

Magazine for Industrial Design

Design News

Japan
Industrial
Design
Promotion
Organization



193

思考するアトリエ

土佐尚子
映像デザイナー



移動するアトリエ

従来、画家という職業の人々には、彼らの仕事場となるアトリエがある。それは、音楽家にとってはスタジオであり、クラフトマンにとつては工房というものに値するであろう。

アトリエとは、彼らの仕事道具や作品の置き場所として活用され、作業をすすめていく空間である。同時にそこは、制作上での思考や創造の場でもある。作品のインスピレーションや苦悩は、その場で生まれることが多い。そして、きっと画家にとつては、その場所に慣れれば慣れるほどなじんできて、自分自身の空間に変化していくのである。

このようにアトリエとは、仕事場とゆとりとの場が混在している奇妙な場所なのである。

ところが、このアトリエという概念がコンピュータ・グラフィックス（CG）というメディアを含めた映像メディアに関してはずれてくる。ひとつの場所では、メディアの制作上不可能になつてくるのである。たとえば、私の場合をとりあげてみよう。

私が自分の作品を制作する場合、制作に使用する道具を全部個人で所有しようとすることは、各々の機材のコストが高く、またポータブル性に欠けるため、不可能に近い。そこで私は、会社および制作プロダクション、美術館、学校などから、CGのシステムを借りて、図形をつくることになる。また、その図形ができあがった

としても、VTRに録画し、その後、VTRの実写とそれを合成するために、ビデオの編集室を借りなければならぬ。これらの過程を経て私のひとつの作品はできあがるのである。

こうしてみると、家の中でする作業は少なく、作品のアイデア、スケッチ、および一台のパソコンでデータ入力を行なうくらいである。

要するに、コンピュータ・グラフィックスを含めた映像制作の場合、アトリエとなる場が多在化し、多極化してくるのである。

それには、2つの理由が考えられる。ひとつは、CG制作の各段階にあたって異なった機械を選択しなければならないためであり、もうひとつの理由はメディア自身のもつ特性として場所を変えなければならないためである。

前者の場合とはCGの画像制作において、ある作業は専門の機械のある一つの場所で行うことができるが、それを、次のステップである実写映像やそれらを合成する段になると、別の特殊な機械のある場所へ行かなければならないなど、制作過程による質的な作業の変化に原因している。一方、後者は、実写映像が欲しいときに、ビデオカメラだけあつてもしかたがないわけで、この場合戸外へ撮影に行かなければならない。また、



CGとインターフェイス

CGで画像制作する場合、絵をつくるための数値データがなくては作ることができない。そのため入力する物体のデータを集めてくる作業を外でしなければならぬのである。すなわち、複数のワークスペースが介在するのである。

そして、何よりも決定的なのはCGを含めた映像メディアというものが間接的なメディアであるためであろう。どのジャンルのメディアとも撮影もしくはデータ入力することにより非常に結びつきが速く身近なものとなるのである。これは近年、私が映像分野に入ってから非常に実感していることである。

というわけで、CGにおいては制作空間が多在化していく理由を述べてきたわけだが、究極的には、映像関係のスタジオ（アトリエ）は移動することをやめて一体化することにより理想的な制作環境となることも考えられる。しかしその時、従来の意味のアトリエと決定的に異なり、外部とネットワーク化された新しいアトリエとなるのである。

ところで、先ほど、映像メディアは、間接的なメディアであると述べたが、細かく見てゆくと、実写とCGでは異なる点がいくつもある。たとえば、CGにおいては結果的にそのアウトプットは画像および動画という形ででてくるわけだが、それらは一般の人々にはわかりにくいプログラム・データとして記憶されているため、また、その制作過程（絵をつくるためのソフト）において、そしてその前段階であるソフトを高速に動かす（計算させる）マシンが日進月歩に開発されていくため、その全体を一般の人々が理解するには、まだガイドが必要であり、未開のメディアなのである。だからこそ、今、最も期待され、注目を浴びている分野であるわけだ。この新しいメディアの開発にあたって、不可欠なのは、自分たちは、あまり関係がないと思っている一般の他のジャンルの人々のCG活用

の知恵なのである。その知恵、知識を介在させることにより、CGが、より社会に有効な表現媒体としての能力を発揮するのである。そこで必要となってくるのが、一般の人々とCG業界を結びインターフェイスである。

インターフェイスの役割とは、一般の人々に、わかりやすく現在用いられているテクノロジーやコンピュータ・メディアの社会、文化、生活の接点、そして、これからの社会の中で予想される可能性を啓蒙していくことである。現在も少なからず、そのような立場の人がいるわけだが、あまりにも絶対数が少ない。だから、いつも、同じ人が同じような事柄を述べることになってしまっている。人数が増えることによつていろいろな考えが発生し、論議がなされ、片寄りの少ないインターフェイスの構築ができてくるのだと思う。

たとえば、今、華やかなCF、CGの次に注目されつつあるソフトウェアにCD-ROM（コンパクトディスク・リード・オンリー・メモリ）がある。これは、従来のCDに音楽信号を入れる代わりに、コンピュータで使われるデジタルコード信号によって文字情報や画像情報を記録したものである。

CD-ROMは、機能としてはフロッピーディスクと同じようなのだが、光によるアクセスであるため、操作でも物理的な負担がまったくかからず、材質的にも半永久的である。また容

量としては、5インチのフロッピーディスク（2HDタイプ）が1メガバイト、つまり、5インチフロッピーディスク540枚分の容量が、1枚でこなせるのである。パソコンと縁のない人のために文字数で表わせれば、CD-ROM1枚に「広辞苑第三版」約30冊分の情報量をはいるのである。この「広辞苑」はすでにソフトとして売り出されているが、東京23区CDタウンベンジ（NTT）、公開特許公報「日本語特許情報機構」、その他は語学系の辞典がCD-ROM化されている。

これらのソフトに共通するのは、あまり書き変えることを必要としないデータベースが中心となつてCD-ROM化されていることである。

もちろん、文字だけではなく音響デザイナーなど向けに、4種以上のサウンド効果をCD-ROM化したり、おもしろいアプリケーションとしては、地図情報をCD-ROM化して、それをナビゲーション・システムとして活用する研究も試みられている。このシステムは、衛星を利用して自動車の位置確認を行うことのできる車載用のシステムで、キースイッチを入れるだけで、見知らぬ町に乗り入れた場合でも、CD-ROMにある地図情報で検索することにより、自動的にかつ正確に自分が運転しているクルマの位置を知ることができるのである。これらのCD-ROMは電子出版とも呼ばれ、コストパフォーマンスが低くなれば、第2の本になりうるメディアとして注目されている。

このようにCGは、シミュレーションから始まり、CF、映画、TVの効果として用いられるばかりではなく、またひとつ新しい道を歩きはじめたということができるのであろう。

そして、こうしたコンピュータ・メディアが社会の中で用いられる可能性が大きくなることによって、新しい次元のインターフェイスが生まれてくるのである。

●土佐尚子●

1961年生れ、創作活動は前衛演劇の役者から始める。その後、ビデオアートなど映像作品を作る。1984年より如月小春と映像パフォーマンスを創作する。また、1983年よりコンピュータ・グラフィクス作品を制作し、ビデオとの併用により、豊かな映像表現を追求している。主な映像作品に[TRIP][ECSTASY] などがある。1986年、[シークラフ'86] 入選、1987年、国際映像 & 音楽大賞（フジTV主催）受賞