



映像工夫館展テーマ
Images and Technology Gallery Exhibition Theme

3D BEYOND THE STEREOGRAPHY

3D-ステレオを超えて

立体視への愛の行方——またはその後の「3D LOVE」

森山朋絵

序

ちょうど3年前の1993年、東京都写真美術館の第1次開館施設にて「3D LOVE—立体視への招待」なる展示が行われた。これは総合開館後に予定された『映像工夫館展テーマⅢ 立体視』(当時の仮称:当展「3D—ステレオを超えて」にあたる)のための、言わばシミュレーション的な展示である。⁽¹⁾

93年当時、世間は空前の大衆的3Dブームの渦中にあった。つい先だつての「ヴァーチャル・リアリティ」や現在の「インターネット」と同様に、「3D」という言葉自体が次世代キーワードとして機能していたのである。まさに知ってさえいれば免罪符になるかのような勢いだったが、往々にしてそうであるように、厳密には「3D」が次世代タームとして真に用いられ期待を集めていた時期は、もっと以前に遡る。もともと3D技術に携わって研究や収集を続けてきた先駆者たちとは別に、視覚や聴覚の表現者たちが「3D」に密かに注目した時期があった。

80年代の終盤から90年代初頭にかけて、現代美術の分野では、次なるメディア/作品のアウトプットのかたちがさまざまに模索されていたように思う。60年代の牧歌的な映像テクノロジー礼賛期を彷彿とさせる、アート&テクノロジーのパブリーな80年代はとうに過ぎ去ってしまった。続く90年代においては、人々の興味は確固たる量塊性を持つ作品ではなく、デジタルデータが行き交う「ワイヤード・ワールド」のみに収束してゆくのではないか——そのような期待と危惧が、いわゆる「3D」的なものへの興味と憧憬を喚起したのではないだろうか。

前回のブームは、ビューワーやスコープなどの道具に頼った3Dよりも、自らの肉眼を駆使した「裸眼立体視」に重点が置かれたことが特徴的であった。つまり、シミュレーション映像などの空虚な視覚に囲まれた環境に、肉体感覚を取り戻したいという欲求が生まれたのだと解釈することができる。

ジェンダーも含めた自我や自己の肉体——それらに拘泥して表現する作家が、ある時期関西に輩出した。国内の現代美術分野に限って言えば、3Dへの興味は波は同様に関西から広がって来たようにも思える。当館での「3D LOVE」展にも、関西からの出品作家が多数を占めた。関連の6つ

のワークショップも同様であった。前回のブームで重要な役割を果たした団体「大阪3D協会」結成の経緯は会長塚村氏のエッセイ⁽²⁾に詳しい。その歩みと同様に、92年に予算要求し、予算化されて実施した93年の時点では、すでに企画者も作家たちも単なる「3Dであること」自体には熱意を失いつつあった。それは出品作家のひとり中ザワヒデキが『3D解体』ワークショップを行ったことにも如実にあらわれている。

にもかかわらず、展示された3D作品やステレオビューワー、ステレオには観客が殺到し、94年に入ってもしばらくはあちこちで3D企画展が催され続けた。その後は周知の通り、ブームとしての衰退と凋落を迎えるに至っている。沈静化した3Dへの奇妙な愛情は、より深く潜伏し、むしろは21世紀まで訪れないであろう次の隆盛を待っているかに見える。しかし、3Dが本来持ち合わせていた広汎な意味合いはその後にも拡張を続けた多様な可能性を呈示しはじめたようにも見えるのである。

それでは93年前後のブームに至る道のりはどのようなものであったのか。93年時点での3D作品群にはどんな表現が試みられていたのか、それらに思い起こすための一手段として、ここに前回展「3D LOVE」の図録に掲載された企画意図を再収録する。

(1996年)

3D LOVE

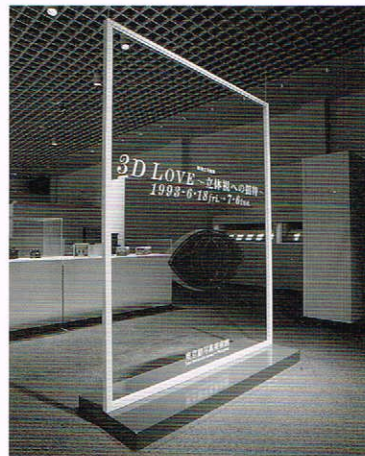
——立体視への奇妙な愛情

「研究者たちの眼を開かせたのは、写真の発見ではなくステレオスコプの発見なのである。空間の中に静止した人物を認めることによって作家たちは、生活の映像や自然の忠実なコピーであるためには、それらに近づきが欠けていることに気がついたのである」

