

DATA PAINTING TETSUO SUZUKA

DATA PAINTING TETSUO SUZUKA

In the 21st century, we face the emergence of a brand new material in the form of data. Computer mouse took the place of a brush in drawing precise lines, the internet is overflowing with ideas and materials. But the very capacity for reproduction ad infinitum and the malleability of data led to an underestimation of its aesthetic value. Some recent efforts such as NFTs aim to address this through use of cryptography to create artificial scarcity for on-screen images.

" DATA PAINTING " is a concept for interrogating the very existence of invisible digital data through painting expression.

In these artworks, " Through the Screen " method powered by custom-made program is used to transport digital virtual reality spaces from monitor screens onto real world canvas as paintings.

The process of capturing information from digital spaces throws the differences with the physical world into sharp relief, combining a kind of solid tranquility with a spectral otherworldliness all at the same time.

At the same time, the use of computer code makes possible a pursuit of new aesthetic values and expression methods that are different from conventional painting.

There are also digital reproductions of textiles on a canvas in an exploration of low-resolution as a quality found in both ancient Silk Road fabrics and monitor screens, and representations of image resolution as a concept seen through a monitor screen in the " cell by cell " series.

Buddhist philosophy and video expression meld as one in the series of works titled " Moment," a depiction of the ceaseless flow of time and never-ending change.

As a Buddhist sculptor who carves a piece of wood to make its Buddha nature apparent new forms emerge from intangible data to leave their traces as works of art.

DATA PAINTING (データペインティング) 鈴鹿哲生

21世紀、わたしたちの前にはデータという特異なマテリアルが現れます。
マウスが筆に代わって正確な線を描き、インターネットには様々なアイデアや素材が溢れています。
しかし大量のコピーが容易であり、編集や加工も自由自在に行えるため、
データの価値が軽視されることもあります。
最近では、NFTのようにモニタースクリーン内の画像を暗号化し、希少性を保証することも試みられています。

『DATA PAINTING (データペインティング)』では、デジタルデータという不可視の存在を
絵画表現によって可視化することを目的とした概念です。

作品は『Through the screen(スルーザスクリーン)』という独自開発のプログラムを用いることで、
デジタル仮想空間の景色を、モニタースクリーン内で留めず、
モニタースクリーン外のキャンバス上に落とし込み、絵画として描きます。

それは、デジタル空間の情報を取り込んでいるため、
リアルとは異なるソリッドな静謐性がありながら、ぼんやりと浮かぶ別世界を予感させます。

また、プログラムを用いることで、従来の絵画とは異なる表現手法や
美的価値観を追求することも可能になります。

他にも、シルクロードの“古い絹織物”と、モニタースクリーンの“低い解像度”の共通点を見出し、
絹織物をキャンバス上にデジタルで再現したシリーズや、
実際のモニターに映っている解像度を描いた< Cell by cell (セルバイセル) >シリーズ。

仏教哲学と映像表現を融合した作品< Moment (モーメント) >シリーズは
常に流れる時間とともに移り変わる世界を描き出しています。

それは、仏師が木の中に宿る仏の姿を彫り起こすように
実体を持たないデータから新たな形を生み出し、作品の痕跡として残します。

4. **Data as Material**
マテリアルとしてのデータ
7. **Traces of Invisible Data**
不可視なデータの痕跡
9. **Representation 「Through the Screen」**
モニタースクリーン表現 Through the Screen
13. **Uniqueness of Data**
データの唯一性
21. **A Fleeting Moment**
一瞬的一幕
23. **Replicated Ballerina**
複製されたバレリーナ
25. **War and Peace in Virtual Space**
仮想空間の戦争と平和
34. **The Modern Utopia**
現代の理想郷
38. **Death of Data**
データの死
40. **Similarities between Cellular Automata and Mandala**
セルオートマトンと曼荼羅の類似性
42. **Old Silk Weavings in Low Resolution**
低い解像度の古い絹織物
57. **Virtual Space and Japanese Art**
仮想空間と日本美術
59. **Biography**
経歴

Data is an intangible material.

Expression in a physically extant space is indispensable to its examination.

It is as if a Buddhist sculptor carves a piece of wood to make its Buddha nature apparent,

To reveal, to create the traces of this invisible data.

データは実体を持たないマテリアルである。
故にその存在性を語るには実空間上での表現が不可欠である。
それはまるで仏師が木に宿る仏の姿を彫り起こすかのように
この不可視なデータの痕跡を露呈させ創出する。

The transition from the long analog era to the digital age gives rise to a variety of new data structures. Collectively, they serve as the cornerstone of the brave new digital world toward which we accelerate daily.

For example, conversations become social networks, books turn into e-books, currencies go crypto – original forms are transcoded into data for consumption on computers and smartphones. Everything from news and entertainment to education, economic activity and even war is being subsumed in cyberspace and seeing those things through the digital lens is gradually becoming common sense.

The 2019 global pandemic has only greatly accelerated that shift, bringing us squarely into the present with societies as a whole tapping into digital streams and interfacing with the real world through rectangular glass darkly.

But even as the monitor screens have the power to connect us to a wider world, they obscure the role of data as the unseen intermediary.

Interrogating the existence of this invisible data is the concept of “DATA PAINTING.”

A major player in this paradigm shift, data can only be observed via a screen. This body of work is an attempt to treat data as a modern material whose existence can be articulated through painting expression.

これまでの長いアナログの時代から、次なる時代へと進む中 様々なデータの形式が出現し それらが要となって、デジタル世界へと日々加速している。

例えば、対話は SNS、書籍は電子書籍、貨幣は、仮想通貨というように、もともとあった形式はデータに変換され、常にパソコンや、スマートフォンからこれらを眺めている。

また、ニュース、娯楽、教育、経済活動、戦争までもがサイバースペースに集められ、それらを介して物事を理解することが常識となりつつある。さらに、2019 年から世界を巻き込んだパンデミックはこのシフトを大きく加速させ、社会は常にデータにアクセスし、モニタースクリーン越しの世界と、実世界の相互作用で日々地球が回っているのが今の時代である

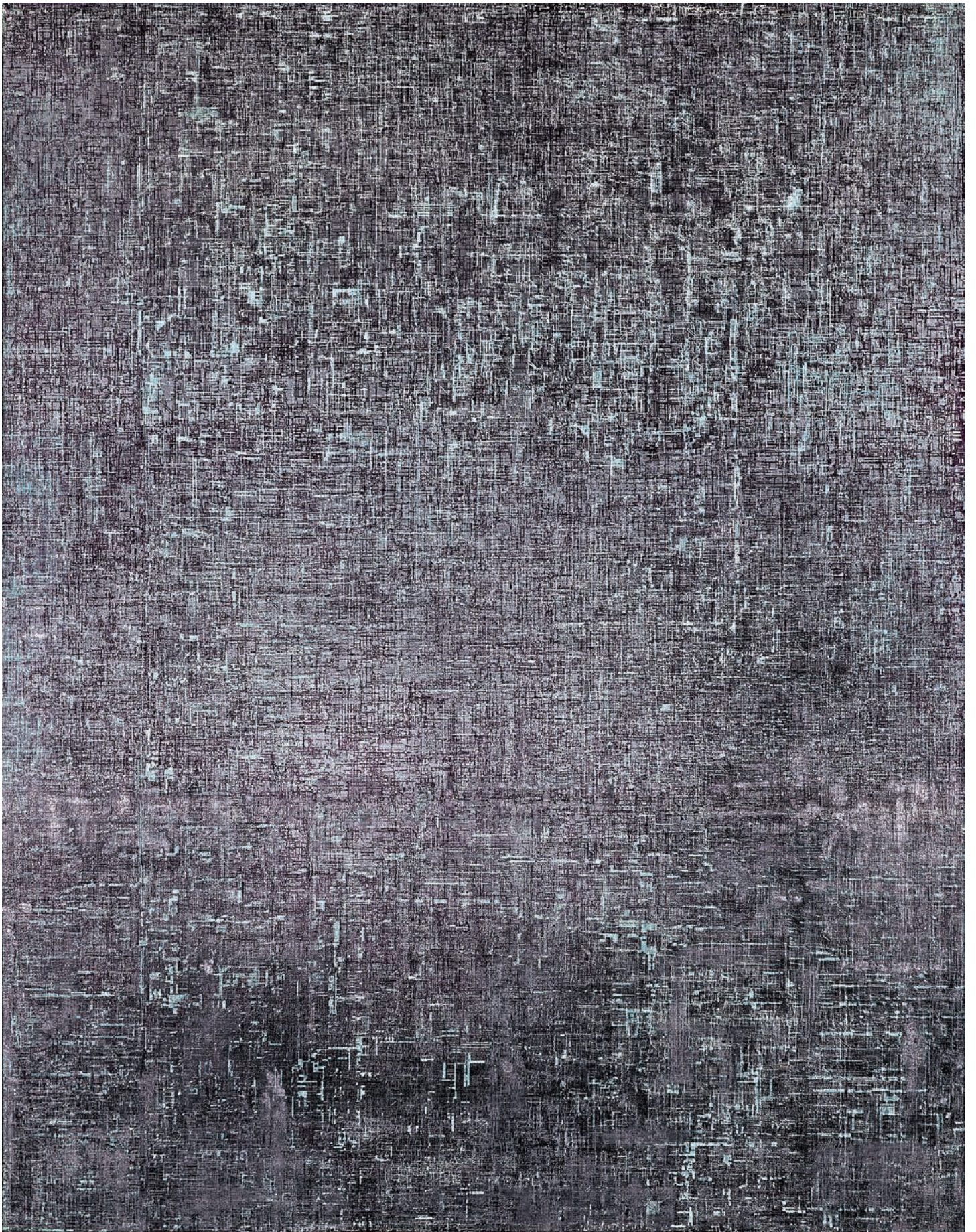
しかし、私たちはモニタースクリーン越しの世界と大きく繋がっていないながら、ここで媒介となっているデータというものを実際に目にするのではない。この不可視のデータの存在性を問いかけるのが「DATA PAINTING」の概念である。

時代のシフトチェンジの主要な役割を担う一方、スクリーンを介してでしかその姿をみるのができないデータ。

ここでは、そのデータというものを現代特有のマテリアルとして扱い、絵画表現というアプローチから、その存在性を表現すること事を追求している。



"Rules 2017" MIXEDMEDIA (BRASS, ACRYLIC, GRAPHITE, OIL) 83.0"x60.1" inches (210.9x152.8) cm



"Cell by Cell 2014" RUB-ON SILVER POWDER (URETHANE, ACRYLIC, GRAPHITE) 77.5"x 54.6" inches (196.8x 138.8) cm

To reveal, to create the traces of invisible data

For example, take borders that separate one country from another and, in principle, serve as a liminal line for a given state, place of residence and culture. To cross those borderlines, one needs a passport, and the type of passport determines where you can and cannot go. From the perspective of the Internet, the borders appear quite blurry. The information bounties of the Web are accessible to pretty much anyone, diluting the role of borders. Online gaming and metaverse communities made up of willing participants can share worldviews that do not map on any political map whatsoever.

In other words, one of the characteristics that gives data its worth is that it enables reach that is not limited to physical spatial constructs like land and place and can cross borders. That value is predicated on the existence of data.

Or take a human face for example, one signifier of individuality. Most likely there is not a person alive now whose face is absolutely identical to that of any human since the dawn of our species. Having your photo on a driver's license or other ID increases the reliability of that document as a certificate of unique identity. Given the important role faces play in identity, it is significant that there are now AI programs that can generate photorealistic faces/identities of people that have never existed. That opens liberating prospects of constructing an identity based on a face of your choice, rather than the one you were born with.

Approaching common sense everyday things from the unique vantage of data is an attempt to illuminate new relational realities and their inherent value. It is the methodology of "DATA PAINTING."

This work interprets concepts like time and space, history and religion through the multifaceted lens of virtual reality, graphical resolution and programming.

"DATA PAINTING" is also a result of a particular expression method. Representing data, which has no visible physical shape, in the physical time-bound space is an effective way of examining its nature. The approach chosen for this work combines painting on a real-world physical canvas with digital image processing techniques

and computer code.

In the 2014 work titled "cell by cell 2014" which was created using this methodology, the focal point is shifted to the primitive way in which flesh-and-blood humans perceive objects and the idea of a pixel as the smallest unit of data, leading to a revealing new perspective on its essence.

The images and data are displayed on the monitor screen through a computational process called rendering. Data acquires a visual form for the first time when it is converted into pixels on a monitor screen through rendering. "Cell by cell" is an atomic representation of the moment when invisible data is transmogrified into its corporeal form as pixels. Thus data transcends itself to acquire existences in the world of senses. The "cell by cell" assembly eventually develops into a vast information monolith, a data mandala.

