

BOOK REVIEW 1

トリックアイズ グラフィックス

北岡明佳 著

カンゼン ISBN 4-901782-53-3 2005年発行

評者：蘆田 宏（京都大学）

今や錯視デザインの世界的権威となった立命館大学助教授・北岡明佳氏の作品集である。錯視、つまり「目の錯覚」は、古くから心理学の研究対象となり、アートにも取り入れられてきた。特に、強い色と繰り返したパターンを多用する北岡作品には、一時期流行したオートステレオグラムと同様、バーチャルドラッグとでもいうようなトリップ感覚がある。その効果を文章で書き綴ってもしかたがないので、実際に本を手にして幻惑的な錯視を楽しんでいただきたい。

ここには既刊の『トリックアイズ』2冊と若干重複する内容もあるが、A4版に拡大された本書では錯視効果が大幅に向上している上、同名でも大幅にリファインされているものがあるので、前作をご存知の方も楽しめるだろう。また、多くの作品は著者のウェブページでも見ることができるが、本書でも綿密な色調整によって錯視効果がよく再現され、しかも画面では得られない解像度で見ることができる。動く錯視の場合には画面アーチファクトやトリックがないことが保証され、いっそう驚きも増すかもしれない。

北岡作品にはサイエンスが常に見え隠れしている。前書きによると、「錯視デザインは理屈っぽい」のであり、本書では、各作品の科学的な説明はないものの、サイエンスとアートの融合を前作以上に意識したということである。作品は、錯視効果が極大になるようにデザインされている。もちろん、アートとしての装飾的要素も付加されているわけであるが、製作において、作者の卓越した観察眼が重要であることは言うまでもないが（なにげない風景に錯視効果を見つける北岡氏の慧眼にはいつも感嘆させられる）、その後の地道な試行錯誤によって錯視効果は先鋭度を増し、そこに錯視デザインの現象学が体現される。錯視の要因としては全く新規ではないものも多いが、この最適化こそが

北岡作品を他の追随を許さないものになっている。

大きな錯視効果をもたらす作品群は、視覚神経科学にとっても重要なヒントになる。特定の視覚機能は様々な計算方法で実現できるだろう。しかし、生体には神経伝達の制約条件があり、生物進化は必ずしも最適化を終えたわけでもない。多くの現実場面であまりくなく近似解法が用いられ、人工的な錯視図形ではエラーが増幅されてしまうと考えるなら、錯視は神経

処理アルゴリズムのシグネチャであると言える。それをシステムの理解に活用するならば、錯視量が大きいほど役に立つのは明らかで、圧倒的な錯視量を示す北岡作品はすでに国内外の数々の研究者によって取り上げられつつある。心理学の教員である北岡氏自身がその先端に立ち、評者も研究に協力する視覚科学者の一人である。しかし、まだ科学はデザインに全く追いつけておらず、さらに多くの研究者の参入による研究の活性化が望まれる。

錯視作品のトリップ感覚は、知覚の主観性という古い哲学的問題とともに

に、リアリティとは何かという基本的な問いを投げかけてくる。全ての視知覚をバーチャルなものに感じさせてくれるこれらの錯視には逆説的なリアル感がある。アンチVRとでも言えようか。感覚情報が最終的にはすべて心理的現象に帰帰するとしたら、技術としてのVRはどこへ向かうべきなのだろうか。それは決して新しい問いではないにしても、作品を見ながらそのような思いをめぐらせるのも悪くないかもしれない。

なお、驚異の錯視量を誇る『蛇の回転』（表紙に使用）が全く動いて見えない人もいる。原因は不明で、評者も含めて現在検討中である。本書には動く錯視作品が多く掲載されており、せつかく買ったのに全く動いて見えないと憤慨された方は、出版社を通して著者に一報いただければ解明の一助となるかもしれない。