——J.ポトニエ『シネマトグラフの起源』1928

1 はじめに

去る1992年は、映像史の上の一つのエポックであったと言えるだろう。まさにそれは3D三昧の一年であり、3D関係の展覧会、催し物、出版など、かつてない勢いで行われたからである。STUDIO 0422での「3D実験室」展、3D本『CGステレオグラム』の出版、連載『3D美術館準備室』、大阪3D協会の正式発足などがじわじわと小規模なブームを形成した。その余波



「3D LOVE」展 1993年6月
東京都写真美術館
3D LOVE exhibition, Jun. 1993, TmmF

……でも継続し、イラストレーションからテーマパークまでひたすら……一定を辿っている。流行り物と見て飛びつく者も、我が意を得た……に昏親する古くからの愛好家も、それぞれのスタンスからこの……と見守っているはずである。

……3Dはほぼ20年ほどの周期で隆盛を見せると言われるが、最後の……は50～60年代頃であろう。ビニール人形(現在生産中止だが……による作品で再制作された)の瞳の部分にレンチキュラーが用いら……レンチキュラーシート製の子供用サンダルなどといった珍妙な商品が……販売されていた。また映画館でも「飛び出す映画」が頻繁に上……ところがしばらくするとこれらの珍奇な3D商品はぶつりと姿……、60年代リヴァイバルまで一般には忘れ去られることとな……

……の流れが何度も繰り返す多重の根源を持つように、3Dという一……念にも歴史的な根源がある。立体鏡の考案・発表は写真技術……よりも早かったが、写真技術が公開されるとともに立体視の追……はそれまで用いていた立体画を捨てた。それ以降、ロンドン・ス……ピック協会®を始めとする組織が各都市に発足し、主に写真……した立体視の探究を続けて現在に至っている。これほど脈々とし……ながら、ついにそれは明確な体系化なしに隆盛と忘却とを幾……したのである。

……ここで言及されているように、3D流行の繰り返しは単なる……、その証拠に、今回のブームには従来にない二つの特徴が認……

……中において、作家たち、研究者たちの取り組みはさまざまで……念を根底に置きながらそれを今様に変容させて制作する美……立体視体験の統計を取る研究者、路上観察学的なステレオ……(写真)を見せて解説を加えるレクチャーなど実にフラグメン……の方法を採っている。技法の解説、実験の結果発表、裸眼視……と提示されてゆく。従来の3Dブームは、いずれも大き……一つの契機として勃興しており、その時革新的であった技術……て終わった。今回その役割を果たすのはランダムドット・ステ……(RDS)であろうと考えられるが、前述のような3Dの要素一つ……面的・分析的に提示される機会は稀である。

……までになく細分化された要素の中に、今回は裸眼立体視の訓……が盛り込まれている。どんなビューワーも用いずに自力でステ

レオ写真を見ることができ、このことが如何に特権的だったか、また秘儀的であったか。ランダムドット・ステレオグラムはその秘儀性を継承しているが、大阪3D協会の開催する研究会等では、むしろより多くの人にこの鑑賞法を普及することに努めている。裸眼立体視の技術の特権として独占するのではなく、広く一般の知識として共有しようというこの寛容な姿勢はこれまでになかったものである。いよいよ体系化された学問として立脚する時に至ったのかも知れない。では、現在もこのように人々を魅了する立体視の概念と技術とは、どのように生まれどのように発展して来たのだろうか。

2 水晶宮の記憶

1992年が3Dの新たなエポックであるとするならば、映像文化史の中に存在する最初の輝かしいエポックにも言及すべきであろう。

人間の視覚に奥行き感が与えられているのは、ふたつの眼を通して対象を捉えるからである。ふたつの眼の位置には約7cmの開きがあり、対象への角度が異なるため両眼視差が生まれる。ディメンション(次元)の概念に則してこの空間把握について考察したのは紀元前のユークリッドであった。その後も眼球の解剖や遠近法の工夫を通して二眼の視覚に拘泥したレオナルドや、17世紀のデカルトを経て立体視への追求は大きな転機へと向かう。産業革命の時を迎えて、より万能な視覚を得ようとする欲求はさまざまな具現の方法を与えられるようになった。人々はより驚異的なスペクタクルを求めるようになる。宗教的なモチーフも含め、見たこともないような光景を現出させるラテルナ・マジカ(幻燈器)、夜と昼の風景が瞬時に切り替わるポリオラマ・パノプティーク、1817年にディヴィッド・ブリュースター卿が考案した万華鏡も探究の末に生まれた装置の一つであった。