不可視なデータの痕跡を 露呈させ、創出する

まずこの「DATA PAINTING」の方法論についてだが、既存の概念とデータの特徴を融合させ、その関係性を新しく結ぶことでデータの存在価値を問うというものである。

この既存の概念とは、アナログ時代に決定付けられた、今日わたし達にとっては当たり前常識である。それらに対して、データという視点を持って捉え直してみる。

例えば、国と国を分けている国境は原則として国家領域の限界線であり、人の住む場所や、言語、文化のボーダーラインを引いている。

国境を越えるにはパスポートが必要で、持っているパスポートによって行ける国が限られてしまう場合もある。それらをネットの世界から見ると、その境界は日々曖昧になりつつあるといえる。ネット上には多くの情報が集約され、そこへのアクセスはほぼ誰もが許されており、どこからでも同等の情報や物資を得られることから、その境が希薄になりつつある事がわかる。

他にもオンラインゲームなどの仮想空間・メタバースという観点からみても、国や地域を越えた世界観がそれを望む人たちの間で存在し得るものとなっている。

つまり土地や場所という限定された地球上のエリアで得られる物事にとどまらず、国境を超えることを可能にしているのが、データのもたらしている一つの価値であるといえる。

そこにデータの存在がなければこの価値は生まれていない。

他にも顔という、個人を特定してきた要素を例に見てみると、今地球上に存在する人間、おそらく人類誕生以来、誰一人として同じものを持つものがないのがそれぞれの顔である。

かつて貴族は宮廷画家に肖像画を描かせ、自己の投影に大金をかけた。現在もライセンスやIDに顔写真がついていれば、個人を特定するのに信頼が高いものとして扱われている。

この個人の大きなアイデンティティの顔も、今はAIというデジタル技術を使って、実在しない顔・個人を作り出すことが出来るようになってきた。そして生まれ持ったひとつの顔という限定から開放され、自分の望む別の顔によるアイデンティティの獲得が選択肢として可能となっているのだ。

このように、既に当たり前となっていた物事へデータの特性からアプローチし、新しい関係性を見出してその存在価値の証明を試みる。

それが「DATA PAINTING」の方法論である。

作品は、空間の概念や、時間軸、歴史、宗教という今ある考えに対し、仮想現実、解像度、プログラミングという、あらゆる方向から仕掛けている。

また、表現方法からもこの「DATA PAINTING」の概念を展開させている。

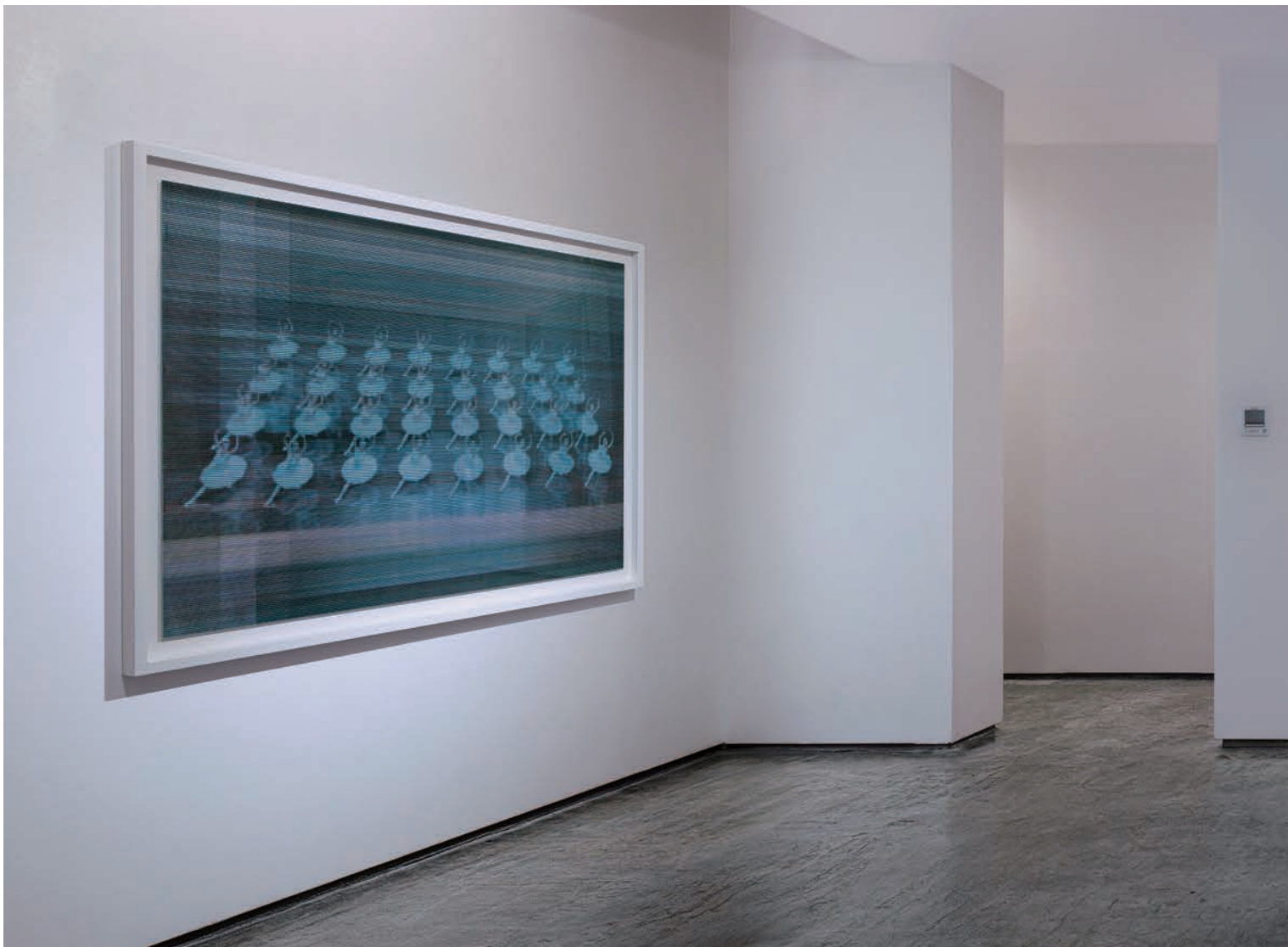
データという実際には姿がみえないものに対して、その存在性を問いかけるためには実空間での表現が現在では最も効果的である。

そこで、表現方法として実空間上のキャンバスを用い、画像映像処理技術やプログラミングを融合させた、ペインティング表現を確立させた。

これらの方法論から製作された物のひとつ、『cell by cell 2014』では、姿カタチといった、人間が対象物を認識する原初的な方法と、データの最小単位である画素に着目し、その存在性に迫っている。モニタースクリーン上の画像や、画面上のデータというのは、コンピューターの演算プログラムを通して表示されており、これをレンダリングという。データがレンダリングによって、画素として生成されると、はじめて実際のモニタースクリーンに視覚情報として表示されるのだ。こうした見えないデータから、見える画素に変わる瞬間の最小単位、「cell by cell」によってその姿を捉え描き込んである。

それは、データはデータであることを超え、感覚として現実となり存在感をもたらしている。集合した「cell by cell」は、やがて膨大な情報を閉じ込めたモノリスのように、いわば、データの曼荼羅へと発展した。





Through the Screen

The pursuit of the “DATA PAINTING” visual expression method has led us to realize a monitor screen representation we call “Through the Screen.”

Because, as we said above, data can only be apprehended in the physical world through its shape on a monitor screen, the locus of attention must turn to the monitor screen itself to enable a closer examination of data. In addition to the aforementioned rendering, we must next look at the process by which pixels are displayed, starting with the mechanism for producing colors.

The images on the screen are composed from a multitude of pixels, each either red, green or blue. What may appear as yellow from a distance, on closer examination is

revealed to be a combination of reds, blues and greens at varying degrees of luminescence, combined to create an impression of a seamless image.

This mechanism served as the basis for an original custom program for representing data in the three-color monitor screen configuration. The code divides the image into squares and separates each square into red, green, and blue in what is called CRT colors. It also allows the parameters that control the shape and brightness of the blocks to be adjusted. This approach to visual expression greatly expanded the application range of the “DATA PAINTING” methodology.

The actual production process involves a video technology used in special effects where the modeling data is first constructed on a computer. It uses the Unreal Engine

software which also has applications ranging from PlayStation 5 video games and architecture to medical and automotive industries. Modeling data is used to construct a scene which is then converted into a three-color representation using the method described above. The next step is an actual painting process using methods and tools that include silk screening.

The use of state-of-the-art software combined with the bespoke ability to adjust parameters of individual blocks extend the expressive range and make the use of high-definition data possible.

By increasing precision and sophistication of the original modeling data that serves as the basis for the scene, it is possible to refine both the inputs and the outputs of the process.



Through the Screen

「DATA PAINTING」の表現方法を追求していくにあたって実現させたのが、モニタースクリーン表現『Through the Screen』であるので、ここに紹介する。

先にも述べたように、データはモニタースクリーンを通してでしか、その姿を捉えることができないものなので、そのデータのより近い姿を表現するために、モニタースクリーン自体に着目して完成させた表現方法である。

先ほどのレンダリングとは別に、今度はモニタースクリーンに画像がどうやって表示されているか、その色の仕組みから説明する。

モニタースクリーンに表示されている画像というのは、沢山の画素・ピクセルが集まって構成されており、ピクセルごとに、赤、緑、青の3種類の色が使われている。遠くから見て黄色に見えていても、それはそのもの自体が黄色ではなく、拡大してみるとこの、赤、緑、青

のみで出て来おり、各色の発光の度合いが変更されることにより、全体で見た時にはまとまった画像となって表示されている。

この画像が表示される仕組みを基盤に制作したデータを、3色のモニタースクリーン色構成に出力させるプログラムを独自に開発した。

本プログラムでは、画像をマスに分割し、各マスをCRTカラーといわれる赤、緑、青に分解。それぞれの色量に応じた大きさのブロックを描画し出力することが出来る。また、複数のパラメーターを設定することにより形状や明度などに変化を持たせることができ、アウトプットの幅を広げることが可能となっている。

つまり本プログラムにより、コンピューター上でつくったデータをより直接的にモニタースクリーンの外へ抽出することが出来るようになったのだ。

この表現方法は「DATA PAINTING」に大きな広がりを持たせている。

実際の作品工程としては、VFXなどで使われる映像技術を使用し、一度コンピューター上で対象のモデリングデータを構成させる。使用しているアンリアルエンジンはPS5等ゲーム分野始め、建築業界や、医療、自動車産業など様々な分野で利用されているソフトウェアである。

モデリングデータでシーンを作製し、先ほどのプログラミング操作により3色のCRTスクリーンモニター構成に変換。

そこからシルクスクリーンなどの実際のペインティング工程を施しながら仕上げていく。

ここで最新鋭のデータソフトウェアを使った制作方法に手を広げられるのも、先ほどのプログラムにおいて付随させている、各ブロックごとのパラメータ調整機能によって、高精細のデータにも対応できるからである。

また、逆説的にもシーンのベースとなる、モデリングデータの制作により、緻密さや精巧性を追求することができ、インプットと、アウトプットの両極が強化された。

*These days, we exist in the interspace
between the digital and the analog.*

現在私たちは、デジタルとアナログの狭間に存在している。

This way of transporting data from a computer
onto a physical canvas brings us
closer to the subject at hand.
What “Through the Screen” accomplishes is
establishing a methodology for reproducing traces of data
in the real world, a further refinement
of the “DATA PAINTING” approach.
The approach was used in “Monkeys in an Old Tree,”
“La Bayader 2021,” “At 7’ 09,” and
“From the New World” works.

このようにコンピューターの中にあるデータを
実空間上のキャンバスに持ち出すことが出来るようになったことは、
主眼としているデータの存在性へ大きく迫るものである。

つまり、このモニタースクリーン表現

『Through the Screen』が成し遂げているのは、
不可視のデータの痕跡を実空間上に置き換える
表現方法の確立であり、これにより

「DATA PAINTING」の方法論の純度を更にあげる事ができた。

この表現方法は、『枯木猿猴図』

『La Bayader 2021』『At 7’ 09”』そして、

『From the New World』などの作品で使用している。



"From the New World 2022" ALUMINUM COMPOSITE VERSION, ACRYLIC 118.1"x48.0" inches (300x122) cm

Uniqueness of data

So far we have discussed the concept and methods of "DATA PAINTING" to express data using modern materials. Now, we would like to turn to the relationship between artists and new mediums of expression.

Neoclassicism was a late 18th century European art movement that signaled a return to the classics of Ancient Greece and Rome, characterized by highly realistic depictions in historical paintings, portraits and records. This is where photographic technology makes its entrance. In this time of rapid technological advancement and modernization, the birth of machines that exactly reproduce what can be seen with a naked eye prompted French neoclassical painter Paul Delaroche to proclaim that "From today, painting is dead." The epoch-making technological innovation created a new medium which sent shockwaves through the art world of the day.

From the point of view of science and its relentless drive to analyze and quantify the human senses, photography deprived realism of its meaning. Where mechanical printing brought an ambiguity to the act of painting, video raises a question of whether a canvas is even necessary at all. The reproduced and the original create a tension and spur a search for uniqueness.

However, where Leonardo found beauty in the human body's proportion, Cubism and Impressionism expressed aspects that could not be captured in photographs. Lichtenstein elevated advertising to an art form, while Richter explores pictorial expression in photography. This is the constant of the artistic challenge that remains unchanged through the ages.

As we entered the 21st century, we were increasingly faced with a brand new material in the form of data. Computer mouse took the place of a brush in drawing precise lines, the internet is overflowing with ideas and material, a new digital art scene begins to take shape. But the very capacity to be reproduced ad infinitum and the malleability of data has raised concerns about

the dilution of uniqueness, that common standard of value, and led to data sometimes being an object of contempt. Some recent efforts to address this include the use of cryptography to create artificial scarcity for on-screen images, such as NFTs.

"DATA PAINTING" is an attempt to push through to new ways of expressing data, which is to say to expand the scope of painting expression itself. Examinations of common sense through the context of data and "Through the Screen" monitor representation are depictions of humanity as it reaches toward a new creative world/virtual reality.

Working with data goes beyond the expressive confines of image and video formats, by bringing to a canvas that which would not normally exist, we are afforded an opportunity to elevate our awareness of data itself.

Data brings together expansive public elements, individualism and unlimited imagination. Much more than just a new kind of painting material, it casts influence on a wide range of fields and carries with it the potential to usher in a period of accelerated change. The very meaning of that existence is being expressed here.

