

ふろく遊び

文／小沼里菜
写真／彩虹舎 小林幹彦

それぞれが、ふろくの箱を開けた瞬間から始まった、9種類の新しい遊び。「!」と「?」に満ちた世界で、うっかり寝食を忘れたマイスターたちの、天才的遊び過ぎ方を紹介しよう。

実際に触ったり遊んだりしてみたくなるような作品がズラリと並んだ展示室。驚き盤を最新のテクノロジーで進化させた作品もみられる。

好奇心をそそるんですけど、原理がむき出しになっただけで、

驚き盤

岩井俊雄さん

いわい としお / メディアアーティスト・東京大学先端科学技術研究センター特任教授 / 1962年、愛知県生まれ / 大学在学中、8mmフィルムによる実験アニメーションや、映像装置の原点である驚き盤を現代的にアレンジした作品を制作する。以後、コンピュータを駆使したインタラクティブ作品を国内外で発表。「ウゴウゴルーガ」映像システムの構築や、「エレクトロプランクton」を始めとするゲームソフト制作など、現在も世界中を驚かせるような活動を続けている。



とじこみふろく体験できます



←驚き盤の遊び方。このように、鏡の前で回転している盤を裏側から覗き込み鏡に映った像を見る。絵柄の面にライトで光を当てるのがポイント。↓プレイヤーのタッチや声に反応し、自由自在に泳ぎ、音を奏でるプランクtonたち…。岩井アートの集大成ともいえるNINTENDO DS用ソフト『エレクトロプランクton』（任天堂・4800円・ヘッドホン同梱）。写真のDSは岩井さんのカスタマイズによるオリジナル。画面上のプランクtonは、ふろくの驚き盤の絵柄にも使用した「ナノカーブ」。http://electroplankton.com



“目を欺く”というラテン語から、海外ではフェナキスティスコープとも呼ばれている驚き盤。映画やテレビ、アニメなどのルーツとなったことで有名な、1832年の発明品である。岩井さんが、この不思議な装置との運命的な出会いを果たしたのは高校生のとき。学校帰りの書店で見つけた本の巻末ふろくについていたのだそうだ。「“なんだこりゃ!?”って本当にビックリして(笑)。アニメーションもよく見てたし、パラパラマンガも作ってたんですけど、それを超える衝撃でした。そのショックをいまだに引きずっているんですけどね」
止まっているものが動いて見える…。絵に生命が宿る魔法の仕組みは次のとおり。連続回転している円盤を裏面のスリットから覗き込むことにより、瞬間的に目の前でシャッターを開閉している状態が作られる。シャッターが開くたびに、鏡越しに見える絵は少しずつ変化するので、目の中の残像(前の絵)と次の絵が重なって動いているように見えるのだ。見え方としては、暗闇の中で動くものにストロボライトを連続して当てた状態に似ている。「シャッターの役割をしている裏側の黒い面は、いわゆるメカニクなハードの部分。絵の面はソフト部分です。僕がおもしろいと思うのは、ハードとソフトが一体化している点なんです。進化するにつれ、映写機とフィルムのように分かれて行きますが、この時点では全部いっしょ。魅力的だなと思います」

スリットが細いほどフォーカスが合ってシャープに見えるが、その分だけ光量が減り暗くなってしまいます。今回のふろくの大きさと、スリットの太さは1ミリが妥

当。また、スリットの数を増やせばコマ数が増えるため、動きがなめらかになるが、絵を描くスペースが小さくなってしまいます。バランスを考えた結果、今回は12コマに分けることに。「らせん状に絵を置くと、コマ数を増やして細かい動きを出せるんです。円盤の中に、どう世界を閉じ込めるかっていうのが、驚き盤のコツなんです。フィルム的な発想で“1コマ”ではなく、円盤全体でひとつの世界って思ったほうがおもしろい。ふろくの驚き盤、見てみますか?」

鏡の前で美しいブルーの円盤を覗き込むと、たかさんの「ナノカーブ」がにぎやかに羽ばたき、浮き上がり、気泡が自由きままなスピードで広がって行く不思議な光景が。電源もないこのちっぽけな装置のなかに、息をのむ魔法のような世界が浮かび上がった!「そう、不思議なものを作りたいから、作ってるんですけどね。テクノロジーって驚きを与えてくれるものだと僕はとらえていて。これを全然驚かない自分がいれば、もう別にいいんですよ。でも、テレビや映画をこんなに見ているにもかかわらず、これを見た瞬間に“わあ!”って思う自分があるってことは、テレビや映画にこの驚きはまだ継承されてない気がするんですよ。“これなんだろう?”って思う自分がある限りは、作りたいなって思います」

最先端のメディアアート作品で国際的に有名となった現在に至っても、彼を惹きつけてやまない、むき出しの美しい原理。ブルーの驚き盤を覗き込む岩井さんの目は、あの本を抱えて書店からの家路を急いだ少年のまま…のように見えた。

ふろくで遊びました。

「たまたまですけど、すごい発明しました!」と息巻く鈴木さん。とっておきの宝物を仲間に披露する少年のように、花の形に切り抜いた凹フレネルレンズを見せてくれた。これが回ると、いったい何が、どんなふうに見えるのだろう。

手の上で実際にレンズを回してもらおう。すると、シャボン玉の中に奥の風景を小さく封じこめたような幻想的な光景が、レンズの中にふわりと浮かび上がった。まるで、目の前に広がる世界から、別の時空への穴がポツカリと開いているかのようでもある。「今までの作品ではプロジェクタを使ったりしてんですけど、それだと暗い場所でしか見られなくて。だから、このレンズを思いついたときは本当に嬉しかったです。切り込み部分の空気とレンズがまざって空気化してるところに像が浮かぶ……残像を通して虚像を見ている感覚って、ずっと見ててもなぜか飽きないんですよね。蜃気楼のような不思議さがおもしろいのかな」名付けて「残像レンズ」。レンズは、倍率が高いものがオススメだ。ミラーなどで試してみても楽しい。切り込みの数や幅などは、自分好みの見え方を模索してみよう。