東京都写真美術館の映像装置コレクションの中にもこれらの装置は多数含まれているが、それらはすべて19世紀以前の夢の遺物である。大きな凸レンズを備えたビューワーを通して見る「浮き絵(眼鏡絵)」、それは不自然に遠近法を強調したただの風景画に過ぎないが、肉眼で得られる立体感を極限まで再現しようとした試みをそこに見て取ることができる。また1840年代に制作されたピープ・ショー(覗き絵)は通常のものとは違って二つのファインダーを持っており、内部も二つに分かれていて一見ステレオ型かと見紛うばかりだが、実は単眼用のものである。1843年に完成されたチームズ・トンネルの絵柄で、二つの穴から片方の目で覗くと遠近感がごま



3D LOVE 1993年
石田英範
3D LOVE 1993
Hidenori ISHIDA



3Dワークショップ 1993年
東京都写真美術館
3D workshop 1993
TmmP

かされ、トンネルのアーチが二つ、臨場感をもって迫ってくる。プリュースター卿を出し抜いた形で若い研究者チャールズ・ホイートストーンが立体視を得るための装置を発表したのは1838年であった³。その後程なくプリュースターが反射式ステレオスコープを考案する。ホイートストーンの装置は他ならぬプリュースターの著書『ステレオスコープ』(1856)で図解されているが、プリュースター自身の発明品は1852年1月24日付の『イラストレイテッド・ロンドンニュース』で紹介されている。

前段で述べたとおり、これらの装置の種板には絵画が用いられていた。ところがフォックス・タルボットによる紙ネガ法が発表されるとすぐに、量産可能な種板として採用されたのである。銀粒子で表面が反射するダゲレオタイプは暗い場所での鑑賞が難しく、箱型のビューワーに種板を入れるプリュースター方式には適さなかった。しかも、1851年に登場した湿式コロディオン写真の手軽さに駆逐される運命にあった。しかし、その同じ1951年に、ダゲレオタイプにとってもステレオスコープにとってもまさに最高のモチーフが与えられたのである。

1851年5月1日、ロンドンのハイド・パークで世界最初の「万国産業製作品大博覧会」が開催された。この万博は技師ジョゼフ・バクストンの尽力で完成されたクリスタル・パレス(水晶宮)を会場に、各国の展示品を含め満艦飾の豪華さで繰り広げられた。ロンドン万国博覧会の舞台となった水晶宮こそ、プリュースターのステレオスコープを広く一般に発表する舞台にもなったのである。プリュースター型ステレオスコープの商品化に手を貸した光学器械商ジュール・デュボスクが、写真を用いて水晶宮を立体的に記録することを発案し成功させた⁴。こうして優雅な装飾を施されたスコープ自体が会場に展示されるとともに、幾千もの美しい水晶宮のステレオ写真がダゲレオタイプで記録されることになったのである。

実際、大きなニレの木をそのまま覆うような形でドーム型の袖廊を張り出させた水晶宮は、優れてステレオジュニクな素材であった。水晶宮の天井はガラス張りのスタジオと同様で陽光をふんだんに取り入れ、極めて撮影に適している。クリスタルパレス・カンパニーはネグレッティ&ザンブラ⁵による撮影物に販売特許を与えたが、その許可には1854年に水晶宮が郊外のシデナムに移ったのちの権利も含まれていた。東京都写真美術館所蔵のクリスタルパレスのステレオ写真も、この時のネグレッティ&ザンブラ社によるダゲレオタイプである。全部で39セットあり、何のキャプションも付けられていないが、水晶宮の中に設けられていた「中世館」「蓮池」「エジプト」「ローマ」「エルギン・マーブル」、それに「怪物王国」が克明に記

録されている。こうして水晶宮はシデナムの地で1936年にすっかりちてしまうまで、ステレオ史上の一大モニュメントであり続けたのである。

ここを分岐点として立体視技術のさまざまな応用が始まり、幾多者が今度はステレオ写真を動画にしようと試みを繰り返した。現在様に細分化されている立体視テクノロジーもこの頃にそれぞれ萌芽している。「レンチキュラー」という単語自体がプリュースターの著作に見られるし、赤青のアナグリフ方式は1868年にルイ・アーサー・デュエオーロンによって生まれている。わずかに9コマしかないとは3D映画⁶を初めてほぼ完成させたのは「テアトル・オプティーク(劇場)」のエミール・レイノーだが、その物々しい発明品は現在パリのル・エ・メチエ博物館に保存されている。

