

有り体論 概論と実践

今井田 博*, 森田 和夫**

The Intuitive True Theory

Hirosi IMAIDA*, Kazuo MORITA**

はじめに——有り体論執筆の経緯

森田はアニメーション、今井田は文章という形で共に表現にかかわる者同士、時々会って雑談をすると話題が表現に及ぶことが多かった。二人の考えは違う時もあったが大筋で一致していた。紀要と一緒に書かないかと提案したのは森田だった。今井田は即座に^{てい}応諾した。

二人の中に「ほんとうの表現」への思いがある。それを森田が「有り体」という言葉で表現した。英文タイトルの“The Intuitive True Theory”も森田から出てきた文言だ。

本学の個別の事情も執筆に影響した。次年度から二人が所属する学科の名称が「メディア表現」に変更になるのだ。学科名に「表現」がつく以上、表現を柔軟に、より自由にする方法を今探しておく必要があると今井田は感じた。外的動機が執筆をさらにうながした。

森田の提言により二人の分担を概論と実践に分けた。これによって有り体論が立体的に立ち上がってくるにちがいない。前半の概論の部を今井田が担当し、後半の実践の部を森田が展開する。役割も決まり、本稿の素地ができ上がった。

有り体論概論

— 思いを形にする方法 —

Le discours méthodologique sur "The Intuitive True Theory"

— Pour réaliser les expressions —

今井田 博*

Hirosi IMAIDA*

Abstract

"The Intuitive True Theory" c'est sûrement l'attitude souhaitable d'expression et en même temps la méthode d'expression. Être accompagner par "The Intuitive True Theory", l'expression

* 駒沢女子大学 非常勤講師

** 人文学部 映像コミュニケーション学科

peut revenir à son nid de naissance. En appliquant "The Intuitive True Theory", elle peut respirer au profond, et illuminer soi-même. Les expressions illuminées captivent et émouvent des cœur des hommes, et puissent changer les vies des hommes aussi.

Je souhaite que tout les créateurs soit être ainsi.

Les éléments négatifs pour être "Intuitive True" sont ci-dessous:

1. le mansonge
2. l'imitation
3. la flatterie
4. l'agitation
5. l'amour pour soi
6. donner trop d'importance à la signification

Quand on se détache de ces éléments négatifs, on peut gagner la liberté et la créativité d'expression.

1. 有り体の定義

今はあまり使われなくなった「有り体」という言葉をまず説明するところから始めよう。『岩波古語辞典』では「ありのまま。いつわりのないこと。」と現代語にしてある。表現をする時、自分を飾らず、無理をしない姿勢をこの一言で私は言おうとしている。

‘自然’といってもよいのだがこの言葉は多用されすぎていて意味の幅が広く、曖昧になりかねない。曖昧を避けるため、あえて有り体という耳慣れない言葉を使い、この論稿で私は有り体の意味するところを明らかにして行こうと思う。

2. 論稿の展開の仕方

有り体ではない、表現を有り体でなくす要素と私が思うものを一つひとつ取り上げ、それに短い解説を加えた。こうすることで有り体を浮き彫りにしようとしてみた。

以下の6つの項目が、有り体を実践するに当たって気をつける必要がある点だ。

3. 自分に嘘をつかない

言葉が嘘をつくの便利な道具であることは誰でも知っている。いや、言葉だけでなく絵や写真も嘘をつくの私は知っている。嘘をつく能力が言葉や絵や写真に本来的に備わっていることを知っているなら、その能力を使わないのがいいと私は考える。嘘は表現を弱くする。大げさに表現するのも嘘に近い行為だ。これも避けたいと私は思う。

なぜ嘘をつくと表現が弱くなるかと言うと、嘘であることを自分が一番よく知っているからだ。嘘は誰かを傷付けるよりも先に自分を毀損する行為だと私は思っている。自分を偽っているのは有り体ではあり得ない。

真実の表現には底力がある。逆に嘘の表現はすぐ見抜かれて弱々しい。さらに嘘の表現をする時、その人の腰は引けている。

表現において、嘘をつかないことが大切だと私は考える。

4. 真似をしない

自分から出たのではない表現は弱く稚拙だと私は考える。他人の表現を借りていると、いつまでも身にそなわらないで借りもののままでいる。それに、真似ばかりしていると後ろめたさがつきまとうと私は考える。後ろめたさがあると受け取る人の心に響かない。加えて、表現が二番煎じになり薄まってしまう。