データの唯一性

さて、これまでの間にデータを現代のマテリアルとして捉えた「DATA PAINTING」の概念や表現方法について述べてきた。ここで、こういった今までになかった新しい媒体と、アーティストたちのこれまでの関係性について触れておきたいと思う。

18世紀後半からヨーロッパを中心に始まった、新古典主義は、古代ギリシア・ローマ美術への古典回帰の潮流であり、その表現は写実性が高く歴史画、肖像画、記録画が多く描かれていた。そこに登場したのが写真撮影技法である。

この頃は科学技術の発展により近代化が進んでいた時期でもあり、見たままの物を精巧に映し出すこの機械の誕生に、

新古典主義画家ドラローシュは「今日を限りに絵画は死んだ」と述べたという。技術革新は画期的である一方、それよっ

てもたらされる新しい媒体は、美術界への衝撃となっていたということである。

確かに学問や科学を例にみると、それは人間の感覚を分析・数値化し、そして写真は写実性の意味を奪った。

印刷は描くという行為を曖昧にし、映像はキャンバスの必要性を問いかける。

生産される複製とオリジナルの間に葛藤し、唯一性を模索した。

しかしそこからレオナルドは美を人体比例で示し、キュビズム、印象派は写真では映せないものを描いた。リキテンシュタインは広告をアートへ展開し、リヒターは写真の絵画表現を模索している。

ここには時代を通して変わらない美術家の挑戦がみえる。

21世紀へと移った今、わたしたちの前にはデータという特異なマテリアルが現れた。マウスが筆に取って代わって正確な線を描き、ネットにはアイデアや素材が溢れていく中、デジタルアートシーンも形成されつつある。

しかし大量のコピーが可能なことや編集加工が自在である体質から、唯一性という価値基準が希薄になる懸念があり、そういった理由からデータの価値が軽視されていることも事実である。

NFTのようにモニタースクリーン内の画像を暗号化する事によって希少性を保証することも試みられている。

「DATA PAINTING」では、新しいデータ表現、すなわち絵画表現の拡張に挑んでいる。

これまでの常識であったことを、データ的文脈から捉え直す方法や、モニタースクリーン表現『Through the Screen』では、人類が手を伸ばし始めているモニタースクリーン内の新しい創造の世界・仮想現実を絵画として描いている。

データを扱いながらもその表現を、画像や、映像形式といったモニタースクリーン内で完結させず、通常ならば存在し得ないキャンバス上へと持ち出すことで、データというものの自体への意識を促している。

大きな大衆性と個人主義を持ち、無限の想像力を兼ね備えたデータ。

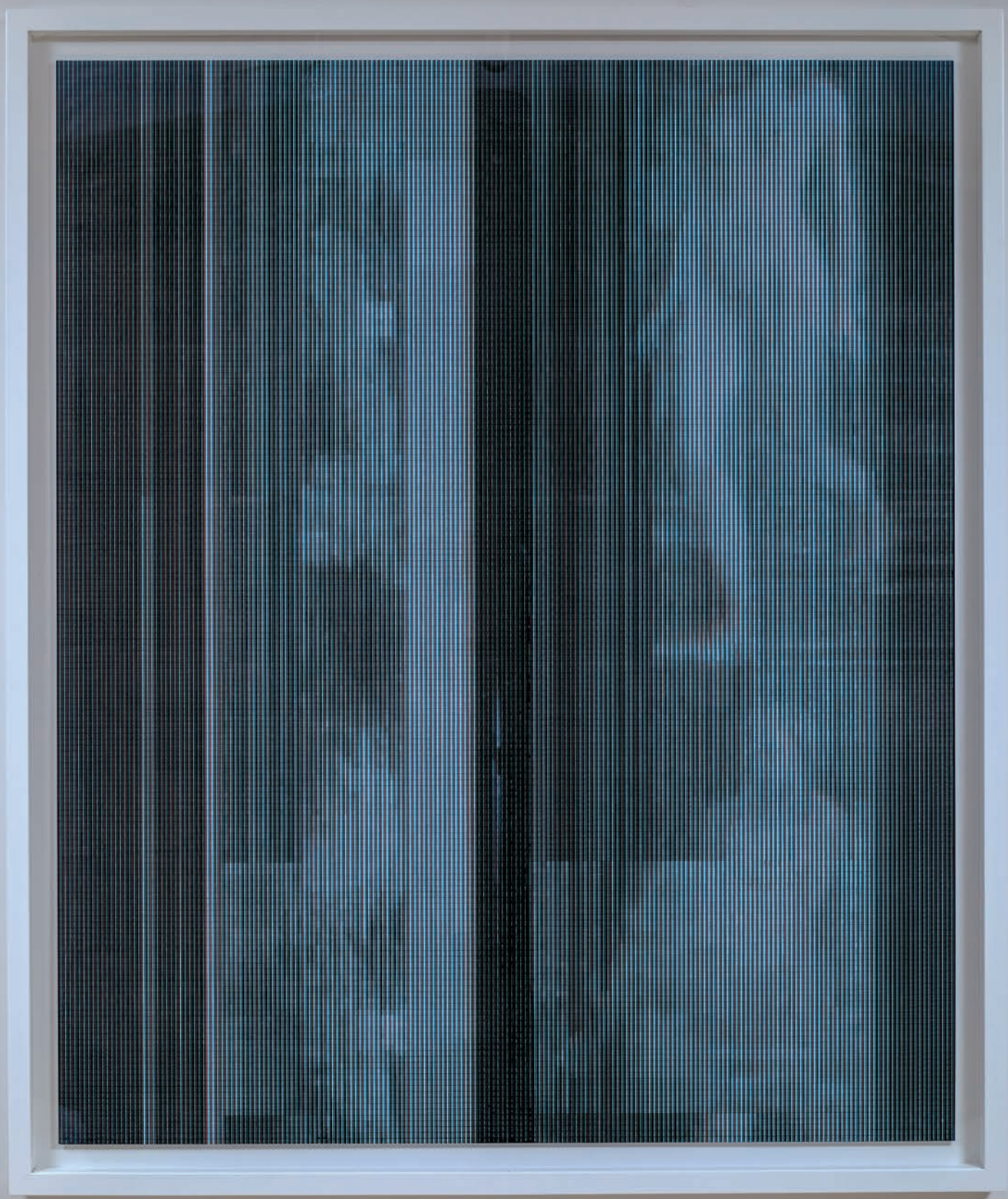
それを、単なる新種の画材という役割に留めず、世界中の幅広い分野に影響を与え、時代の変革期さえもたらしているものとして取り扱い、その存在の意味を描き出している。



"The Three Graces 2022" ALUMINUM COMPOSITE VERSION, ACRYLIC 42.5"x 33.9" inches (108x86) cm



"Four Nudes Descend a Staircase 2021" ALUMINUM COMPOSITE VERSION, ACRYLIC 58.0"x48.0" inches (147.4x122) cm





At 7' 09" 2021, ALUMINUM COMPOSITE VERSION, ACRYLIC 58.0"x48.0" inches (147.4x122) cm



At 5' 28" 2021" ALUMINUM COMPOSITE VERSION, ACRYLIC 58.0"x48.0" inches (147.4x122) cm



Moment 2017

A thousand years ago, the way of the world was described thusly.

'The sound of the Gion Choja bells echoes the impermanence of all things;

The color of the flowers of the sal tree reveals the truth that all glories must fade.

The proud do not endure, they are like a dream on a spring night;

The mighty fall at last, they are as dust before the wind. (Opening of the The Tale of the Heike, 12th century)'

Everything in existence is in a constant state of change, nothing is permanent, the echoing sound of the bells communicates that wisdom, the prosperous will too eventually perish and disappear, like dust before the wind.

Now as before, our limited lives full of striving are but a glimpse on the astronomical scale of time. Everyone is given the gift of time, yet it's so hard to see. Everything in existence changes in concert, and each moment is unique, therein lies the proof of existence.

The modern concept of frame rate is one way to approach this timeless wisdom. Frame rate measures the number of individual pictures that compose a moving image, a typical designation of 24 fps stands for 24 frames per second. Take one image out, even though that brief moment 1/24 of a second in duration is imperceptible to the human mind, there is no other one like it. A video is a succession of such uniquely different images.

If a human life is like a moving image,

no picture is to be glimpsed more than once. There is no past or future as we live in the constant present.

With frame rate as an interpretation device, you can observe the endless sequence of change on the monitor screen one tiny unit at a time. To recognize this ceaseless change is to face existence itself.

We pluck one frame from this longer sequence, zooming down to the lowest unit of measure, a pixel. The scene of such a single frame is stripped of all meaning, leaving dust motes of data. What's revealed is a single moment in the life of data. It is a trace of what once existed, ephemeral like dust before the wind.

今から約 1000 年前、人は世の流れをこう記した。

「祇園精舎の鐘の声、諸行無常の響きあり。沙羅双樹の花の色、盛者必衰の理をあらはす。おごれる人も久しからず、ただ春の夜の夢のごとし。たけき者も遂にはほろびぬ、ひとへに風の前の塵に同じ。『平家物語』12世紀頃・冒頭」

この世に存在しているものはすべて常に変わり行き、永遠のものはなく、聴こえてくる鐘の音の響きはこの摂理を伝え、栄えた者もいずれは滅びて消え去り、それは風の前の塵のように儂いものである。昔も今もわたし達は限られた時間を精一杯生きているが、天文学的な時の流れからするとそれは一瞬の事である。時間は誰にでも与えられている価値であるが、それ自体を見ることはできない。

変化するすべてが互いに呼応し移ろいゆく、すなわち一瞬ごとに違うという事、

それが存在している証である。

この長く語り継がれてきた万物の摂理に対し、それを捉える方法論として、フレームレートからアプローチしてみる。

フレームレートは映像が何枚の画像で構成されているかを表す単位のことであり、平均的なフレームレート 24 fps は、1 秒当たり 24 フレームということだ。

映像からこの 1 フレームの場面を抜き出してみると、1/24 秒という人の目では認識できない短い時間にしか映し出されないにも関わらず、それと同じものはひとつもないことがわかる。これにより映像はひとつフレームずつすべて異なることで成立していることは明らかだ。

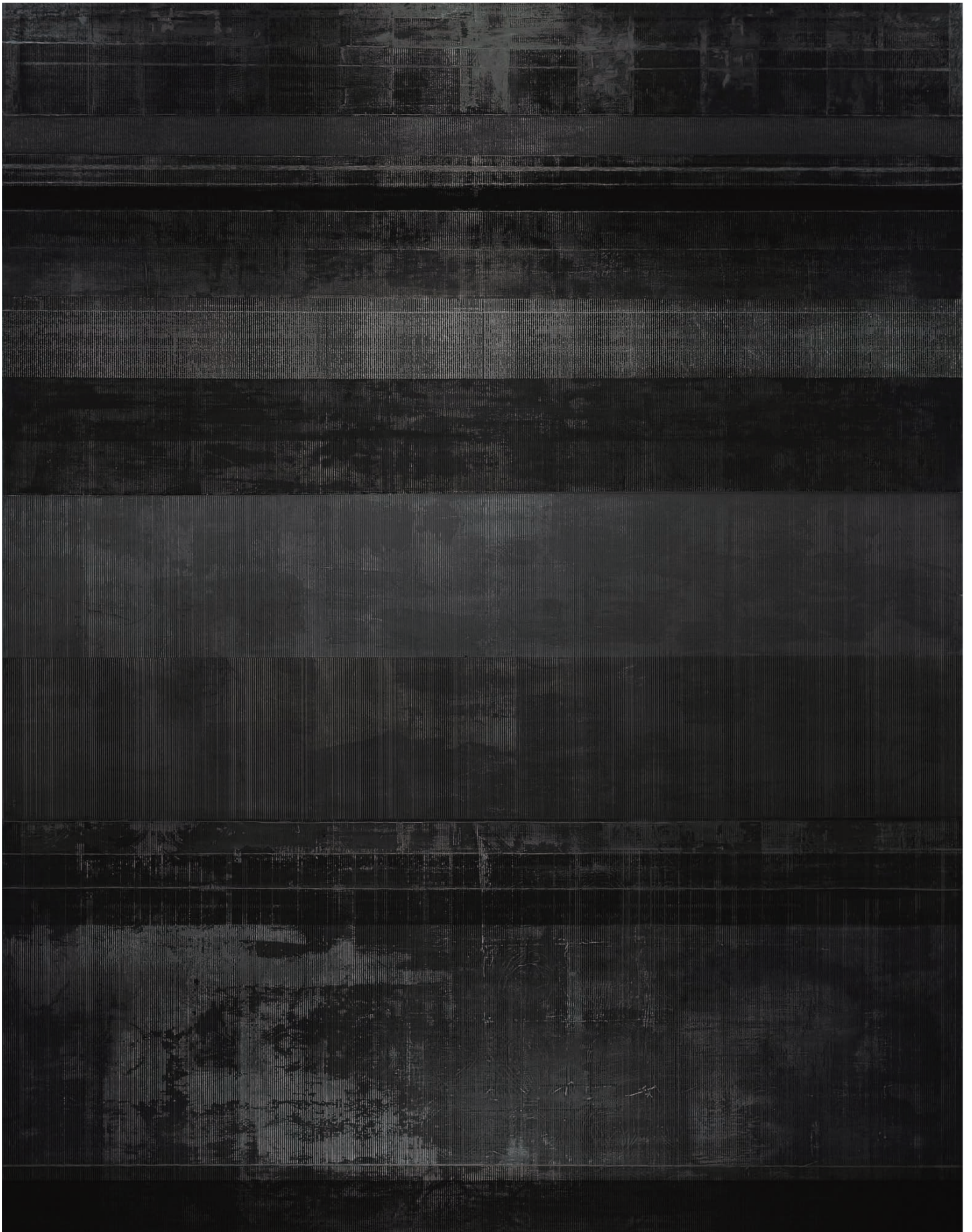
例えば人生をこの映像という考えにあてはめてみると、同じ絵は二度とないということになる。わたしたちはただ今という瞬間にのみ存在し、そこには過去も未来もない。

フレームレートへの着眼点で解釈すると、わずかな単位に至っても、モニタースクリーン内ではとどまる事無く物事が変化していることがわかる。この絶え間ない変化が示すもの、つまりはそこに存在性を認めることができるといえる。

