トらやんの大冒険（ヤノベケンジ氏作／水都大阪2009より）

トらやんの大冒険＜宇宙船＞（同左）

**宮原**　エンターテイメント的な分野でも、これまでにない楽しく面白いものが開発されますよ。現在、私たちは、3D（立体）映像を、専用めがねをかけずに見ることができる技術を開発中です。これまでのような3D専用のめがねをかける煩わしさが解消されるんですね。しかも映像は、200インチの巨大スクリーンで見ることができます。

**堀井**　それは面白そうですね。200インチの大スクリーンというのもすごい。

**宮原**　それだけではありません。この立体映像は、見る位置によって見え方が異なります。正面から見ると正面の、横から見ると横の立体映像が見えるんですよ。200インチだと一度に100人ぐらいで見られますが、同じ映像でも人それぞれで見え方が違うんです。

**堀井**　自動車の映像だと、正面から見ればヘッドライトが見え、横から見るとドアが見えるんですか。

**宮原**　その通り。スーパーカーが走っている映像なら、素晴らしい臨場感で楽しめるでしょう。

**堀井**　アナログ時代のことを思うと、想像を絶するような技術ですね。

ヤノベ　いったいどんな仕組みでそんなことができるんですか。

**宮原**　じつはスクリーンに仕掛けがあるんです。通常はプロジェクターが発する光の全てをスクリーンが映し出しますが、私たちが開発したものは、スクリーンに特殊なスリットが入れてあり、見ている人の視野角に入る光だけが映るようにしています。この映像は、スクリーンの背後から何十台というプロジェクターによって映し出しています。こうして作った映像を、北ヤードの人たちにも見てもらいます。

**堀井**　実用化のメドはいかがですか。

**宮原**　すでに70インチサイズは完成しています。あとはこれを拡張していけばいいのですが、これはそんなに難しい技術ではありません。それより問題は、映像の内容です。3D映像を作る技術はあっても、それを見て楽しいと思える作品、つまりコンテンツを作るには、アーティストやクリエーターの人たちの力によるところが大きい。エンジニアだけでは限界がありますからね。そうして科学技術とアートの融合によって作られた新しい世界を、大阪のまちのなかで見てもらいたいと思っています。

## ストーリー性のある展開を

ストーリー性のある展開を

**堀井**　ヤノベさんは科学技術の進歩がアート作品にどのような影響を与えそうだと思われますか。

**ヤノベ**　影響はとても大きいですね。『ラッキー・ドラゴン号』や『ジャイアントトらやん』は、作品を動かすために町工場や海運会社の方々など、さまざまな分野の人たちの協力を得てつくることができました。それはアナログ的な技術ですが、宮原さんたちが研究開発されているデジタル技術というのは、アーティストとしてのイマジネーションを大きく膨らませてくれますね。どきどきします。北ヤードの立体ビジョンのなかに、ぜひ伝説の龍を登場させたい。

**宮原**　立体映像は、高速通信技術を使えば遠方からでも入手できます。例えばラッキー・ドラゴン号が大阪のどこかの川を走っているとき、そのようすを北ヤードでリアルタイムで見られます。

**ヤノベ**　「只今、巨大な物体が接近中です!」って、子どもの頃に見た、怪獣映画のような実況中継が実現する。

**宮原**　そうそう。そうすると皆さん本物を見たくなるでしょ。アートへの関心が一層喚起されるわけです。

**堀井**　立体映像が手軽に作れるようになれば、スクリーン上のバーチャルな彫刻作品もできるかもしれませんね。

**宮原**　私たちは、その研究開発にも取り組んでいます。これは専用の眼鏡のようなものが必要ですが、それをつけると実物がなくても実際にそこにあるように見えるんです。平城遷都1300年祭（2010年）で使う予定なのですが、正倉院の宝物を撮影してこれで見ると、実際に目の前にあるように見えます。特殊なペンで映像をなぞると、その感触も得られるんです。これが楽器だと、実際に弾く感触や音まで体験できるんですよ。

**堀井**　実際には何もないんでしょ。

**宮原**　そうです。傍から見れば、眼鏡をかけてペンを持った人が何もない空間をただかき回しているようにしか見えません。でも本人は、ちゃんと太鼓や弦楽器が見えていて、それを叩いたりつま弾いたりする感覚があるんです。

大阪駅北地区開発・完成イメージ