うまくいった時の自分をなぞるのも真似に当たる。過去の自分はもう今の自分ではない。表現はいつも現在の自分から発する必要があると私は考える。繰り返しコピーしたものにはエネルギーがなくなり、だんだんに読んで読みにくくなるのが常だ。

表現において、真似をしない心がけが肝心だと私は思う。

5. 媚びない

大衆や権威に媚びるのは自分を失うことだと私は考える。主体であるべき自分からではなく、受け取る側の反応ばかり気にしていたら自分の表現ではなくなる。自分がしっかり立ってはじめて表現は成り立つ。

表現において、媚びない自信が重要だというのが私の考えだ。

6. 表現を武器にしない

表現の力を利用して人を動かそうとしない。表現は相手の心に伝え響かせる行為だと私は考える。アジェーションのように人を駆り立たせるために表現を使わないのがいい。武器を使うと必ず武器での報復が待っている。表現の武器の場合も同じだ。表現を武器にして人の心を動かした時、反対意見の人の心を傷付け、ないがしろにしていることを想像してみるといい。自分がいかに正しいと思っていることでも、それを強く主張することで他者にダメージを与えるのは賛成できない。

表現を武器にしない強い意志が必要だと私は思う。

7. 欲を手放す

表現に欲を混じり込ませないのがいいと私は思う。とくに名誉欲や自己顕示欲を遠ざけるといい。もともと表現は自己を表出するためのものだからこれはかなりむずかしいことなのだが、心して日々気をつける。欲に裏打ちされた表現は醜いと私は感じる。有り体から外れるとも思う。

表現において、欲を手放す心がけをいつも持つことが大事だと私は信じる。

8. 意味に重きを置きすぎない

表現は意味を伝えるものだという片寄った考え方が大勢を占めているように私には思えてならない。表現において、意味と同じくらい大切なものに伝え方がある。子供に「あっちに行ってなさい」と言う時、怒って言うのと優しく言うのとでは伝わり方が全くちがう。

意味と伝え方は車の両輪のようにどちらも重要だと私は思う。意味ばかりを重要視するあまり、意味が伝わらなかった時に怒りやイラ立ちに変わり、怒ったりイラ立ったりするとますます相手に伝わらなくなり、表現がさらに伝わりにくくなるという悪循環に陥る。

表現において、意味に重きを置きすぎないことが大切だと私は痛切に感じる。

9. まとめ

この概論をまとめるに当たってもう一度、なぜ有り体が表現にとって大切であるかを振り返ってみたい。有り体は表現態度であると同時に表現方法である。有り体であることによって、表現は本来の姿に立ち帰ることができる。有り体によって表現は生き活きと息づき、光を放つことが可能になる。光り輝く表現は人々の心をとらえ、揺り動かして受け取った人の人生さえも変える。

自分も含めて表現する全ての人にそうあってほしいと私は願っている。この小論稿がその方向に表現が進んでいくための一助になればいいと私は思う。

繰り返しになるが、有り体であるために注意を払う必要がある要素をもう一度箇条書きにして再確認する。

- ① 嘘・大げさ
- ② 真似
- ③ 媚び
- ④ 力による強制
- ⑤ 欲
- ⑥ 意味偏重

有り体から外れる6つの要素は、まず何よりも私自身への自戒としなければいけないと強く感じている。読者にはこれらが倫理規定と映ったかもしれないが、決してそうではない。これら有り体から外れる要素から解き放たれた時、表現の自由と創造性をわれわれが手中にできると私は確信して疑わない。

10. 結語

最後に一つ付け加えたいことがある。

表現する際、有り体でいるよう努めていると必ず僥倖が訪れる。天からの偶然ともいえる恵みだ。作者が思っていた以上の現象が表現の中に起こるのだ。それが実現し相手に伝わった時、確実に感動を呼ぶ。これは意図してはできないものだが、コツコツと有り体であることを続ければ必然のごとく偶然に生起する。

この必然の偶然が起こるためには二つの心がけが重要だ。

- ① 必然の偶然が起こることを信じる
- ② 違和感はあるが「大事かもしれない」と感じたものを取り除かないで置いておく

表現の世界は深く、魅惑に満ちている。まるで宝の山だ。有り体を失った表現に多大の時間を使うのはいかにももったいない。まず何よりも有り体がつ

潜在的な力に気づくのが大切だと私は思う。

以上をもって有り体論概論を終わる。

有り体論実践 — 動きを描く —

The Practical understanding of “The Intuitive True Theory” — The Art of the Drawn Movement —

森田和夫**
Kazuo MORITA**

Abstract

“The Intuitive True Theory” described by Hiroshi IMAIDA supports the concept of my research about animation theory. In this paper, I describe my own subject of research, and the process of animation artworks on my method, so that the theory of Hiroshi IMAIDA will be proved.

