

Solo Exhibition by NAOKO TOSA  
“Sanctuary” 「日本の靈性」

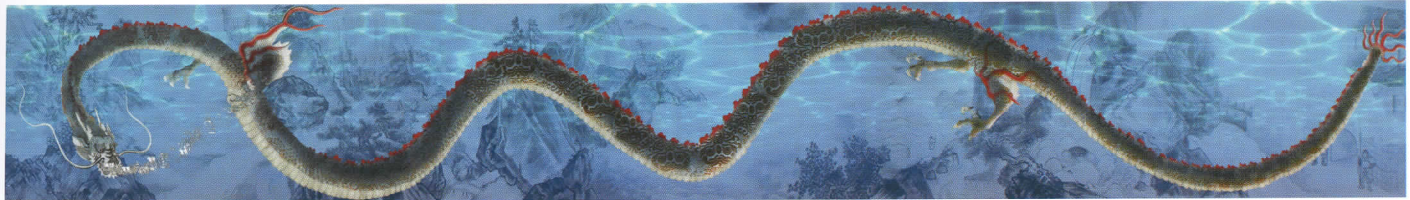
8 November - 30 November, 2012  
Hyatt Regency Kyoto Lobby / Garden Floor (B1F)  
644-2 Sanjusangendo-mawari, Higashiyama-ku, Kyoto, Japan  
Tel: +81 75 541 1234 Fax: +81 75 541 2203



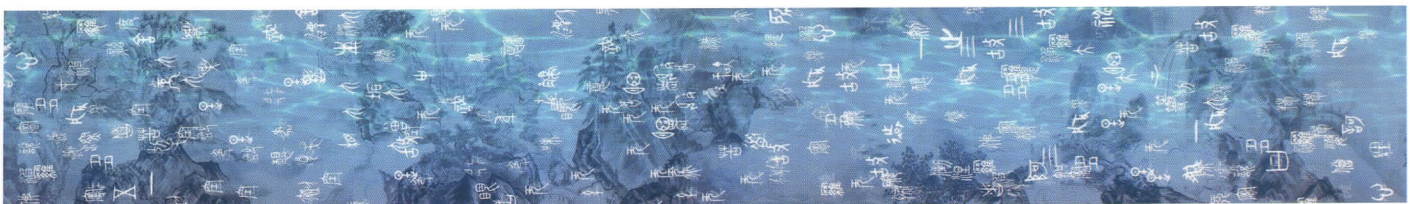
Title: Sanctuary 4 "Silence" / Year: 2012  
Medium: Digital Print / Size: W 1030 x H 728(mm)



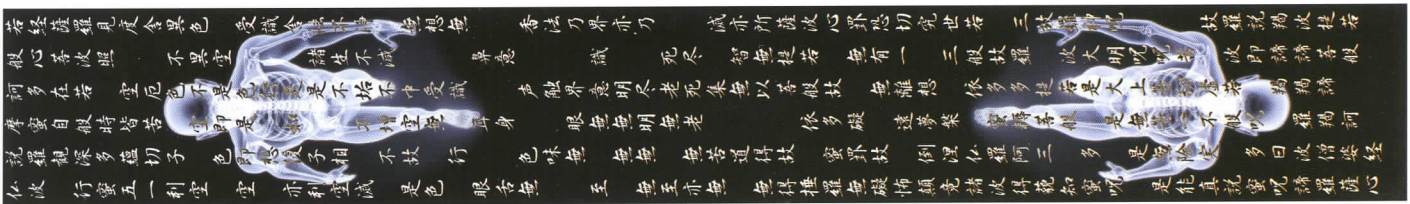
その後、戦いが終わり、平和が訪れる。バックグラウンドの映像も意味を持っている。これは韓国、中国、日本などにおける伝統的な絵画である、山水画を基本的なコンセプトとしており、それによってアジア文化を表している。さらに麗水万博のテーマである海洋を取り入れ、海中の風景を山水画的に評点したものとしている。そしてそれによって私たちが住む陸上の世界と水中の世界の融合を表現しようとしている。



知恵を持った私達は文字を使う。四神を代表した青龍の口から象形文字が現れる。竜の表面には、韓国のデザインが施されている



それが漢字へと変化しさらには般若心経の文章へと変化する映像が現れる。これは古代の四神を基礎とした文化が中国、韓国、日本の漢字文化へと進化して行く様子を示している。



また般若心経の文章（般若心経＝知恵や思想）の上を人間が歩いていくイメージは、知恵や思想が人の心を形成し、行動となって、外に現れる様子を示している。さらに人が交わることによって、新たなコミュニケーションが生まれて多くの共有知を生み出すことも暗示している。



アジアの共有知のひとつが、十二支である。人類は、今後未来へ向けて宇宙を開拓していくことを示すために、最後に宇宙を背景にアジアの十二支の象徴である十二神将が登場する映像が現れる。



その前景に炎でできたドラゴンが、宇宙を駆け巡り今年のドラゴンイヤーを祝う。

NAOKO TOSA©

Title: 四神旗 Asian Saint, Year: 2012

Medium: Computer Graphics movie(6820 x 960 resolution) 3min

Dimension (m): W250.6 x D23.04 (LED Projection view)

# Naoko Tosa Directed EXPO Digital Gallery work “四神旗 Asian Saints” Behind Story

古来から、韓国、中国、日本においては4つの方角それぞれに霊獣が存在し、それらが都市やそこに住む人々や守っているという「四神」考え方が存在している。四神に相当する4つの霊獣とは、東を担当する青竜、南を担当する朱雀、西を担当する白虎、東を担当する玄武である。またこの考え方は、都市や住居の位置に気の流れを重要視する「風水」の思想とも結びついて来た。そして、もっとも四神の存在にふさわしい風水として「四神相応」という考え方も存在している。四神相応によると、背後に山を持ち、前方に海、湖沼、河川などの水（すい）が配置されている背山臨水の地がもっとも四神によって守られる地形であるということになる。