また今世紀に入ってから3Dへの探究は続き、1947年にはデニス・ホール⁷がホログラフィを発明し、偏光フィルター式の立体映画が一般化する70年代へと繋がってゆくのである。

3 詩と実験——表現の試み

前段に述べたような60年代における3Dの状況が現代に再び復興景には、やはりコンピュータ・グラフィックスの技術革新が大きな役割を果たしているのであろう。とは言え狭義での3DCG(3Dコンピュータ・グラフィックス)は単にコンピュータ内でのデータの形態がx, y, zの3つの軸について構築されているものを指しており、今回のブームで焦点となす所謂「ステレオという概念」とはまた違っている。では、CGを始めとするさまざまな道具を手段として与えられた現代作家たちには、どのような表現が成立するのだろうか。

藤本由紀夫と永原康史は、早期のうちから3Dに拘泥していた作家である。藤本は大阪3D協会の発起人の一人であり、「SUGAR CUBE」など逸な3Dオブジェも手掛けていた。グラフィックデザイナーである永原は「ランダムドットの達人」としての認知度の方が高いが、鑑賞者眼視できようとできまいと、ヴィジュアルとして美しい造形を持ったステレオペアを作れる希有な作家である。

今回のシリーズは本の形で発表されたが、ルイス・キャロルやデュエオーンのテキストを立体視する詩的な試みである。螺旋上に立ち上がる文群れが、意味を遊離してこちらに語りかける。

細馬宏通によるインスタレーションは、ステレオグラムの探求者た



石原友明によるレンチキュラー作品
「アニメイテッド・イマジネーション」展 1991年
東京都写真美術館より
Works of lenticular by Tomoaki ISHIHARA
From the exhibition 'Animated Imagination', 1991, TmmP



ET ROSE 1986年
藤本由紀夫
ET ROSE 1986
Yukio FUJIMOTO

である。単に美術のみではない知覚の引き出しから、対象を表現すること自体への問い直しが行われる。

中野浩之は大学院に籍を置く若い作家だが、その空間認知への固執と、豊富な知識を備えている。レンチキュラーを用いた巨大な作品を制作し、展示された壁中のディテールや蟬の脱け殻を使って、見る者に偽の空間感を生かせる。

中野浩之のホログラフィ作品は、ARTEC国際ビエンナーレで最優秀賞を獲得した35mmフィルムによるムービーである。技術先端的な作品にまで達しない印象の作品が多いなかで、歩き去る群衆の動きが、静かな緊張な空気を湛えている。

中野浩之によるアクリル画は、小さなサイズを意識させない牧歌的な力強さを持っている。写真発明以前に珍重されていた立体画さながらに、壁に貼られた透明紙への意のようである。

中野浩之の立体画「パロマの森」は、ステレオ写真撮影旅行のさいにパロマの森天文台付近の風景画である。その題材のシチュエーションまでも既に「ステレオ的」であり、ステレオ写真ブームの先駆者の一人中野浩之の意図である。「燃える瞳の交差法、広い心の平行法」とは近頃『日本の書字』^⑧にある秀逸なスローガンだが、これは既に10年前の頃に提唱されており、その真理は不変である。

中野浩之はアーティストとして3Dにも取り組む作家である。アナグリフの制作に専念していたが、昨今のブームですっかり3Dには飽きた旨の発言があった。にもかかわらず、今回の3Dワークショップでは3Dの解体を目的として一度きりの3D実験を行う。

中野浩之のためのアナグリフ空間「アナグリフの穴」が出品される。

中野浩之の新作プロジェクトは「3D LOVE」のためのものである。図録『3D LOVE』の巻末にはフランクフルトの映像博物館を訪れたさいのものが、中野浩之のためのCG「Brain Stereo High Vision」を中心に3D空間が形成される。

中野浩之の「アナグリフの穴」は最古の歴史を持つロンドン・ステレオスコピックの伝統であり、正統的なステレオペア作品を制作している。暗い室内で、懐電の光を手に虚像の自画像を撮影する。中野浩之の立体画を描き出す手法は、マイク・マンデルに見いだされたフラット・ペイン・アンギルプレス夫妻のステレオ・クロノサイクルグラフ(1910)の手法に由来する。