今井田の「有り体論」には、私のアニメーション研究の根幹が透けて見える。本稿において、私の研究テーマが「動きを描く」にいたる経緯および作品の制作過程を具体的に述べることにより、今井田の理論の実証を試みる。

1. 経緯

1980年代初頭は、コンピューター・グラフィックスの黎明の時代であり、最新技術とアニメーションの融合を探る試行錯誤の時代だった。当時私はコンピューター・グラフィックスに携わる立場からアニメーションを模索していた。

私が関わっていたコンピューター・グラフィックスシステムは、天気予報やニュース、教育番組などのアニメーション解説用に開発されたテレビ放送局仕様のAU/100^(※注)だった。テレビでアニメーションを放映するにはビデオテープに収録された完全パッケージでなければならなかったこの時代に、AU/100はリアルタイムアニメーションを出力して、それを直接オンエアすることができた。



図1 AU/100

AU/100のスペック(論末付録)には、「画像1枚の呼び出しに3~10秒を要する」とある。したがって、フレーム切り替えによるリアルタイムアニメー

** 人文学部 映像コミュニケーション学科

※注 AU/100: AURORA VIDEO GRAPHICS SYSTEM AU/100, AURORA SYSTEMS, U.S.A.
通称「オーロラ」(現在の AURORA SYSTEMS 社は無関係)

ションの実現は未来に託すほかない。AU/100の開発者リチャード・G・ショープがカラーテーブル(RGBデータ配列)を制御することによるリアルタイムアニメーションの研究に着手したのは、1971年のゼロックス・パロアルトリサーチセンター・コンピューター科学研究所においてだった。カラーテーブルアニメーションは、1枚の画像の中にあらかじめ区分された領域を作り、この領域のRGBデータを順次書き換えることでリアルタイムアニメーションを実現する。1枚の画像の中に必要な情報はすべて事前に仕込まれているので、画像は1枚呼び出せばよい。

時代の最先端にあったこの技術の粋は、先駆者諸兄には心から敬意を表するものの、振り返ってみれば確かに時の経過を感じさせる。だが逆に言えば、当時のコンピューターシステムの処理能力においてリアルタイムアニメーションを実現させた開発者のイマジネーションにむしろ驚嘆する。

カラーテーブルアニメーションには以下の4つのモードがあった。

1) REVEAL ANIMATION

グラフの線伸びなどの表現に用いる。64色分(1色につきRGB各256階調=約1670万色)までのRGBデータが格納されたカラーテーブルを1色ずつ順次可視化する。

2) STEP ANIMATION

降る雪や足跡など、任意のピクセル領域の位置が変化する表現に用いる。64色分までのRGBデータが格納されたカラーテーブルを1色ごとに可視化する。

3) CYCLE ANIMATION

グラデーションが流れるような動き、たとえば水の流れなどの表現に用いる。あらかじめ設定された64色分までのRGBデータが格納されたカラーテーブルを順次まとめて連続的にシフトする。

4) PALETTE ANIMATION

複数色の線伸びや変化などの表現に用いる。

64色分までのRGBデータが格納されたカラーテーブルをさらに新たな配列に格納し、それを順次呼び出す。

その他AU/100には、フレームバッファに保管された画像データを任意の背景上に自在にスクロールさせる「2-PLANE ANIMATION」が用意されていた。が、このアイデアは、現在の一般的な画像編集ツールにある「レイヤー」に照応するので、ここでの記述は割愛する。

