

美術家の冒険

PROTEAN ARTISTS OF THE TIME

[多面化する表現と手法]

土佐尚子

Naoko Tosa



障害児の第一の敵はその親である
1994

土佐尚子の活動の歴史にはドラマがある。福岡に生まれた土佐は地元の短期大学でグラフィック・デザイン科に籍を置くが、現代美術に興味をもつようになり、平面作品やオブジェを制作し始める。しかし次第に映像による作品へと関心が移行し、卒業間近にはコンピュータ・グラフィックス(CG)を取り入れたビデオ作品と出会い、強く惹かれるようになる。そして実写による作品と並行して、CGを用いた作品を試みるようになる。だが、当時九州ではCG機器を充分に使える環境はなく上京。1983年4月に映像機器を扱う企業に就職する。これが21歳のことである。以後、個人では到底購入できないような高価なコンピュータ機器類をよりよく使える環境、自分自身の作品の制作により多くの時間を割ける環境を求めて職を変えながら、ビデオ作品を発表する。いわば自分の表現活動にとってよりよいスポンサーを求め続けるわけである。作品は高い評価を得た。85年制作の「TRIP」がビデオ・アートの有数のコンクールで入賞を果たして出世作となり、翌86年の「ECSTASY」はさらに大きな評価を得た。しかし89年作の「GUSH I」を最後にCGを用いたビデオ作品の制作から遠ざかり、コンピュータ上の仮想の空間に生きる人間を作り始める。人間の音声に含まれる喜怒哀楽などの感情を認識・識別し、それにふさわしい反応をするモニター上のキャラクターを作り始めるのである。これは前人未踏の領域への挑戦であり、はじめ出来上がったものは、作品と呼ぶのがはばかれるほど実験的な性格を帯びたものだった。しかし数多くの人の協力を得ながら研究を進めることで、少しずつながら確実に私たち人間とコミュニケーションする能力に優れたキャラクターを生み出してきた。現在もそれは続いている。

土佐はこれようにひたすら走り続けてきた。その活動の軌跡はなるほどドラマチックであり、自己実現に成功した人であるとか、勤勉と努力が結実したとか、勇猛果敢な生き方、といった言葉が思い浮かぶかもしれない。しかし土佐はそうしたありふれた形容のいずれにも当てはまらないユニークなアーティストである。思うに土佐は、ひらめきや欲求を誰にもまして素直に行動に移すことのできる、言うならば「思い付きの人」であり、しかもその行動が実に速い人である。また、つねに前向きで元気に溢れた人でもある。そしてそういった土佐の個性は彼女の個々の作品、ひいては活動の軌跡にも現れ

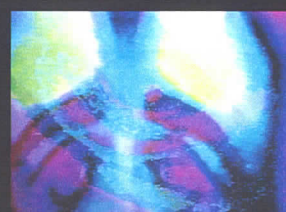
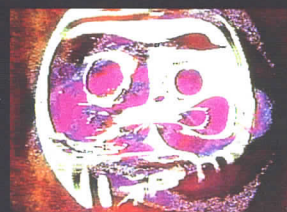
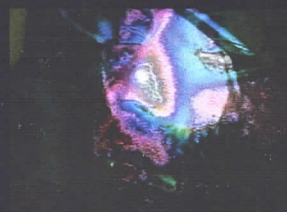
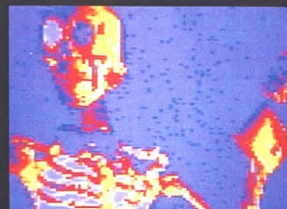
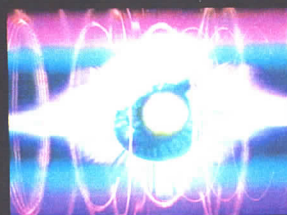
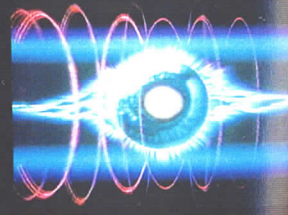
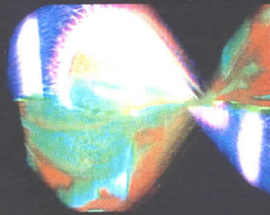
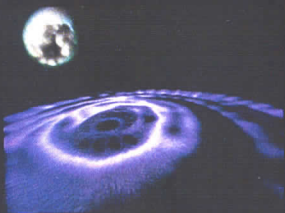
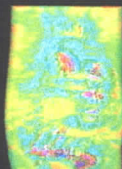
ている。その文章にも同じことが言える。