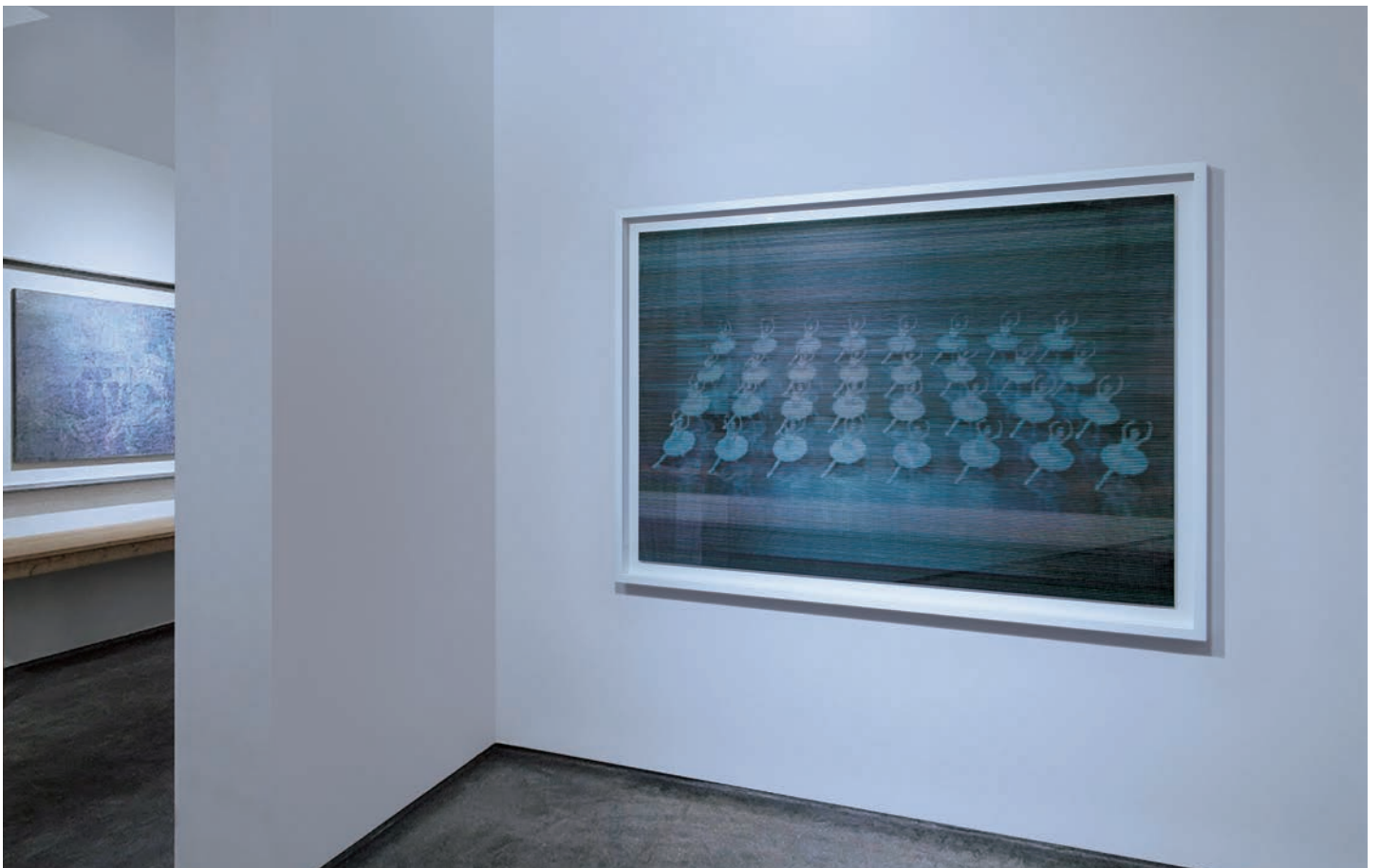
ここでは連続した映像フレームから 1 フレームを抜粋し、最小単位のピクセルまで落とした。フレームのシーンは、持っていたあらゆる情報の意味から開放され、データの塵となる。

ここに投影させたのは、データのもつ一生の一瞬の一幕である。

それはそこに存在していたことの痕跡であり風の前の塵のように儂いものである。



"Moment 2017 " ALUMINUM ON OIL 83.5"x60.1" inches (212x152.8) cm



Replicated Ballerina

Here is exactly the depiction of that world as seen through a screen. With a world-famous ballet performance as a motif, model data of ballerinas are arranged in a succession.

This modeling data, an infinitely copyable modern version of readymade, is depicted as an echo of the American mass production/mass consumption and a symbol of the information-overload society we currently inhabit.

The depiction leans into the high-fidelity reproducibility of data to create a succession of readymades, simulating the movements of an actual ballet performance to extract a scene from single etude with visual continuity.

We use a sequence of scenes instead of reproducing just a single one, in other words a momentary frame plucked from a visual stream just as in "Moment 2017" to bring the existence of data into a tighter focus.

This ensemble drama is reproduced in CRT color as if on a monitor screen using the "Through the Screen" representation described earlier.

The canvas captures an individuality that paradoxically reflects the value concepts of reproducibility of data as a modern replica and continuity of visual images alike.

複製されたバレリーナ

ここでは、まさにモニタースクリーン越しの世界が描かれている。世界各国で公演されてきたバレエ作品をモチーフに、バレリーナに見立てたモデルデータを連続して配置。

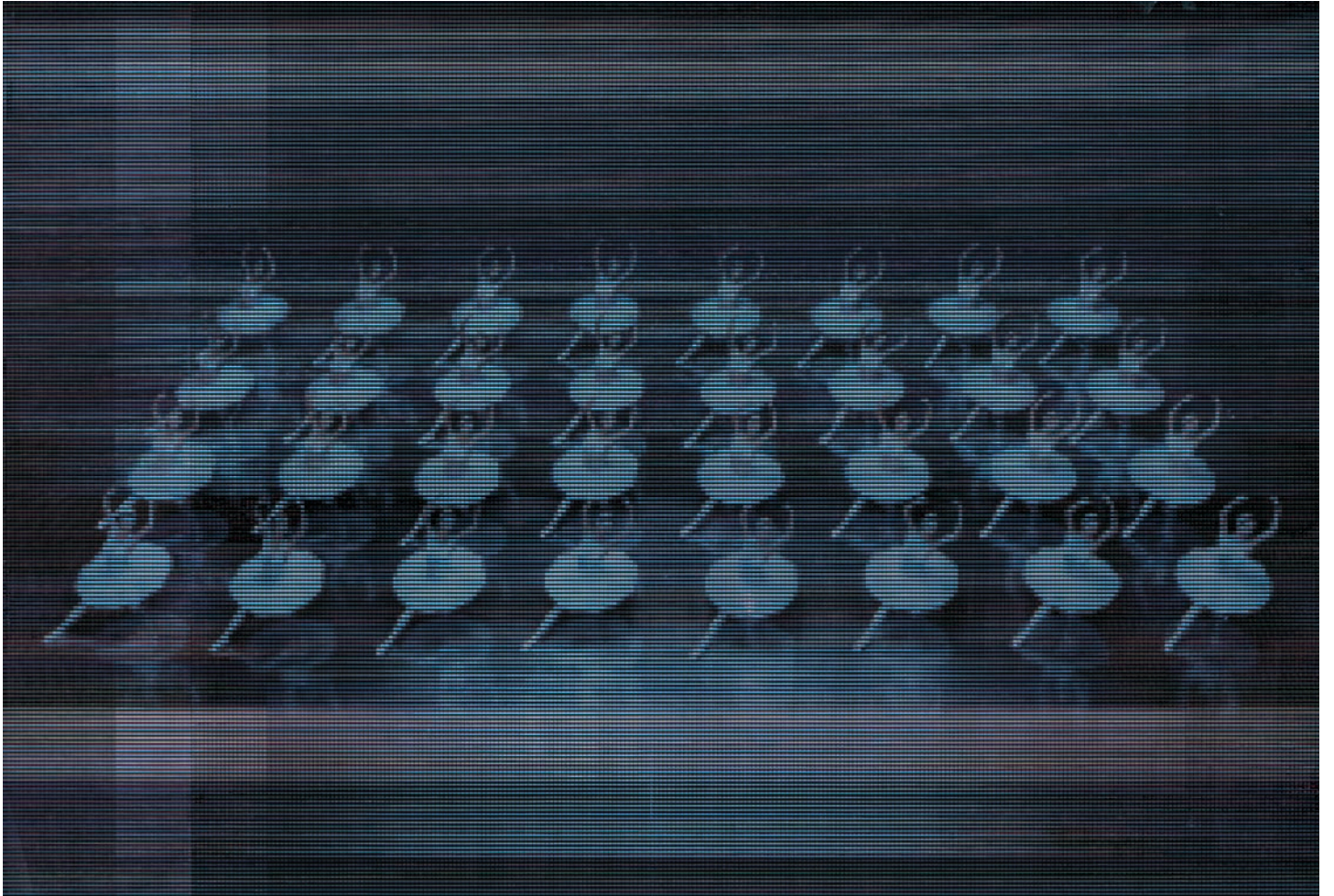
このモデルデータは現代版のレディメイドであり、このコピー可能なデータの連続性をかつてのアメリカにおける大量生産・消費社会と呼応した、情報過多な現代社会の象徴として描き出した。

高い精度のコピーが可能なデータの特性からレディメイドを連続させ、実際の公演時のバレリーナのような動きをシュミレートし、映像的連続性も取り合わせて、バレエ作品の一場面を抽出している。

一場面だけを再現するのではなく、連続した場面、つまり映像から瞬間的1シーンを抜粋する意味については『Moment 2017』のように、データの存在性に焦点を当てているからである。

そして表現方法は先に紹介したモニタースクリーン表現『Through the Screen』を使い、CRTカラーで映し出されているのはモニタースクリーン内の群像劇である。

コピーや連続性といった価値の概念を、データのコピーという現代の複製品や映像の連続性に反映させながらも、キャンバス上に表現することで、その唯一性を獲得した。



"La Bayadèr 2021" ALUMINUM COMPOSITE VERSION, ACRYLIC 45.0"x 66.1" inches (114.4x168) cm

War and Peace in Virtual Space

Humanity's oldest peace treaty is the 13th century B.C.E. diplomatic agreement between an ancient Egyptian dynasty and the Hittites after the battle of Kadesh, the text of which can still be seen in the Karnak Temple Complex. That first recording is the only reason we know about these events, but there were probably many more battles and attempts at peace that preceded it.

These days the field of battle extends beyond land, sea and air into the new frontiers of outer space and cyberspace. As more and more of the modern society's management and control functions rely on the Internet, the enormous damage potential of cyber attack is beginning to rival that of conventional weapons.

The cross-border reach of cyberspace also means that cyber attacks can target not only nations, but specific companies, private organizations and even civilians. The all encompassing nature of the net brings a latent threat of war to the everyday of peace-time.

Some 3,200 years have passed since the Egypt-Hittite peace treaty. And still, war remains an indelible feature of life on Earth.

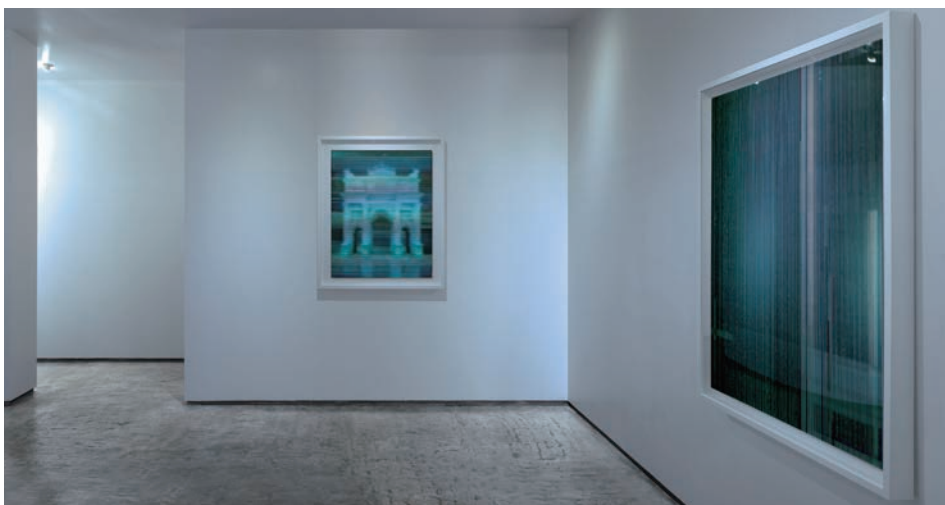
The monitor screen expression modality came into being in 2021, a year of growing international tensions. This method of "Through the Screen" expression was developed with the express purpose of finding a concept through which to explore data.

That color composition consists of three intermittent display output signals red, green and blue that together make up the CRT color. Each block has a single color, individually addressable brightness and saturation and adjustable area, resulting in a high fidelity color expression.

Depiction of a scene in a particular motif involves a pointillistic combination of blocks to create shapes. The shapes of the blocks themselves have vector data that controls the length and width dimensions as with a standard display, but also corner curvature, allowing for a reproduction of a virtual scene on a canvas. It is these detailed program settings that make extracting of the minutiae of display expression possible. This ability to output data on a monitor screen with high fidelity brings the essence of the subject into stark relief.

Armed with this instrument for rendering the existence of data in deep colors, thoughts turned to the idea of peace in a virtual world. The composition uses a geometric scan of the Arch of Peace in a virtual environment expressed using the "Through the Screen" technique as a kind of foreshadowing of things to come.

Italy's Arco della Pace serves as the motif for the piece.



Right : At 5' 28" 2021, ALUMINUM COMPOSITE VERSION, ACRYLIC 58.0"x48.0" inches (147.4x122)cm

Built on the site of Sforzesco Castle, one of Europe's largest fortifications of the Renaissance era, this neoclassical gate is notable for its message delivered with a lucid clarity of photorealistic expression. The use of geometric scan transforms the gate from an architectural structure with its three-dimensional sculptures and reliefs into a modern version of architectural and sculptural art rendered as a 3D modeling data.

The Arch of Peace depicted here belongs to no one place and serves as an implacable embodiment of the quiet peace prayer.

It also stands for a new beginning between the real and the virtual.