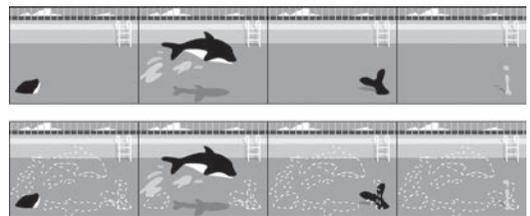


図2 Palette Animation, Illustration © Kazuo MORITA

図2にPALETTE ANIMATIONの作例を示した。コマは左から右へと時間経過している。便宜上4コマ構成になっているが、実際は1枚の画像データである。上段各コマに対応する下段の点線で囲まれた部分が、区分されたキャラクターのピクセル領域である。単一プレーンなので透明にするという概念自体がない。したがって、可視キャラクター以外の領域は、その部分の背景色に対応するRGBデータをコピー(数値的に一致)して、背景色と完全に同色にすることで不可視にしている。作例は空舞台を含む5パターンのカラーテーブルで構成されたアニメーションシーケンスである。一般的なアニメーションでいうところの原画(キーフレーム)のみのシーケンスだが、5パターンのカラーテーブル間をディゾルブさせることで動きを滑らかに見せている。ファイ現象の発見者マックス・ヴェルトハイマーらの仮現運動の実験では同形のパターンが用いられたが、作例では第2フレームだけにイルカの全身像が表現されていて、前後のフレームのイルカはこのイルカに相

似してない。それでもイルカはジャンプしているように見える。「移動」ではなく「躍動」がアニメーションの本質だからである。

AU/100のオペレーターだったこの当時の私は、各地のテレビ局や映像制作プロダクションの要望に応え、デモンストレーションとアニメーション作成に終始していた。その合間に実験的な作品制作を模索したのだが、それは限られたAU/100の機能を逆手に取った動きへの探究だった。知らず知らずのうちに、私はパズルを解くように動きを描いていたのである。このときはまったく意に介していなかったが、20余年の鳥兎を経て私は大学においてアニメーションについて語ることになり、敬愛すべきカナダのアニメーションの先駆者ノーマン・マクラレンの言葉にはじめて遭遇する。

2. 動きを描く

その言葉はアニメーションの本質をついていた。「アニメーションとは絵が動いているのではなく、描かれた動きである(Animation is not the art of moving drawings, but of the drawn movement.)」(*"Cartoons One hundred years of cinema animation"* G.Bendazzi,p.117)と。原文には「the art」という語があるが、これを通常あてられる「芸術」としてはこの言葉の真意を見誤る。あくまでも「描かれた動き」がその焦点である。作家側の姿勢として言い換えるならば、アニメーションとは絵を動かすのではなく「動きを描く」ということになる。私はこの言葉に深く共鳴する。

さて、アニメーションには二つの主要な手法がある。「POSE TO POSE (中間補填)」と「STRAIGHT AHEAD (前方補填)」である。前者は、ポーズの描かれた2枚のコマの中間にポーズを描いたコマを適宜補って動きを得る。一般的なセルアニメーションに多く見られる手法である。後者

は、数コマ先に来るべきコマを見越して現時点のコマを直感的に構築する、ストップモーションアニメーションに多く見られる手法である。

私の方法は後者に近似している。が、それはコマの操作においてではない。私の方法は、次に来るべきシチュエーションを想定しながら現時点のシチュエーションを構築する。従って次のように加筆しなければならない。すなわち、

アニメーションには、さらに二つの主要な手法がある。「IN BETWEEN (中間生成)」と「DIRECTIVE AHEAD (前方導引)」である。私の方法は、徐々に動きを仕上げていくダンスの振り付けのように、あるいは往年のシュルレアリストたちのオートマティズムのように、いやいや、今まさにこうして書き進めている執筆そのもののように、シチュエーションが次に来るべき最も必然的なシチュエーションを導引して動きを描く。それは自己との対話を深め、創作の核心を引き出す一つの方法である。だが思うに、創作において、いったいそれ以外の方法があるのだろうか。シナリオ執筆と撮影が同時進行するといったヌーヴェルヴァーグの即興的な手法は決して無謀だったのではない。そもそも、どんなに緻密なシナリオがあろうと「絵作り」の最終的な決定は現場でなされるのだから。作品をおもしろいと感ずる要点はまさにその緊張感である。

幸いなことに、現在ではコンピューターと映像編集ソフトウェアが身近になり、誰もが本来の仕方で、つまり芸術的探究として創作することが可能になった。マティスのように、ドビュッシーのように、アニメーションまでもが自己との対話のなかで創作できる時代に私たちは生きているのである。