中野浩之は「立体男トクヤマ」として有名な人物である。『CGステレオ

グラム』の仕掛け人でもあり3Dへの思い入れは特筆すべきものがある。太陽とともに動いてゆく影を写して虚のステレオペアを撮影し、スコット・フィッシャーのように時間を写した作品を残す。百年の時を経て同一の場所を撮影するマーク・クレットの「再撮影調査プロジェクト」の作品を裸眼視し、(同一アングルなのだから決してステレオではあり得ない)時間の流れを視覚化して見せたのも彼である。

4 3Dの終焉

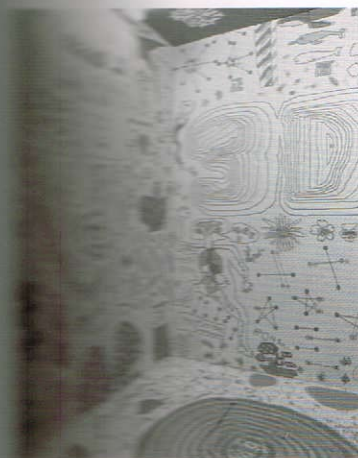
これらの非常に断片的な作品群が、互いに孤立しつつ一つの環境を形作るような状況。これが今回の3Dブームを象徴している。分裂的に見えながら、その根底には決して捨てることのできない「3Dへの偏愛」が存在している。冒頭で述べたように、今回は従来のブームの単純な反復とは違っている。ランダムドット流行の功罪は大きく、人によっては立体視の概念やカテゴリーの種類を混同するような状況に陥っているとは言え、それを分析しカテゴライズしてゆく作業が既に始められているのは確かである。東京都写真美術館は総合開館後に再び「立体視」に関する展示を行うことが予定されている。今回の大衆的ブームは現時点で事実上終わっており、このまま過ぎ去ってゆくのであろう。それでもアーカイバルに携わり続けるためには努力を必要とする。どの時代にもそうであったように、「立体視への奇妙な愛情」が、その努力を支えてゆくのである。

3Dの行方について盛んに言われているように、作品の表現はもっと高い次元を目指すのだろうか。4Dに関する作品を、もう作家たちは既に意識している。4D、4次元について考えるとき、映像作家岩井俊雄がかつて自作品「時間層」について語ったことが思い浮かぶ。

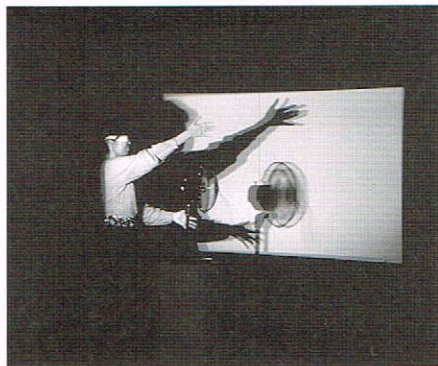
「いつか僕たちが4次元の世界に到達したとき、そこではきっと時間の層が降り積もってゆくのが見えるでしょう」^⑨

※再収録部分の註

- ① George POTONIEE, Le Origines du Cinématographe, Paris, 1928
G. サドゥール/村上匡一郎・出口文二訳『世界映画全集』、国書刊行会、1992年(George SADOUL, Histoire Générale du Cinéma, Paris, 1948)の引用による。
- ② London Stereoscopic Society, 1893年に設立し、会員数約500名。
- ③ ガボールはその発明によって1970年代にノーベル賞を受けたが、そのコレクションを含む旧ホログラフィ美術館コレクションは近年MITに収蔵された。
- ④ Alfred A. Knopf, Wonders of the Stereoscope, New York, 1976, pp14-21
- ⑤ F. Drouin, Le Stéréoscope, Paris, 1894, p42
- ⑥ Serge Nazarieff, Stereo Akte - Nudes - Nus, Berlin, 1987, pp13-17
- ⑦ Dominique Auzel, Emile Reynaud et L'image S'animée, Paris, 1992, p93



アナグリフの穴 1993年
中野浩之
The anaglyph hole 1993
Hideki NAKAZAWA



Pseudo Playground (影の遊技場) 1993年
細馬宏通
Pseudo Playground 1993
Hiromichi HOSOMA

- ⑧ 赤瀬川原平「二つ目の哲学」、大和書房、1993年 終章および「超85ステレオパフォーマンス」カメラ毎日、1985年2月号 p38より
- ⑨ 岩井俊雄個展「マシーン・フォー・トリニティ」、ラフォーレミュージアム原宿、1990年

(以上の再収録部分：1993年6月)

