

第 11 回錯視・錯聴コンテスト応募

氏名：遠藤 諭（えんどう さとし）

所属：株式会社角川アスキー総合研究所

連絡先：xxx<at mark>65536.net

作品タイトル：Evolution and Regression 鑑賞者が動いて楽しむ錯視として

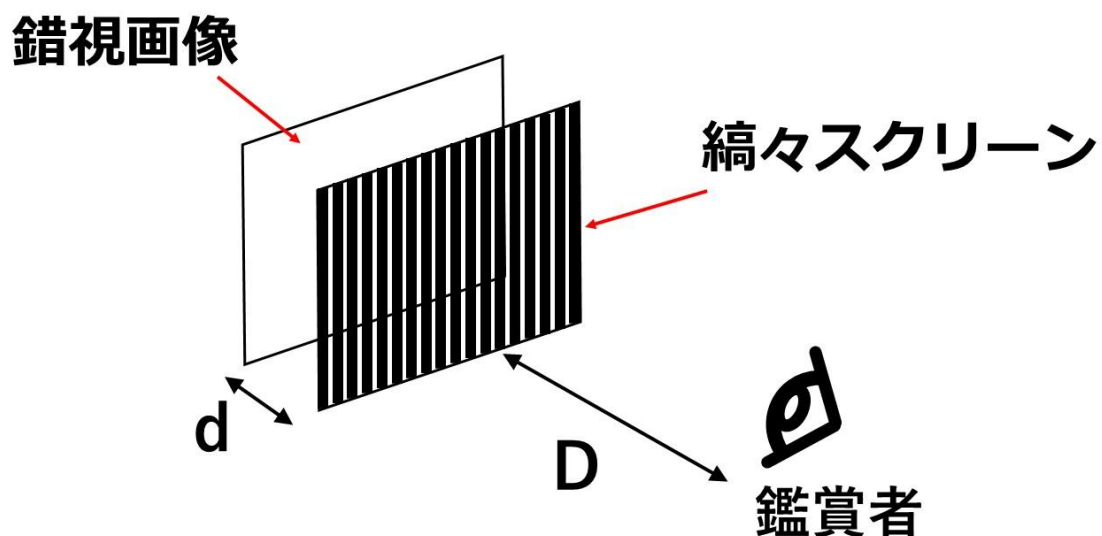
作品形式：動画（mp4、YouTube でも限定公開しています＝文中にリンク）

アップロード先：

<https://www.dropbox.com/sh/kbv1913bxc72iih/AABlBd2Na7dQr9436oFkXbqxa?dl=0>

解説：

「barrier grid animation」（または、picket fence animation、あるいは kinegram）は、錯視といえば真っ先に取り上げられるものの1つです。一般に、この錯視では縞々状のスクリーンを画像の上に密着させるようにして滑らせることでアニメーションします。本作品は、それとは異なり縞々スクリーンと画像を空間的に数センチメートル離してテーブルの上などに設置、鑑賞者がその前を移動して眺めます。



本作品では、縞々スクリーンと錯視画像の間に間隙 d があり、鑑賞者との間

には間隙Dがあります。このように縞々スクリーンと画像が離れていた場合、一般的な **barrier grid animation** の画像では、絵が乱れてしまいアニメーションとして楽しめません。それに対して、本作品では、アニメーションする画像を横方向に周期性をもたせた画像とすることで、以下の映像のようなアニメーションが楽しめます。

