

Yöti

インスタレーション

Yöti は自動で似顔絵を描く機械の画家です。1980 年代のペイントプロッターを再利用して、プログラミングにより生成された波線で鑑賞者の姿を描きます。近くに寄って見ると、肖像画は波線でできた抽象画のようにも見えます。しかし、遠くから見ると、Yöti の鑑賞者の肖像がはっきりと見えます。Yöti は、分解された写真館と考えることができます。古いアナログの時代の写真館と同様に、Yöti は肖像画を描くのに数分かかります。この間、鑑賞者は、プロッタによってゆっくりと自分の顔が紙に描かれていく様を見ることができます。この展示は SnapChat や Instagram でセルフィーを撮るような現代の写真が与えてくれる即時的な満足感と、昔の写真にあった、現像されるまで待っている間の期待感について、考えさせられます。意図的に古い技術を使うことによって、作者は現代のすぐに陳腐化し、どんどん移り変わっていく技術のあり方にも疑問を投げかけています。物理的な現実世界も大事です。すべての鑑賞者は、肖像画が描かれた紙を持って帰ります。VR や拡張現実 (AR) も良いけれど、手に持てるものがあるというのも良いものです。

ARTIST

Jean-Philippe Côté

ジャン・フィリップ・コート / カナダ

ジャン・フィリップ・コートは、モントリオール (カナダ、ケベック州) に拠点を置くアーティストです。その視覚作品やインタラクティブ作品は、全てがアルゴリズムで構築されています。作品にはオープンソース・ソフトウェアと「時代遅れの」ハードウェアを使用し、インターネットの仮想世界に慣れた私たちに現実の世界に触れる感覚を取り戻させてくれます。

コートはアーティストであると同時にアルゴリズムで現実世界を再形成するエンジニアです。特にクリエイティブ・コーディングや物理コンピューティングの分野で、オープンソース・コミュニティに貢献しています。作品で扱う題材は通常、ミクロ、またはマクロの線で描く似顔絵です。コートの作品は私達の知覚に働きかけます。想像力に訴えかけ、視点を変えさせてくれます。

Yöti

Installation

Yöti is an automated portrait artist that uses salvaged 1980s pen plotters to draw, on actual paper, the likeness of participants using algorithmically-generated squiggly lines. From up close, the portraits look like an abstract collection of linear markings. However, from a distance, the lines clearly reveal Yöti's interpretation of the visitor's visage.

Yöti can be thought of as a deconstructed photobooth. Just like the good old analog photobooths, Yöti takes a few minutes to draw a portrait. During this time, visitors can witness their face slowly being drawn on paper by the plotters. The installation invites the visitor to reconsider our relation to anticipation and immediateness. This feels particularly relevant in these times of instant gratification through selfies, SnapChat and Instagram. By purposefully using « outdated » technologies, the installation also questions our relation to obsolescence, ephemerality and permanence. It also takes interest in our rapport to the physical world. All participants leave with a physical object a piece of paper bearing their portrait. Virtual, artificial and augmented realities are all fine but sometimes it just feels good to hold on to an actual, tangible object.

ARTIST

Jean-Philippe Côté CANADA

Jean-Philippe Côté is an artist based in Montreal (Québec, Canada). His visual and interactive work is always driven by algorithms. Using open source software and pieces of “obsolete” hardware, he puts together interactive installations that bring back a sense of tangibility to this otherwise artificial, virtual and augmented world of ours.

Jean-Philippe leverages his early years as an award-winning developer to devise algorithmic approaches to creating art and re-shaping reality. This makes him a respected contributor to the open source community, especially in the fields of creative coding and physical computing.

His subject of choice is the human face which he usually draws using micro or macro line segments. While figurative, his work challenges perception. The viewer's brain is asked to fill in the gaps and one often needs to change his point of view to fully appreciate the work.