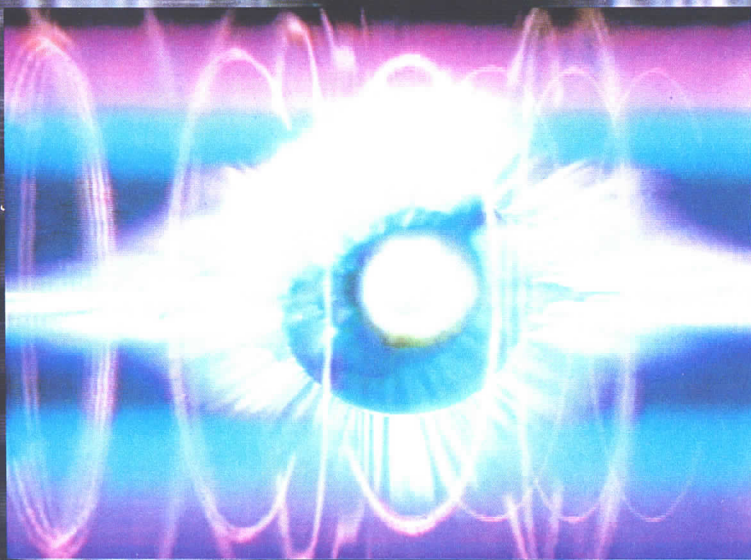
土佐のビデオ作品は、実写や写真の断片的な映像と、彼女自身が創り出したCGの映像を合成させたものであるが、この両者のそもそもの発端はひらめきに近いものではないかと思われる。そしてそのひらめきは決して独創的ではなく、しかもそれらを土佐はほとんど感覚だけで結び付けているように思う。このように言うと土佐の作品を否定しているように聞こえるかもしれないが、そうではない。土佐のビデオ作品は、平凡な作品に陥る危険性のあるそうした方法が基礎になっただけでも、土佐には、ひらめきや欲求を統一感にすぐれた心揺り動かす世界に仕立て上げることができる力がある。それに土佐の表現上の目的が、通常意識されえないような感情を視覚化することであるから、土佐の方法は、表現したい対象と類似性があるわけであり、それゆえ余分な何かを加えることなく表現したいものを作品化できるやり方とも言える。

人間とコミュニケーションできるキャラクターの方についても、似たようなことが言える。ひらめきが初めにあり、それが強い欲求となり、それを力技で現実のものにしようとする。ただしこの場合、ビデオ作品にもまして技術への依存度が高く、しかもその技術がまだまだ発展段階のものであるため、作品は必然的に実験的性格を帯びざるをえない。今回出品の最新作「MIC」も、あくまでも一つのキャラクターであり、それだけで独立した作品と言うべきではない。むしろ今後の展開に期待すべきものであり、また期待できるものである。

現在、土佐が用いているようなコンピュータの技術——デジタル技術やコンピュータグラフィックス技術——は日々進歩している。そしてそれを美術作品に応用しようとすれば、当然その進展を追っていかざるをえない。しかしそこには技術そのものに走ってしまっ、表現の方を忘れる危険性が常にある。しかし土佐の場合、それを心配する必要はない。常に新たな表現意欲が沸き起こり、それを現実化していくバイタリティーが土佐にはある。時に平凡なひらめきに走ってしまうことがあっても、また新たなひらめきが起こる。決して同じ位置にとどまることがない。土佐は、技術に呑まれることなく、先端的技術を用いて常に自分の表現を切り拓いていくことのできる数少ないアーティストの一人である。そしてその表現はつねに新しさをはらんでいる。







