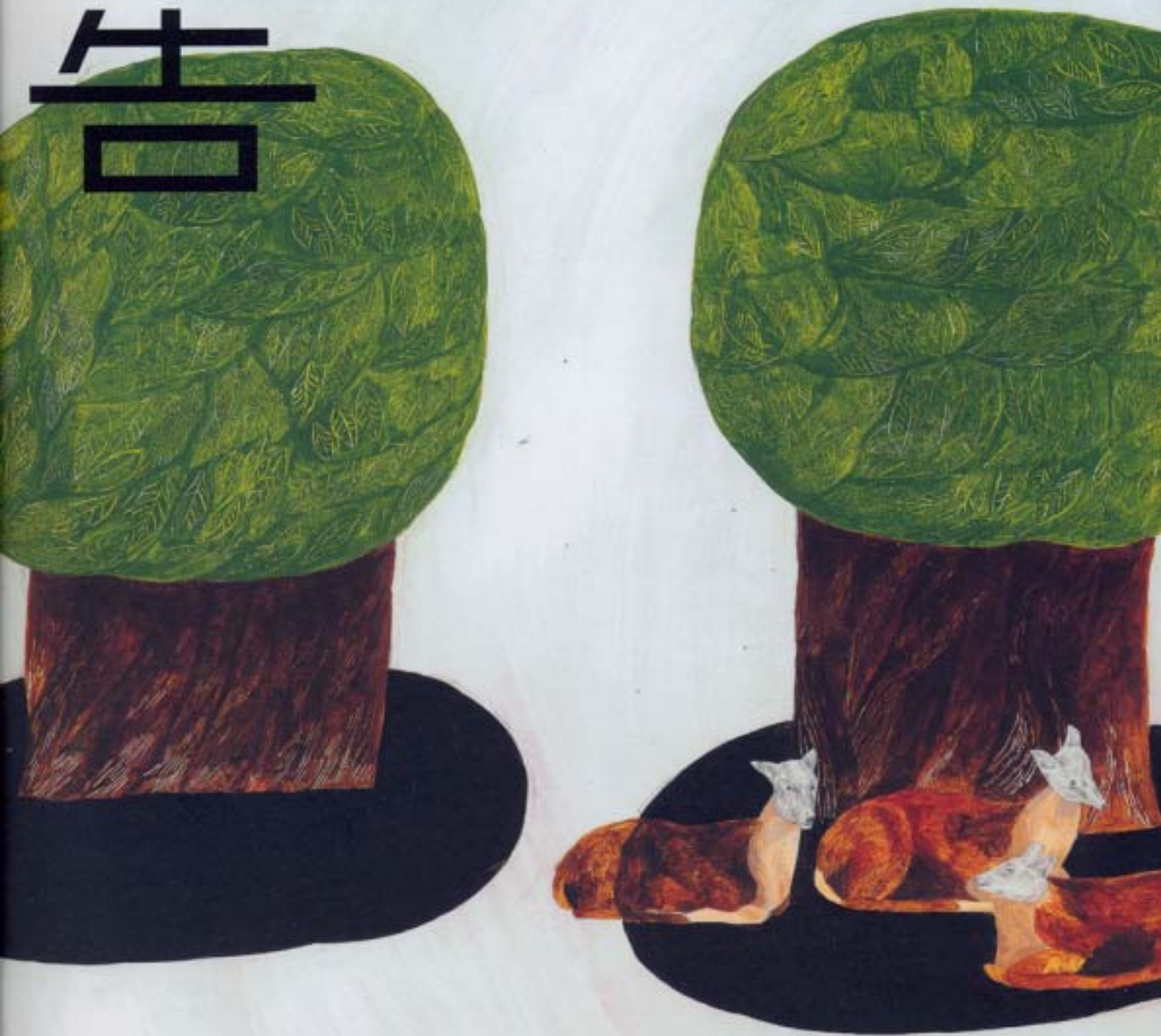


広

日本から
の力で
発想を
広げよう
。だる

告



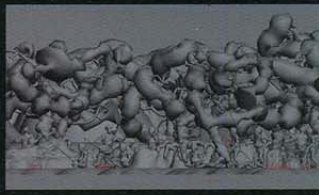
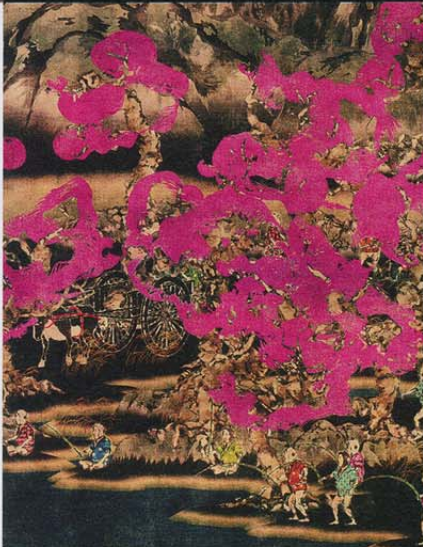
「チームラボ」という気鋭のITベンチャー企業をご存知だろうか？ WEBのプロデュースやソリューションで注目を集めるかわら、「TEAM★LAB.NET」名義で、日本をテーマにした興味深いメディアアートを制作し続けている。指揮を執るのは猪子寿之氏。ファミコンと週刊少年ジャンプを愛する31歳の若き経営者が、最新テクノロジーにより、かつての日本人が持っていた独特な発想の再現に挑む。



「大和絵」に対する新たな解釈により、コンピューター上に創り上げた3次元空間を平面化した映像作品「花と屍」。屏風のような12台のディスプレイを使って、壮大な物語が展開される。



テクノロジーで 再生する 日本の発想



どの視点から写しても、平面的な絵画表現にするために(左)、木々はこのような形となった(上)。「きっと、日本の先人達は、主観でもって、こんなふうに見ていたんじゃないかな。仮想の森は、幹や葉が盛り上がった筋肉のように生々しい。

取材・文／米田智彦
構成／近藤ヒデノリ
協力／チームラボ

大和絵もドラゴンクエストも、屋根を取り払った俯瞰図法や、奥を小さく、手前を大きく、という遠近法からかけ離れ、登場人物が同じ大きさで点在するという手法で描かれている。

© 1990 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/CHUNSOFT/SQUARE
ENIX All Rights Reserved.



大和絵の独特の空間認識を 3DCG映像作品で表現

コンピューター上の仮想の立体空間を平面化したアニメーションが、チームラボによる映像作品『花と屍』。日本の絵画表現の代表でもある大和絵のように、西洋の遠近法を使わずに作られた壮大な物語だ。

遠近法を使った西洋の美術が、必ず作品の中に主役を置き、観る人間の位置を定めるのに対し、大和絵に代表される日本の絵画は、あらずじとは関係のない細部までを含んだ物語全体が主人公のような平面的な構成をしており、鑑賞者がどこから見ても、どの登場人物にも感情移入で

きるようになってくるのが特徴的だ。猪子氏は、これらの絵画表現は、日本人が古来から持つ独特の空間認識のためにはないかと言う。

そこで、意外な組み合わせが飛び出した。全体を俯瞰するような構図の中、遠近法がない家や街並みに人々が点在する……そう、私たちが慣れ親しんだ『ドラゴンクエスト』といったファミコンソフトの画面は、大和絵と似ている。

「正統的な美術教育なんか全く知らないゲームの制作者たちが、実は日本の伝統を受け継いでいたんですよ！」
猪子氏は興味深い自論を展開してみせる。



源氏物語屏風 朝顔「雪まろび」より 作者：坂上権生