2012年万博の行われる韓国麗水の地はまさに四神相応にふさわしい場所である。美しいリアス式海岸に恵まれ、麗水は韓国一の美港の町として知られている。そして麗水港を取り囲む山々には向日庵などの絶景で知られた地がある。「生きている海と海岸：資源の多様性と持続可能な活動」をテーマにした麗水万博は、将来の人類の発展のためには海との共存が必要不可欠であることをアピールすることがその主たる目的である。展示の大半は海洋と関連した技術や技術開発になるものと思われる。しかしながら、技術は過去の長い歴史と文化の上に築き上げられるべきであることを私たちは肝に銘ずる必要がある。それを忘れるとき、資源の枯渇、環境の汚染などの問題が生じ私たち人類の未来は暗いものになる恐れがある。

麗水万博のメインストリートであるエキスポデジタルギャラリーでは、韓国を代表とするアジアの古い伝統である四神を巨大ディスプレイの表示し、さらにそのダイナミックな動きを来場者にアピールする。それは単にダイナミックな映像を来場者に見せるというのに止まらず、過去のそして未来の海と人との関係を考える時に、四神という韓国伝統の神々が深く関係していることをアピールする。そしてまた、来場者に麗水という風光明媚な地を四神が守っていることを暗示しており、そしてそれはまた四神が未来の海洋と人との関係を暖かく見守っていることも暗示している。

四神は通常はその一つ一つは独立に取り扱われることが多い。しかしながら、今後の人類の発展における海洋と人との親密な関係をアピールするためには四神すべてが現れる映像の方がより効果的である。この映像では巨大ディスプレイに海洋のCGイメージを背景として、四神が次々と一つの神から次の神へと変身しながら現れ、そのダイナミックな動きにより来場者を魅了することを狙う。また極めて長いディスプレイの特徴を利用して、複数の四神が同時に動作する映像も用意する。特に四神の目の映像は、メインストリートのどの場所に居る来場者から見てもあたかも自分の方を見ているような感覚を与えるように設計する。来場者は四神が自分の方向に向かって動いてくるような感覚を持つだろう。

From the ancient time both in Korea, China, and Japan, there has been a legend that four sacred beasts or four gods exist in four directions protecting people. These four gods are; the blue dragon of the east, the white tiger of the west, the red phoenix of the south, and the black turtle-snake of the south. This idea has been related to the concept of "feng sui." Good fen sui is realized at a place with mountains in the back and water in the front, such as Yeosu city. It has been said that a place with good feng sui is well protected by the four gods.

In the Expo Digital Gallery, a main street of the 2012 Yeosu Expo, the images of these four gods will be shown in a huge ceiling LED display with the size of 250.6m x 23.04m and appealing their dynamic movements to the audience.

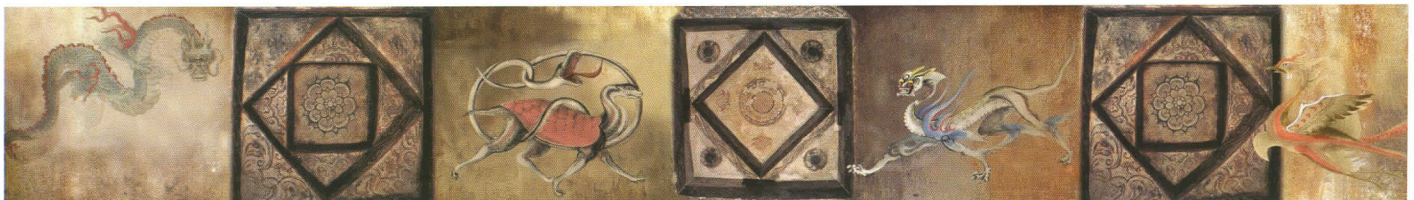
The background images express underwater scenes with traditional Asian landscape taste. This is based on the idea of integrating traditional Asian culture and the ocean, that is the main theme of the Expo.

At the same time as Expo would be an occasion to show people the vision of our future world. We tried to express how knowledge and wisdom came out of old concept of the four gods and also tried to express our future where people all over the world could be united filling the gap of various cultures. After the dynamic movements of the four gods, they are merged and is represented by the blue dragon, as 2012 is the year of dragon.

In the next stage, various *hieroglyphics* appear from the mouth of a dragon, which represents the Four Gods, and change into Chinese characters and then into the text of great wisdom "Heart Sutra". This visualizes the process that the culture based on the Four Gods has evolved into the Chinese character based culture in China, Korea and Japan. The image of human walking on the text of "Heart Sutra" means that knowledge and wisdom described in "Heart Sutra" helped people to develop their spirituality and based on this people started to communicate each other and have developed various shared wisdoms.

One of the shared wisdoms in Asia is the concept of the Twelve Signs of Zodiac. In the final stage the image of the Twelve Gods, that are the visualization of the twelve zodiac, appear with the background of the space. This image indicates that human would advance into the space in the future. And finally the image of fire dragon moves around the whole screen to celebrate the year of dragon.

## “四神旗 Asian Saints Story board”



高句麗古墳の四神が出現。四神がよみがえり、動き出す。



四神同士が、戦いを始める。これは、アジアの歴史的な不幸（内乱）を表している。



**EXPO 2012**  
YEOSU KOREA

THE NEXT WORLD'S FAIR

国と国をつなぐアートのカ  
ー長さ250mの麗水万博メインストリー  
トを巨大龍が泳ぐー

*EXPO 2012 Korea Digital Gallery work  
“四神旗 Asian Saint”  
Directed by Naoko Tosa  
received Certificate of Appreciation*

2012年韓国の麗水海洋万博委員会からコミッション  
作品を依頼される。250mx30mのLEDスクリーン  
EXPOデジタルギャラリーで、アジアをひとつにつな  
ぐシンボル「四神旗」を制作し、表彰された。