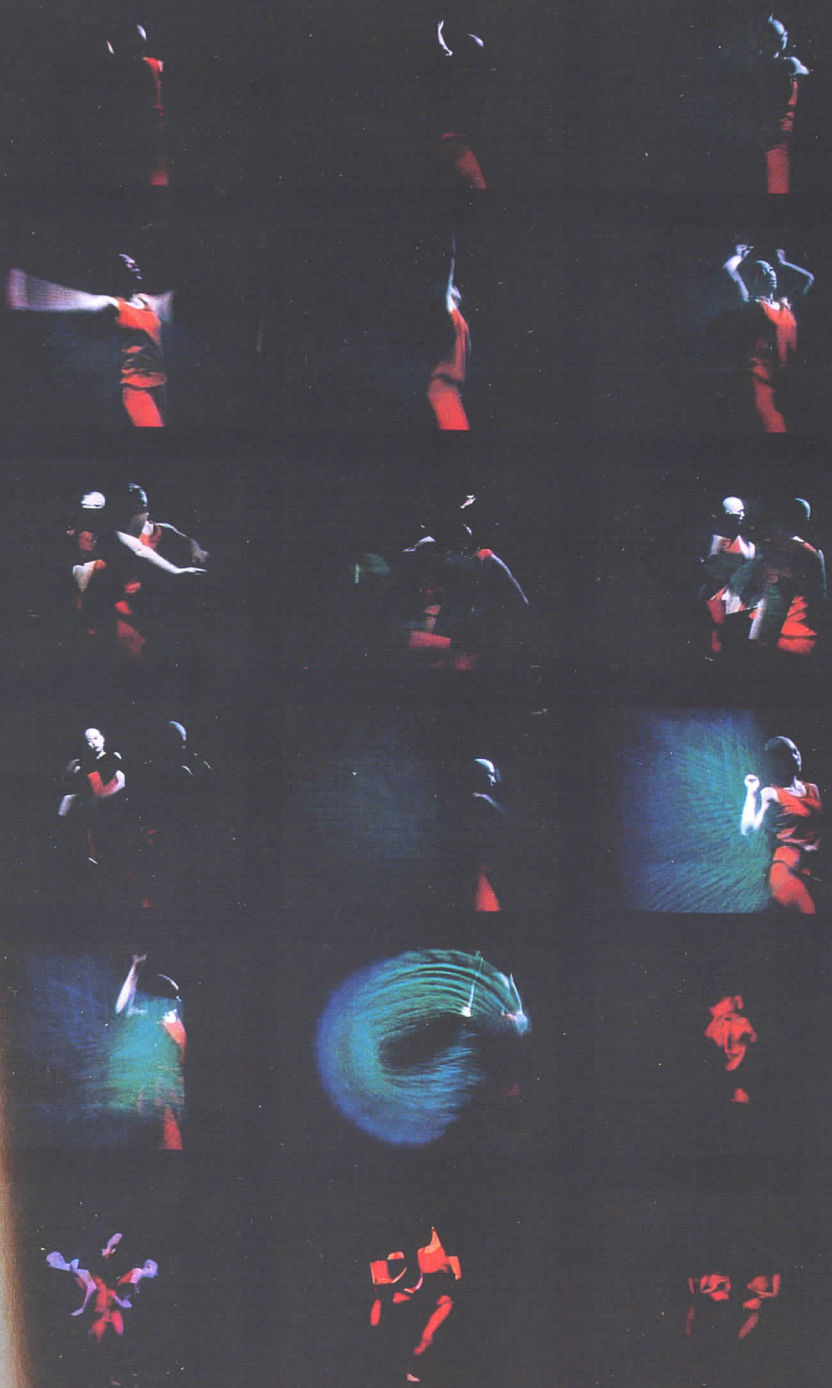
メディアとしてのC・Cとの関わり合いについて

私の場合、表現メディアの過程は、平面・レリーフ・オブジェ・フィルム・ビデオ・CGという順序であった。なぜCGに興味を持ったかというと、以前ビデオで作品を作っていたものの、全く実写その物には関心がなく、むしろ目に見えない物を撮りたい(作品にした)と考えていた。だから、素材としては実写を撮るけれども、でき上がった作品は、その形も形もない程、加工されていたわけである。



