2D→3D Action!

所属 静岡文化芸術大学　氏名 羽島 昂平

本作品で使用した、「紙」という素材。
紙は平面状のものである。しかし、この紙を折りや曲げを用い、組み合わせることで立体に変化させることができる。また、それには一つの感動が生まれる。ペーパークラフトや折り紙などがその一つである。本作品では、折りや曲げを利用し、且つレーザー加工機独特の緻密な加工 (主に切断) を加えることにより、複雑な動きも可能にした生物を表現した。

骨格を有する生物は骨をもとに、筋肉があり、関節等により力を分散・凝縮することにより、身体を動かすことができる。

今回制作した動物には、その骨格を持たせることにより、より複雑な動きを可能にしている。また、骨格を表現するメカニズムを用いることで、様々な動物を表現するのに有効であることが今回の作品で検証出来た。この骨格のメカニズムは 2 方向への動きが可能である。そこで、今回提案するメカニズムを表現するのに、身体を左右にうねらせ動く蛇をモチーフに選択した。頭部付近や尾付近は縦方向の動きを可能にするため、骨組みを縦に組み込んでいる。今後は上下左右の動きを可能なメカニズムを提案できればと考える。

また、蛇の表皮の表現は蛇そのものを緻密に印刷等で表現するのではなく、レーザーによる切り抜きのみで、蛇独特の模様を表現することで作品としての統一感を持たせた。