

猪子寿之

いのこ・としゆき 1977年徳島生まれ。ウルトラテクノロジスト集団チームラボ代表。テクノロジー、アート、デザインの世界線をあいまいにしながら活動。2007年、au Design projectにて、コンセプトモデルactfaceを発表。オモロ模索エンジンsagool(サグール)、ニュースポータルiza(イザ!)など。
www.team-lab.net



チームラボ 花紅(ハナハクレナイ) 2005
©2005 team-Lab Inc.

も

ともと鳥獣戯画は、日本古来の美意識の表現として大好きでした。今回、あらためて見てみると、多彩な表現があることにさらに驚かされました。しかも、この法師たちの顔は、あこがしやぐれていたり、ブタ鼻なんです。少し前のマンガに出てくる見たことのあるキャラクターが、実はこんな昔から登場していたなんて、

超ヤバイです。

僕たちチームラボでは、「花紅(ハナハクレナイ)」という水墨画3Dアニメーションのデジタル絵巻をつくりました。その時に単色の墨絵は、勢いで描いているように見えて、実は空間がきちんと認識されてカンベキだということに気づきました。

例えば、手描きの太い細いという線を使い分けるだけで「岩」に対する主観的な美意識や世界観までを表現しています。これを3Dで立体に、つまりコンピュータで数値化しようとする、現代の僕たちが学んだ客観的な遠近法という空間のとらえ方ではできない。鳥獣戯画の場合では、「鬼と蛙」「岩と草」とフォーカスによってルールが異なっています。

それと僕が感じたのは、「生命を感じないものは墨絵になりにくい」ということ。言葉が口から出ていたりするのもそうだし、この人のおでこの線は、やはりこう太くなくてはいけないだと思えます。(談)