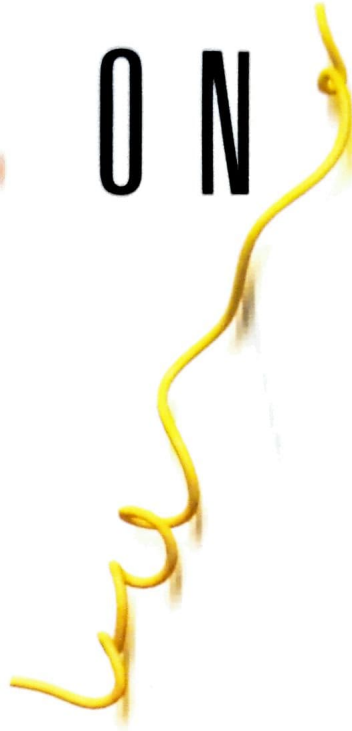


A R T S . O N C O M P U T E R



1. メディアとしてのC・G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・C・Gという順序であった。なぜC・Gに興味を持ったかという点、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(作品にしたい)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、その影も形もない程、加工されていたわけである。

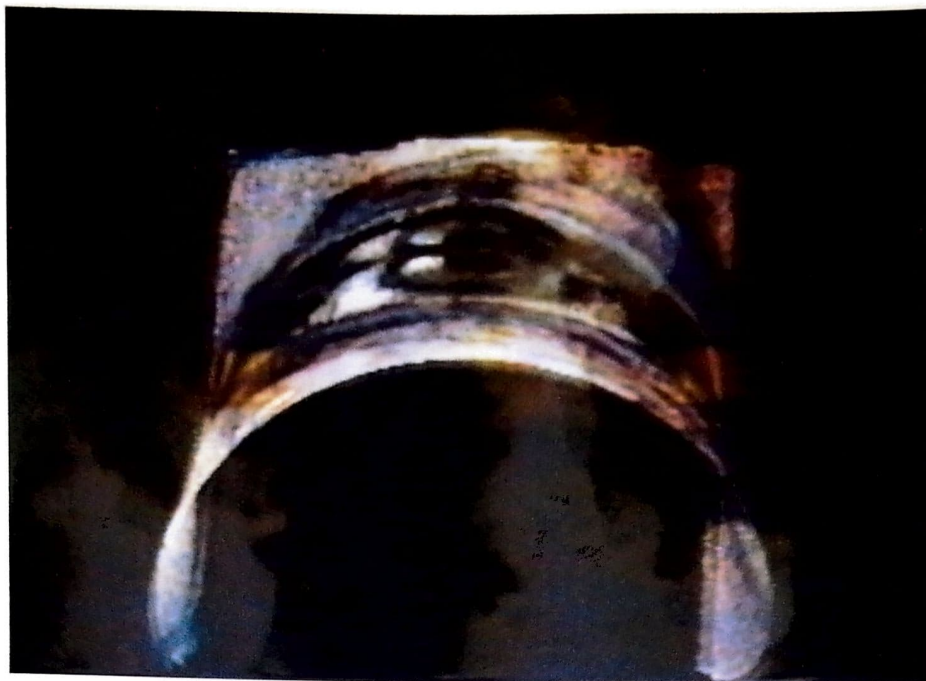
そんな時期に出会ったのが、C・Gである。そのC・Gのトリックに、感嘆させられて、この業界に入り、実際制作していると、その結果はもちろんの事、そして、制作過程そのもの、絵の具と筆や製図用具は自ら作るのが可能な事などにも興味を持った。しかし、個人の作品制作としてC・Gのみのアニメーションというのは、その物理的・経済的制約の多さ、時間のかかる事などがあり、ビデオをやっていたせいか、リアルタイムという考えも異いして、とりあえず両方が混在しているという形を、とっているわけである。これからは又、別の形で変化していくであろう。

2. 日本のC・Gアートの現状と未来について

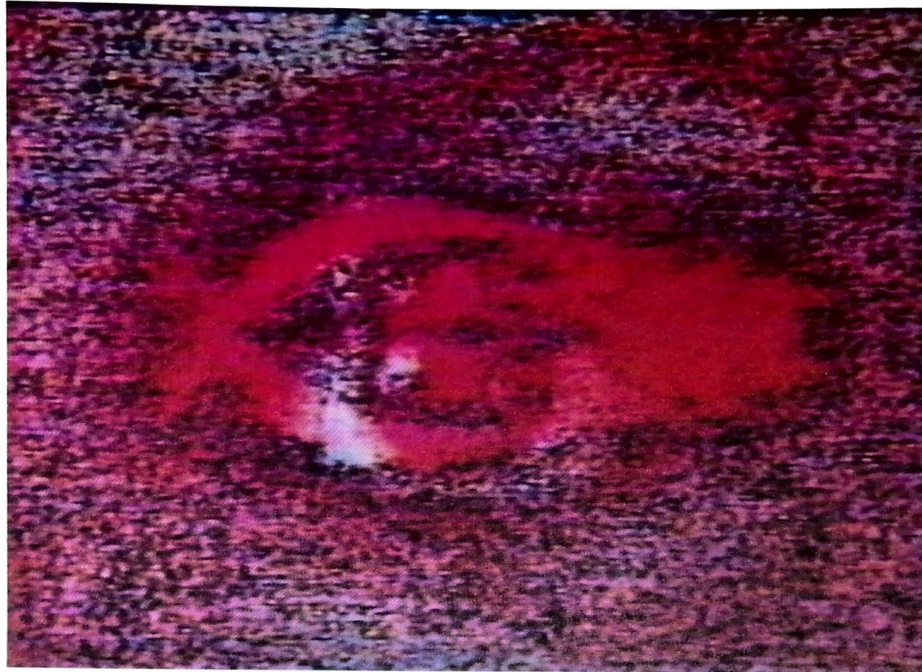
そもそも、何をもって、C・Gアートとするかという事が、多様な可能性のため、定まっていない状況である。日本の場合、それは、閉ざされていると思う。制作者の立場では、まず、限られた状況の元で、限られた大しかな作品を制作できない事、第2に、パソコン・グラフィックスが登場して、少しは、マシンを求めやすくなったが、絵を計算するのに、まだ時間がかかり、1台では、アニメーションが大変な事、第3に、C・Gシステムのコストが高い事、などがある。社会的には、第1、需要と供給の間に差異がある事、第2に、社会的に受け入れるコミュニティがない事、第3に、C・Gアートを専門に、常設している場所がないなどが上げられると思う。自分自身、現在、専門学校でC・G科に勤務しているが、1学年に30名前後の生徒がおり、彼らの就職の事を考えると、別にアートでなくても、社会的な必要の件で諸問題をかかえている。これらの問題を解決する糸口を切り開いていく事が先決である。



64.65 土佐尚子「TRIP」1985



65



66 土佐尚子「ENERGY」1986