ポスト「ステレオ」の試み

ここまでの再収録にもある通り、前回のブームはかくして生まれ、そして忘れ去られたのであった。90年～92年頃、映像工夫館展への出品者にも含まれていた石原友明らレンチキュラー／ホログラフィ／3Dオブジェの作り手たちが、あちこちでシンクロシティを起こすごとくにつながり、R.D.S.が功を成してブームを形成したのである。

当時の3D関係者たちの願いの一つに、何とかして世の3Dファンたちに、R.D.S.以外の3Dについて啓蒙したいという希望があった。3Dとは本来、2画面になったステレオのみを指すわけではなく、もっと広義の「視覚の奥行き」ひいては「空間の認識・把握」などの要素を持っていたはずである。そのような努力の甲斐あってか、現在ではネット上での3D⁽³⁾、万能な視覚空間としてのパノラマ⁽⁴⁾、音と空間⁽⁵⁾、仮想空間⁽⁶⁾としての3Dなどがその可能性追求の対象となっている。また、ステレオの分野では、正統的なステレオ写真からは生まれぬズレ／視野闘争／ちらつき視覚にその活路が見いだされようとしている。前回のブームでは、誰もが次の次元＝4Dにまで言及しながら、誰もそれを実現することはなかった。わずかに「再撮影調査プロジェクト」が100年の年月を経て行った同一地点の定点観測に「時」の3Dを発見したり、左右をずらしたケン・ジェイコブスの3Dブルーフィルムに驚嘆したり、大阪3D協会発足に大きく関与したC・P(コンプレッソ・プラスティコ)の平野治朗による視野闘争ビデオなどに時間の層が表現され、次段階への可能性が示唆されたのみであった。それでは、3年後の今回、作家たちの表現はどのような形をとって現れたのだろうか。

今回の「3D—ステレオを超えて」展への出品作品中、最もその可能性を忠実に継承し発展させたのが細馬宏通によるインスタレーション「Ghost ver.II」である。フィルター眼鏡をかけて入り込む空間の中では、自分の姿だけが頼りない2Dのまま投影され、しかも30秒のディレイをかけられて幽体離脱してしまう。

一方、小田英之の「Taco Stereo」では、3Dアニメーションがオプティカルな幻影となって表現されている。前回の展示では、エポックメイキングな3D絵画「Spectacle」が展示されたが、その視覚の悪夢は健在である。ま

た長久保光弘は、前回の展示の際にはまだ大学院に籍を置く若いアーティストとして紹介されているが、その後も3Dへの探究を続け、ホワイトスタジオに想を得た「ステレオスコープ」を通して、独自の抽象的3D作品を生み出し続けている。

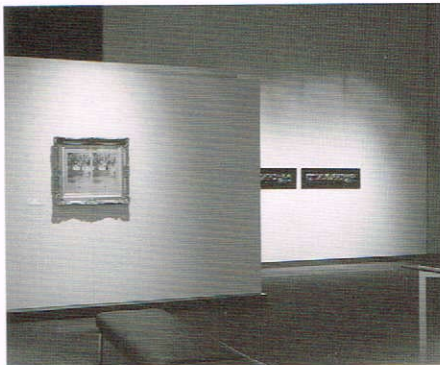
河口洋一郎によるレンチキュラーは、石原友明作品にみるような「オブ・アート」ではなく、3DCGの立体化に徹している。ヴェネツィアビエンナーレで発表された、ハイビジョンCGの3Dアニメーション中にその可能性を追求している。また、中ザワヒデキのレンチキュラーのために4作品制作され、1つは3D、他の3つはアニメーションによるものである。現在彼は「ステレオ」的3Dを捨て、システムデザイナー「デジタルネド」等の真の3次元ソフトを制作している。

猪又健志の「Next Gate II」は、現代のテクノロジーを用いながら、雑誌『ラ・ナチュール』にもたびたび引用される「鏡を使ったトリック」の根底を同じくしている。また、ルディ・バーコウトの「Interchange」は70年代の3Dブームを形成したメディア、ホログラフィによる作品で、量塊的なモチーフではなく、多様な薄いフォルムがたがいに重なり、奥行きを作りだしている。

総合開館記念の「テーマ1 イマジネーションの表現」展のために選ばれたクリスタ・ソムラー&ロラン・ミニョーの「TRANS PLANT」は空間の中で、体験者が自らの身体をトリガーとして自在に植物庭園に出す作品であった。今回のテーマ、3Dのために、彼らは新たなイタリヤCGインストール「TRANS PLANT II」を完成させた。新作では、仮想の庭園がさらに成長し、A-Life(羽虫・トンボなど)が息する、恒常性を持った人工生態系となった。3Dの最も今日的な表現としてのヴァーチャル・リアリティ、それが非常に活気を見せ、SIGGRAPH '93のTomorrow's reality会場だったのではと記憶している。その代表作、ゴールデン・ニカ賞受賞の「A-Volve」につながる「Intelligent Plants Growing」が発表されたのもそこである。

