

WORKSHOP TEXT

Tokyo Metropolitan Museum of Photography

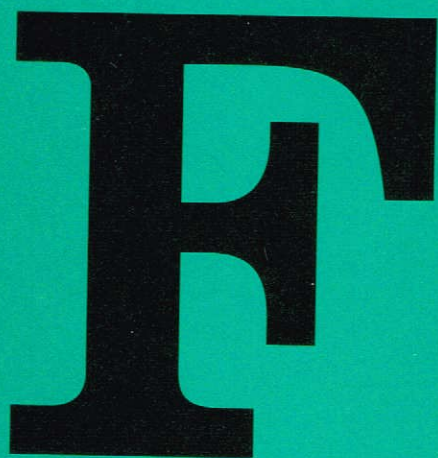
裸眼立体視なんて単に立体的に見えるだけだし、もう飽きちゃった~という人のための裸眼立体視解体プログラムを今回私は用意しました。

何はともあれ空前の立体視ブームですから、立体視のやり過ぎて通常の立体視刺激では脳内快樂物質が満足に分泌されなくなってしまうなんて方は、ざらにいらっしゃると思います。そんな立体視マヒに陥ってしまったアナタの脳を、無理してでも立体視でイカせるためのプログラムの一つが今回の試みであるとお考えください。立体視マヒの脳に有効に働きかけるためには次の二方法があると思います。

1. 立体視刺激の強化。強度を強める。
2. 立体視刺激の解体。立体視の概念を自己言及回路システムに乗せる。

前者(1.)はたとえば昨年末に発表された某ベストセラー3D本が、今年春に刊行したその続編において「無段階曲面CG」なる立体視刺激を新たに用意したようなものです。この方法は立体視マヒからの回復に一時的には役立つかもしれませんが、少なくとも今回の私のワークショップとは無縁です。

後者(2.)はこれこそ今回のワークショップで私が試みようとしているもので、一言で言って反立体視とでも呼ぶべき立体視からの逸脱がその本質です。以下にその具体的内容についてご説明致します。



アプローチ

裸眼立体視解体の試み 中ザワヒデキ

被写体移動によるカキワリの立体写真の初実験

まず凡庸な3D写真についてですが、原理的には撮影者の右目の位置でワンショット、左目の位置でワンショット押さえればわれわれが見飽きたメッポウつまらない3D写真が出来上がることを銘記しておいてください。前提状況として、写真が2枚並べられて出てきたら、立体視マヒのわれわれとしては「ああ、あのメッポウつまらない3D写真ね」と思わなくてはなりません。

ところが予期に反して並べられた2枚の写真がともに撮影者の右目の位置で撮影されたものだったらどうでしょうか？ せっかく平行法なり交差法なりを用いても、まるで立体に見えないのっぺりした2次元写真にすぎないはず。本当はこういうこと、いつかやってみたいと思っているのですがこれではあまりにゲイジツすぎるので、今回のワークショップではもうちょっと3Dの要素をちゃんと導入することにしましょう。

そこで、並べられた2枚の写真がともに撮影者の右目の位置で撮影されたものとしても、その2枚の写真の間で被写体が移動していれば、移動した部分だけカキワリ的に3Dとなって飛び出して見えるはずだという原理を使うことにします。たとえば人物モデルに被写体となってもらい、2枚撮影する間に首だけ真横に平行移動してもらえば、首だけ飛び出たカキワリの立体写真が出きるはず。あるいは、2枚撮影する間に黒目の位置だけ真横に平行移動してもらえば、黒目だけ飛び出たカキワリの立体写真が出きるはず。まとめて、2枚撮影する間に首と黒目をそれぞれ真横に平行移動してもらえば、まず首が1層飛び出て、さらに黒目が1層飛び出た計3層のカキワリの立体写真が出きるはず。……これらを実際にその場で作ってしまうというのが今回のワークショップなわけなのです。

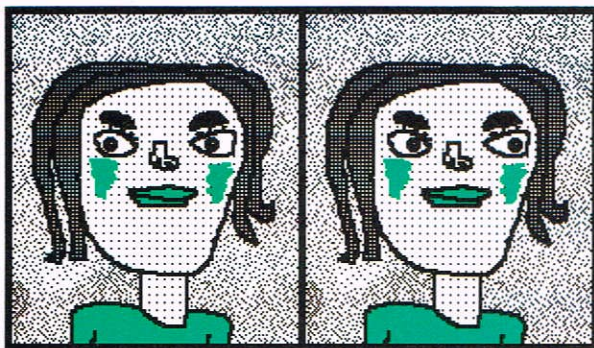


醍醐味は「立体写真なのにカキワリ!」といったところでしょうか。カキワリの3Dという原始的手法がバカ3D感を醸し出してくればシメたものです。そしてこれが立体視に言及した立体視作品であることを理解していただければ、実はこのワークショップに参加しなくてもこの文を読んだだけで私の伝えたいことは100%アナタに伝わっているはず。ですから今回のワークショップにおける初実験は成功しても成功しなくても実はどっちでもよく、もしわざわざ見にいらしていただけたなら「たまたまマイク・ビドロの絵のホンモノ見ちゃったよ」みたいな程度のこととして認識していただければ、幸いです。

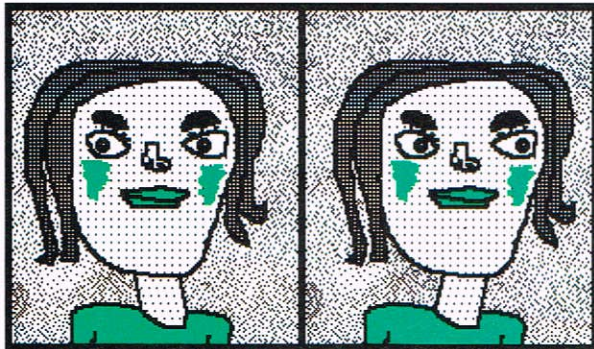
(なかざわ・ひでき/美術家)



●ワークショップ想定3Dイラスト[A] (交差視)



●ワークショップ想定3Dイラスト[B] (交差視)



●ワークショップ想定3Dイラスト[C] (交差視)

裸眼立体視解体の試み

—被写体移動によるカキワリの立体写真の初実験—

BY中ザツヒデキ



●あまりにゲイジツ的すぎます
並べられた2枚の写真がともに撮影者の右目の位置で撮影されたものだったら、せっかく平行法なり交差法なりを用いても、まるで立体に見えないのっぺりした2次元写真にすぎないはず。これではあまりにゲイジツ的すぎます。かつてデュシャンがモナリザの複製画にヒゲを描き加えただけの作品「L.H.O.O.Q」を発表して数年後に、たんなるモナリザの複製画を「ヒゲの無いL.H.O.O.Q」というタイトルで発表したことを思いださせるほど、これではゲイジツ的すぎるのです。そこで今回のワークショップではもうちょっと3Dの要素を導入致します。

●想定3Dイラスト[A] (左目)
右のワンショット(左目用)と左のワンショット(右目用)では被写体の頭部の位置が違います。被写体は頭部のみをまったく角度を変えないまま横に平行移動しなければなりません。

●想定3Dイラスト[B] (左目)
被写体の果目の位置が違います。被写体は果目のみを平行移動しなければなりません。

●想定3Dイラスト[C] (左目)
被写体の頭部と果目の位置が違います。上の[A]+[B]ということです。

今回のワークショップはマッキントッシュ+デジタルカメラ(デジタルカメラ)でライブパフォーマンスとして行なわれます。協力: AS Ah!パソコン編集部