

コンセプト

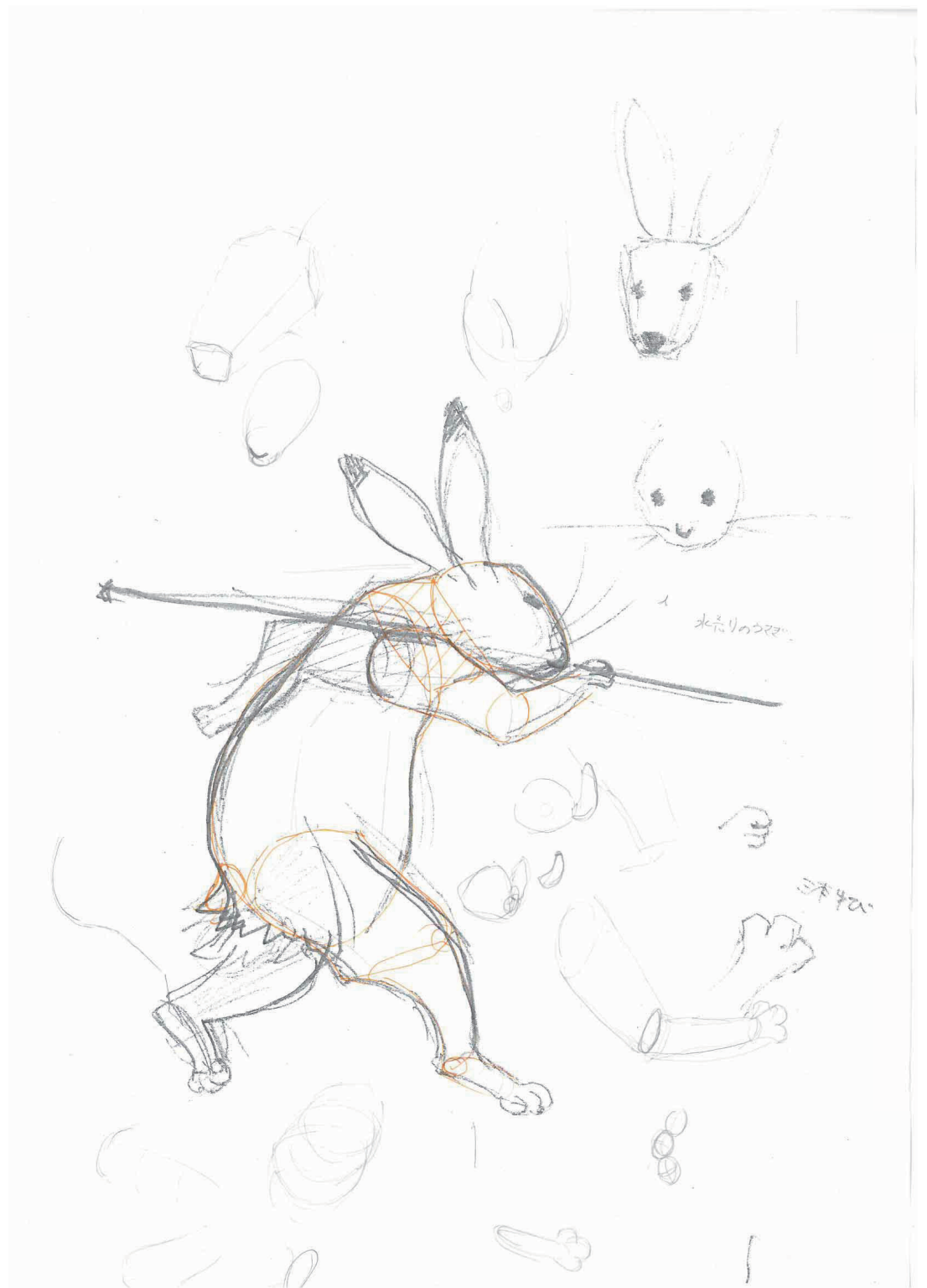


鳥獣人物戯画は京都の高山寺に伝わる、平安末期から鎌倉時代に描かれた、甲乙丙丁巻からなる絵巻物。一般に浸透している「鳥獣戯画」はこれの甲巻にあたる。

1000年近く前に描かれた平面の絵を立体化することに面白みを感じた。今や日本の十八番とも言える、擬人化、キャラクター化は鳥獣戯画の何処か人間臭い動物達にもはっきりと見られ、それは現在に脈々と受け継がれている。また、現代は一つの物語がマンガ、アニメ、ゲーム、舞台などメディアミックスされる時代であり媒体や次元を超えた表現も一般的になっている。これは鳥獣人物戯画の描かれた時代には起こり得なかった。このように鳥獣戯画の時代から受け継がれた表現を称えとともに、現代新しく生まれた技術を持って取り入れようと考えた。

選んだモチーフはウサギが二人で荷物を運んでいるシーン。抜け出てきた体は墨で書かれた絵なので、基本モノトーン。モノトーンの体と、現代の彩度の高さが対比になるようにした。

ラフスケッチ



3D モデル レンダリング

