

七・3Dへの憧れ 飛び出す絵本

しろはく古地図と城の博物館富原文庫 代表 富原 道晴

印刷文化にかかわる資料、版材として、鉛版、銅版、木版、石版、型染紙版、シルクスクリーン版、印度更紗版、その他、正体不明の物まで多く集めて来た。印刷見本帖や各種印刷物は数万点に及ぶ。ところが、木型や加工技術サンプルにかかわるものは少ない。

このほど、ニューヨークで制作された飛び出す絵本を多数入手した。子供の絵本というよりか、開けると壊れそうな危惧から、大人が開いて子供に見せる本、むしろ、大人が童心に帰るための本とっていいかもしれない。開ける時にバリバリという音が聞こえてきそうなくらいに、ひやひやしながら開くと、そこには、パノラマの立体映像が広がる。二次元である本から、三次元が出現する。さらに、本を閉じると不思議なことに元に収まる。よく壊れないものだと感心せざるを得ない。5～6パターンと消えては出てくるリアルな世界、まさに加工技術の際たるものである。

切り紙技術の先端である中国や折り紙技術の先進地区日本では何故普及しないのか。ただし、どう考えてもコストが合うと思えない。しかも、CGによる細密加工技術がなかった時代に、どうやって切抜き、組み立てが出来たのか。

江戸時代、江戸では立版古、上方では組上げといわれた錦絵がある。3～5枚組の大判錦絵を切り抜いて見本通りに貼り付け、幾層にも人物や風景が展開し、立体風景が楽しめる。同じようなものは、絵画でも、額の中に10層ぐらいの奥行きを持たせてリアルに空間を表現したものや、日本の飛び出す絵本の一部には本の中に箱があり、これらが収納されている。

写真の世界では立体化する技術が早くから進んでいる。立体メガネ、双眼写真は明治からあった。位置をずら



シンデレラ



FAIRY WINTER WONDERLAND

した2枚の写真を覗き立体視する技術である。赤と緑のフィルターと色分けした印刷物で地図や写真を立体視することもできる。印刷の世界でも近年はレンチキュラーレンズに印刷し、画像を分解して、簡単に立体視することができる。仮想空間といわれる世界では、バーコードを読み取ることで名刺や印刷物が立体で話しかけてくる。映像世界では3Dどころか、座席が状況に合わせて動く4Dの世界である。



くるみ割り人形

ドローンの犯罪性が問題になっているが、簡易に上空から撮影できる。城跡の上空撮影にどれだけ憧れたことか。ドローンがうまく生き残れることを期待したい。飛行機から見る箱庭のような世界、考えられない視点から描かれた鳥瞰図の世界、飛行機のない時代でも人は空からの映像に期待をとどろかせた。これら上空の地図世界も3Dと言えようか。

今回は原始的な加工技術、飛び出す絵本を見ていただく。



白雪姫