韓国万博は、日本をはじめ106カ国が参加、未来の海洋  
がテーマ、2012年5月12日(土)～8月12日(日)まで  
開催された。



# Understanding our Time better

## The Arts of NAOKO TOSA

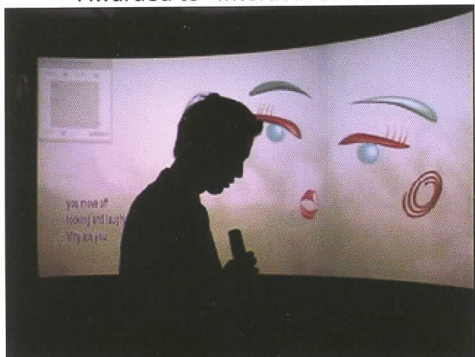
by Prof. Oliver Grau, Critic, Head, Department of Image Science, Danube University

At the forefront in the artistic exploration and creation of our latest communication technologies, NAOKO TOSA holds since years a leading position: From her 90s Video Art – powerful reflections on our media fragmented bodies – via her cutting-edge research on emotional & interactive imagery and speech recognition “Neuro Baby” or “MUSE”, the interactive poetry machine and more.

But the approach she developed during the last decade goes beyond that and became unique: Nothing less than the amalgamation of traditional Japanese culture, like Zen, Kabuki, Manzai or Sensui with the digital realm is the goal of the Kyoto based Professor. There are other avantgarde artists nowadays exploring our art and media history, enabling us to better understand the rapid development of our time. These artists, like Jeffrey SHAW, Olafur ELIASSON, William KENTRIDGE of Zoe BELLOF, who belong to the world’s known artists of our time; and TOSA’s Oeuvre has become an outstanding element in this “wind in the sails of world history”, to use an old expression of Walter BENJAMIN. Her “Interactive Zen Garden” makes us reflect on the comparison of Digital Culture with our traditions, so that conscious ZEN practice of meditation reappears in contemporary culture. Her discourse between history, tradition and technology has now even driven the historical panorama into an unheard dimension. Large impressive-immersive pavilions have a history at World Fairs going back at least to Paris 1900, always showing the latest image technology in emotionally involving scenography, but TOSA’s gigantic environment “Under Water Sansui with Four Gods” expands this lineage to World EXPO 2012 with a gigantic 250.6m long landscape wall-panorama - of more than 23.04m high projections of dynamic Sansui ink paintings. She allows us to walk under enormous flying dragons, which dominate the image space provided by the largest LED display, two and a half football fields long – the largest moving images in mankind so far! The technical sublime, discussed in aesthetic debates around the world has a new, and one of its strongest, expressions. This is so far the peak in TOSA’s amalgamation of innovation PLUS tradition, a technical innovation with knowledge, taste, heart and deep connections with our intercultural histories.

ロレアル大賞大賞受賞  
the 1st GRAND PRIZE

Awarded to "Interactive Poem"



日本の情緒ある「あうん」の会話をコンピュータとリアルタイムに行うのは極めて困難です。そこで土台となるようなインタラクションの型として古来からの日本語表現の型である連歌形式を用います。そしてコンピュータ詩人と人間がインタラクティブに詩を詠む《インタラクティブポエム》という考えにたどり着きました。

本来「詩」は、詩人が表現したい「メッセージ」を、「言葉の力」を用いて個人の世界を作りあげたものであり、それを詠んだり聞いたりすることにより、その世界を我々は享受しています。

《インタラクティブポエム》は、享受するだけでなく、能動的に人間がコンピュータと創作することにより、インタラクティブなストーリーが作成されます。そのストーリーは、誰がコンピュータと創作するかによるストーリーの違いが出てきます。つまり、インタラクティブな「対話」の機能を取り入れることで感性によるストーリーができあがるのです。