An expression

そんな時期に出会ったのが、CGである。そのCGのブレイクに感銘を受けて、この業界に入り、実際に制作し、いくと、その結果はもちろんの事、そして、制作過程そのもの、絵の具と筆や製図用具は自ら作るのが可能な事などにも興味を持った。しかし、個人の作品制作としてCGのみのアニメーションというのは、その物理的・経済的制約の多さ、時間のかかるなどがあり、ビデオをやっていたせいだが、リアルタイムという考えも災いし、とどろえ、両方が存在しているという形を、とっているわけである。ここからは、別の形に変化していくであろう。[1989年]





Sadness

MIC's

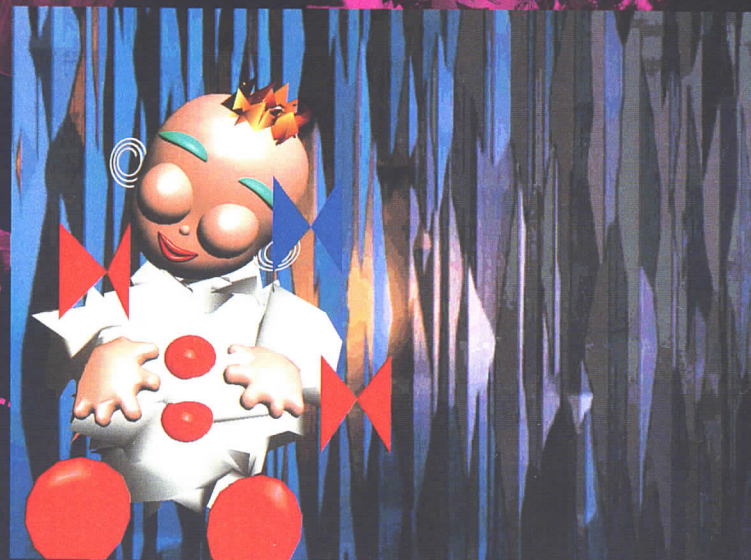
Anger

Surprise

Sleeping

Fear

Y
最近の映画は新しい技術としてデジタル技術やコンピュータグラフィックス技術を取り入れ、新しい世代の映画へと移行しつつある。「トイ・ストーリー」や「ジェラシック・パーク」などの映画はこのような新しい世代の映画のマイルストーンになると考えられる。デジタル技術やコンピュータグラフィックス技術は、従来の映画にない超現実的な世界を作り出す能力を与えてくれる。一方、テレビゲーム、特に「ドラクエ」などのロール・プレイング・ゲームは人が仮想世界における主人公になってストーリーを楽しむことを可能にしてくれる。このような映画における新しい流れとテレビゲームのような最近のゲームを組み合わせることによって、将来の新しい映画の概念を作り出すことが出来ないかというの大きな夢である。「フューチャー・ムービー」は将来の映画の可能性のうち最も興味深いものである。フューチャー・ムービーは超現実的な映像やシーンを創造し



X
てくれるだけでなく、映画のなかの俳優や動物・植物たちと人がインタラクションすることを可能にしてくれる。これによって、人が自分自身の映画の世界を創造し、さらにはその世界の主人公となって活躍することが可能になる。フューチャー・ムービーを作成するに当たって最も重要な仕事は、人とインタラクションができ、人を映画の世界に導入してくれる存在をどのようにして作り出すかという点にある。私たちは、人間の形をして人間のように動作するコンピュータ・キャラクターがそのような役割に適していると考えている。人間は年齢、性別にかかわらず、人間の形に似せて作られたものに強く魅せられてきた。古代の土偶や、江戸時代のからくり人形、さらには、現代の着せ替え人形やロボットに至るまで、人は想像の中の世界に形を与え、それらに感情移入してきた。このことから明らかに、フューチャー・ムービーの実現のためには、人間の形をしたコンピュータ・キャラクターを生成し、フューチャー・ムービーの中で重要な働きをさせることが必要である。……………[1996年]

声：“うるうる”
 声：“こらこらこらこら”
 声：“わーいわーい”
 声：“キャッキャッキャッ!”