仮想空間の戦争と平和

人類最古の平和条約は、紀元前13世紀、古代エジプト王朝とヒッタイト間でのカデシュの戦いの後調印された外交条約で、今でもその条約文は、エジプトのカルナック神殿に残っている。

これは初めて記録として残されており今に知ることができるが、おそらくそれ以前からも争いはあり、その度に人は平和を願ってきたはずである。

そして現代、争いの場は陸海空に加え、宇宙やサイバー空間という新領域にも進行している。

わたしたちはあらゆる管理統制をネットに頼っているため、サーバー攻撃を受けると兵器による直接的な手法でなくても甚大な被害を及ぼすことになる。また容易に国境をまたぐことができるサイバー空間からは、国家という範囲に加え、特定の企業や民間機関、民間人にさえも攻撃対象となり得る。周囲にネット環境があるということは、戦時という感覚もないまま日常的に戦争が潜在しているということである。

エジプト・ヒッタイト平和同盟条約から3200年。今もこの地球上から戦争はなくなっていない。

モニタースクリーン表現が確立したのは、世界情勢に緊迫感が増した2021年頃の事だった。このモニタースクリーン表現『Through the Screen』

は、データの存在性に対する方法として開発した表現方法であり、新しい観念である。

その色彩構成としては、ディスプレイ出力の点滅信号の色である赤、緑、青のCRTカラーに基づいた3色で編成している。各ブロックは1つの色をもち、それぞれのブロックがモニターのような明度や彩度を表現できるように、各ブロックの面積を調整することで、より光の表現に近づけた。

またシーンのモチーフを表現するにあたっては、点描のように小さなブロック形状を集合させて形づくるような手法で表しており、ブロックの形状についても、モニタースクリーン規格の長短、角丸量などの、それぞれのベクトルデータを選ぶ事で、仮想空間のシーンをキャンバスに生成。モニター内の緻密なシーンの抽出は、このような細かなプログラム上の設定が可能にしている。

このことはモニタースクリーン内のデータを、忠実性を保ちながらアウトプットさせられるということであり、データの存在性を強く後押しするものである。

この色濃く、データの存在性を打ち出すことができるようになった方法でまず取り掛かるべきは、仮想空間上へ向けての平和であると考えた。そしてこれから進んでいく世界に先立ち、ジオメトリスキャンされた平和の門のデータを、仮想空間上に配置し『Through the Screen』で表現した。モチーフとしたのはイタリアのArco della Paceである。

ルネッサンス期にはヨーロッパ最大級の城塞であったスフォルツェスコ城の要塞跡地に建ち、新古典主義様式のこの門は、その特徴である写実的表現の明瞭性をもって、メッセージを放っている。

また今回はジオメトリスキャンデータを取り扱うというアプローチによって、建築物としての門、そして施されている浮き彫り彫刻や立体彫刻を、3Dモデリングデータという現代の建築・彫刻作品として展開させている。

ここに描かれた平和の門はどこに所属しているということもなく、必然たる姿で静かに平和を願っている。

それは仮想と現実の新しい始まりをも意味している。



"Arco della Pace 2022" ALUMINUM COMPOSITE VERSION, ACRYLIC 42.5"x33.9" inches (108x86) cm

Still Life Through the Screen 2022

ALUMINUM COMPOSITE VERSION

ACRYLIC

22.7" x 31.4" inches (57.8x 80) cm

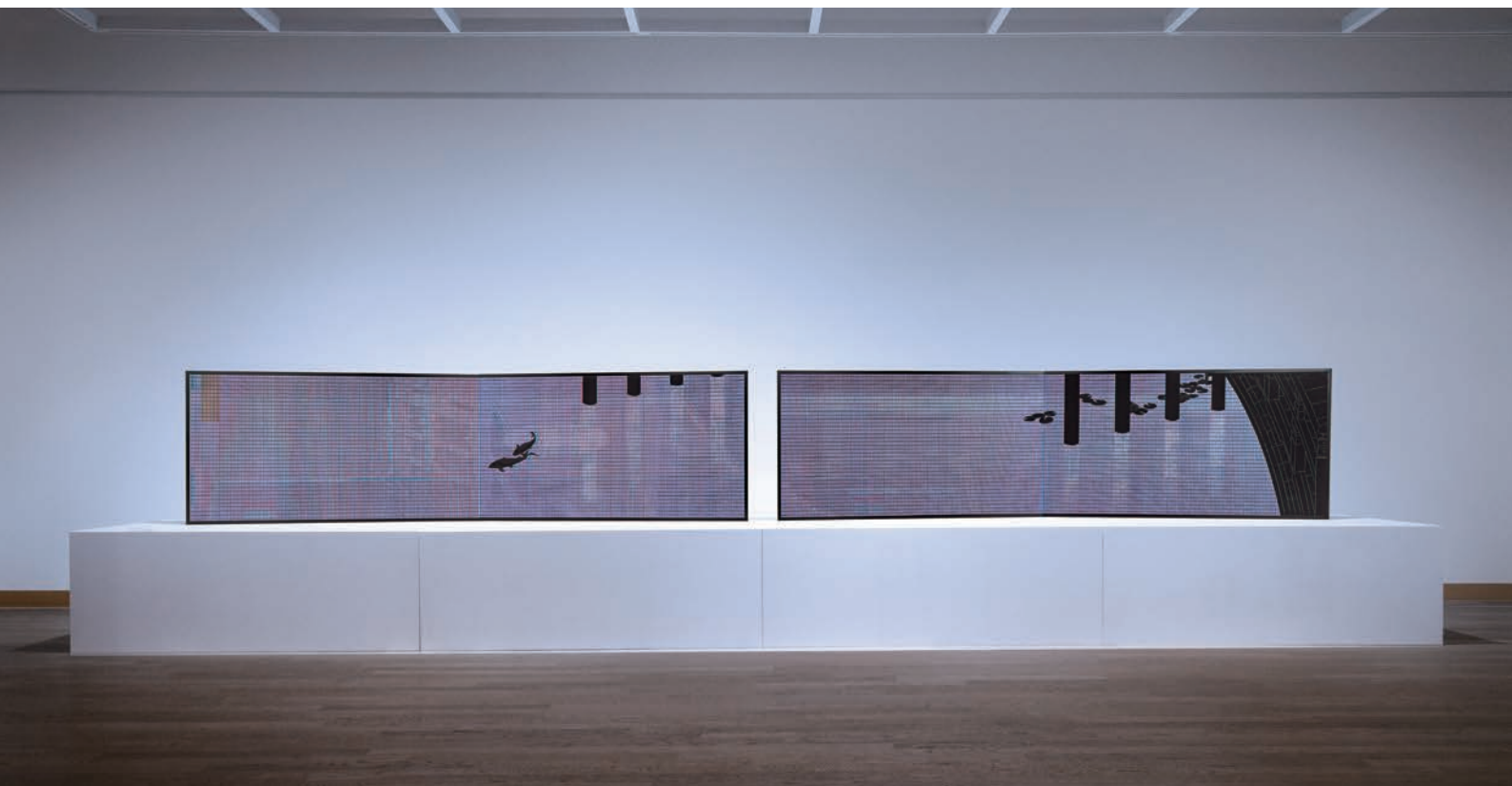








“枯木猿猴图” “Old Trees And Monkeys Through the Screen 2022” ALUMINUM COMPOSITE VERSION, ACRYLIC 51.7"x41.7" inches (131.4x106)cm set



“スクリーン越しに反射する宇治橋” "Uji Bridge Reflrction Through the Screen 2021" TRADITIONAL JAPANESE PAPER, ACRYLIC 31.1"x117.3" inches (79x298) cm set





The Modern Utopia

A modern utopia: a work depicting a virtual reality metaverse. "Ryugu 2014" brings into focus virtual reality, resolution and the concept of time as an exploration of ideal worlds imagined by humans.

The experience of time in the real world differs from that in its virtual counterpart, and this relative time effect is the crux of the Utopia : Ryugu Castle overlay.

Recently, metaverse and virtual worlds have acquired a new currency. There is a new and hitherto unseen utopia beckoning us with a promise of immersion made possible by breakthroughs in resolution quality. As a prologue, "Rose Castle 2014" depicts a virtual reality where urban and cyber spaces combined in a single time space.

Commissioned for an exhibition at the MOA Museum of Art celebrating the 300-year anniversary of Ogata Kōrin, it was inspired by "Red and White Plum Blossoms" (designated a national treasure). The piece is an homage to Ogata Kōrin, who came up outside of the teacher-student tradition and whose characteristic technique was a mix-

ture of styles, and incorporates a sense of that period.

Let's return to the Ryugu Castle. There is a Japanese legend of Urashima Taro.

The tale dates back to the earliest period of Japanese literature, appearing under many guises in ancient chronicles from 8th century "Tango no Kuni Fudoki" to "Yuryakuki (478 CE)" of "Nihon Shoki" and in "Man'yōshū." Later, in "Otogizōshi," a collection of narratives spanning Muromachi and Edo periods, Urashima Taro emerges in his modern form. He becomes the subject of picture scrolls, No and Kyogen plays, a story known to everyone.

The story goes as follows. Long time ago, a man by the name of Urashima Taro saved a turtle stranded on the shore, who in return took him to the Ryugu underwater castle.

Upon arrival, he was greeted by Otohime of exquisite beauty and the two became husband and wife living in a dream-like state amid splendor. After some time, Urashima Taro decides to pay a visit to the land and is given a jewel-encrusted box by Otohime on the condition that he will never open it.

On his return, he can barely recognize his home, which is completely changed and learns that 700 years have passed. In shock, Urashima Taro opens the forbidden box, is enveloped in smoke and is instantly changed into a decrepit old man.

The Ryugu Castle is Japan, an island country that worships the sea and its bounties where time flows different from the real world outside, the 700-year contrast depicted in bold colors.

The contrast between the traditional understanding of time as passed on from generation to generation and the time dimension of an imaginary world has echoes of the relativity theory. As that idea of utopia finds a new purchase in virtual reality, there is a throughline from the Ryugu Castle to a gamer through a monitor screen inhabiting a world where time and subjective experience differ from the physical reality.

Virtual realities of the present day are the heirs of the olden fantasy worlds where one can lose the track of time, and this artwork captures one such scene manifested on a folding screen in this here time and space.



現代の理想郷

現代の理想郷：仮想空間メタバースを描いた作品。『Ryugu 2014』では人が想像する理想の世界をテーマに、仮想空間、解像度、時間概念という焦点を当てている。

現実とは異なる仮想世界での経験活動の時間、その相対的な時間作用を、理想郷：竜宮城と重ねて帰結させた。

今新しく広がるメタバースや仮想現実の想像の世界。解像度の躍進は没入感を後押ししわたしたちを見たことのない新たな理想郷へ誘っている。

そのプロローグとして『Rose Castle 2014』では都市空間やサイバースペース、時空を混在させた仮想空間を表現している。

これは尾形光琳三百年記念展（MOA美術館）に際し、『紅白梅図屏風（国宝）』へ応じるものであり、師弟関係を持たずして培った尾形光琳の特徴はミクスチャーにあるとして、そこに時代性を含ませた作品として発表した。

さて竜宮城の話について、日本には「浦島太郎」という物語がある。

文献上最古となるのは8世紀『丹後国風土記』逸文の筒川島子、『日本書紀』の『雄略記二十二年（西暦478年）秋七月』にある瑞江浦島子、そして、『万葉集』九巻の水江浦島子が初見である。その後、室町時代から江戸時代に成立した短編物語『お伽草子』にて、現在の形の「浦島太郎」に近い形となり、絵巻・能・狂言の題材として浸透し、一般大衆化していった。また日本各地にこの話にまつわる伝説が残っている。

話のあらすじは、昔、浦島太郎という者がおり、ある日海辺で亀を助けると、その亀が助けたお礼に海底にある竜宮城へと案内する。

辿りつくくと美しい乙姫が迎え、絢爛豪華な城の中でもてなし、二人は夫婦となって夢のような時間を過ごす。月日が経ち地上に一旦地上に戻ろうとする太郎に、乙姫は決して開けてはならないと玉手箱を渡す。地上にもどると辺りの様子がすっかり変わっており、何と700年も

の時間が経っていたことを知る。驚いた太郎は約束を忘れ玉手箱を開けてしまい、でてきた煙であっという間におじいさんに様変わりしてしまった、というストーリーである。

この竜宮城に表されているのは、海に囲まれた島国である日本にとって、大きな恵みである海に思いを馳せた夢の世界であり、現実世界とはちがうそこでの時間経過が、700年という膨大な数字をもって色濃く描かれている。

相対性理論として解明される遙か以前から語り継がれてきた時間の概念と想像的世界との関係性である。そのような理想郷はいま仮想空間へと移り、例えばゲームのプレイヤーがモニター画面内で過ごしている時間や体験が現実世界のそれとは違った相対的な時間数と経験値であることは、竜宮城の話と繋がるものである。

そして今、先人達が想像した時を忘れるほどの理想の世界は仮想空間へ引き継がれ、この作品ではそのモニター画面のシーンを屏風という時空の仕掛けに展開した。



"Rose Castle 2014" GRAPHITE ON TRADITIONAL JAPANESE PAPER, RUB ON COPPER POWDER (GOLD LEAF, ACRYLIC, GRAPHITE) 65.7"x147.2" inches (166.8x373.8) cm set





Death of Data

Bodhisattva Raigōzu art depicts the Kannon Goddess of Mercy descending from heaven at the moment of death to greet the departing soul, a stylistic approach well known in Japan since time immemorial. Here, death is something that happens to living things.

Death in the digital space translates into something like loss of data, but instead of the obliteration of life that can be seen with the naked eye in the real world, it can be a change of inputs or deletion of data. And since all data is represented in 0s and 1s, as we proceed into this brave new digital world, we may not even be able to feel a sense of loss at the disappearance of data.

Consider one type of data that is a virtual reality character. These characters are not singular, but rather exist as hundreds of thousands of identical copies. Unlike humans, they do not lead unique lives never to be

repeated again. The same character, with the same face, is always on the same quest.

It is worth touching on the thinking about the value of reproductions in the West and Japan. In the early 20th century Western Europe, photography and film made reproduction of various things possible, sparking a debate about the respective value of originals and their copies. The idea that the original carries value of being a unique entity in a given time and space, whereas the duplicate can exist anywhere while lacking in originality, uniqueness and separateness and therefore value emerged and took hold.

On the other hand, Japan has the concept of Eight Million Gods dating back to antiquity which holds that originals and copies are all endowed with unique souls. This spiritual strain of thought confers respect on all things and holds that they acquire value merely by coming into this world, copy or original notwithstanding.

This regional difference means that a character in a virtual world could be thought of as a mere copy, a reproduction wrought through powers of modern technology, devoid of originality and uniqueness and therefore worthless.

But as we project ourselves into those worlds and invest time into them, we might discover deep connections capable of engendering real emotions, little by little changing the worthless copy into one and only thing for us.