NAOKO TOSA

Title: MUSE-Interactive Poem (Media Art) Year: 1997-1998

Medium: Monitor, Computer, Emotion recognition software,

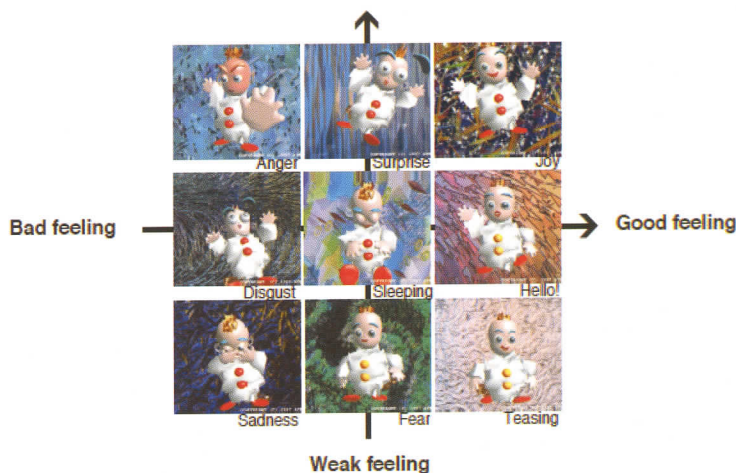
Dimensions (cm): W50 x H50 x D50

声の抑揚から感情認識して、表現するキャラクター

Neuro-Baby



Strong feeling



NAOKO TOSA

Title: Neuro-Baby (Media Art) Year: 1996

Medium: Monitor, Computer, Emotion recognition software,

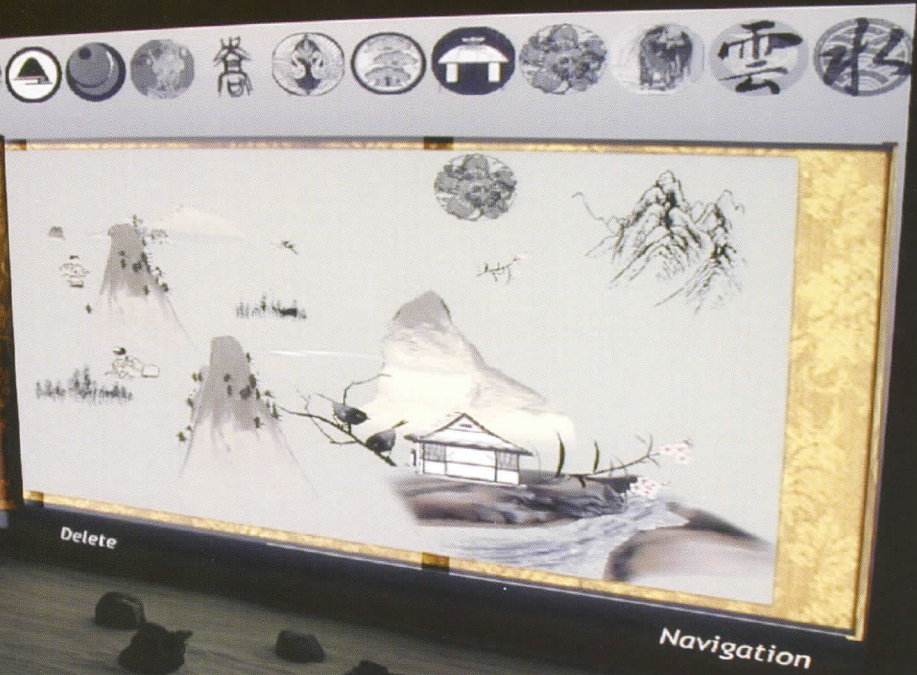
Dimensions (cm): W50 x H50 x D50

座禅をするコンピュータは実現できるか?

コンピュータにはいわゆる迷いはありません。あたかもマシンが次に何をすべきかを正確に知っているかのように、あらかじめプログラムされた処理が進んでいくのみです。人間の場合は違います。人間は意識にも言語にも判断にもつねに迷いが存在しており、つねに揺らいでいます。

仏教や道教は、東洋哲学や日本文化の底流をなしてきました。俳句のリズムや着物のデザインはなんと自由に自らを主張していることでしょうか。日本文化では、判断できないことや不確定なことなどは排除の対象とはならず保持されます。いわば、ベンチを暖めながら、それらの概念が共鳴をおこしはじめるのをじっと待っているのです。ひとたび共鳴を起こし始めると、これらは主役となって表舞台に登場します。

The Art of ZEN において焦点を当てようとしたのは、禅の修行者が禅師に導かれながら禅の公案を解いていく過程にも見られるような、人間の意識と無意識の葛藤によって生じる「ゆらぎ」です。われわれはこの東洋的、日本的感性をコンピュータスクリーン上に投影するとともに、来場者が日本の墨絵の世界に没入できるようにインタフェースを設計しました。



ユネスコ主催デジタル文化遺産コンペ2位受賞  
コンピュータによる山水禅

NAOKO TOSA

Title: The Art of ZEN (Projection view) Year: 2004~2010

Medium: Screen, Rock garden, calligraphy, 2 Computer, Speaker

Dimensions (cm): W600 x H300 x D400



NAOKO TOSA product for iPhone apps (Landscape Painting in Chinese ink style Sansui)

Download <http://itunes.apple.com/us/app/sansui-ink-painting/id359077376?mt=8>



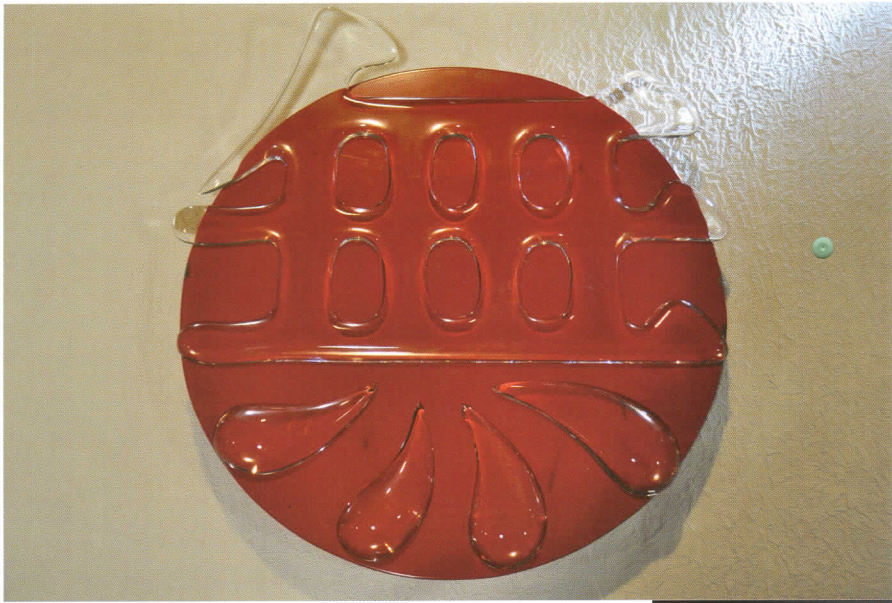
NAOKO TOSA

Title: KABUKI-MONO

Year: 2011

Medium: Camera, Computer, Computer Software,

Dimensions (cm): W50 x H50 x D50

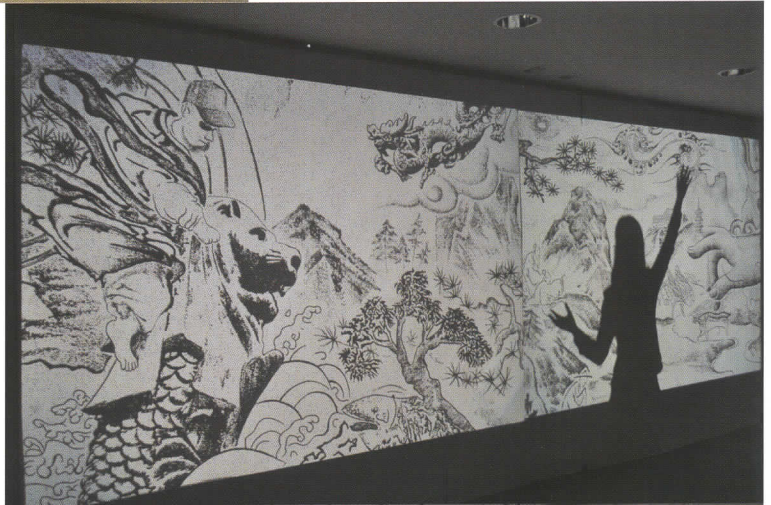


2012  
Jan.  
12-15



Contact:  
Ikkan Art Gallery  
39 Keppel Road #01-05  
Tanjong Pagar Distripark  
Singapore 089065  
T +65 9088 7056  
E [ikkan@ikkan-art.com](mailto:ikkan@ikkan-art.com)  
[www.ikkan-art.com](http://www.ikkan-art.com)

