



土佐尚子

私は、表現するものの対象として、無意識、意識下、深層心理の世界に興味を持って、今はまだ理論的にシステム化され得ないこれらの事象を表現するためのメディアとして、テクノロジ（ビデオ、CG、ミクストメディア）のシステムを用いて、表現するものとの差異を埋めるため、自己流のある法則に従った方法論を導きだし、制作している。

最近になってテクノロジを用いているが、基本的に用いるメディアの特質は、ドリッピングやデカルコマニー、マープリング、フロッタージュなどのシュルレアリストが用いた技法に、劇的な洗札を受けたことをいわなければならぬだろう。つまり、自分である程度コンセプトに設計したものにプラスして、そのメディア自体がもつ効果をうまく引き出してやると、結果的に自分が予期していなかった効果が生じること（システムと偶然性との幅の問題）に興味をもってきた。これは、アナログ的な条件が多ければ多いほど、そのヴァリエーションの拡がりをもつ。もちろん、デジタル系のメディアをプラスすることによって、いっそう作品に構造的な拡がりをもたせ

テクノ・シュルレアリスム

ることもある。そして、不思議なことだが、メディアとしてテクノロジを用いなければならないほど、人間の内的局面を表現したくなるのは、私だけだろうか。

作品がこうしたテーマになってきたのは、私の頭の中で整理してきてきたものではない、もっと人間の生理として、テクノロジの性質に對抗、および融合するための手段、これを行なわなければならないことによって創作の意味がなっていくという心の内側からの必然性ゆえにできてきたものである。

現在、ハード中心のテクノロジの発達がシステム化され、CGなどが色を添え、これらを用いたマルチメディア・アーティストが混沌と存在している。確かに科学的にアルゴリズムを用いて、今まで視覚化され得なかった映像などを見せてくれるのは、ひじょうにありがたいことだと思いが、ほかに、主観的にしなやかな心のシステムを問題としてつくられる映像にも目をむけることにより、テクノロジ文化がうらやまされないだろうか。私は、テクノロジを用いたシュルレアリスム、白昼夢の映像をつくりださんとするために、今日も呼吸をしている。（ときなおこ）

ISSN0257-2718
 Monthly "think" contemporary art magazine
 October 1986 vol.38 no.569 monthly art magazine hijikata teicho

美術手帖

10
 MONTHLY ART MAGAZINE
 OCTOBER 1986 VOL.38 NO.569

特集
ハイテク・アートの現在形
 Turner
ターナー事典
 対談 遠藤 森岡祥倫

セールス・ルイス + 遠藤利克

1986年10月号