A copy that is an object of our empathy becomes unique and its disappearance can cause real loss and sadness that transcend the inorganic act of erasure or rewriting. What life is to death, that is the proof of existence.

This work makes use of Bodhisattva Raigōzu on a hanging scroll as a monitor screen to explore the theme of death in a digital space. It is a destination place for data animated with life.



データの死

菩薩来迎図は臨終の際、天から観音様が魂を迎えに来てくれる様子が描かれており、古来からあるスタイルとして日本でも良く知られている。ここで扱われている死というのは命ある存在に対して起こるものである。

死というものをデジタルの空間に置き換えてみた時それはデータの消失、すなわち現実で起こる目に見えてわかる命の消失というようなものではなくデータの入力変更や削除などの行為といえるだろう。さらにいえば0と1の数字の変換であるはずなのだが、デジタル世界へと進んでいるわたしたちはデータが失われてしまった時、喪失感すら感じるようになってきている。

例えばデータの一種を仮想空間のキャラクターとして考えてみる。キャラクターは一つのものとして存在しているわけではなく、世界中で同時に何十万と同じコピーがいる。それは人間のように一人ひとりが異なり一度限りの人生

を生きているわけではない。同じ顔の同じキャラクターが同じクエストを目指している。

ここで一度コピーという複製品の価値について西欧や日本での考え方に触れてみることにする。西欧では20世紀初頭、写真や映画の登場でさまざまなものの複製が可能になった時、オリジナルと複製品の価値について議論が起こった。オリジナルには唯一その空間、時間にもみ存在し得るという価値があり、反対に複製品はどこにでも存在し得てオリジナル性や一回性、唯一性という価値が欠けるという考えが広まり、以来こういった捉え方が潜在的にある。

一方、古くから日本には八百万の神という考え方があり、オリジナルや複製品、すべてに異なる魂が宿っているという精神文化がある。それぞれが過ごす時間や思い入れによって価値さえ育まれていくという、オリジナルや複製品といった枠組みにとられないモノへのリスpektがある。

このように地域によって異なる考え方を踏まえ、先の仮想空間でのキャラクターをみると、それはデータのコピーという、現在の技術で作られた複製品であり、オリジナル性や唯一性という価値はたずさえていない。

しかし自己を投影し、思い思いの時間を過ごしたそれは、感情が芽生えるほど深い関係性がつくられ、徐々に自分にとってたったひとつだけのものに変化する。

このように感情移入したコピー、しかし唯一となったそれが消失する時、削除やデータ内容の書き換えという無機的行為を超えた喪失感や悲しみさえ湧き上がってくるのだ。それは命に対しての死と同様、存在があったことの証である。

この作品は菩薩来迎図を起用し、掛け軸をモニタースクリーンに見立て、デジタル空間での死をテーマにその存在性を表現した。

そこには吹き込まれたデータの命の行き着く場所が委ねられている。

Rules 2017

The previously-mentioned "cell by cell 2014" explores how the smallest unit of data can result in an amalgamation into a kind of mandala.

In Buddhism, mandala represents the state of enlightenment and in Sanskrit means obtaining the essence.

"Rules 2017" sets sights on the similarities between a Diamond Realm Mandala and cellular automation. The parallels between our world and data structures suggest that they constitute the very reality we inhabit.

In 1919, Waclaw Sierpiński published a plane fractal that has come to be known as the Sierpiński carpet.

First, you divide a square into nine congruent sub-squares, then remove the center square.

Repeat the division over a three-by-three grid for the remaining eight recursively and a pattern starts to emerge where each individual component is self-similar to the whole.

The basis of this phenomenon is the idea of a fractal. Cellular automation is a model of state transition of fractal based on their neighbors.

The fractal theory which accounts for how shapes reoccur according to predetermined rules is also a foundational part of programming and computer simulation. What is surprising is that Sierpiński fractals can produce endless patterns reminiscent of those seen in Diamond Realm Mandala known in Japan since ancient times. What's even more interesting is that a very similar pattern can be observed in all kinds of living things and natural phenomena.

A part becomes the whole, the whole becomes one part, this is the self-similarity of a fractal.

The stunning resemblance to the ancient organization charts of all things in nature suggests that perhaps on the smallest scale and everything in the universe shares a common nature. If so, then the essentiality must be inherited when it is converted into data. And if data shares the same underlying structure of everything in nature, then it is worthy of being the foundation of a new world.

Here, cellular automation is used to reconstruct a mandala depicting enlightenment cosmology. It represents a universal quality that persists through passage of time and continuity of computational models.

This work is a fusion of the mandala visualization of enlightenment and the fundamental elements of data, illuminating the spirituality of data.

先の『cell by cell 2014』ではデータを最小の単位まで追い、その集合が曼荼羅へと発展する経過を述べた。

曼荼羅は仏教における悟りの境地を表したもので、サンスクリット語で本質・心髄を得るもの、と意味されている。

そして『Rules 2017』では、金剛界曼荼羅とセルオートマトンのフラクタル図形に見られる類似性に着目。この世の中とデータ構造には共通性があり、それはこの世界を構成していることを示唆しているようである。

1919年に数学者ヴァツワフ・シェルピンスキが発表した平面フラクタルに、シェルピンスキーのカーペットというものがある。

まず正方形を9つの正方形に分割し、さらに各辺が3分割されるようにし、中央の部分正方形を取り除く。

同じことをそれぞれの残り8つの正方形に無限に適用することで大きな展開図形となっていき、部分と全体が同じ形に再現されていくパターンを示した。

この展開の元となるものをフラクタルという。そして、フラクタルが接している隣のフラクタルに、その状態を遷移させていくモデルのことをセルオートマトンという。

同じ形が規則に従って展開されていくフラクタル理論は、プログラミング、シミュレーションなどのコンピューターの基礎的構造ともなっており、驚くべきは、シェルピンスキーのフラクタル図形が展開されていくと、そこには九会から成る金剛界曼荼羅のような構図が浮かび上がるのだ。不思議なことに生物や地形、自然現象などの自然界にもこのようなフラクタルがみられる。

部分が全体をなし、全体が部分ともなる自己相似性フラクタル。

これが昔からある森羅万象の体系図と酷似しているということは、宇宙もあらゆる最小単位も本質的には同じなのかもしれないということが窺い知れる。

とするならば、それが転用されているデータにも同等の本質性が内在しているといえるのではないだろうか。データがこの森羅万象に通じる構造をもっているならば、これからの新しい世界を構築する基盤に値するといえるだろう。

ここでは、セルオートマトンのフラクタルを用いて、悟りのコスモロジーである曼荼羅を再構成した。それは時間の経過や計算モデルの連続性が与えられても失われない普遍的なものをあらわしている。

悟りの境地を視覚化した曼荼羅とデータの基盤の要素を融合したこの作品は、データの精神性も投げかけている。



"Rules 2017" MIXEDMEDIA (BRASS, ACRYLIC, GRAPHITE, OIL) 83.0"x60.1" inches (210.9x152.8) cm

Old Silk Weavings in Low Resolution

The theme of "cell by cell 2014" was centered on the resolution and pixel characteristics of data.

This series continues the exploration of this theme using patterns of ancient fabrics from the Silk Road era as motifs, rendered through the monitor screen aesthetic.

Resolution is a measure of image clarity as displayed on a screen.

Monitors display images through agglomeration of tiny pixels/dots and with density as the determining factor for clarity. Low-resolution means a rougher-looking image, conversely a higher resolution resulting in a smoother picture.

Early computer and mobile phone screens had resolution that was tens of thousands times lower than what we have today, which gives the images of that period a characteristic grainy quality.

Interestingly, the old silk fabrics have a similar quality, an observation that prompted this particular exploration into the resolution qualities of data.

The process of manufacturing textiles involves the weaving of warp (vertical) and weft (horizontal) threads to create fabrics, designs and patterns. One weave is the color of a single thread, but an overall design or fabric emerges when viewed from a distance.

Looking at the old fabrics through the lens of resolution, you start to notice that the designs consist of dots.

The older the fabric, the larger the weave, the rougher the patterns and designs. It acquires a resemblance to a bitmap image. It is fair to say that the images on older fabric have a lower resolution.

Many of the older fabrics traded across the Silk Road fit into this low-resolution category.

The Silk Road trade network connected the East and West for over 1,500 years since before the dawn of the modern era. As its name implies, it originally came into being to facilitate silk commerce, but eventually became the conduit of exchange for other materials, culture, ideologies, religions and philosophies.

For that reason, the fabrics of the ancient Eastern Roman Empire have patterns that bear close resemblance to those seen in the Middle and Far East.

The designs vary depending on the geography, reflecting the auspicious patterns and

traditional motifs of the land, and taken together present a kind of network topography of the global cultural exchange. The fabric patterns that once connected people serve as a guide to a new consideration of resolution as a characteristic of data.

With resolution as the departure point, looking at ancient fabrics through a monitor perspective allows us to discern the through thread piercing the globe to connect East and West. Taking the low-resolution fabrics of yore and rendering them in the monitor screen aesthetic completes the connection between the past and the present.

The passage through the monitor screen transcends time and borders. Things that exist in different places begin to acquire a kind of commonality, the vista that opens is of a new kind of reality coming into being.

"Six Rings Through the Screen" 2020

This "Through the screen" work is using a fragment of a samite heavy silk fabric from the late Buyid dynasty or Seljuk period, Persia or Central Asia, circa mid-11th to 12th century. The pattern here is a mirror composition of roundels depicting two griffins framed by an inscription.

低い解像度の古い絹織物

『cell by cell 2014』ではデータが持つ解像度・画素という特性をテーマとした。

このシリーズでは引き続きそのテーマを追求し、シルクロード上の古い絹織物の図案をモチーフに、それをモニタースクリーン越しに見た様子を描いている。

解像度というのはディスプレイモニターの上で画像がどのくらい鮮明に表されるかの度合いのことである。

モニタースクリーン上に画像を表示しているのは、小さな点・画素の集まりで、それは点描のように密度によって鮮明さが変わる。解像度が低いというのは画像が粗く、反対に高いとより滑らかな画像が表示される。

この解像度は、コンピューターや携帯電話が普及した初期の頃は、今に比べると数万倍も低く、モニタースクリーン上の画像は粗く表示されていた。

面白い事にこのような視覚効果が、古い絹織物にもみられ、今回そこに解像度というデータの特性を展開させた。

織物が作られる一般的な工程は、縦糸と横糸で生まれ、その織り目が重なっていった生地や絵柄、模様が出来上がっていく。一つの織り目は1つの糸の色なのだが、離れて見ると組み合わせた糸が全体的な絵柄や模様になって浮かび上がる。

ここで先ほどの解像度という特性を前提にして古い絹織物を見てみると、その絵柄はドットのように表示されていることに気がつく。古いものほど、よりその織り目は大きいので、模様や絵柄が粗く見えてくる。それはまるでビットマップ画像のようなのだ。よって古い当時の絹織物の絵柄は、解像度が低いと言い表すことも出来るだろう。

このような解像度の低い古い絹織物はシルクロード上で交換されていたものに多く見られる。

シルクロードは紀元前から1500年以上世界の東から西までを繋いできた主要な交易路網であり、その名のとおり絹織物の貿易を起源に、物資や文化、思想、宗教、哲学などが盛んに交換された。

そのため古代東ローマ帝国でみられた古い絹織物の図案が、中東や遠く極東の日本にも類似するものが見られるということがある。

またそれが伝来した土地で独自の変化を経て吉祥文様など伝統的なモチーフとなって今に続いているなど、絹織物の図案を中心にみても、地球上で執り行われたネットワークや文化の交流が浮かんでくる。このように、かつて人々を繋げていたことが見えてくる絹織物の図案から、新たに解像度というデータの特性を導き出した。

この解像度を起点に、古い絹織物をモニタースクリーンに通してみることで、その始まりの東洋から西洋へという地球上の相反する位置にある場所の行き来や、当時の解像度の低い絹織物の図案を現代のモニタースクリーン表現へ発展させるという、古代から現代への時間の行き来を叶えている。

それはモニタースクリーンを通すことで可能となった、国境や時間の超越である。

存在する場所が違っていても、それらには一種の普遍性が漂い、その情景は、新しい現実を生み出している。

"Six Rings Through the Screen" 2020

この作品ではビュイッド王朝またはセルジューク時代後期、ベルシャまたは中央アジア、11世紀半ば/12世紀ころのサミテの断片に Through the Screen を展開。

またこの図案には鏡面構成のラウンデルがそれぞれ、碑文で縁取られた2匹のグリフィンが描かれている。



"Six Rings Through the Screen 2020" MIXED MEDIA (EPOXY RESIN, ACRYLIC, URETHANE, GRAPHITE, SILVER POWDER) 37.4"x47.6" inches (95x121) cm

Double-Rings-Through-the-Screen-2020

MIXED MEDIA

(GOLD LEAF, EPOXY RESIN, ACRYLIC, URETHANE, GRAPHITE, SILVER POWDER)

37.4"x 47.6" inches (95x121)cm

This "Through the Screen" work uses a motif from a fragment discovered on a Viking ship at the Oseberg Burial Mound in Norway, which was probably made in Byzantium in the 8-9th century.