新作の中で体験者は、前作と同じように虚空中に植物を育てる。その植物は羽虫を抱いており、それらがやがて孵化して飛び立つ。それは体験者の動きに応じて飛び去ったり近寄ってきたりするが、ちょっとしたばかりいるとやがて地面に落ちて朽ちてしまう。それは新たな植物となって生命の円環を繰り返す。作品中の仮想環境と同じく、この作品自体もアップデートされ、成長し続けるのである。

テーマ展で紹介される作家作品の概要は以上だが、今回の展



パノラマの森 1992年
赤瀬川原平
The forest of Palomar 1992
Genpei AKASEGAWA



Gemini 1993年
藤本由紀夫+永原康史
Gemini 1993
Yukio FUJIMOTO + Yasuhito NAGAHARA

「3DLAB. part 1~3」が用意されている。第1回の「ステレオ写真」では、1851年のロンドン万博の水晶宮を写したダゲレオタイプ、アンダーウッドの日露戦争、万国実体写真、キーストンの中国、フランシス・テイラーのエジプト・スベアなど、ステレオ写真での異世界旅行を特集した。2011以降では、従来の3D概念を拡張させる作品群、新たなスペクタクルを帯びる作品について模索する予定である。次代、次ブームへの展望は、その中に隠されているのかも知れない。

そして最後に、図録中に参考図版として収録されたロブ・スホルテの作品「après nous le déluge！」⁷⁾について触れる。この作品は、オランダ王女の嫁入りした美術館、パレス・ハウステンボスの「壁画の間」のために4年かけて完成させた一大スペクタクルである。ネットを通じたアーティスト・イン・レジデンスという恵まれた制作過程を経ながら、作家の罹災に際した困難に阻まれ、しかしついに95年12月に完成を見た。アンドレア・マンネッティの錯視天井画さながらに、どこまでも続くかに見える戦争画の連続、360°のパノラマを形作り、ドームを覆っている。作家自身は各層の複製装置・映像玩具に造詣が深く、視覚の奥行きや空間把握について研究しながら制作したことは想像に難くない。すぐれて詩的なこの戦争画に惹かれて、私たちはパノプティコン(万能なる視覚の牢獄)やサイケデリックさながらのパノラマ、視覚の奥行きについて考えを巡らすことができた。画について考えるとき、私たちはパノラマという表象に言及することにはならない。

3D映画

図録の文中にも述べた通り、「ステレオ写真」の根源はロンドン万博に遡るだろう。しかし、視覚の奥行きの根源は、さらに写真発明以前のショー(エンゲルブレイト劇場)やトピアリオン、錯視回廊などにも遡ってゆく。書き割りを何層にも重ねあわせ、ずらし、だまし絵を多用するテリウムに見るような天体をアナグリフで再現してみたり⁸⁾、壁から見る絵(トリシネオラマ)を描く——そうまでして追求する3次元の視覚とは一体何なのか。スペクタクルの再現、視覚的な快感の追求、視覚的複製、さまざまな表現で言い表されるものの正体は何なのだろうか。近年、ドイツ連邦美術館で開催された大規模な展示「視覚への欲望」でも、巨大なパノラマ館の再現のほか、カイザーパノラマによる3D映画の複製装置などが用意されていた。デヴィッド・マーの言う「目

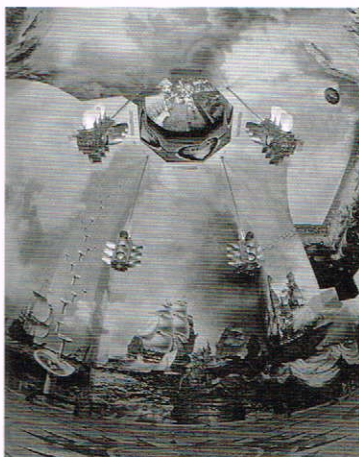
を向けることによって何がどこにあるかを知る」言わば「処理過程」としてのヴィジョン¹⁰⁾を、「三次元的に把握する」すなわち「知る」こと、「視覚的支配」の手段だと解釈すれば、やはりそれに向かう欲望、それに寄せる熱情は絶えることのないはずである。

