色校正を出していただいたのですが、なかなか思うような色にはならなかったんです。それがDreamLaboでは一回でイメージ以上に出力されていたので、そこからさらに色を詰めていくことができました。印刷と比べて、ストレスなく進められましたね。

— DreamLaboでよく出ていると感じるのはどのような部分でしょうか。

全体的にとってもよく色が出ていますが、特にきれいに出ているのは赤系と黒ですね。黒はフィルムの深い黒に近い印象を受けます。私の作品のように背景が黒いものは、黒が締まらないと見えがしませぬから、これが再現できているだけ



でもうれしい。彩度のレンジが広いぶん、色にも奥行きを感じます。

— 作品の発表はおもに映像で行なっているのでしょうか？ そうした作品を印刷物にするのをどのように捉えていますか？

発表はおもに映像です。4Kハイスピードカメラによって撮影された静止画の羅列から画像を抜き出し、編集段階で色やコントラストを調整して映像にしています。

私にとっては印刷の可能性は未知のもですが、映像の分野では入力が4K、将来的には8Kになる一方、出力にDreamLaboのようなものがでてきたことで、これまで印刷とは離れた場所にいた映画・映像分野からも、作品を印刷物にしたいという要望が出てくるはず。そうするとDreamLaboの用途はもっと広がるのではないのでしょうか。

— 映像のほかにDreamLaboによる可能性を感じる分野はありますか？



『日本を探しに — Looking for Japan』

土佐尚子

あればあるほど、きちんと再現したいと思いますし、それがビジネスにもなっているプロフェッショナルな仕事なのであれば、なおさらそれはきれいなものでなければなりません。その際に、一定のラインを超えてはじめて、自分の“作品”として出せるようになります。

今回、DreamLaboによって、やっとプリントがアートになるまで来たなと感じました。正直なところ、いままでのオフセット印刷ではクオリティ面で“作品”として売ることはできません。あくまで作品カタログですね。しかし、DreamLaboの表現力、再現力なら、このプリントをアート作品と言える。

DreamLaboはいわば、本をアートとして売るということを可能にした、と言えるのではないのでしょうか。

私だけでなく、これで作品を作りたい、売りたいという人は今後出てくると思いますし、こうしたハイクオリティ・オンデマンドによるアート作品を取り扱う流通と組みあわされることによって、より広まっていくのではないのでしょうか。

土佐尚子
Naoko Tosa

アーティスト、京都大学学術情報メディアセンター教授、シンガポール国立大学客員教授、東京大学大学院工学系研究科にて芸術とテクノロジー研究で工学の博士号を取得。感情・意識・物語・民族性といった人間が歴史の中で行為や文法などのかたちで蓄えてきた文化を、インタラクティブに表現し、心で感じるインターフェース「カルチュラル・コンピューティング」を提唱。作品制作、研究を行なう。