3. 嚆矢

2013年8月、日本アニメーション協会主催の、同協会会員による作品上映イベント「INTO ANIMATION 6」が、国立新美術館において開

催された。このイベントに出品するための準備を進めていた矢先に母が亡くなった。2012年10月のことである。この出来事は私の手法「DIRECTIVE AHEAD」のアンテナに少なからず影響を及ぼした。それは時空を歪めるほどの強い重力さながら私の意思を支配するのだった。ためらうことなく私は作品テーマを「母の死」に方向転換し、アイデアスケッチから難なく決定的なイメージをつかみとった。並行して夜はサウンドトラック作りに取り組むが、当初イメージしていた12音音楽的曲想は軽快な雰囲気のある楽曲に変化していった。そうすることが母への鎮魂なのだと思ったのである。こんなにも容易に、明瞭に、確信とは持てるものなのか。自己との対話の上位に、有無を言わさぬ超主観とでもいうべき意識を実感する。幼児期においては誰もがこの意識の影響下にあった。母の死は、私を幼児期に引き戻すほどに深刻な出来事だった。もはや私は、たそがれの遊園地で泣きじゃくる、母親に逸れた迷子なのだった。



図3 出品作のためのアイデアスケッチ

アイデアスケッチは、ざら紙に万年筆で描いた。作品もこの質感を生かすことにする。アイデアスケッチを描き連ねるうちに漠然とした流れが見えてくる。図4は、それを描き留めた最初の絵コンテである。曖昧だが、DIRECTIVE AHEAD法において取り掛かるには、むしろこれで十分である。

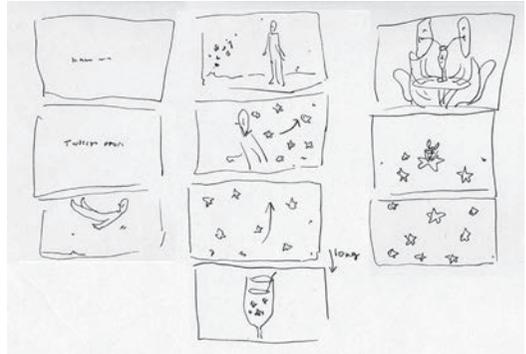


図4 最初の絵コンテ 縦に左から右へ

4. 制作過程

(本編はYouTubeにおいて参照可
URL:<http://youtu.be/0z2UVUzgWzc>)

サウンドトラックを完成させた。間をあけて滴る水のはじけて鳴る水琴窟のように、ピアノの背後で等間隔に鳴るパルス音が緩慢な時を告げている。雨だれなのか、母の鼓動の幽かな喘ぎなのか。母が逝ったのは薄明の夜明け前だった。だから、タイトルを「TWILIGHT DROPS」とした。

制作は作品の冒頭から順に取りかかった。使用したツールは、楽曲制作にLogic Platinumと鍵盤、映像編集にadobe CS3 Production PremiumとイメージスキャナーES-8500。そして原画には、ざら紙と愛用のモンブラン、ミッドナイトブルーという名のインク。

4-1 タイトル

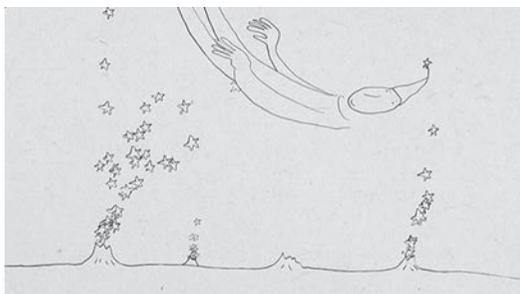
背景の質感は、予定通りざら紙をスキャンしたビットマップイメージを使用。ざら紙の無地の画面から映像は始まる。タイトルロゴは太ゴシック体。使用する色は、文字も本編中のイラストレーションもすべてダークブルー1色のみ。



サウンドトラックの1回目のパルス音にシンクロして文言「懐かしき」がフェードイン、パルス音の余韻とともに波紋が消えるようにフェードアウトしてざら紙地に戻る。2回目のパルス音で文言「母に」がフェードイン、同様にフェードアウトしてざら紙地に戻る。3回目のパルス音で制作者名「KAZUO MORITA」がフェードイン、同様にフェードアウトしてざら紙地に戻る。4回目のパルス音でタイトル「TWILIGHT DROPS」がフェードイン(上図)、同様にフェードアウトしてざら紙地に戻る。