立体視への偏愛の行方は、今のところ誰にも定かにはわからないが、それは決して絶えることがない。こうして私たちは前回のブームを葬ったが、それは幾たびもまた蘇るはずである。奇しくも同じ1993年は、ロンドン・ステレオスコピック協会発足から100周年にあたり、それを賑やかに祝う催しが行われた。1992年の3Dファンが大坂3D協会から届く例会の黄色い封筒を心待ちにしていたように、また「3D美術館準備室」の連載¹¹⁾を楽しみにしていたように、それは今度こそ本当に視覚の選択肢の一つとなり、私たちの「日常」となるに違いない。

(もりやまともえ・東京都写真美術館学芸員)

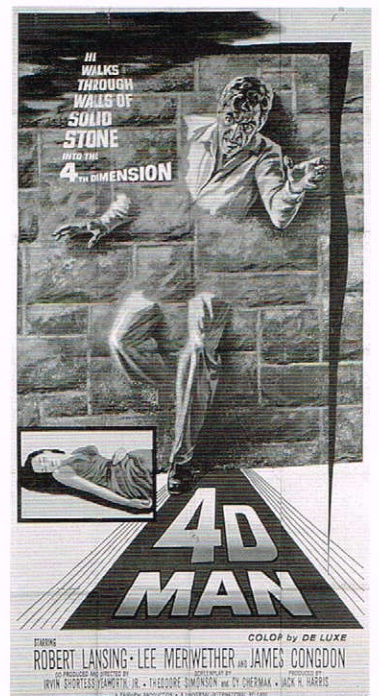
註

- 1) 「3D LOVE—立体視への招待」展 1993年6月18日—7月6日、於：東京都写真美術館第1次開館施設
- 2) 塚村真実「消えた「大阪3D協会」、当カタログpp38-39
- 3) 坂根敏夫「3D知覚現象アートの新しい展開をめざして」、当カタログpp25-31
- 4) 村上龍、書き下ろしエッセイ、当カタログp42
- 5) 藤本由紀夫「空間を聞く耳」、当カタログp41
- 6) クリスタ・ソムラー&وران・ミニョーネ「Trans Plant II」、当カタログpp76-77
- 7) Ibid, pp42-44
- 8) 杉浦康平+北村正利「立体で見る星の本」、福音館書店、1986年
- 9) SEHSUCHT/Das Panorama als Massen und erhaltung des 19. Jahrhunderts, Kunst-und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, 1993
- 10) デヴィッド・マー「ヴィジョン」、産業図書、1987年
- 11) 梶見 清「20XX年の3D美術館——永遠の仮想ミュージアム構想」、当カタログp40



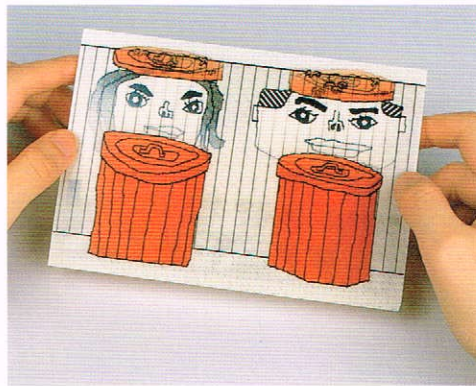
après nous le déluge ! 1995年
ロブ・スホルテ
パレス・ハウステンボス「壁画の間」
après nous le déluge ! 1995
Rob SCHOLTE
Panoramic wall paintings © Palace HUIS TEN BOSCH / J-1696

4Dマン 1959年
監督：アーヴィン・S・イェアワース Jr.
4D man 1959
Directed by Irvin Shortess YEAWORTH, Jr.

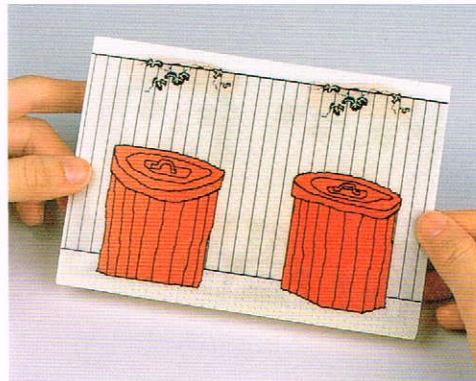




浮かぶ顔
中ザワヒデキ
レンチキュラー3Dピクチャー (原理模型)
1996年
Floating Faces
NAKAZAWA Hideki
lenticular 3D Picture(model)
1996



LOVE OF TRASH BOX
中ザワヒデキ
レンチキュラー3Dピクチャー
1993年



LOVE OF TRASH BOX
NAKAZAWA Hideki
lenticular 3D Picture
1993