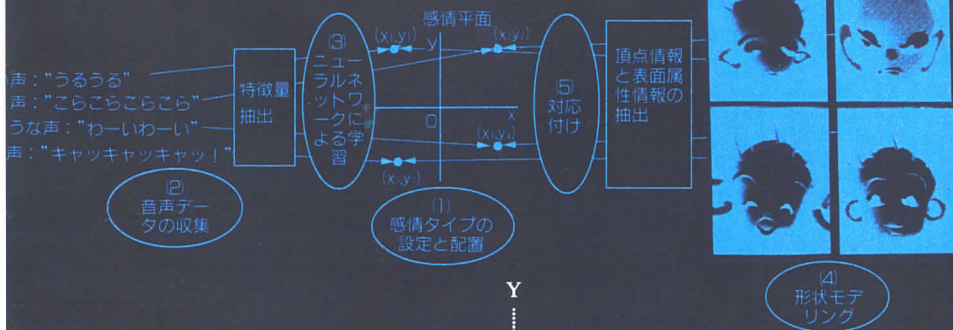
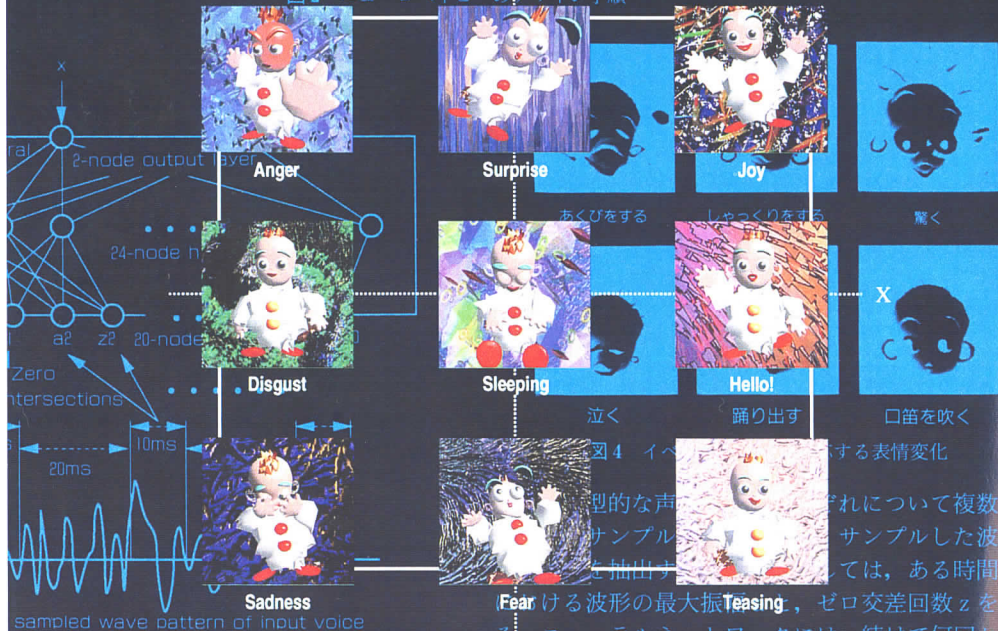


図2 ニューロベビーのデザイン手順



ラルネットワークによる音声と感情との関係
 法の一例

感情タイプの設定と配置
 音声データの収集
 感情タイプの関係の学習
 形状モデリング
 感情タイプの対応付け
 と感情の関係の学習

感情との関係の学習で、私達はニューラル
 の学習機能を利用して音声から感情を抽
 開発した。まず、感情タイプをいくつか
 座標に配置する。当時の感情タイプは、
 人特有の定版の感情表現である「喜怒哀
 哀」を用いている。つぎに図2の左端で例示