4-2 序

5回目のパルス音からピアノが加わりイントロダクション。背景の火山のある大地はあらかじめ静止しているのではなく、左下から斜めにせり上がってフィックスする。せり上がり途中の火口から無数の星々が噴出しはじめる。同時に、天空から三日月のように湾曲した体の三角帽子の男がゆっくりと落下してくる。あらたに降り立つ大地に希望を夢見るように、微かな笑みを浮かべつつ。

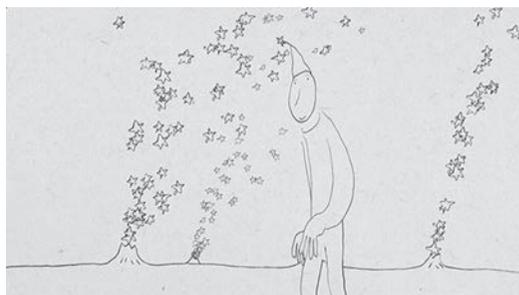


火口から生まれでる無数の星々には躍動感を表現する。スケッチのなかからスキャンした14枚の星のイラストが1/10秒間隔で置き換わるループ素材を作り、さらにその素材を火口から吹き出すように自動生成させた動画素材を数パターン作成した。この動画素材を大地の火口の位置に合わせてコンポジットする。



図5 星のループ素材用パターン

星以外の動きは1秒につき30フレームのIN BETWEEN (中間生成)法で行う。三角帽子の男は、弓なりの姿勢から半回転して大地に直立し、さらに歩行させなければならない。そのためスキャン済みの男の全身像を、頭、胴体、左右それぞれの手足をパーツに分けて別データにする。各パーツは合成したときに後ろ側に重なる線が隠れるように、線の内側を白(R:255、G:255、B:255)で塗りつぶす。動画素材をすべて重ね合わせた後に、塗りつぶした白成分にざら紙の画像データをキーイングして、パーツの後ろ側に重なる線は隠れたまま背景をざら紙地にする。



緩慢な動きの世界のなかで、火口から噴出する星々だけがまるで水中の気泡のように躍動して見える。しかしこの印象は強調しない。作品は、作者の意思を超越して、鑑賞者の数だけの印象を内在するのだから。

4-3 破

サウンドトラックにラテン音楽的なコンガのリズムが加わり場面が展開する。



男の左向きバストショット。上手に向かって流れる星のなかを、男は下手に向かい歩いている。このカットでの星は、火口から噴出する星と同様に自動生成している。火口での星は発生起点を一点にしぼっていたが、ここではそれを画面の天地幅まで拡大して、画面全体にまんべんなく星が流れるようにしている。

男が前方を歩く母と子の姿に気付く。星は前方からの拡散する流れに変わっている。唯一人物がシルエットで表現されるこのカットは、作品のかなめであるにもかかわらず当初の絵コンテ(図4)には存在しない。DIRECTIVE AHEADの即興性は、往々にしてこのようなインスピレーションを発揮する。



シルエットで表現されている母と子は、Illustrator CS3で作画した原画をAfter Effects CS3のエフェクト「パペット」でアニメートする。パペットは画面

に配置された任意のピクセル領域に「ピン」と呼ばれるコントロールハンドルをプロットし、これを実行することによりピクセル領域、すなわちシェイプを変形させる機能である。

図6で示されるシルエットにプロットされた「○」印がコントロールハンドル。このハンドルを移動させたキーフレーム間をIN BETWEENして、人物の歩行と身長が変化するメタモルフォーゼを行う。



図6 シルエットにプロットされたコントロールハンドル(○印)