NAOKO TOSA  
Title: Fresh Water Year: 2011  
Medium: Acrylic sculpture, Japanese lacquer tray,  
Japanese paper, wood  
Dimensions (cm): W79.3 x D53.3 x H31



NAOKO TOSA  
Title: Sansui Silhouette Summer (left), Fall (right)  
Year: 2011  
Medium: Glass, light (Overhead projector), water with acrylic  
box, motor  
Dimensions (cm): W300 x D450 x H200



# NAOKO TOSA CV

## Selected Group Exhibition (Continue)

- 1990 Monveliarl International Video Festival (Monveliarl, France)
- 1989 New Generation Computer Graphics Exhibition (Kawasaki City Museum, Japan)
- 1989 4th Contemporary Art Festival - Image of Today (Toyama Prefectural Modern Art Museum, Japan)
- 1988 Japan Leading Scientific Technology Art Exhibition (Taiwan Prefectural Art Museum)
- 1988 The Brisbane International Leisure Center "Japan Techno Plaza" (Brisbane, Australia)
- 1988 Video Festival; Japan Now - Sweden Now (Kulturhuset, Sweden)
- 1988 International High Technology Art Exhibition (Tsukashin Hall Kobe, Japan)
- 1988 EXPERIMENTAL MEDIA FESTIVAL; MIAMI WAVES (Miami-Dade Community College)
- 1988 Fukui International Video Biennale (Phoenix Plaza Fukui, Japan)
- 1988 EXPERIMENTS IN ANIMATION Exhibition (O Art Museum, Tokyo, Japan)
- 1987 Art on Computer (O Art Museum, Tokyo, Japan)
- 1987 International High Technology Art Exhibition (Tokyo, Japan)
- 1987 ACM/SIGGRAPH traveling Art Show:25years of Computers in the Arts (California State University)
- 1987 Image de Future '87 (Montreal, Canada)
- 1987 Video Select '87 (Hokkaido Prefectural Modern Art Museum, Japan)

## Reference

- 2011 Moma Collection <http://moma.org/collection/>
- 2010 Sansui Ink Painting App <http://itunes.apple.com/en/app/sansui-ink-painting/id359077376?mt=8>
- 2005 Ars Electronica Archiv [http://90.146.8.18/de/archives/pp-festival\\_artist\\_abc.asp?letter=showall#](http://90.146.8.18/de/archives/pp-festival_artist_abc.asp?letter=showall#)
- 2003 UNESCO DIGITAL ARTS PORTAL [http://digitalarts.lcc.gatech.edu/unesco/ai/artists/ai\\_a\\_ntosa.html](http://digitalarts.lcc.gatech.edu/unesco/ai/artists/ai_a_ntosa.html)
- 2002 MIT news "Zen and the art of computers" <http://web.mit.edu/newsoffice/2003/zen-1022.html>
- 2001 Art & Culture website <http://www.artandculture.com/>
- 2001 "Information Art" written by Stephan Willson, Published by MIT press.
- 1993 Ars Eletronica "A-life" Published by PVS Verleger
- 1993 Visual Proceeding -The art programs of SIGGRAPH'93- Published by ACM SIGGRAPH
- 1993 Computer Graphics Art Works -DIGITAL IMAGE- Published by GRAPHICSHA Co.,ltd.
- 1992 A COLLECTION OF CONTEMPORARY ART GALLERIES Published by Pia books Co.,ltd
- 1989 4th Contemporary Art Festival - Image of Today Published by Toyama Prefectural Modern Museum
- 1989 NIKKEI Computer Graphics Magazine Cover Mar. '89 Published by NIKKEI BP Co.,ltd.
- 1989 "Private Visions -Japanese Video Art in the 1980's" Published by The Japan Foundation
- 1989 World Graphics Design New 6th Edition "Computer Graphics" Published by Kodansha Co.,ltd.
- 1989 JAPAN AD Production year book Special visual world by Computer Published by Rokurikusha Co.,ltd.
- 1988 ANIMATION EVOLUTION -Japanese experimental animation- Published by O Art Museum, Japan
- 1987 Design News No.192~195 ILLUSTRATION RELATION Published by Ministry of International Trade and Industry.
- 1987 ART ON COMPUTER Published by O Art Museum, Japan
- 1986 Exhibition Catalog "New Video Japan" Published by Museum of Modern Art, New York

## Keynote Speech and Invited Lectures

- 2009 "Cultural Computing in Media," Keynote speech at 4th Conference on Digital Media and it's application in Museum & Heritage. Organized by IEEE VR Committee, China Society of Image and Graphics.
- 2008 "Cultural Computing" at National Museum of Singapore, The Salon, ISEA
- 2007 "Entertainment & Robotics" The Science Centre, Singapore
- 2004 "Cultural Computing" Invited Lecture at Colombia University Graduate of Electronic Engineering Dept.
- 2003 "Cultural Computing" Invited Lecture at Harvard University Graduate of School of Design
- 2002 "Zenetic Computer" Lecture at Class of MAS.878 Experiences in Interactive Expression, Media Lab, Massachusetts Institute of Technology
- 2002 "Art & Technology" Lecture at Class of MAS.879A Cinematic and Computational Art, Media Lab, Massachusetts Institute of Technology
- 2002 "Art & Technology" Lecture at Harvard University Graduate of School of Design
- 2002 "Interactive Comedy" Lecture at "Haru Festival" Consulate-General of Japan in Boston