この Through the Screen 作品でモチーフとしたのは、ノルウェーのオーセベリ古墳のバイキング船から発見された絹織物の断片で、ビサンチウムでつくられた およそ 8 世紀から 9 世紀のものである。



Holographic Horse Through the Screen 2020

MIXED MEDIA

(EPOXY RESIN, ACRYLIC, URETHANE, GRAPHITE, SILVER POWDER)

37.4"x47.6" inches (95x121) cm

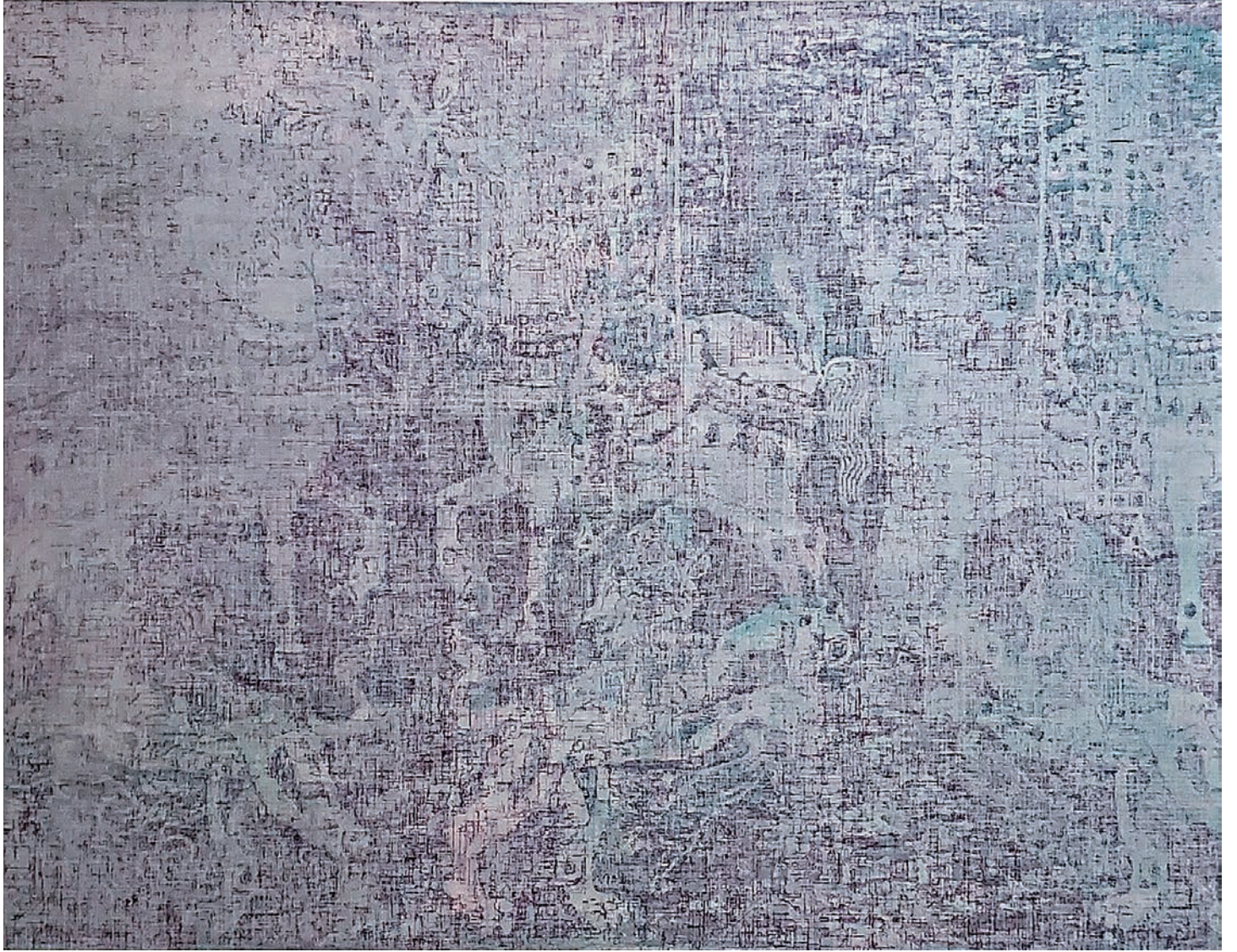
Here, the Mosaic Hunter Silk made in Byzantium, in the Eastern Roman Empire, is expressed through a screen.

The base motif comes from what is believed to be a gift to the Western Roman Emperor from the second emperor of the Eastern Roman Empire in the beginning of the 9th century.

Like those fabrics found on the Viking ships, the design of the medallion with its hunting images derives from the hunting legend of the 5th century Sassanid King Bahram V.

ここでは東ローマ帝国ビザンチウムでつくられていた、モザックハンターシルクを、スクリーン越しに見た様子を表現している。今回モチーフとしたものはおよそ9世紀初期の東ローマ帝国2代皇帝から、西ローマ帝国への贈り物だったとみられている。

バイキング船から発見されたもの同様、狩猟のイメージを含むメダリオンの図案は、5世紀サーサーン朝のバハラム5世の狩猟の伝説から由来している。



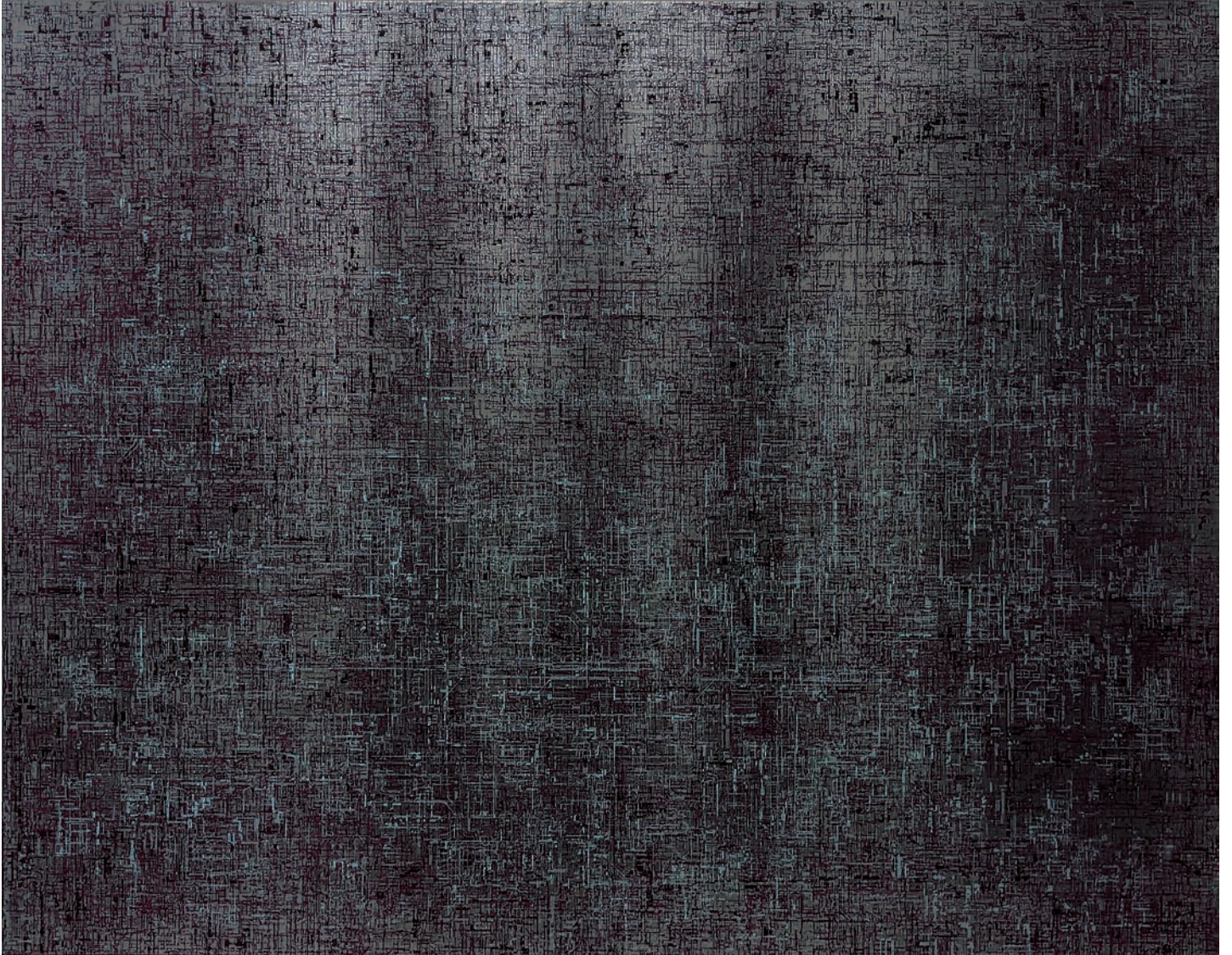


"Holographic Horse Through the Screen 2020" MIXED MEDIA (EPOXY RESIN, ACRYLIC, URETHANE, GRAPHITE, SILVER POWDER 37.4"x47.6" inches (95x121) cm

Untitled No.16, 2020

MIXED MEDIA (EPOXY RESIN, ACRYLIC, URETHANE, GRAPHITE, SILVER POWDER)

37.4"x 47.6" inches (95x121)cm



Untitled No.28, 2020

MIXED MEDIA (EPOXY RESIN, ACRYLIC, URETHANE, GRAPHITE, SILVER POWDER)

37.4"x47.6" inches (95x121) cm





Left: *"Untitled No.16, 2020"* Right: *"Untitled No.28, 2020"* MIXED MEDIA (EPOXY RESIN, ACRYLIC, URETHANE, GRAPHITE, SILVER POWDER) 37.4"x47.6" inches (95x121) cm

Gold Horse Through the Screen 2018

MIXED MEDIA

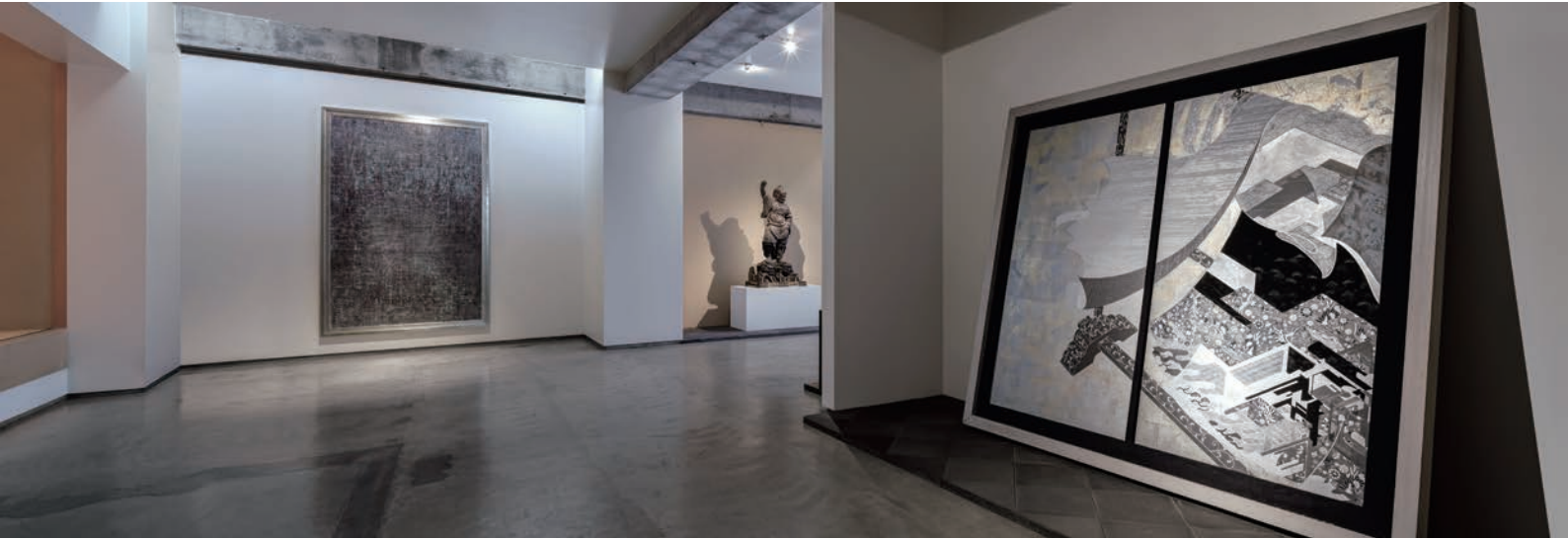
(GOLD LEAF, ACRYLIC, GRAPHITE, OIL)

13.1"x17.9" inches (33.3x 45.5) cm

In this work, "Through the Screen" aesthetic is being applied to a fragment of a silk fabric that is said to be from the Near East dating back to the first half of the 12th century. The classic Pegasus motif seen here is derived from patterns of the early Sassanid Dynasty which flourished in the 3rd century and can also be seen in the winged horse motifs in the of the Shihikari-monyou-nishiki fabrics (early 7th century) of the Horyuji temple in Nara. The tassels around the horse's neck and legs and the crescent crown are typical Sogdian motifs that can be seen in frescoes from Western China circa 6th-7th century.

この作品では、12世紀前半の近東のものとされる絹織物の断片に Through the Screen を展開している。ここにみられる古典的なペガサスモチーフは、3世紀から栄えたサーサーン朝初期のモチーフから派生したもので、同様の翼のある馬は奈良・法隆寺の獅子狩文様錦(7世紀前半)にも見ることが出来る。また馬の首と足のタッセル、三日月型の冠は典型的なソグディアンモチーフで、その装飾は6-7世紀の中国西部のフレスコ画にも見られる。







In closing

After introducing several representative works, a few words about the grounding core of the artist.

In this era of turbulent upheaval, the response to the changing norms comes in the shape of a methodology that dates the unique characteristics of data as a vantage point on a new set of values. In addition, starting with "cell by cell", the goal of treating invisible data as a material for the purpose of expression opens the path making an attempt at expressing the traces of data left on a monitor. The "Through the Screen" method of using the monitor screen itself as canvas allows the scenes on the screen to be projected outward. This gets at the heart of the "DATA PAINTING" concept, the idea that by taking data that previously only existed on a screen and outputting it into the real world leaves a stronger impression of its essence.

Whereas until now paints, prints and photographs were the primary expressive art mate-

rials, the "DATA PAINTING" art works take on the challenge of expanding the medium to include the painting of data with ink upon a canvas.

Here, a few words about the artistic output from Japan as seen from the "DATA PAINTING" vantage.

We are now witnessing a transition to a digital era where virtual spaces present new worlds for humans to inhabit, opening vistas of previously unknown orders and promising unimaginable experiences.

However, it is quite plausible that people have been dreaming up virtual worlds long before the current digital utopias came into fashion, they just did not call it that.

Take the "Whose Sleeves?" Japanese screens (16th-17th century) for example, which do not feature a specific background, with just an illusion of presence, afloat in no particular place. In their time, this was an imaginary space where anyone can conjure up thoughts about an absent other.