母と子のシルエットは、歩きつつメタモルフォーゼして、やがて身長差が逆転する。



そして小さくなった母が消える。唐突に。



星のなかを歩く男は驚くが、

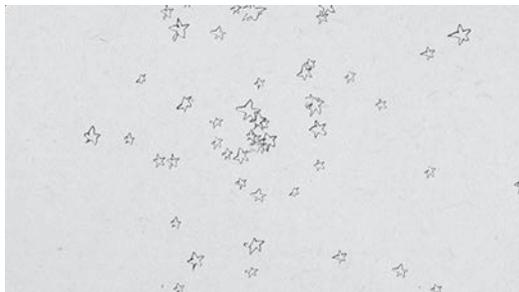


残された少年が自分だったことに気付く。

ここでDIRECTIVE AHEAD法の効果例として特記せねばならないのはこの表現についてである。私はこのカットをシルエットの男から線画の三角帽子の男に置き換えることにより表現した。この表現が、上記の「残された少年が自分だったことに気付く」という印象をもたらすのである。しかし、この言葉がシナリオとして最初にあったなら、おそらくこの表現はなく、私は言葉にとらわれ、きつともがいていたに違いない。



男は流れる星のなかに埋没する。



やがて星の流れは収束して、時のすべてをからめとるように持ち去っていく。



4-4 急

少年、男、つまり「私」はあぶくが立つように星の生まれ続ける世界に閉ざされている。広大だと思いついていたこの世界は、涙に満ちたグラスのなかにすぎなかった。しょせん私は「私」から離脱することはできない。



カメラは「私」の見上げる方向にゆっくりと移動する。雲のビットマップ素材はAfter Effects CS3の3D空間でx軸回転させながら移動してパースペクティブを強調した。



見上げた果ての、雲間から現れる巨大な月に「私」は圧倒される。



パルス音に同期して、絵全体がざら紙地にオーバーラップする。

4-5 クレジットタイトル

パルス音に同期してクレジットタイトルがフェードイン。



同様にフェードアウト、そしてパルス音に同期して黒地にオーバーラップする。

5. 残心

完成した作品をチェックするうちにあることに気付いた。シルエットの母と子の身長が逆転するシーンで、つないでいる手の動きに予期せぬことが起こっていた。その部分を拡大して連続的に並べてみる。図7の、特にコントロールハンドル(○印)に接する「つないだ手」の部分、パラパラアニメの要領で、番号順に追ってみていただきたい。



図7 母と子のつなぐ手の部分の連続表示

図7に示すとおり、この手の周辺にコントロールハンドルは一つしかない。だが動きは母の手が少年の手を握り返しているように見える。図7のNo.15～26あたりには指の動きさえ見ることができる。たった一つのコントロールハンドルで、このような動きを意図的に作ることは不可能である。だが確かに意図を超えた現象は生じた。積み雲がさまざまな似姿を見せる心理的効果をもって、この現象を偶然として結論するのはたやすい。しかし、偶然にこそ考察を求めたい。そうしなければ、「たそがれの遊園地で母親に逸れた迷子」つまり私にとって、安堵をもたらすこの現象はあきらかに救済であり、ともすれば非科学的だのオカルトだのと疎まれる世界を甘んじて受け入れるほかないではないか。有り体に言えば、私はたすけてくれと叫んでいるのである。DIRECTIVE AHEAD法をへて到達したこの心境は、あたかもトーナメント戦の結果のようにして導きだ

されたが、少なくとも創作行為が、誰かに思いを伝えるだとか感動させるだとかいったことでないことを実感する。創作において生ずる結果は常に切実なのだ。

以上をもって有り体論実践を終わる。

< 付録 >

AU/100 スペック

解像度

水平 512 × 垂直 486 ピクセル

ピクセルタイム

102ns, 8bits/pixel

カラーテーブル出力

R,G,B 各 8bits

システムコントローラ

LSI11/23, 192KB MOS RAM (Digital Equipment Corp.)

プログラム言語: ランゲージ C

オペレーションシステム: RSX11-M

フレームバッファ

QV-5516 (DeAnza Systems)

システムディスク

RL-02, 10MB (Digital Equipment Corp.), または DSD-880, 10MB ハードディスク

及びフロッピーディスクドライブ (Data Systems Design)

ディスクドライブは最大 3 台まで接続可能

10MB ディスクで約 200 枚の画像データを保存可能

ライブラリディスク (オプション)

80MB ディスクドライブ (約 1500 枚分の画像データの保存が可能)

300MB ディスクドライブ (約 5500 枚分の画像データの保存が可能)

画像呼び出し時間

フルスクリーン画像で約 3 秒 ~ 10 秒

出力

RGB ビデオ及び NTSC コンポジットビデオ

NTSC エンコーダ: TEC-2000 (Telemation/Fernseh)

電源

20A, 115VAC

(以上 1981 年の AU/100 カタログより)