# NAOKO TOSA CV

## Public Collections

Museum of Modern Art, New York  
O Art Museum, Tokyo, Japan  
Takamatsu City Museum, Kagawa, Japan  
Toyama Prefecture Modern Museum, Toyama, Japan  
Nagoya Prefecture Modern Museum, Nagoya, Japan  
National Art Museum, Osaka, Japan

## Selected Awards

2004 Winner of 2nd Prize for Nabi Digital Storytelling Competition of Intangible Heritage, Organized by Art Center Nabi under the official endorsement of UNESCO  
2000 Accepted for Interactive Art section Award in ARS Electronica (Linz, Austria)  
1997 First Prize, L'Oreal Grand Prix for research combining art and science Award  
1993 Accepted for SIGGRAPH '93 : Machine Culture section (Anaheim, California)  
1990 Accepted for SCAN '90 Video Art Exhibition (Tokyo, Japan)  
1989 Accepted for ARTEC '89: First Nagoya International Biennial (Nagoya City Science Museum, Japan)  
1988 Accepted for the BACA's 21st Annual Film-Video Festival (Jefferson Market Library, New York)  
1987 Accepted for The 21st Annual New York Film-Video Exposition (Metropolitan Art Museum, New York)  
1987 Accepted for the San Francisco International Film Festival; Golden Gate Awards (San Francisco)  
1987 Accepted for Video Culture Canada '87 (Toronto, Canada)  
1987 Second prize at the American Film & Video Festival: Video Art Section (New York)  
1987 Accepted for SIGGRAPH '87 (Anaheim, California)  
1986 3rd prize for Independent Artist Selection, National Computer Graphics Association (Anaheim, California)  
1986 A Bronze Prize at The International High technology Art Exhibition (Tokyo, Japan)  
1986 Accepted for 2nd International Biennale Video CD 85 (Ljubljana, Yugoslavia)  
1986 Excellent work for NICOGRAPH'85 (Tokyo, Japan)  
1986 Accepted for SIGGRAPH Art Show '86 (Dallas Texas)

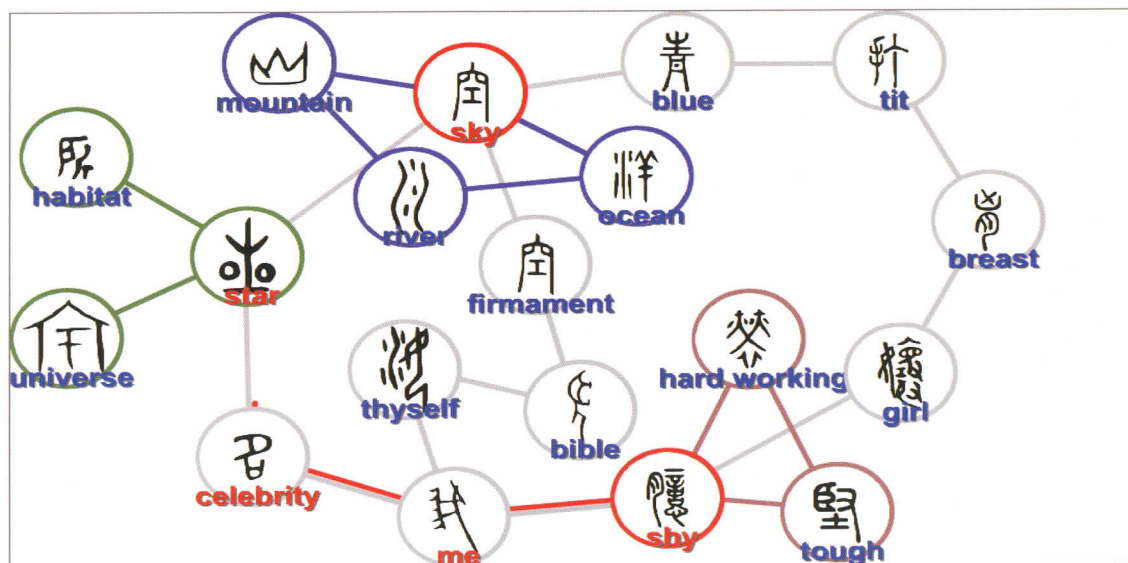
## Selected Solo Exhibition

2012 Sanctuary (Hyatt Regency Kyoto, Japan)  
2011 Cultural Bits (Japan Creative Center, Singapore)  
2009 Sei Sei Rei Rei (The World Heritage Kamigamo--jinja Shinto Shrine, Kyoto, Japan)  
2004 Art of ZEN (Kodaiji ZEN Temple Kyoto, Japan)  
2003 ZENetic Computer (MIT MUSEUM Main Gallery, USA)  
2000 Unconscious Flow (Art Center Nabi, Seoul, Korea)  
1992 "NEURO-BABY 'S BIRTHDAY" (Gurdean-Gurden Gallery, Tokyo )  
1992 NEURO-BABY (IMUZU Bld. Mitsubishi socio-tech plaza, Fukuoka, Japan)  
1990 Interactive Art works (Gallery Kousai, Tokyo )  
1987 "Computer Graphics & Video Art Exhibition" (EXPO Annex Plaza, Nagoya, Japan)  
1985 Video Art works (North Fort Gallery, Osaka, Japan)