2. 「ネットワーク・ニューロベビー」

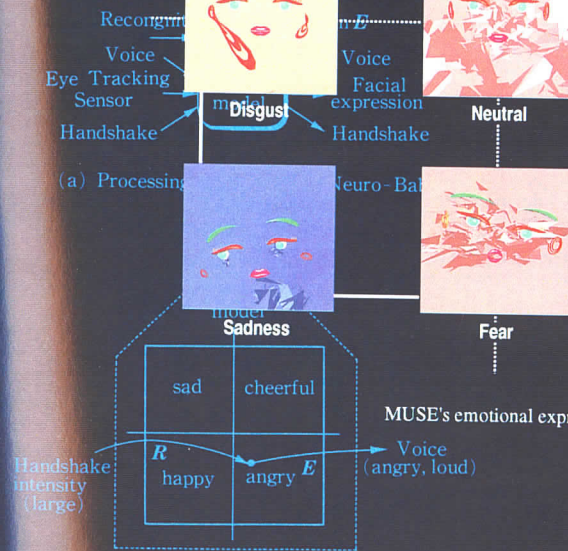
—ACM SIGGRAPH'95 Invitation
 Event—

富士通研究所との初期バージョンを経て、現在さら
 に改良し、ネットワークバージョン“ネットワーク・
 ニューロベビー”を東京大学生産技術研究所の原島

の方と同じ、声から感情を読み取り、ネット
 通じて日本用のニューロベビーに感性度
 (図6)。つまり、感性における日米の Cul
 Exchange ができる。たとえば、日米でさま
 ムや視覚言語などを用いた、共通なコード
 ミュニケーションを設定し、ニューロベビ
 タフェースとなり、ホストを務めることがで
 手とダイレクトに接しない感性エージェント
 コミュニケーションは、スーパー情報ハイウ
 ける新しいトピックスである。その近未来的
 を実験的にデモンストレーションする。

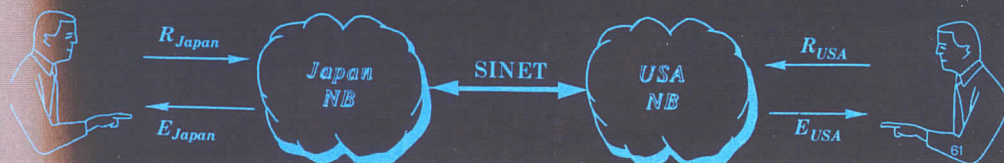
3. アーティストとテクノロジーを結ぶ
 アート

これを、世界最大の
 際会議である ACM
 場のロスアンゼルス
 トワークである SIN
 になる予
 び、ネットワーク
 ロベビーが人々と触
 握手をし、その強さから、対応方法を判断し、相手