"Rose Castle 2014" as an homage to Ogata Kōrin's national treasure "Red and White

Plum Blossoms" (18th century) does not contain any plum trees and is rather an interpretation of the imaginary space created by Ogata Kōrin.

Again in "Heian Emaki" (12th century), the point of view floats high above the human eye level offering a birds eye view of the human world, framed by clouds the viewpoint negates social position, lineage and rank, resulting in an impartial perspective.

This essence of Japanese art is echoed in any composition that hints at the future virtual worlds. And "DATA PAINTING" via this composition and the "Through the Screen" display monitor aesthetic mark a start of a new trend.

After thousands of years, the analogue age is giving way to a digital era, giving humanity a rare experience of a once-in-a-lifetime transition. In the long history of this world, this period is but a momentary act, but seeing the events on this planet through a frame rate lens makes one wonder what is depicted in this one scene. Our hope is that one of them is "DATA PAINTING."



最後に

ここまでいくつかの代表的な作品を紹介してきたが、最後に改めて美術家として根幹にあるものについて述べたいと思う。

時代の変革期の今、変容しつつあるかつての常識に対し、データの特長という切り口から新しい価値観を示唆する方法論に加え、この不可視のデータをマテリアルとした表現目的において、『cell by cell』からの流れでは、モニタースクリーンの表層に残されたデータの痕跡を描き込むことでその到達を試みてきた。

そしてモニタースクリーン自体をキャンバスとして打ち立てた表現方法『Through the Screen』では、モニタースクリーンの中のシーンを外へと持ち出すことを可能にしている。これは「DATA PAINTING」の概念に核的に迫る方法で、本来データはモニタースクリーンの中にあるものであるが、それを実空間上にアウトプットすることで、データの存在性を強く印象付ける役割を果たしている。

これまで美術史上では絵の具や印刷物、写真というマテリアルから絵画が生み出されてきたが、「DATA PAINTING」のアートピースとしての挑戦は、データからインクを用いてキャンバスに展開するという絵画表現の拡張である。

そこから更に「DATA PAINTING」を通して、これからの日本から発するべき美術的な流れについても触れておきたい。

現代、デジタル時代へと向かう中、仮想空間が人類にとって新しい世界として広がり始め、現実空間での秩序を超えられるような、いままでになかった体験が予告されている。

しかしながらこのデジタル的仮想空間の発祥以前も先人達が描いてきたものは仮想空間ではなかったのだろうかを考える。

例えば今に残る「誰が袖図屏風」(16-17世紀)は、特定の背景が描かれておらず、ただ誰かの幻影だけをのこしながら、どこということもない空間に漂っているようだ。当時、誰にとっても誰かへと想いを馳せられるような想像空間である。『Rose Castle 2014』は国宝・尾形光琳「紅

白梅図屏風」(18世紀)に応じる作品であるが、この光琳の作品も実際の梅の様子が描かれているのではなく、光琳が思い描いたそれである。

また「平安絵巻」(12世紀頃)は、人の目の高さではなく遥か上空からの人間の世界をみたような構図であり、雲間から全体像を眺めるような視点から描かれ、それを見る人の立場、家柄、位を打ち消し、平等にその視座をあたえている。

このような仮想空間の先駆けを匂わせる構図に、日本美術の本質を見る。

そして、その構図とモニタースクリーン表現『Through the Screen』をもって新しい潮流を発信するのが「DATA PAINTING」である。

何千年と続いてきたアナログ時代からデジタル時代へと移行する稀有な時間を経験している人類。長い地球の歴史の中、現在起きている事は瞬間的な一幕なのかもしれないが、この星での出来事を、映像のフレームレートでみたときに、そのシーンにはどんな絵が描かれているだろうか。願わくば、その一枚がこの「DATA PAINTING」であるよう日々挑んでいる。

TETSUO SUZUKA

was born in Kyoto in 1973.

He is currently based in Tokyo. Learning to draw from an early age, his drawings won a number of contests, receiving the Kyoto Governor Award and the Kyoto Newspaper Award back to back.

After moving to Tokyo, he was selected by the onedotzero festival supported by the Arts Council of England and was featured in Stash.

His works have been introduced in over 17 countries including the U.S. After a videographer career spanning borders, he made the shift to contemporary art. Observing this period of analog-to-digital transition, he developed the "DATA PAINTING" method for interrogating the value of data through painting. Taking data as a material of our times, he pursued the subject from a meta-physical point of view and through themes such as resolution, virtual spaces, history and Buddhist art.

The use of the latest visual technology in the production process, which includes development of a custom computer program, and cutting edge approaches to expression on a canvas resulted in paintings of previously invisible data.

From domestic exhibitions at the MOA Museum of Art, 21st Century Museum of Contemporary Art in Kanazawa, Fukuoka Asian Art Museum, Kyoto Museum of Crafts and Design, to a group exhibition at Arte Car-

rillo Gil Museum in Mexico, his works have also been featured in Barcelona Film Festival and Worldwide Short Film Festival in Toronto. He has held solo exhibitions in Tokyo at the London Gallery Shirokane, BTF Gallery and Rikka Gallery.

On the 400-year anniversary of the Rimpa school, which tends to get reintroduced into the Japanese art world on a 100-year cycle, MOA Museum of Art and Nezu Museum collaborated on a special exhibition which featured national treasures such as "Red and White Plum Blossoms" and "Iris" folding screens alongside works spanning period from Edo to early modern, modern and contemporary. In an exhibit that featured such luminaries as Ogata Kōrin, Hishida Shunsō, Kanzan Shimomura, Matazō Kayama, Takashi Murakami, Hiroshi Sugimoto, and Reiji Hiramatsu, Suzuka was introduced as an artist at the cutting edge of contemporary work that deals with data.

The "Through the Screen" method of using monitor screen as a canvas introduced earlier is a method of expression that focuses on the CRT color. Using this new way of expressing data, a single scene plucked from a virtual space on a screen combines a kind of solid tranquility with a spectral otherworldliness all at the same time. From a technical point of view, the original program used in

"Through the Screen" allows for a new level of purity in expression and is a technology with a patent application pending.

With the expanded range of painting expression in "DATA PAINTING" and a videographer's approach to understanding the core essence of Japanese fine art all combined into one in the "Through the Screen" aesthetic, Suzuka is breaking new ground as an artist.

Awards

Japan Minister of Education, Sports, Science and Technology Award
Fukuoka Prefecture Governor Award
Asian Digital Art Award
AOF Film Festival - The Best Title Sequence Award
AOF Film Festival - The Best Graphics Award

MOA Museum of Art - Nezu Museum
"Special Exhibition Commemorating the 300th Anniversary of Ogata Kōrin's Death" - exhibition
21st Century Museum of Contemporary Art in Kanazawa - exhibition
Fukuoka Asian Art Museum - exhibition
London Gallery Shirokane - solo exhibition 2017
London Gallery Shirokane - solo exhibition 2014
Arte Carrillo Gil Museum (Mexico) - exhibition
The Brussels Animation Festival Anima Festival Nemo at Paris Film Festival
Barcelona Film Festival (Spain)
Worldwide Short Film Festival in Toronto
"Top 10 Japanese finest videographer" as part of the U.K.'s onedotzero worldwide program

鈴鹿哲生

1973年京都生まれ。現在東京を拠点に活動。幼少期より描く事を覚え、絵画作品は京都府知事賞、京都新聞賞を、連年受賞。活動拠点を東京へと移し、映像作家として、イギリス芸術評議会による onedotzero や stash などに参加。

アメリカをはじめ、世界17ヶ国以上で紹介される。国内外で活躍後、現代アーティストへ転向。

現代をアナログからデジタルへの移行期間と捉え、絵画表現でデータの存在価値を問う「DATA PAINTING」を展開。データを現代特有のマテリアルとして取り扱い、形而上学的な観点をもって、解像度、仮想空間、歴史、仏教美術などをテーマにその痕跡を追う。

制作には最新映像技術を用い、コンピュータープログラムを独自開発するなど、最先端のアプローチ方法を持ちながらも、その表現先をキャンバスへと落とし込み、不可視のデータの存在性を描き出す。これまで、MOA美術館、金沢21世紀美術館、福岡アジア美術館、京都伝統産業ミュージアムなど国内の他、カリジョヒル美術館（メキシコ）などでのグループ展や、バルセロナ映画祭（スペイン）やワールドワイド短編映画祭（トロント）などの映画祭にも参加。

BTF ギャラリー、リッカギャラリー

ロンドンギャラリー白金などで、個展を開催。

日本では100年毎に琳派と関わりが深い、日本美術が紹介されており、琳派発祥400年目の特別展（MOA美術館・根津美術館による共催）にて、国宝「燕子花図屏風」「紅白梅図屏風」と並び、江戸時代からの近世、近代、そして現代美術を展示。尾形光琳を始め、菱田春草・下村観山・加山又造や、村上隆・杉本博司・平松礼二など日本の美術作家らと共に、データを扱う現代美術の先端を捉えた作家として紹介される。

先頃打ち出したモニタースクリーン自体をキャンバスとする『Through the Screen』は、モニターのCRTカラーに着目して確立された表現方法。これにより抜き出された、モニタースクリーン内の仮想空間のワンシーンには、ソリッドな静謐性がありながら、ぼんやりと浮かぶ別世界を予感させる新しいデータ表現を展開。

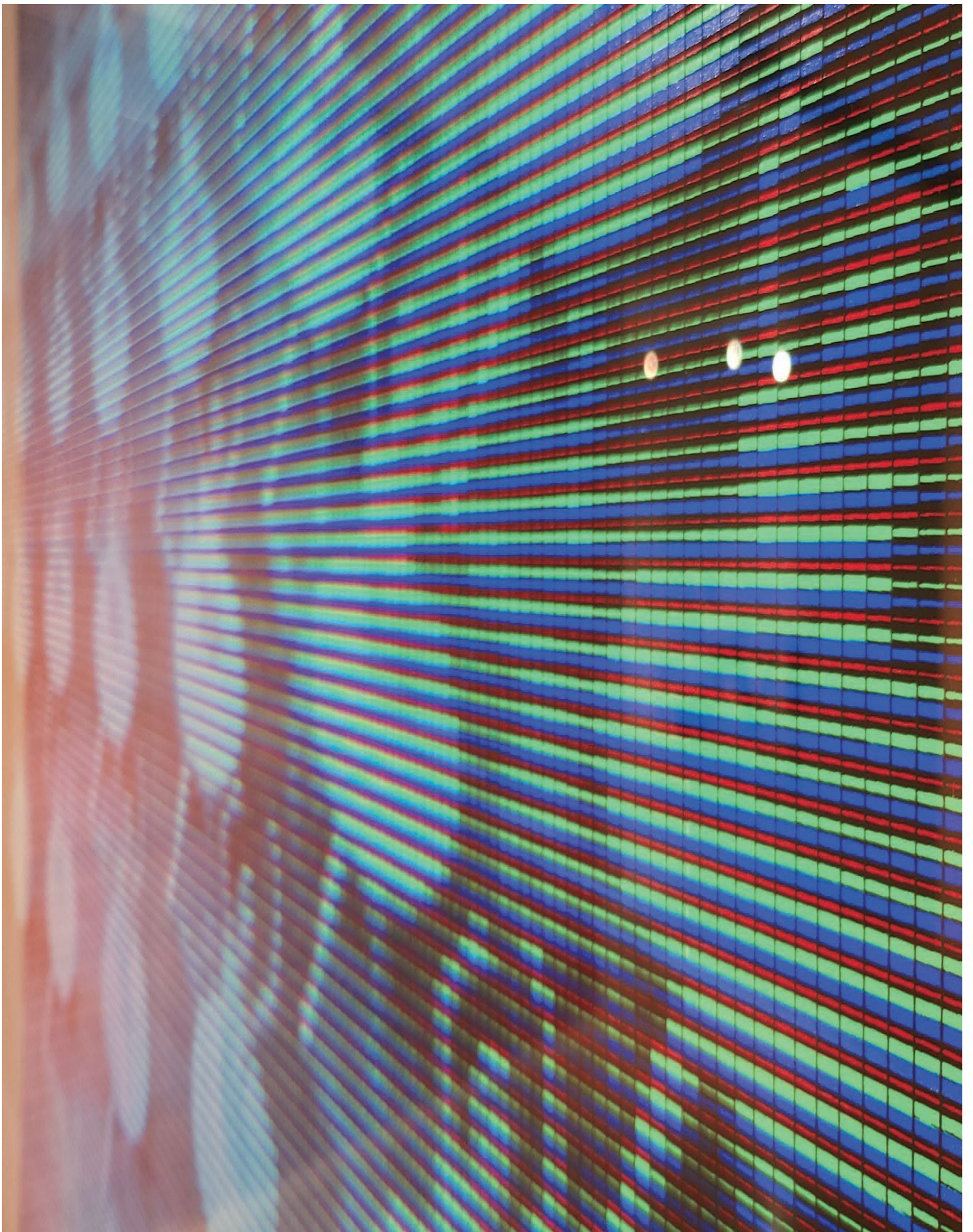
また『Through the Screen』で使用している独自開発プログラムは特許を取得するなど、技術面からも表現の純度を上げた。

「DATA PAINTING」では新たな絵画表現の拡張に加え、映像作家ならではのアプローチから日本美術の真意をその構図に見出し、『Through the Screen』を融合させることで新たな美術家としての潮流を生み出している。

受賞歴

文部科学大臣賞
福岡県知事賞受賞
アジアデジタルアート大賞受賞
AOF 国際映画祭 最優秀タイトルバック賞
AOF 国際映画祭 最優秀美術賞

MOA美術館・根津美術館共催
『尾形光琳 300年忌記念展』出展
金沢21世紀美術館 出展
福岡アジア美術館 出展
ロンドンギャラリー 白金 個展 2017
ロンドンギャラリー 白金 個展 2014
メキシコ カリジョヒル美術館 展示
ベルギー国際アニメーションフィルムフェスティバル Anima
パリフィルムフェスティバル FESTIVAL NEMO
スペイン バルセロナ映画祭
トロント ワールドワイド短編映画祭
「日本の映像作家10人」イギリス ワンドットゼロによる世界規模プログラム



“近くで見たバヤデール” DeG21 shot of "La Bayadère 2021"