## Selected Group Exhibition

2012 New Media Art Show (IO Gallery, Hong Kong)  
2012 Art Stage Singapore (Marina Bay Sands Exhibition and Convention Centre, Singapore)  
2011 Japan Media Arts Festival in Kyoto "Parallel World" ( Kyoto Art Center, Japan)  
2009 Cultural Computing "i.plot" "Hicth Haiku" (Kyoto University Museum, Japan)  
2006 Sense of Computer (Kyoto University Museum, Japan)  
1996 Adventure of Artist (National Art Museum, Osaka, Japan)  
1996 Humanoid, Automata, Robot Exhibition (O Art Museum, Tokyo, Japan)  
1993 A-Life World Exhibition (Tokyo International Art Museum, Japan)  
1993 ARS ELECTRONICA '93 -Artificial Life Art Exhibition- (Linz, Austria)  
1992 18th Japan Society of Image Arts & Sciences Exhibition (Musashino Art University, Tokyo, Japan)  
1992 NICOGRAPH '92 Special Exhibition [Virtual Reality] (Ikebukuro Sunshine City Hall, Tokyo, Japan)  
1991 High Tech Art Exhibition (Ginza Matsuya, Tokyo, Japan)  
1990 Locarno International Video Festival (Locarno, Switzerland)

## i.plot 場の空気を読むコンピュータ



NAOKO TOSA

Title: i.Plot

Year: 2005-2011

Medium: Computer software

人間は任意の言葉からイメージする「思考の記憶」の型を持っています。それが文化につながり、様式やモードやコードといった「型」の文脈になっていきます。例えば、歌や茶や花の作法、能や狂言や歌舞伎などの振る舞いや武道などもあります。これらの日本の作法の「型」は、因習を伝えるために存在します。例えば、釈迦三尊、序破急、雪月花や松竹梅、「読み・書き・そろばん」「三世一身」「飲む・打つ・買う」などがあります。このような文化を形どる「記憶」の形を持つデータベースを作成することで、一般的な同義語や連想語を超えた人間の奥にある民族性をキックするインスピレーションを構築しました。このインスピレーションのエッセンスだけを抽出した連想検索・生成システムの名前を「i.plot」と付けました。この図は、ユーザーが英単語 shy とskyを入力し、コンピュータがshy とskyの関係を結んだ結果。

We designed software that shows various relationships of words through “inspirational” computing, if the user, for example inputs a sentence, we could feel the imagination and the extent of the sentence. Next, we tried to visualize the words related to both the previous and next sentences. This means that the computer tried to “pick up the subtext” of the sentences.

## インタラクティブ漫才

インタラクティブ漫才では、吉本興業との共同研究で、人間の会話における「ノリ」に注目しました。漫才の「ほけ」と「ツッコミ」の構造を手本にし、人間にツッコミを入れるコンピュータを実現しました。

### インタラクションの例

ユーザ 「研究とか仕事が忙しい中、集まっていたいてうれしいですね！」  
 PC 「ほんまやね」  
 ユーザ 「でも本当に忙しい人は来ていないと思いますが…」  
 PC 「いらんこと言うな！」  
 ユーザ 「でも皆さん。この研究僕らが何年かかってやってるかわかります？300年ですよ、300年！」  
 PC 「うそつけ！」  
 ユーザ 「そうか、君は命令されたことを、忠実にやるだけやから気楽なんや」  
 PC 「君のゆーてること、よーわからんわ」  
 ユーザ 「でも君の受け答えは、全部君が考えて話してるんやで、そやる？」  
 PC 「すまんけど、もう一回ゆうてくれるか」  
 ユーザ 「すごいがな！皆さん彼に拍手！」  
 PC 「拍手はいらんから金くれ！」



NAOKO TOSA

Title: インタラクティブ 漫才 (Computer Software)

Year: 2001

Medium: Computer (Mac), software,  
 Dimensions (cm): W50 x H50 x D50

## ＜批評＞ 肉体とCG — 土佐尚子 — 天野 一夫(豊田市美術館学芸課長)

土佐尚子は、平面、レリーフ、オブジェ、フィルム、ビデオ、CGの順に自らの表現手段を変えてきた。これに、初期における自らのパフォーマンスとしての活動を加えればローテックからハイテックまでの、メディア発達史そのままのような足取りであった。それに対して多くのCG作家は逆から来る。そのCGというメディア自身の歩みと同様に、「CGアーティスト」は機械自体への興味から入り、アルゴリズムによって画像をどう“人間化”して既存のアニメーションに近づけようかと考えている。現在ではキャラクター・アニメーションが隆盛である。土佐の場合、これまでの作品の多くは、CGによる画像と、実際のVTR実写や写真等をDVE(デジタル・ビデオ・エフェクト)により変容させたものとを合成しており、ビデオ・アートの日本での第三世代の一人としてデビューした。

土佐尚子の作品は肉体を有する。メディア・アート自体が、従来の作品のような一つの定まった材質と結び付いて存在するわけではない。モニター(ギャラリーで、CATVを通じて等々)、様々の印刷媒体、そして立体にも、といったように多様なメディアにつながりゆく。実在感の極めて希薄な、ある種浮遊する実体のない実体である。ネットワークングの中で、デジタル化した、主体としての「私」は輪郭が明確で不動のものではない。「私」と「世界」の境界もわからず、脳と電子回路とが直裁的に結び合い、「私」は流れ出す。

初期の「TRIP」(1985)〔なお、この作品はCGの古典といってよいエムシュウワラーの“Sunstone”に捧げられている〕を見るとミラージュというエフェクトを十分に利用して、写真等の素材の形態・色彩を独特のリズム感でメタモルフォーズしてゆく。その変幻する画傾は極めて強い緊迫感を持っている。その使用された素材自身は、眼、彌勒仏、縞馬等で、それらの異なるイメージの出会いの美というシュルレアリズムのデペイズマン(配置転換)の手法が導入されているし、CG画像の中にも、デカルコマニー的イメージさえ見える。作者自身も「テクノ・シュルレアリスム」と言い、一貫して現在まで人間の無意識の世界をデジタル手法で扱ってきた。しかし、それは既存の美術史上のモードをなぞる、擬態としての新しいCGになる危険を常に孕んでもいよう。

