

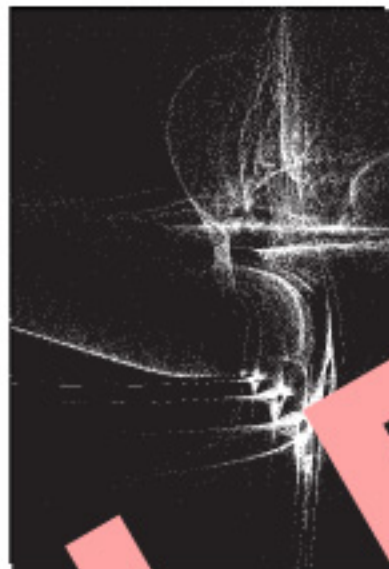
1. はじめに

19世紀末より、視覚表現において形・色彩は再現から離れ、それ独自の生成機構をもつ視覚言語として抽出され発展してきた。動きは身体的発現という身体言語としては存在しているが、視覚表現として自律した機構を持つに至っていない。

それはつまり、「動きを構成する」とは即ち動きのメカニズムを作ることであり、実際の作品化においてはまず、(数理)モデルを構成するという、今までの視覚表現の手法とは異なる性質を持つからであろう。それを可能にする道具として、コンピュータがある今、アートとしてのダイナミズムの探求は、未知の広い領域へ向かうものである。しかも、表現としての動きの重要さは、生物学的かつ有機的な生命感に溢れた振る舞いにある。ここに非線形力学系との接点があると思われる。



CTK_05.2003



CATM_02.2

しかし、数理とアートが分離したまま発展を続けてきた現在、「ダイナミズム」においてその交流を再開するには、互いの思考を知り、言語の壁を越えていく試みも必要である。

本公演では、非線形ダイナミズムを視野に入れながら、「ダイナミズム」に至る基礎段階として、ベクトル場、等角写像等を用いて製作した「動画」を示す。即ち、視覚表現としての「動画」または「静止画」である。また製作過程において、形を見ることと、動きを見ることの受容の違いの大きさについても触れる。

2. 「動き」に対して

- 「動き」を表現することに対して、
1. 造形美術に動きがないのはなぜか？
 2. 動きを自律させるようなことは出来ないか？

「動き」は、非線形ダイナミズムの表現として、非常に難しい。ここでは、コンピュータグラフィックを使用して動きを表現しているが、その際には、以下の点に注意を置いている：

- * 動きをどう考えるか
- * 動きをどう見るか
- * 人が面白がるのはどのような動きか
- * そういった動きを人が気持ち良いと感じるのはどのような場合か

3. 「動き」を作る

動きを作る際の手順としては、(1)基礎となる部分を作る、(2)違う要素を入れてみる、(3)わずかな不均等を入れてみる、といった操作を試行錯誤的に繰り返すことにより製作していく。その際、使用するツールとしては、パラメータ曲線、サイクロイドなど、数理的には非常に単純なものを重ね合わせることで複雑な動きを表現する。パラメータ値の微妙な違いによっても、動きの表情は大きく変化する。数理的な構造とその「動き」の見え方のズレといった感覚が動画製作のポイントになると考えられる。即ち、その動きの予測不能性が、鑑賞者に与えるインパクトを大きくするための鍵になると考えられる。

動画製作のもう一つのポイントは、微細な面白さをどう繋いでいくかという点にある。「動き」に何らかの基本形を与えておき(例えば、振動(サイクル)、溝など)、それらの組み合わせから、その後、等角写像や、球面上へのmappingといった操作を繋いでいくことで動きを作る。