すずき やすひろ / アーティスト / 1979年、静岡県生まれ / 回転による残像を利用したインスタレーション「遊具の透視法」(写真)でNHKデジタルアワード2001 最優秀賞受賞。以後、世界各地のアートコンテストに出品し、数々の受賞を重ねる。また、国営昭和記念公園みどりの文化ゾーンで2005年12月25日まで開催している「GREEN TIMES」では、「遊具の透視法」の展示を見ることが出来る。http://www.mabataki.com

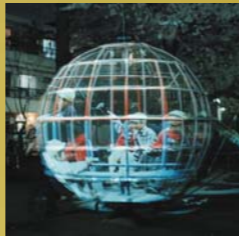


写真 / 川内倫子

鈴木康広さん

残像レンズ

“手のひらの上に風景を映しとる”って、

すごく不思議じゃないですか。



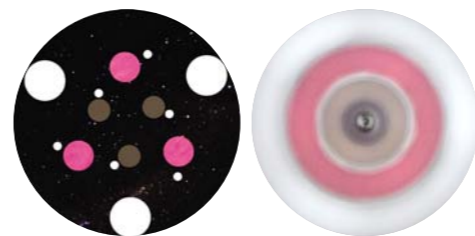
これが、回転前の状態。切り込みの幅を広く取るほど、残像の空気感が増す。「中でやるよりも外で遊んだ方が楽しいですね!」東大先端研の敷地内で。

どじこみ
ふろくで
体験できます

マンガみたいに目が回りました。

ふろくで
遊び
ました。

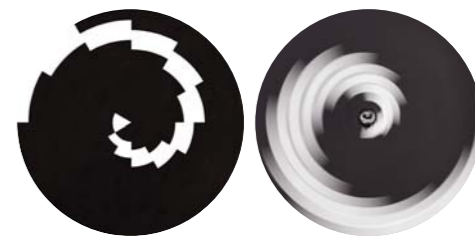
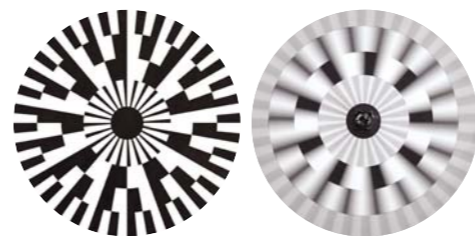
色の錯覚 タナカカツキさん



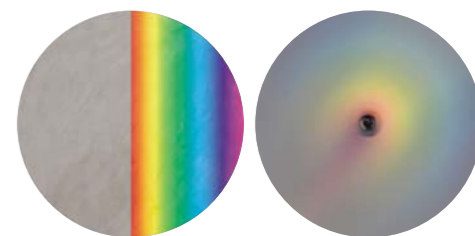
△水玉が面に変化! ハイライト効果で奥行きも生まれた。▽色の打ち消し合いにより白になるのは、色の原理通り。



△速度を上げると虹の部分までも渦巻き状に美しく広がる。▽回転スピードによって、浮かび上がる模様に変化していく。



△残像現象によるグレーの階調が速度でみるみる変化する。▽拡散する渦巻きを見つめ、視線をはずすと景色がぐにゃり。

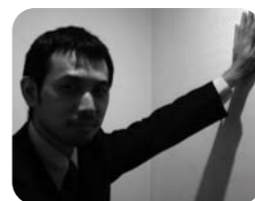


△虹を回転面全面にグラデで広げるため、半分グレーに。▽ピンクは内側へ、青は外側へ渦巻く。片目で見よう。



「あまりにもずっとやってたら、目も頭もグルグルになりました。一滴も飲んでないのに千鳥足ですよ」とタナカさん。制作枚数は、あろうことか200枚以上! しかもたった1日で作ったと聞き、さすがに目玉が飛び出た。「昔は1枚ずつ色を塗っていたんですけど、今はモニター上で一瞬にして色を変えられますよね。だから、短時間でふんだんに実験できるんです。今の時代だからこそ可能になった遊び方かもしれないですね」

目玉が飛び出た理由は、制作枚数の多さだけでは当然ない。色の錯覚でこれだけ多くの遊び方ができるという、恐ろしくワクワクする事実だ。人間の機能の不完全さを逆手に取ることで、世界が完全なことに気づかされる。色が消える? 模様が変わる? 景色が歪む? おもしろい、不完全でよかった! 「これは、回ったときに全く違うデザインが現れるんです。基本的には、各色の曲線部分の延べ長さを均等にしてあります。ピンクの量が多いのは、回したときに隣の色が影響してくるので、きれいに見えるように微調整したんです」(写真中央) 回した結果はご覧のとおり。座敷わらしを見たような感覚に包まれてしまう。「片目で見るとおもしろいですよ」と、貪欲に遊びきろうとするタナカさん。この世に用意された“先人の知恵”や“法則”という材料から、またしてもとんでもなく美しい料理を発明してしまったようだ。そして確かに、目が回った。



たなか かつき / 漫画家 / 1966年、大阪府生まれ / CGを駆使した映像作品が国内外で高い評価を得る一方で、Tシャツショップ「Gbm」やネットラジオ「デジオナイト」など、活躍の場は常に拡大中。「SUNDAY」(ナウオンメディア) 以来のDVD作品集「赤ちゃん」も近日発売予定。2005年12月28日まで、ラフォーレミュージアム原宿にて「タナカカツキのタナカタナ夫展」を開催中。