土佐は他にも、パフォーマンス、音楽家等とのコラボレーションをよく試みているし、作品素材としてもパフォーマンス等の人間の肉体を多く扱う。このようにメディア・アートをいつつも常に他のメディアへの、殊に現実のパフォーマンスとの関わりを志向している。しかし、その時肉体は変容し解体するのではなく、むしろ肉体を導入することによってリアリティを保持しようとしている。そして、メディアと肉体との関係といっても、ある種の物語性の中に絡めとられがちである。

つまり、土佐の作品においては、肉体をもった主体を保持されているために、何の主張も主体もないCG界において極めて特殊であり、また逆に、その肉体が温存されている点こそ土佐の限界にもなっているのではないか。その点、「An Expression」(1985)は光センサーを用いて、映像に対応して、音の高さ速さ等が変化するシステムにもとづいたもので、単にビジュアルな画像によるイメージ構築というより、次第にそのシステム自体が露出してくる秀作であった。

無意識を抱えた私がいる。今生成しつつあるメディア内の実体の不確かなイメージはそれにインスパイアする。しかし、脳髄とメディアとがリンクするためには、より映像がドラッグに近づくほどの刺激を持つ必要がある。そのような中で土佐が九〇年九月に行った個展(ギャラリー光彩)では、新たにニューロコンピュータを用いて観客がインタラクティブに関われるシステムを示していた。観客がドラムをたたくと、あらかじめ学習させておいたリズムパターンから判断して、リズムとヴィジュアルな顔のパターンがそれに答える。学習させていないパターンに対しても、学習パターンからコンピュータが判断して対応する。いまだ実験段階の遊戯に近いシステムであったが、将来のより複雑なシステムを想うと、この人間化されたシステムが深く我々の脳と結び合った全く新しい芸術の可能性が窺えるかもしれない。

## NAOKO TOSA's Video Art

by Kazuo Amano, Toyota Municipal Museum of Art

NAOKO TOSA has changed her ways of expression from film, video to computer graphics (CG). If her early activity of doing performance by herself is taken into consideration, her whole career is almost identical to the history of media art itself starting from low-tech approaching toward high-tech. Most of her video artworks are combinations of CG based images and also actual video images with various video effects. One of the characteristics of her video artworks is that they have physical body. Basically media art does not have strong connection to a specific material which is a significant difference from conventional fine art. Media art can be visualized on computer displays and various printing materials. This means that media art is something apart from actual materials and in other words is something floating. In networked and digital world we as subjective become something not clearly identified. The border between us and the world becomes unclear and our identity would flow out and would be mixed with digitized outside world.

On the other hand in her video artworks she uses various physical materials such as eyes, Buddhism statues, etc. and introduces metamorphosis effects on these materials. By doing this she has succeeded in creating strong tension on the synthesized images and in giving strong impression of physicality to viewers. TOSA has tried collaborations with performers, musicians, etc. She also uses physical body such as that of performers as an element of her artworks. In her video artworks she does not try to dismantle physical body but tries to maintain its reality sometimes by introducing stories.

Usually various entities expressed using CG do not have any individuality nor insistence. On the other hand her video artworks are very special in media art as her artworks have strong sense of physicality. By keeping this physicality it would become easier for images in media art to give us strong inspiration. However video images should have strong stimulation comparable to that induced by drug if images in video art are to be linked to our brain. One possibility to realize this would be to introduce interactivity into media art. Probably the direction she went through after her activities in video art came from this basic motivation.



Collected by  
Takamatsu city museum of Art.  
NAOKO TOSA  
Video Art  
Title: Trance  
Year:1989  
Medium: movie (color) sound, 6min.  
Music by Kosei Morimoto

# Museum Collection

HOME > EXPLORE > THE COLLECTION


## THE COLLECTION

Open Search Filter Works: All Dept: All Decade: All

Search by Artist, Work, or Keyword  ADVANCED SEARCH THUMBNAILS SLIDESHOW LIST SINGLE OBJECT

SEARCH RESULTS  
SHOWING 1 OF 1

NOT ON VIEW



**An Expression**  
Naoko Tosa (Japanese, born 1961)

1985. Video (color, sound), 9 min. Purchase. © 2011 Naoko Tosa  
542.1986

Related Links

Works: [Naoko Tosa](#) [1]  
Department: [Media and Performance Art](#) [1383]  
Classification: [Video](#) [1229]  
Date: 1985

Resources: [DADATABASE library search](#)  
Permalink: [Create a permanent link to this page](#)

Find related products at MoMAstore >>

IMAGE PERMISSIONS

Collected by  
The Museum of Modern Art, New York

NAOKO TOSA

Video Art

Title: An Expression, Year:1985  
Medium: Video (color), sound, 8min.  
Music by Tatsuo Kondo

顔の表情の映像が音に変換される  
作品  
まだパソコンが登場していない  
1980年代に、モニターの前に光  
センサーを付け、アナログシンセ  
サイザーで映像の音を生成  
映像の明度が高いと音が低く、明  
度が低いと高い音を生成する

This is a work that measures the  
brightness of an image from a  
photodetector and generates music  
from that brightness while sampling  
various facial expressions  
automatically.

MoMA PS1 VISIT EXPLORE LEARN SUPPORT SHOP Search

What's new here? BUY TICKETS JOIN CALENDAR MoMA



Collected by  
Nagoya City Art Museum,  
O art Museum (Tokyo)

NAOKO TOSA

Video Art

Title: TRIP

Year:1985

Medium: movie (color)  
sound, 8min.

Music by Yoshihito Ohno



Collected by  
The National Museum of Art Osaka,  
Nagoya City Art Museum

NAOKO TOSA

Video Art

Title: ECSTASY

Year:1986

Medium: movie (color)  
sound, 6min.

Music by RA



Collected by  
The Museum of Modern Art,  
Toyama, Nagoya City Art Museum

NAOKO TOSA

Video Art

Title: Gush!

Year:1989

Medium: movie (color) sound,  
6min.

Music by Kosei Morimoto