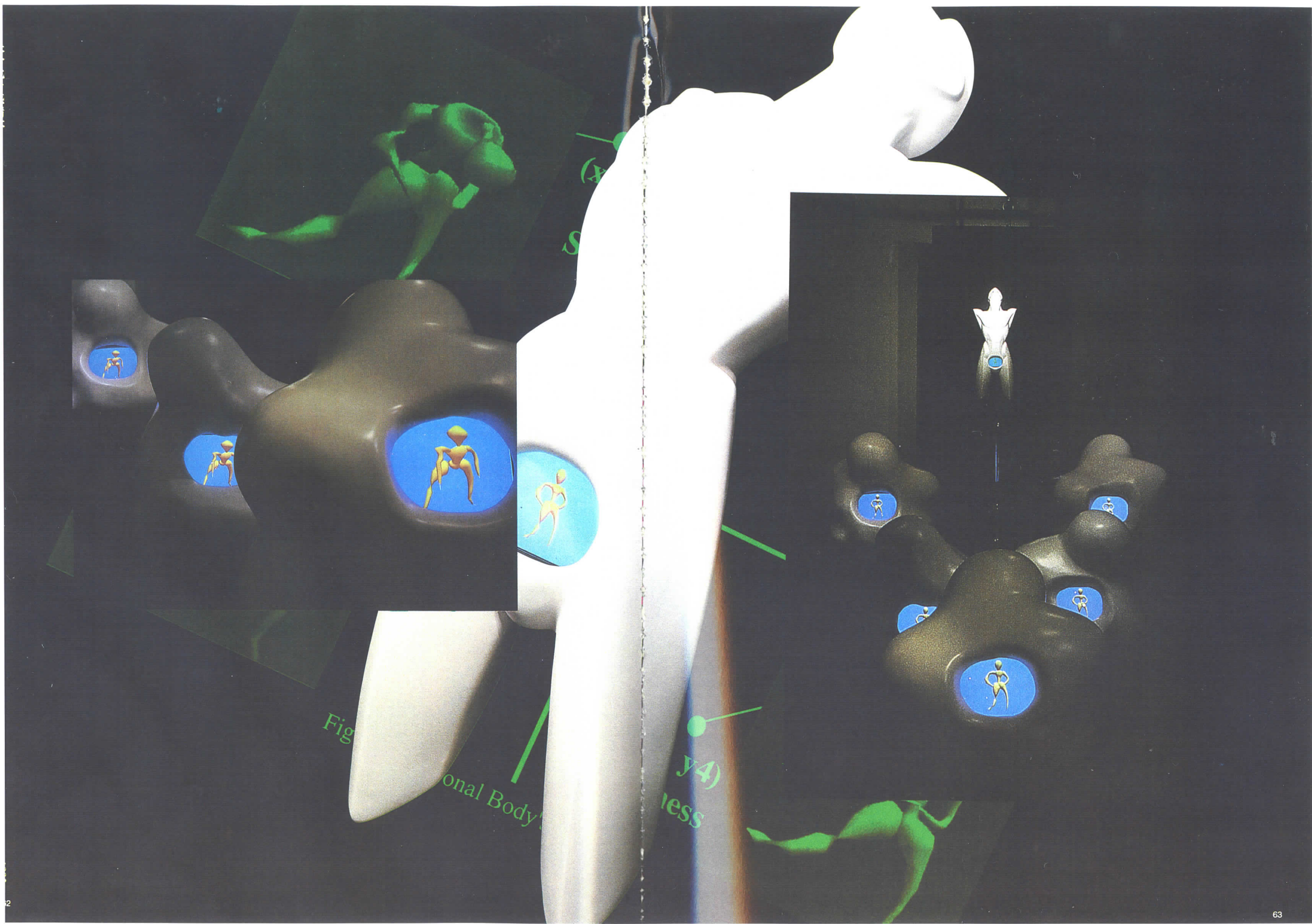


(b) Emotional States of the Neuro-Baby.

図5 Concept of the Neuro-Baby



私の
 たメデ
 アリス
 現をコ
 の考え
 た。彼
 らそれ
 に提示
 ストの
 支援イ
 手法に
 う 192
 絵画の
 自身の
 コンピ
 動的に
 ティス
 ユータ
 フ、ア
 コンピ
 ので、
 れてい
 アムに
 表する
 亡命・
 ス (192
 次元デ
 てコン
 上げた
 この絵
 曲する
 システ
 上げた

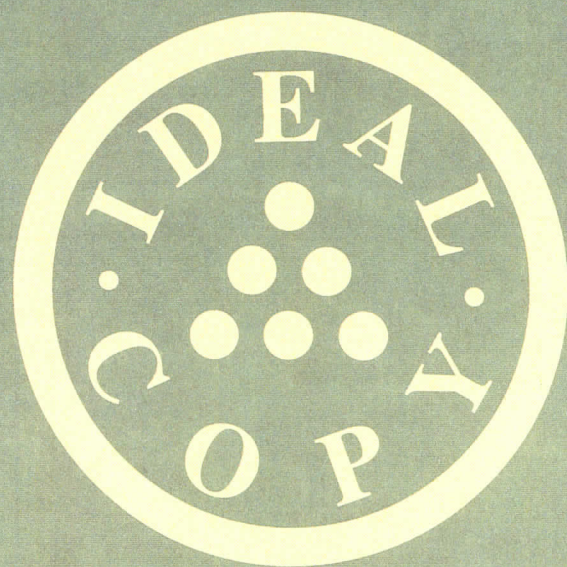


Fig

onal Body

y4)

less



この忙しい情報化社会の中で、ふと人間ほど気を使わなくて良くて、
ベツほど面倒を見なくてよい、ある程度自分自身で判断できる何
かを、求めたことはないだろうか?.....[1998年]