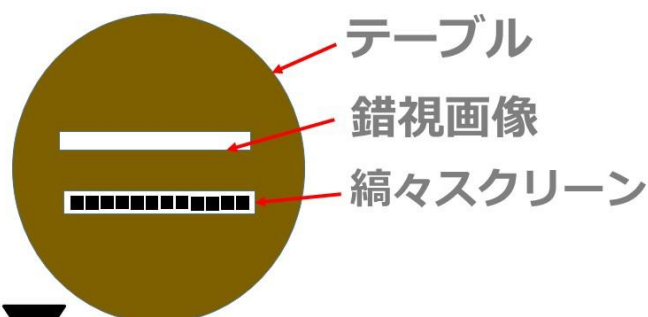
作品ビデオ：<https://youtu.be/5U45mYSY5w4>

〈ビデオの前半1／3パート〉

「Evolution and Regression 1」（進化と回帰・その 1）

数十センチ以上離れてみると右側に動いているように見えるキャラクター（進化していくヒト）が、数センチに近づいてみると左側に動いて見えます（回帰していくヒト）。

撮影平面図

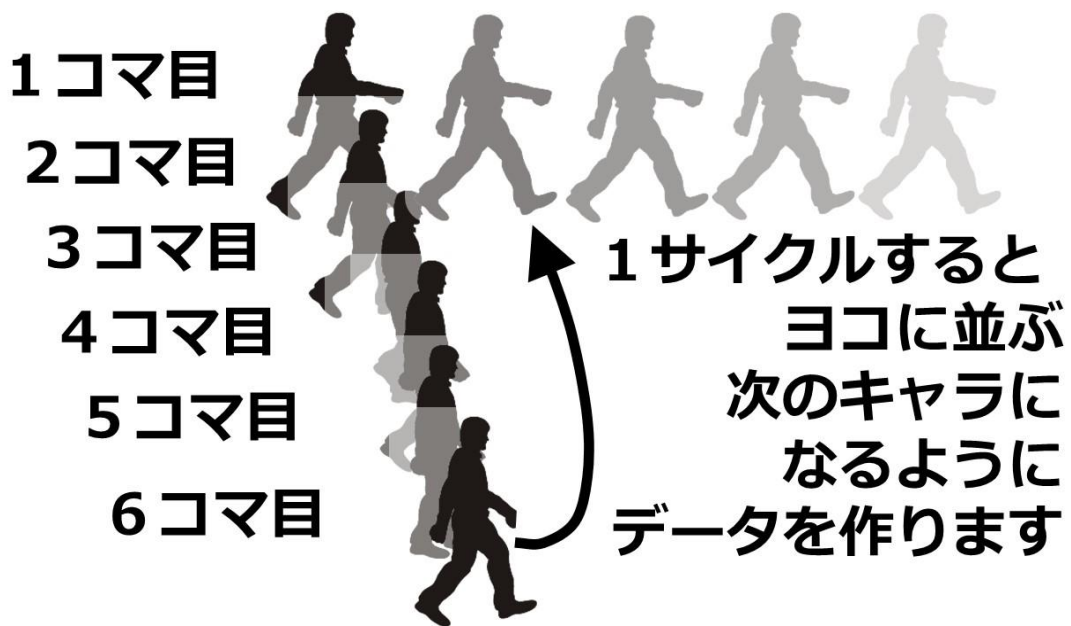


カメラの動き

〈ビデオの中ほど1／3パート〉

「Walking dance」（ウォーキングダンス）

鑑賞者がこの作品の前を横切りながら観ると、人物が歩くように、あるいはその動作を巻き戻すように見えるものです。また作品を見る角度によって人物が前のめりになったり、振り返ったりします。画像は、次の図のように周期性をもったアニメーションとして作ります。



〈ビデオの後半1 / 3パート〉

「Evolution and Regression 2」(進化と回帰・その2)

冒頭パートと同じく鑑賞者との位置関係によってキャラクターの向きと動く方向が変わります。キャラクターをアームロボット、犬型ロボット、1990年代の人型ロボット、近年のコミュニケーションロボット、そして人物(あるいは人間にソックリなロボット)に置き換えたものです。

第10回錯視・錯聴コンテストで「スリットアニメ Type C」を応募させていただきました。これは、Barrier Grid Animationのアニメーションの動く向きや大きさが変化するというものでした(フローティングペンの画像に応用=公式ページ <http://www.8-p.net/>)。同時に、この手法では錯視画像と縞々スクリーンの縞々のピッチや傾きが正しくない場合でも、一般的なBarrier Grid Animationと異なり、元の画像は傾いたり伸びたりするものの形が分かるものでした。

「Evolution and Regression」は、こうした見え方の変化を応用した作品です。画像と縞々スクリーンの間の距離・適切な錯視画像の制作がポイントとなります。建築物や大型展示などで人が歩きながら眺めて近づいてみるとアニメーションが変化するようなサイズの作品が作れたらと思っています。

以上です