

立体表現

志 水 英 二

(大阪市立大学)

人は立体視ができる動物である。動物では、生きるに必要な能力のみが強化され、また、生きるに必要な能力をもった動物のみが生き長らえる。その観点から、立体視ができる動物にとって立体視能力は捕獲能力のひとつである。獲物の動きと距離の正確な知覚こそが、捕獲の成否を決める。一方、捕獲から逃れるための能力は、立体視よりも、後方までも見ることができる広視野視覚能力である。とすれば、人間は攻撃的な動物であるのであろう。昨今の世界情勢は、このことを頷かせる。ところが、立体視は人に、獲物の捕獲能力のみならず、技能などのすばらしい能力を与えた。

表現メディアにおいては、人は使いやすい平面メディアと3次元の現実世界という矛盾に悩んできた。絵画の世界における遠近法、陰影法などなどの表現法は、それらの成果である。技術者もまた、芸術家ほどの歴史の長さはないが、この問題に直面し続けている。そして、用いる技術力を見据えながら、立体表現可能なメディアを開発してきた。ホログラフィーと両眼視差方式の2つは、このことを如実に語っている。

初めてカラー映画、カラーテレビを見たときの驚きにも似た直感的感動が、立体映画、立体テレビを見たときに沸き起こらないのは、筆者が青春時代の繊細な感性を鈍らせたためではあるまい。これは、視覚上の色知覚と立体知覚の違いによるのであろう。人間の視覚による直接的な立体視の能力は、両眼の距離と網膜の分解能で基本的に決まる。これ以上の立体視能力が必要とされる場合には、経験的な知識が、この貧弱な能力を補っている。この補完がいかに大きな力をもっているかは、古今東西の絵画を見ればわかる。絵画における立体表現は、この補完能力を技法化したものである。立体映画、立体テレビを見るとき、われわれは脳でできることを直接的に知覚しているにすぎないのである。一方、モノクロ映像を見るとき、そのカラー化についても知識と経験が補完しているとはいえ、その補完能力は低い。したがって、脳内でできないことを直接的に経験したときの感動は大きい。

このことは、立体表現にかかわる技術が単に忠実な立体表現に集中している現状への大きな警鐘である。脳の知識と経験でできない立体表現こそが、立体化された映像を見る人々を感動させる。それは、ホログラフィーを中心とした、忠実度ですぐれた特性をもつ立体表現の方向ではない。この方向では立体表現メディアに大きな変革を生じさせられないであろう。脳内でできない立体表現について、みなさんの努力に期待したい。